FLORENZA

X anniversary

EINLEITUNG ZUR JUBILÄUMSAUSGABE

Florenza erschien ursprünglich 2010 und wurde 2014 neu aufgelegt. Bei vielen Spielern, die komplexe Ressourcenspiele mögen, nimmt es einen ganz besonderen Platz ein, natürlich auch bei uns Herausgebern.

In der vorliegenden Ausgabe gibt es nicht nur neue Grafiken und neues Spielmaterial, sondern auch einige aktualisierte Regeln und Begriffe, die das Spiel eleganter machen und sich zum Teil am ***Florenza Card Game*** und ***Florenza Dice Game*** orientieren, die beide nach dem Brettspiel erschienen sind. Wir glauben, dass das Spiel dadurch deutlich gewinnt und für Begeisterung bei den Spielern sorgen wird. Außerdem haben wir intensiv daran gearbeitet, einen völlig neuen Solomodus einzuführen, damit man auch spielen kann, wenn gerade keine Freunde dazu kommen können … oder üben, damit man sie beim nächsten Spielabend besiegen kann!

SPIELÜBERBLICK

In **Florenza** sind die Spieler die Oberhäupter der einflussreichsten Familien in Florenz zur Zeit der Renaissance. Ziel des Spiels ist es, zum größten Mäzen zu werden, indem man die besten und berühmtesten Künstler der Zeit für sich gewinnt und ihre Kunstwerke finanziert. Jeder Spieler kann Kunstwerke in seinem eigenen Stadtteil, der Kathedrale oder den öffentlichen Gebäuden der Stadt bei Michelangelo, Botticelli, Raffaello, Leonardo da Vinci und vielen anderen Architekten, Bildhauern oder Malern in Auftrag geben. Zur Fertigstellung benötigt jedes Kunstwerk Geld und Materialien. Um das Geld und Material zu erhalten, was die Künstler benötigen, schicken die Spieler Angehörige ihrer Familie aus, welche die Arbeiten in unterschiedlichen Werkstätten beaufsichtigen, eventuell sogar in den Stadtteilen der Mitspieler. Weitere Arbeiter gibt es durch Geldspenden an die Kirche und wenn man Söldnerführer anheuert, sogenannte Condottieri, erhält man deren Beute. Während des Spiels sammelt man Ruhmespunkte, meistens durch die Vollendung von Kunstwerken. Ruhmespunkte können im Spiel auch ausgegeben werden, doch am Ende sind sie die Hauptquelle für die Siegpunkte der Spieler. Alle Personen des Spiels haben während der Renaissance wirklich in Italien gelebt und die meisten von ihnen auch in Florenz gewirkt.

Alle Gebäude sind Werkstätten, die es in der Renaissance tatsächlich gab. Die Kunstwerke, welche die Spieler vollenden, umfassen auch die Meisterwerke einiger der berühmtesten Künstler der Welt.

Anmerkung des Herausgebers: *Im Spiel benutzen wir historische Begriffe und Bezeichnungen, wie sie in der altertümlichen italienischen Sprache während der Renaissance benutzt wurden. Die Bezeichnungen sind für die Spielmechanismen unwichtig, wir glauben aber, dass sie sich positiv auf die Atmosphäre und stimmige Thematik des Spiels auswirken.*

PLACENTIA GAMES

POST SCRIPTUM

SPIELMATERIAL

1 HAUPTSPIELPLAN

1 SPIELREGEL

55 RUHMESPUNKT-PLÄTTCHEN

- 20 x 1 RUHMESPUNKT
- 5 x 5 RUHMESPUNKTE
- 20 x 10 RUHMESPUNKTE
- 5 x 50 RUHMESPUNKTE
- 5 x 100 RUHMESPUNKTE

58 MÜNZEN

- 20 x 50 FLORIN
- 33 x 100 FLORIN
- 5 x 500 FLORIN

40 PERSONEN-PLÄTTCHEN

- 34 KÜNSTLER
- 6 PREDIGER

44 GEBÄUDE-PLÄTTCHEN

34 KÜNSTLERKARTEN

Seite **NEUER KÜNSTLER**

1 BISCHOFKARTE

6 PREDIGERKARTEN

6 KARTEN „LEBEN IN FLORENZA“

Seite **VOLLENDETES MEISTERWERK**

1 HAUPTMANN DES VOLKES/ STARTSPIELERKARTE

6 CONDOTTIERE-KARTEN (Mehrzahl: „Condottieri“)

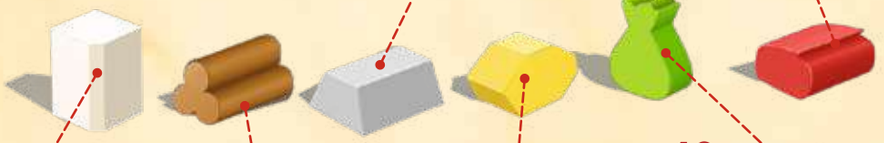
Seite **VERFÜGBAR**

1 MUSEN-KARTE

Seite **NICHT VERFÜGBAR**

1 STOFFBEUTEL
+ 10 PLASTIKBEUTEL (ZUR AUFBEWAHRUNG DES SPIELMATERIALS)

120 FORMTEIL-MATERIALIEN



18 METALL

18 STOFF

24 MARMOR

24 HOLZ

18 GOLD

18 GEWÜRZ

1 SECHSSEITIGER WÜRFEL

1 RUNDENANZEIGER

---

5 SÄTZE SPIELMATERIAL, EINER PRO FAMILIE **(MEDICI, PAZZI, PITTI, RUCELLAI** UND **STROZZI)**, BESTEHEND AUS:

1 STADTTEIL-SPIELPLAN

SPIELER-Seite

GEISTERSPIELER-Seite
(für das Solospiel)

3 FAMILIENANZEIGER, WIE FOLGT:

1 ZUGFOLGEanzeiger
1 HAUPTMANNanzeiger
1 BISCHOFanzeiger

2 x2/x3 MULTIPLIKATOR-PLÄTTCHEN

8 (FAMILIEN-) ANGEHÖRIGE

1 GEBÄUDE/ KUNSTWERK-ÜBERSICHT

13 FAMILIENWAPPEN

10 NORMALE UND 3 BESONDERE, WIE FOLGT:

1 BRINGT 2 RUHMESPUNKTE EIN
1 BRINGT 1 KIRCHENEINFLUSSPUNKT EIN
1 BRINGT 1 ANGEHÖRIGEN EIN

SPIELAUFBAU

Folgt diesen Aufbauregeln und beginnt das Spiel:

DIE STADT FLORENZA UND IHRE PERSONEN

1. Der Hauptspielplan mit der Kathedrale und den 5 öffentlichen Gebäuden kommt in die Tischmitte (wie im Bild gezeigt).

2. Alle Materialien und Florin kommen auf die passenden Felder des Spielplans und die Ruhmesanzeiger in Spielplannähe. Dies gilt als der „Vorrat“.

3. Die 40 Personenplättchen kommen in den Stoffbeutel.

4. Die 6 Karten *Leben in Florenza* kommen offen in einer Reihe auf den Tisch, in der Reihenfolge von I bis VI.

5. Die Personen für das Spiel zieht man wie folgt:

5a. Die Plättchen im Beutel werden gemischt und so viele Plättchen blind gezogen wie Spieler teilnehmen plus 5 (im Spiel zu viert zieht man also 9 Plättchen).

5b. Zu jedem gezogenen Plättchen sucht man aus den Personenkarten die passende heraus (ihre Nummer hilft dabei). Jede Person wird nur eine bestimmte Anzahl von Runden im Spiel bleiben, was auf der Karte neben dem Namen angegeben ist. Man legt ihre Karte unter die Karte **Leben in Florenza** mit der passenden Zahl, und zwar mit der Seite *Neuer Künstler* nach oben (nur bei Künstlern, denn bei Predigern sind die Seiten gleich).

5c. Das Personenplättchen legt man auf die entsprechende Karte.

6. Die 6 *Condottiere-Karten* werden gemischt und so viele aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen (also 4 im Spiel zu viert). Diese kommen neben den Hauptspielplan; die übrigen zurück in die Schachtel, da sie nicht benötigt werden.

7. Die *Musenkarte* kommt auf den Tisch, mit ihrer Seite **verfügbar** nach oben.

DIE STADTTEILE

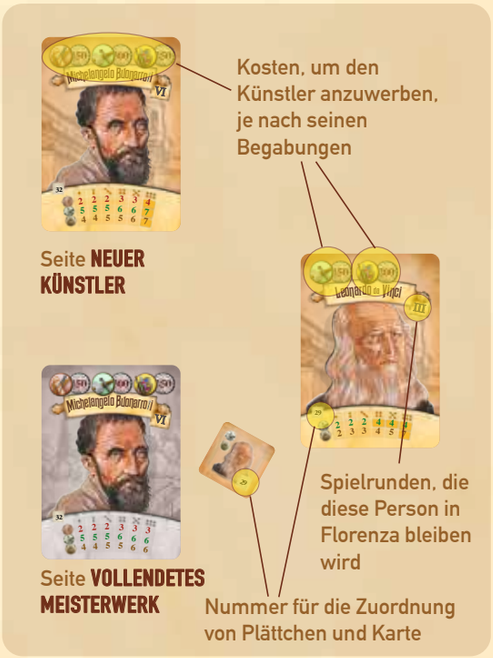
Jeder Spieler wählt eine Familie und erhält das gesamte Spielmaterial in seiner Familienfarbe:

- 1 Stadtteil-Spielplan, dessen **Spielerseite** zu sehen sein muss;
- 1 Gebäude-/Kunstwerk-Übersicht;
- 8 (Familien-)Angehörige, die neben den Stadtteil-Spielplan gestellt werden;
- 3 Anzeiger;
- 13 Familienwappen (10 normale und 3 besondere);
- 100 Florin und 1 Material jedes Typs werden in den Einkünftebereich des Stadtteil-Spielplans gelegt.

Karten **LEBEN IN FLORENZA**

BEISPIEL FÜR PERSONENAUSLAGE

Diese Karten zeigen an, wie viele Spielrunden die Personen in Florenza sein werden. Am Ende jeder Runde bewegen sich alle Personen um 1 Position auf der Reihe der Karten „Leben in Florenza“ nach links (siehe Seite 13). So lange eine Person im Spiel ist, darf ein Spieler sie auswählen, egal unter welcher Karte „Leben in Florenza“ sie liegt.



SPIELANZEIGEN

An den vier Seiten des Hauptspielplans befinden sich die Anzeigen, die im Spiel benötigt werden:

- **a.** Rundenanzeige
- **b.** Ruhmesanzeige
- **c.** Zugfolgeanzeige
- **d.** Kircheneinflussanzeige

a. Der Rundenanzeiger kommt auf das erste Feld der Rundenanzeige.

In PHASE 8 wird der Rundenanzeiger um 1 Position auf der Rundenanzeige weitergezogen. Wenn er bereits auf der letzten Position lag, endet das Spiel!

b. Der Hauptmannanzeiger jedes Spielers kommt auf Feld „0“ der Ruhmesanzeige, das Gesicht des Hauptmanns nach oben.

c. Die Zugfolgeanzeiger aller Spieler werden gemischt und dann nach Zufall auf die Zugfolgeanzeige gelegt. Sie geben die Spielreihenfolge an, von oben nach unten gesehen. Der erste Spieler bekommt die Startspielerkarte, nummerierte Seite nach oben, nicht die mit dem Hauptmann.

d. Der Bischofanzeiger jedes Spielers kommt auf Feld „0“ der Ruhmesanzeige, das Gesicht des Bischofs nach oben.

WICHTIG: Im Spielverlauf werden die gewonnenen oder verlorenen Ruhmes- oder Kircheneinflusspunkte der Spieler durch das Verschieben der Hauptmann- oder Bischofanzeiger angegeben (sie können allerdings nie hinter das letzte Feld ihrer Anzeigen fallen).

MATERIALLISTE AUF DER STARTSPIELERKARTE

Die Spieler erhalten in PHASE 1 jeder Runde 1 zusätzliches Material aus dieser Liste.

DIE GEBÄUDE

Die Gebäudeplättchen werden sortiert und neben dem Hauptspielplan wie folgt als Vorrat bereitgelegt:

1. Es werden so viele Casa (Gebäude mit Nr. 28) wie Spieler teilnehmen bereitgelegt.

2. Es wird 1 Casamento (Gebäude mit Nr. 29) **weniger** als Spieler teilnehmen bereitgelegt.

3. Von den übrigen anderen Gebäuden werden alle bereitgelegt.

Jedes Gebäudeplättchen hat 2 Seiten: **Im Bau** und **Fertiggestellt**. Die Gebäude erzeugen im Spiel Materialien und Florin, sowie weitere Angehörige und Ruhmes- oder Kircheneinflusspunkte. Jeder Spieler hat eine Gebäude-/Kunstwerk-Übersicht, auf der er die Baukosten und Vorteile aller Gebäude im Spiel ablesen kann.

Alle Plättchen kommen mit ihrer Seite **Fertiggestellt** nach oben auf den Tisch. Jetzt wählt jeder Spieler sein Startgebäude wie folgt:

- Der in der Zugfolge **letzte Spieler** wählt ein Gebäude und baut es, indem er dessen Kosten bezahlt und es mit der Seite **Fertiggestellt** nach oben auf Feld Nr. 1 seines Stadtteils (Rione) legt. Er erhält außerdem die sofortige Belohnung für den Bau, falls angegeben (siehe dazu BAU VON GEBÄUDEN auf Seite 10).

- Nacheinander in **umgekehrter** Zugfolge wählen die anderen Spieler ein **anderes** Gebäude als die bisherigen Spieler bereits gebaut haben und setzen es auf die Felder „1“ ihrer Stadtteile.

- Nachdem der Startspieler (der als letzter wählt) sein erstes Gebäude gebaut hat, wiederholt man den gesamten Ablauf erneut: Alle Spieler legen das neue Gebäude auf ihre Felder „2“.

- Bei dieser zweiten Wahl kann der **letzte Spieler** als erster ein beliebiges Gebäude wählen, und die anderen müssen jeweils ein anderes als die wählen, die inzwischen auf den Feldern „2“ der vorigen Spieler liegen. Allerdings darf man denselben Typ Gebäude bauen, den jemand bereits bei der ersten Wahl gebaut hatte.

BEISPIEL FÜR DEN BAU DER STARTGEBÄUDE

Die Zugfolge ist **John**, **Paul**, **George**, **Ringo**.

Ringo wählt zuerst und nimmt sich das Picconiere (Gebäude Nr. 1). Er zahlt 1 Holz und 50 Florin und legt es auf sein Feld „1“.

Jetzt ist **George** an der Reihe. Er baut das Lanaiuolo (6), zahlt 1 Gold und legt es auf sein Feld „1“.

Paul wählt das Boscaiuolo (2). Er gibt 1 Marmor und 50 Florin aus und legt es auf sein Feld „1“.

Am Schluss wählt **John** das Fabbro (3). Er zahlt 1 Gewürz und legt es auf sein Feld „1“.

Jetzt ist **Ringo** wieder an der Reihe. Er darf ein beliebiges Gebäude wählen. Er entscheidet sich für das Erbolaio (5). Er zahlt 1 Stoff und legt es auf sein Feld „2“.

George nimmt das Cambiavalute (19). Er zahlt 1 Marmor, 1 Holz und 100 Florin und legt es auf sein Feld „2“. Er erhält sofort 1 Ruhmespunkt.

Paul wählt das Fabbro (3). Er zahlt 1 Gewürz und legt es auf sein Feld „2“.

Zum Schluss wählt **John** das Picconiere (1). Er zahlt 1 Holz und 50 Florin und legt es auf sein Feld „2“.

WICHTIG: Während des Spiels dürfen die Spieler auch Gebäude in den Stadtteilen anderer Spieler nutzen, indem sie ihnen dafür je 1 Ruhmespunkt zahlen.

ZU BEACHTEN

- Mit den Materialien, die den Spielern zu diesem Zeitpunkt besitzen, können lediglich die Gebäude fertiggestellt werden, die einzelne Materialien erzeugen (Nr. 1 bis 6) und das Cambiavalute (Nr. 19).
- Niemand wird zweimal dasselbe Gebäude bauen können, da er die Kosten nicht begleichen kann.
- Wenn im Spiel zu fünft der Startspieler (der als letzter wählt) das Cambiavalute als sein erstes Gebäude wählt, riskiert er, kein zweites bauen zu können, falls dann nur noch Picconiere und Boscaiuolo übrig sind.

SPIELABLAUF

Eine Partie Florenza dauert insgesamt sieben Runden. Jede Runde ist in acht Phasen aufgeteilt, die einen festen Ablauf haben:

1. **EINKÜNFTE ERHALTEN**
2. **HAUPTMANN DES VOLKES**
3. **BISCHOF**
4. **ANGEHÖRIGE**
5. **WIRTSCHAFTEN**
6. **KUNSTWERKE**
7. **ZUGFOLGE**
8. **RUNDENENDE**

EINE RUNDE IN KÜRZE

PHASE 1: Alle Spieler erhalten Material, Geld, Ruhm, Kircheneinfluss und Angehörige, die sie später in dieser Runde einsetzen können.

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

PHASE 3: Der Bischof wendet seine Fähigkeit an.

PHASE 4: Die Spieler setzen ihre Angehörigen ein; diese können:

A. EIN GEBÄUDE BELEGEN

B. EIN GEBÄUDE BAUEN

C. EINEN KÜNSTLER ANWERBEN

D. FÜR WOHLTÄTIGKEIT SPENDEN

E. AUF DEM MARKT HANDELN

F. IM UNTERNEHMEN ARBEITEN

G. EINEN CONDOTTIERE ANWERBEN

PHASE 5: Alle in PHASE 4 geplanten Aktionen werden abgewickelt. Das kann zu Gewinnen oder Verlusten an Ruhm und Kircheneinfluss führen:

- Stadtteil-Gebäude werden nacheinander betrieben und, wie in Phase 4 geplant, gebaut;
- Alle Spieler mit Angehörigen im Markt, auf ihrem Bereich Unternehmen oder auf Condottieri wenden ihre Effekte in beliebiger Reihenfolge an.

PHASE 6: Kunstwerke werden, wie in Phase 4 geplant, vollendet. Das kann zu Gewinnen oder Verlusten an Ruhm und Kircheneinfluss führen.

PHASE 7: Der neue Hauptmann des Volkes und der Bischof werden ernannt, die neue Zugfolge ermittelt.

PHASE 8: Der Rundenanzeiger und alle Personen werden weitergeschoben. Personen unter der Karte „I" kommen aus dem Spiel und werden durch neue ersetzt.

PHASE 1. EINKÜNFTE ERHALTEN

Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler die Einkünfte durch seinen Familienbesitz. Alle Einkünfte werden auf den Stadtteil-Spielplan des Spielers gelegt, in den Bereich Einkünfte. Der Spieler darf keinen Angehörigen auf seinem Stadtteil-Spielplan haben, bevor er Einkünfte erhält. Es kann sein, dass man noch Materialien oder Geld aus früheren Runden oder vom Spielaufbau übrig hat.

1.

Jeder Spieler erhält dieselben Basis-Familieneinkünfte: 3 Angehörige, 200 Florin, 1 Marmor, 1 Holz und ein drittes Material, das der Hauptmann des Volkes aussucht, falls er im Spiel ist.

2.

Sollte es gerade keinen Hauptmann des Volkes geben, erhält jeder Spieler ein Zufallsmaterial, das per Würfelwurf bestimmt wird. Der Startspieler würfelt einmal und sieht auf der Materialliste der Startspielerkarte nach. Alle Spieler erhalten das dort angegebene Material.

WICHTIG: Materialien und Florin gelten als unbeschränkt. Jeder Spieler besitzt zwei Multiplikatorplättchen, auf denen die Werte x2 und x3 stehen, auf die sie ihre Materialien oder Florin legen können, um größere Mengen anzuzeigen.

3. Man kann in jeder Runde außerdem zusätzliche Einkünfte wie folgt haben:

- Ruhmespunkte, Kircheneinflusspunkte oder Angehörige, die Kunstwerke auf dem Hauptspielplan liefern, darunter auch solche, die von den besonderen Wappen geliefert werden (siehe EINKÜNFTE DURCH KUNSTWERKE auf Seite 12);
- 4 Ruhmespunkte, falls man alle Kunstwerke in seinem Palazzo (Palast) vollendet hat.
- 2 Kircheneinflusspunkte, falls man alle Kunstwerke in seiner Chiesa (Kirche) vollendet hat;
- Einige Gebäude erzeugen jede Runde Einkünfte (Nr. 22-30), siehe Liste STADTTEIL-GEBÄUDE auf Seite 20.

BEISPIEL 1: Jeder Spieler erhält 3 Angehörige, 1 Marmor, 1 Holz und 200 Florin.

John ist Hauptmann des Volkes, darf also das dritte Material wählen, das alle Spieler erhalten: er wählt Gold.

Danach erhält **John** 1 Angehörigen, 100 Florin und 1 Ruhmespunkt für sein Palagio (30);

Paul erhält 1 Angehörigen und 50 Florin für sein Casa (28) und 1 Marmor für sein Scarpellino (22);

George erhält 2 Angehörige, da er seine Cappella der Santa Maria Novella vollendet hat (1 für das Kunstwerk und 1 für sein besonderes Wappen);

Ringo erhält 1 Kircheneinflusspunkt, da er den Salone des Palazzo Vescovile vollendet hat und 2 Ruhmespunkte für das besondere Wappen, das er gewählt hatte.

PHASE 2. HAUPTMANN DES VOLKES

Der Spieler, der den meisten Einfluss erhält, wird in PHASE 7 zum „Hauptmann des Volkes" ernannt. Dieses Amt verleiht dem Spieler einen Vorteil, der jetzt zur Anwendung kommt.

EIGENSCHAFTEN DES HAUPTMANNS

Er ist Startspieler und handelt in jeder Phase der Runde als erster. Er wählt in PHASE 1 das dritte allgemeine Material und kann 1 Künstler oder Prediger in PHASE 2 „inhaftieren". Er nimmt das Plättchen der gewählten Person von deren Karte und legt es auf die Karte Hauptmann des Volkes. Nur der Hauptmann des Volkes kann eine inhaftierte Person anwerben.

Die Person kehrt in PHASE 8 der laufenden Runde wieder zurück auf ihre Karte.

PHASE 3. BISCHOF

Der Spieler, der den meisten Kircheneinfluss erhalten hatte, wurde in PHASE 7. zum „Bischof" ernannt. Dieses Amt verleiht dem Spieler einen Vorteil, der jetzt zur Anwendung kommt.

EIGENSCHAFTEN DES BISCHOFS

Er ist in jeder Phase der Runde als zweiter an der Reihe, es sei denn, es gibt keinen Hauptmann. Gibt es keinen Hauptmann, handelt der Bischof in jeder Phase zuerst.

Der Bischof kann 1 Angehörigen jedes anderen Spielers verstoßen und sich selbst einen zusätzlichen nehmen. Der Bischof nimmt 1 Angehörigen aus dem Vorrat jedes anderen Spielers und stellt diese auf die Bischofkarte, dann nimmt er 1 Angehörigen aus seinem Vorrat (falls vorhanden) und stellt diesen auf den Einkünftebereich seines Stadtteil-Spielplans; diesen Angehörigen kann er in der laufenden Runde nutzen.

Wenn bei einem Gegner kein Angehöriger mehr im Vorrat ist, muss einer von dessen Einkünftebereich des Stadtteil-Spielplans genommen werden.

Wenn der Bischof keinen Angehörigen mehr in seinem eigenen Vorrat hat, fügt er seinem Stadtteil-Spielplan einfach keinen hinzu.

PHASE 4. ANGEHÖRIGE

Dies ist die wichtigste Phase im Spiel, in der man schwierige Entscheidungen treffen muss, wenn man den Sieg erringen möchte.

In dieser Phase sind die Spieler abwechselnd am Zug, um in Zugfolge Angehörige einzusetzen, beginnend beim Hauptmann des Volkes (falls im Spiel). Die Spieler setzen nacheinander je 1 Angehörigen ein, bis alle Angehörigen aller Spieler eingesetzt sind. Sollten die Spieler unterschiedlich viele Angehörige besitzen, gehen dabei einigen Spielern die Angehörigen früher aus als anderen. Wer keinen Angehörigen mehr platzieren kann, wird dann einfach übersprungen.

Die jedem Spieler verfügbaren Angehörigen wurden in PHASE 1 ermittelt. In der ersten Runde stehen jedem Spieler 3 zur Verfügung.

WICHTIG: Immer wenn man Ruhmes- oder Kircheneinflusspunkte gewinnt oder verliert, versetzt man seinen Anzeiger auf der entsprechenden Anzeige um entsprechend viele Felder vorwärts oder rückwärts.

Die Anzeiger werden jedoch nie über Feld -3 der Ruhmesanzeige oder Feld -1 der Kircheneinflussanzeige hinaus gezogen. Sollte ein Anzeiger in der positiven Richtung über das letzte Feld hinaus gezogen werden müssen, dreht man ihn um und versetzt ihn an den Anfang der Anzeige, sodass man damit die höhere Punktzahl anzeigen kann.

ANGEHÖRIGE ZUWEISEN

Man kann einen Angehörigen auf 7 Arten einsetzen:

- **A.** EIN GEBÄUDE BELEGEN
- **B.** EIN GEBÄUDE BAUEN
- **C.** EINEN KÜNSTLER ANWERBEN
- **D.** FÜR WOHLTÄTIGKEIT SPENDEN
- **E.** AUF DEM MARKT HANDELN
- **F.** IM UNTERNEHMEN ARBEITEN
- **G.** EINEN CONDOTTIERE ANWERBEN

A. EIN GEBÄUDE BELEGEN

Man kann seinen Angehörigen auf ein beliebiges Gebäude setzen, das bereits fertiggestellt ist; es produziert dann Materialien, Geld oder andere Vorteile. Man erhält dies aber erst in PHASE 5 der laufenden Runde. Man sucht sich ein Gebäude aus und stellt seinen Angehörigen auf das Plättchen. Jedes Gebäude kann nur 1x pro Runde belegt werden: Man darf seinen Angehörigen nicht auf ein Gebäude setzen, das bereits von einem anderen Angehörigen (von welchem Spieler auch immer) belegt ist. Es kostet nichts, einen Angehörigen auf ein Gebäude in seinem eigenen Stadtteil-Spielplan zu setzen. **Es ist außerdem möglich, seinen Angehörigen auf ein Gebäude im Stadtteil-Spielplan eines anderen Spielers zu setzen. Allerdings muss man diesem Spieler sofort 1 Ruhmespunkt bezahlen, wenn man dort seinen Angehörigen einsetzt**; die Anzeiger auf der Ruhmesanzeige werden entsprechend versetzt.

WICHTIG: Man darf keinen Angehörigen auf dem Gebäude im Stadtteil eines anderen Spielers setzen, wenn die eigene Ruhmesanzeige bereits bei „-3“ ist.

WICHTIG: Die violetten Gebäude (Nr. 22-30) dürfen von keinem Angehörigen besetzt werden. Diese Gebäude liefern ihrem Besitzer automatisch Einkünfte in PHASE 1.

B. EIN GEBÄUDE BAUEN

Man kann einen Angehörigen dazu nutzen, den Bau eines Gebäudes im eigenen Stadtteil zu beaufsichtigen. Man nimmt das gewünschte Gebäudeplättchen und legt es mit der Seite **Im Bau** nach oben auf seinen Stadtteil-Spielplan. Es muss **auf das Feld mit der niedrigsten Zahl** dort abgelegt werden (es ist also verboten, Felder zwischen Gebäuden leer zu lassen). Anschließend setzt man seinen Angehörigen auf das Gebäudeplättchen.

ZU BEACHTEN:

- Das Gebäude wird nicht vor PHASE 5 gebaut. Es ist nicht nötig, das Material oder Geld für den Bau zur Verfügung zu haben, wenn man ein Gebäude auf seinen Stadtteil-Spielplan legt. Allerdings sollte man derart geplant haben, dass man ausreichend vom geforderten Material und genügend Florin hat, sobald man dies braucht (in PHASE 5). Jeder Spieler hat eine Gebäude-/Kunstwerk-Übersicht, die jedes Gebäude mit seinen Baukosten und Vorteilen anzeigt.

C. EINEN KÜNSTLER ANWERBEN

Um ein Kunstwerk zu vollenden, muss der Spieler einen Angehörigen zum Anwerben eines Künstlers aussenden. Er setzt den Angehörigen auf das Kunstwerk, das er vollenden möchte. Auf dem Kunstwerk-Feld darf noch kein anderer Angehöriger stehen und noch kein Familienwappen liegen. Das Kunstwerk-Feld kann im Stadtteil-Spielplan des Spielers liegen oder auf dem Hauptspielplan.

Die Gebäude-/Kunstwerk-Übersicht jedes Spielers zeigt Materialien und Typ des Künstlers für jedes Kunstwerk an, sowie dessen Einkünfte.

Setzt man einen Angehörigen auf ein Kunstwerk, muss man gleichzeitig auch einen Künstler wählen, den man anwerben möchte. Man nimmt das Plättchen des gewählten Künstlers von dessen Karte und legt es unter seinen Angehörigen (die Karte bleibt bei den Karten „Leben in Florenza“ liegen). Man darf jeden Künstler wählen, dessen Karte unterhalb einer beliebigen Karte „Leben in Florenza“ liegt, jedoch nicht, wenn sein Plättchen nicht mehr auf der Karte ist.

Es gibt 3 künstlerische Begabungen: Malerei, Bildhauerei, Architektur. Jeder Künstler hat mindestens 1 dieser Begabungen (siehe Symbole auf Plättchen und Karte). Jedes Kunstwerk zeigt ebenfalls 1 oder mehr Begabungen. Man darf einen Künstler nur dann anwerben, wenn er mindestens 1 der Begabungen besitzt, die das Kunstwerk erfordert.

Bei jedem Künstler sind die Kosten angezeigt, die man bei Vollendung des Kunstwerks bezahlen muss. Sollte ein Künstler mehr als eine Begabung besitzen, sind deren Kosten unterschiedlich. Man bezahlt nur für die Begabung, die man für die Vollendung gewählt hatte. Zusätzlich hat auch jedes Kunstwerk Kosten (in Geld und Material), die bei Fertigstellung fällig sind. Beide Kosten werden jetzt noch nicht bezahlt: erst in PHASE 6 muss man sie bezahlen.

ZU BEACHTEN:

- Wenn man seinen Angehörigen auf dem Kunstwerk-Feld einsetzt, muss man das Material und Geld zur Bezahlung des Künstlers bzw. die Kosten des Kunstwerks noch nicht besitzen. Man sollte jedoch sorgfältig geplant haben, sodass man das Geforderte auch besitzt, wenn man es braucht (in PHASE 6).

WICHTIG: Es gibt eine unbegrenzte Anzahl namenloser Künstler mit jedem Typ Begabung (auf den Karten III bis V „Leben in Florenza“ abgebildet). Sie sind in jeder Runde verfügbar. Sie erschaffen zwar keine so wertvollen Kunstwerke wie die namhaften Künstler, können aber kostenlos angeworben werden (nur die Kosten des Kunstwerks müssen bezahlt werden). Wenn man einen namenlosen Künstler nutzt, setzt man seinen Angehörigen einfach ohne ein Künstlerplättchen auf das Kunstwerk.

BEISPIEL 2: Die Zugfolge ist **John**, **Paul**, **George**, **Ringo**.

John setzt seinen Angehörigen auf sein eigenes Picconiere.

Paul nimmt das Gebäude Carpentiere (14) aus dem Vorrat und setzt es zusammen mit einem Angehörigen auf sein Feld „3“.

George setzt seinen Angehörigen auf **Ringo**s Picconiere (**George** bewegt seinen Hauptmannanzeiger um 1 Feld zurück und **Ringo** seinen um 1 Feld vor).

Ringo möchte den Salone im Palazzo Vescovile erschaffen, daher benötigt er einen Architekten oder Maler. Er nimmt das Plättchen von Leonardo da Vinci und setzt es zusammen mit einem seiner Angehörigen auf den Salone.

D. FÜR WOHLTÄTIGKEIT SPENDEN

Kurzzeitige Unterstützung kann man durch entfernte Verwandte erhalten, wenn man einem Prediger etwas spendet. Die so erhaltenen Angehörigen stehen dann nur für die laufende Runde zur Verfügung.

Um zu spenden, muss man einen seiner Angehörigen auf ein freies Predicatore-(Prediger-)Feld setzen. Man kann das Feld auf seiner eigenen Familienkirche (auf seinem Stadtteil-Spielplan) wählen – oder das der Kathedrale.

Dann wählt man einen Prediger, der diese Runde noch keine Spende von jemand anderem erhalten hat (das Plättchen des Predigers muss also noch auf seiner Karte im Bereich „Leben in Florenza“ liegen), nimmt das Plättchen und legt es zu seinem Angehörigen (die Karte des Predigers bleibt, wo sie ist).

Man muss sofort die Kosten oben auf der Karte des Predigers bezahlen, sobald man dessen Plättchen auf ein Predicatore-Feld legt. Dann nimmt man sich die unten auf der Karte gezeigten Angehörigen und setzt sie auf seinen Stadtteil-Spielplan, um sie später in der Runde nutzen zu können.

Das Feld Predicatore in der Kathedrale ist nur für den ersten Spieler verfügbar, der es in der jeweiligen Runde nutzt. Es verleiht 1 zusätzlichen Angehörigen, kostet jedoch 100 Florin, zusätzlich zu den Kosten des Predigers.

Wenn man für Wohltätigkeit spendet, erhält man außerdem den unten auf der Predigerkarte abgebildeten Effekt:

- **Antonio da Padova:** Man nutzt alle durch diese Karte verliehenen Angehörigen **sofort**, ohne abzuwarten, bis man an der Reihe ist.
- **Bernardo di Chiaravalle:** Man darf 1 Material in seinem Vorrat gegen ein anderes aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.
- **Giordano Bruno:** Man verliert 1 Kircheneinflusspunkt und erhält 1 Holz.
- **Girolamo Savonarola:** Man verliert 1 Ruhmespunkt und erhält 1 Marmor.
- **Francesco d’Assisi:** Kein besonderer Effekt, aber man erhält 1 Angehörigen mehr als die anderen Prediger liefern.
- **Tommaso d’Aquino:** Man erhält 1 Kircheneinflusspunkt.

Einem Prediger zu spenden ist bereits die Aktion des Zugs, daher können die erhaltenen Angehörigen erst in einem späteren Zug dieser Runde eingesetzt werden (außer beim besonderen Effekt von Antonio da Padova).

WICHTIG: Man kann nicht an Giordano Bruno spenden, wenn der eigene Bischofanzeiger bereits auf Feld -1 ist und man kann nicht an Girolamo Savonarola spenden, wenn der eigene Hauptmannanzeiger bereits auf Feld -3 ist.

WICHTIG: Es gibt eine unbegrenzte Anzahl namenloser Prediger (auf Karte III „Leben in Florenza“). Man kann an einen namenlosen Prediger für Wohltätigkeit spenden, indem man 100 Florin bezahlt. In diesem Fall setzt man seinen Angehörigen einfach ohne Predigerplättchen auf das Feld Predicatore.

BEISPIEL 3: Ringo spendet an Bernardo da Chiaravalle und setzt ihn auf das Feld der Kathedrale. Er zahlt insgesamt 250 Florin und setzt 3 Angehörige aus seinem Vorrat auf seinen Stadtteil-Spielplan. Dann tauscht er 1 Gewürz aus seinem Besitz gegen 1 Gold aus dem Vorrat. Die Aktion ist vorbei. Die zusätzlichen Angehörigen wird er nutzen, sobald er erneut am Zug ist.

E. AUF DEM MARKT HANDELN

Man kann in jeder Runde 1 Angehörigen zum Markt schicken. Anders als bei Gebäuden darf der Markt von **allen** Spielern genutzt werden, also **darf jeder Spieler (maximal) 1 Angehörigen dort einsetzen.** Ein Angehöriger auf dem Markt erlaubt es seinem Spieler, in PHASE 5 Material zu kaufen, zu verkaufen und zu tauschen.

F. IM UNTERNEHMEN ARBEITEN

Man kann seine Angehörigen auf das unten gezeigte Feld setzen. Es erlaubt einem, sich in PHASE 5 aus dem Vorrat 50 Florin zu nehmen. **Jeder Spieler darf so viele Angehörige wie er möchte auf dieses Feld setzen,** in der üblichen Zugfolge (1 Angehöriger pro Aktion).

G. CONDOTTIERE ANWERBEN

Man kann einen Angehörigen auf eine Condottiere-Karte setzen, auf der noch kein Angehöriger ist. Während PHASE 5 wird man wählen, wie viele Florin man zahlen will und bekommt dafür die entsprechenden Vorteile.

Anders als Künstler und Prediger bleiben Condottieri bis zum Spielende im Spiel.

BEISPIEL 4: George wirbt Ludovico il Moro an und setzt einen Angehörigen auf ihn. In PHASE 5 wird er 150 Florin zahlen, um 1 Ruhmes- und 1 Kircheneinflusspunkt zu erhalten.

PHASE 5. WIRTSCHAFTEN

Diese Phase umfasst 2 Arten von Aktivitäten:

- **Stadtteil-Aktivitäten:** Alle Angehörigen auf einem Gebäudeplättchen führen die Aktion dieses Gebäudes aus. Die Reihenfolge, in der die Aktionen ausgeführt werden, ist von der Zugfolge und dem Ort eines jeden Gebäudeplättchens abhängig.
- **Zusätzliches Wirtschaften:** dies kann jederzeit ausgeführt werden.

STADTTEIL-AKTIVITÄTEN

Beginnend mit dem Startspieler und dann in Zugfolge schaut sich jeder Spieler das Gebäude auf dem Feld „1“ seines Stadtteil-Spielplans an. Steht ein Angehöriger auf diesem Gebäude (egal, wem er gehört), führt dieser die Aktion des Gebäudes aus. Gibt es keinen Angehörigen dort, wird das Gebäude in dieser Runde übersprungen. Sobald alle Gebäude auf den Feldern „1“ abgewickelt wurden, prüfen die Spieler in Zugfolge die Gebäude auf ihren Feldern „2“, und so weiter, bis alle Gebäude aller Stadtteil-Spielpläne abgewickelt wurden.

Es gibt 2 mögliche Aktionen, die ein Angehöriger auf einem Gebäudeplättchen ausführen kann:

- Produktion
- Bau

PRODUKTION IN GEBÄUDEN

Steht ein Angehöriger auf einem Gebäude, dessen **Fertiggestellt**-Seite nach oben zeigt, wenn er eine Aktion ausführt, nutzt er die Produktions-Eigenschaft des Gebäudes.

Das Gebäudeplättchen gibt an, welchen Nutzen man hat, wenn der Angehörige auf diesem Gebäude produzieren lässt. Zeigt das Plättchen Materialien, Münzen, Ruhmes- oder Kircheneinflusspunkte, erhält man das Angezeigte aus dem Vorrat und legt es auf seinen Stadtteil-Spielplan oder zeigt es auf der entsprechenden Anzeige an. Zeigt das Plättchen eine Formel, kann man bezahlen, was angegeben ist, um den hinter dem Pfeil angegebenen Nutzen zu erhalten.

> **WICHTIG: Materialien gelten als unbegrenzt. Sie können auch dann noch produziert werden, wenn kein Material dieses Typs mehr vorhanden sein sollte. Jedem Spieler stehen zwei Plättchen x2/x3 zur Verfügung, die er zusammen mit seinen Materialien oder Florin ablegen kann, um größere Mengen damit anzuzeigen.**

Man darf nicht vergessen, seinen Anzeiger auf der Ruhmesanzeige weiterzuziehen, wenn man Ruhmespunkte erhält. Kircheneinfluss, den man erhält, zeigt man auf der Kircheneinflussanzeige an. Seinen Angehörigen nimmt man wieder zurück in seinen Vorrat, wenn man die Gebäude-Aktion abgewickelt hat.

Besitzt man die Voraussetzungen zur Aktivierung des Gebäudes nicht, nimmt man seinen Angehörigen wirkungslos in seinen Vorrat zurück.

BAU VON GEBÄUDEN

Befindet sich ein Angehöriger auf einem Gebäude, dessen Seite **im Bau** oben liegt, wenn er seine Aktion ausführt, versucht er, das Gebäude fertigzustellen. Man muss die auf dem Gebäudeplättchen angezeigten Materialien und Münzen in den allgemeinen Vorrat bezahlen. Danach dreht man das Gebäude um, sodass die **Fertiggestellt**-Seite nach oben zeigt. Zeigt das Gebäude eine Belohnung für die Fertigstellung an, erhält man die angegebenen Ruhmes- bzw. die Kircheneinflusspunkte: man darf nicht vergessen, sofort seine entsprechende Anzeige zu aktualisieren. Danach nimmt man seinen Angehörigen zurück in seinen Vorrat. **Kann man die angegebenen Materialien oder Florin nicht bezahlen, legt man seinen Angehörigen und das Gebäude zurück in den Vorrat und verliert 1 Ruhmespunkt.** Sollte das passieren, kann es vorkommen, dass ein leeres Feld zwischen zwei besetzten Feldern des eigenen Stadtteil-Spielplans entsteht. In diesem Fall muss das nächste Gebäude, was man baut (in PHASE 4 einer späteren Runde) auf dem leeren Feld eingesetzt werden.

WEITERES WIRTSCHAFTEN

Jederzeit während PHASE 5 und unabhängig von der Zugfolge kann man seine Angehörigen aktivieren und:

- Auf dem Markt handeln
- Im Unternehmen arbeiten
- Einen Condottiere anwerben

AUF DEM MARKT HANDELN

Jederzeit während dieser Phase darf jeder Spieler mit einem Angehörigen auf dem Markt beliebige oder alle diese Handlungen ausführen, in dieser Reihenfolge:

1. Ein Material für 100 Florin in den allgemeinen Vorrat verkaufen;
2. ein Material für 200 Florin aus dem allgemeinen Vorrat kaufen, und/oder
3. beliebige 2 eigene Materialien in den Vorrat legen und sich dafür von dort 1 anderes Material nehmen.

Die gewünschten Möglichkeiten müssen in einem Durchgang ausgeführt werden und man muss seinen Angehörigen dann vom Markt entfernen. Jede Möglichkeit kann nur 1x pro Marktbesuch genutzt werden und nur in der beschriebenen Reihenfolge. Man darf keine, eine, zwei oder alle drei der obigen Möglichkeiten nutzen.

Handel zwischen den Spielern ist nicht erlaubt!

IM UNTERNEHMEN ARBEITEN

Jederzeit während dieser Phase darf jeder Spieler, der einen oder mehr Angehörige ausgesandt hat, um im Unternehmen zu arbeiten, diese wegnehmen, um für jeden 50 Florin zu erhalten.

CONDOTTIERE ANWERBEN

Jederzeit während dieser Phase darf jeder Spieler, der einen oder mehr Angehörige ausgesandt hat, um einen Condottiere anzuwerben, diese wegnehmen, um die auf der Condottiere-Karte angezeigten Effekte zu nutzen. Pro Angehörigen kann sich der Spieler entscheiden, wie viele Florin er zahlen will, und erhält die angegebenen Effekte.

ZU BEACHTEN:

- Wer nicht zahlen kann oder will, erleidet immer einen negativen Effekt.

BEISPIEL 5A: Die Zugfolge ist **John**, **Paul**, **George**, **Ringo**, daher ist das erste Feld, das geprüft wird, Feld „1“ auf **John**s Stadtteil: ein Fabbro mit **John**s Angehörigen. **John** nimmt sich 1 Metall. Auf **Paul**s Feld „1“ ist ein Boscaiuolo mit **Paul**s Angehörigen. **Paul** nimmt sich 1 Holz. Auf **George**s Feld „1“ ist ein Lanaiuolo, jedoch ohne Angehörigen, also passiert nichts. **Ringo**s Feld „1“ ist mit einem Picconiere besetzt, auf dem **George**s Angehöriger steht, daher nimmt sich **George** 1 Marmor.

BEISPIEL 5B: Die Aktivierungen werden auf diese Weise für die höheren Felder ausgewertet, bis es zu **Paul**s Feld „3“ kommt, einem Carpentiere, das die Seite **Im Bau** mit **Paul**s Angehörigen darauf zeigt. **Paul** hat 0 Florin, 1 Marmor, 1 Holz, 1 Gold, 1 Gewürz und 1 Stoff, was zum Bezahlen der Kosten nicht ausreicht. Daher entfernt er seinen Angehörigen vom Markt und, in vorgegebener Reihenfolge, verkauft er 1 Holz für 100 Florin, kauft kein Material und tauscht 1 Gold und 1 Stoff gegen 1 Marmor. Jetzt hat er alles, was er zum Bau des Carpentiere benötigt. Er dreht es auf die **Fertiggestellt**-Seite und erhält sofort 1 Ruhmespunkt. Das Carpentiere kann ab der nächsten Runde aktiviert werden.

BEISPIEL 5C: In **John**s Feld „4“ ist das Sartore mit einem seiner Angehörigen. **John** hat 1 Metall, 1 Gold, 1 Marmor und 0 Florin. Er entfernt seinen Angehörigen vom Markt, um das Gold für 100 Florin zu verkaufen, entfernt dann die 2 Angehörigen, die im Unternehmen arbeiten, um weitere 100 Florin zu erhalten. Als nächstes entfernt er seinen Angehörigen von der Karte Duca d'Alba und gibt 200 Florin aus, um 1 Kircheneinflusspunkt und 1 Stoff zu erhalten. Schließlich entfernt er seinen Angehörigen vom Sartore, um den Stoff für 1 Ruhmespunkt und 300 Florin zu verkaufen.

PHASE 6. KUNSTWERKE

Das vordringliche Spielziel ist es, Ruhmespunkte zu erringen. Die meisten davon wird man durch die Vollendung von Kunstwerken erhalten. In dieser Phase, beginnend mit dem Startspieler und dann in Zugfolge, versucht jeder Spieler, alle Kunstwerke zu vollenden, denen er in PHASE 4 Angehörige zugewiesen hat. Um ein Kunstwerk erfolgreich zu vollenden, muss man zuerst die Florin-Kosten bezahlen, die beim angeworbenen Künstler angegeben sind. Hat der Künstler mehr als eine Begabung, muss man entscheiden, welche man nutzen will (sie muss die Voraussetzungen des gewählten Kunstwerks erfüllen), bevor man würfelt (siehe RUHM DURCH KÜNSTLER rechts). Man muss die Kosten für die gewählte Begabung zahlen.

Außerdem muss man Materialien und Münzen des Kunstwerk-Felds bezahlen, auf dem man seinen Angehörigen hat.

Nach der Bezahlung der Kosten für Kunstwerk und Künstler erhält man alle Ruhmes- und Kircheneinflusspunkte, die rechts unten auf dem Kunstwerk-Feld gezeigt sind. Danach legt man eines seiner Familienwappen auf das Kunstwerk-Feld, wie folgt:

- Ist das Kunstwerk im eigenen Stadtteil, legt man ein normales Wappen darauf.
- Ist das Kunstwerk auf dem Hauptspielplan, darf man, wenn man möchte, eins der drei besonderen Wappen nutzen. Jedes von diesen sorgt für zusätzliche Einkünfte in jeder Runde (siehe EINKÜNFTE auf Seite 12). Will man das nicht, legt man ein normales Wappen.

Das Künstlerplättchen legt man auf seine zugehörige Karte zurück. Seinen Angehörigen nimmt man in seinen Vorrat zurück.

Jedes Kunstwerk kann nur 1x vollendet werden. Ein Feld, in dem ein Wappen liegt, kann nicht erneut genutzt werden.

BEISPIEL 6: Um den Salone zu vollenden, muss **Ringo** die angegebenen Materialien sowie 250 Florin bezahlen (50 für das Kunstwerk + 200 für Leonardo da Vinci, der als Maler angeworben wurde).

VORTEIL FÜR DIE VOLLENDUNG VON PALAST ODER KIRCHE

- Hat man alle 4 Kunstwerke in seinem Stadtteil-Palast (Palazzo) vollendet, erhält man **sofort** 4 Ruhmespunkte.
- Hat man alle 4 Kunstwerke in seiner Stadtteil-Kirche (Chiesa) vollendet, erhält man **sofort** 2 Kircheneinflusspunkte.
- Darüber hinaus erhält man in PHASE 1 aller noch folgenden Runden denselben/dieselben Vorteil/e erneut als Einkünfte.
- Die 4 Kunstwerke dürfen in beliebiger Reihenfolge vollendet werden.

RUHM DURCH KÜNSTLER

Die Begabung des Künstlers ist oft ebenso wichtig wie der Anspruch des Kunstwerks. Jeder Künstler bringt Bonus-Ruhmespunkte ein, wenn er ein Kunstwerk vollendet. Unten auf jeder Künstlerkarte (bzw. der entsprechenden Karte „Leben in Florenza“ im Fall der namenlosen Künstler) ist eine Liste, welche die Ruhmespunkte anzeigt, die man durch diesen Künstler erhält. Man würfelt und sieht beim Ergebnis in der Liste nach, wie viele Bonus-Ruhmespunkte man erhält. Hat der Künstler mehr als 1 Begabung, gibt es in der Liste jeweils 1 Zeile pro Begabung. Es gilt das Würfelresultat der Zeile, für deren Begabung man sich für die Vollendung des Kunstwerks entschieden (und für die man bezahlt) hat.

WICHTIG: Ist das Kunstwerk in der Kathedrale, würfelt man 2x und sucht eins der Würfelergebnisse aus.

WICHTIG: Will man den Ruhm durch Künstler ohne Würfelglück bestimmen, spielt man gemäß der offiziellen Regelvariante „Ohne Würfel“ von S. 16.

ZU BEACHTEN:

- Ein schlechter Würfelwurf bei einem namenlosen Künstler kann zum Verlust von Ruhmespunkten führen!

BEISPIEL 7: In PHASE 4 plant **John**, die Facciata des Palazzo della Signoria zu erschaffen. Jetzt muss er 3 Marmor, 1 Gewürz, 1 Stoff und 150 Florin bezahlen und außerdem Gian Lorenzo Bernini (Nr. 21) bezahlen. Um dieses Kunstwerk zu vollenden, kann er Bernini 250 zahlen, damit dieser als Architekt arbeitet, oder 200 als Bildhauer. **John** muss sich vor dem Würfelwurf entscheiden. Er wählt, 250 zu zahlen und darf so das Ruhmes-Ergebnis in der Architekten-Zeile nutzen. Er würfelt eine 4, daher erhält er 8 Ruhmespunkte für das Kunstwerk und weitere 5 für den Künstler; also gesamt 13 Ruhmespunkte!

Jetzt legt er eines seiner Familienwappen auf die Facciata. Beginnend mit PHASE 1 der nächsten Runde wird er dank dieses besonderen Wappens, für das er sich entschieden hat, 1 Ruhmespunkt und 1 Angehörigen erhalten.

GUNST DER MUSE

Ist man mit dem Würfelwurf für den Ruhm durch den Künstler unzufrieden, kann man die Gunst der Muse nutzen, 50 Florin bezahlen und ein zweites Mal würfeln (bzw. ein drittes Mal, wenn man ein Kunstwerk auf der Kathedrale vollendet) und das bessere Ergebnis nutzen.

Die Muse gibt ihre Gunst aber nur 1x pro Runde, und zwar an den Spieler, der sie zuerst in Anspruch nimmt. Sobald ein Spieler die Gunst haben möchte, muss ihre Karte umgedreht werden und ist bis zur nächsten Runde nicht mehr verfügbar.

MEISTERWERKE

Alle namhaften Künstler besitzen die Fähigkeit, ein „Meisterwerk" zu erschaffen. Würfelt man und das Ergebnis entspricht einer goldumrandeten Ziffer in der Ruhmesliste des Künstlers, hat dieser sein Meisterwerk geschaffen. In diesem Fall dreht man, nachdem man seine Ruhmespunkte erhalten hat, die Künstlerkarte auf die Seite **vollendetes Meisterwerk**. Jeder namhafte Künstler kann nur 1x ein Meisterwerk pro Spiel schaffen. Die Karte bleibt also umgedreht, so lange er in der Stadt verweilt.

WICHTIG: Das gilt auch, wenn der Künstler mehr als 1 Begabung hat: Ein Künstler, der mit einer Begabung ein Meisterwerk geschaffen hat, kann kein weiteres mit einer anderen Begabung schaffen.

BEISPIEL 8: **Ringo** hat alle nötigen Materialien und Florin bezahlt, um den Salone des Palazzo Vescovile zu erschaffen, sowie 200 Florin an Leonardo da Vinci als Maler bezahlt. Er würfelt eine 6, ein Meisterwerk! Leonardo da Vincis Karte wird umgedreht und ab jetzt kann dieser kein weiteres Meisterwerk mehr vollenden, auch wenn er als Bildhauer angeworben würde.

FEHLSCHLAG

Wer **nicht alle** Kosten für Kunstwerk **und** Künstler bezahlen kann, verliert Ruhmespunkte wie folgt:

- Wenn das Kunstwerk im eigenen Stadtteil ist: 1 Ruhmespunkt
- Wenn das Kunstwerk in einem öffentlichen Gebäude auf dem Hauptspielplan ist: 2 Ruhmespunkte
- Wenn das Kunstwerk in der Kathedrale ist: 3 Ruhmespunkte
- Wenn man einen namhaften Künstler angeworben hat, verliert man 1 zusätzlichen Ruhmespunkt

Das Künstlerplättchen kommt auf seine zugehörige Karte zurück, seinen Angehörigen legt man zurück in den Vorrat.

EINKÜNFTE DURCH KUNSTWERKE

Die Vollendung von Kunstwerken bringt in jeder Runde Einkünfte wie folgt:

- Für jedes vollendete Kunstwerk auf dem Hauptspielplan erhält man die Einkünfte, die von der Flagge oberhalb des Familienwappens angezeigt sind. Das kann 1 Ruhmespunkt, 1 Kircheneinflusspunkt oder 1 Angehöriger sein.
- Außerdem erhält man die Einkünfte, die vom besonderen Familienwappen (falls vorhanden)angezeigt werden.
- Wenn man **alle** der Kunstwerke in seinem Stadtteil-Palast (Palazzo) vollendet hat, erhält man Einkünfte in Höhe von 4 Ruhmespunkten.
- Wenn man **alle** der Kunstwerke in seiner Stadtteil-Kirche (Chiesa) vollendet hat, erhält man Einkünfte in Höhe von 2 Ruhmespunkten.

Man nimmt sich diese Einkünfte ab sofort in jeder PHASE 1, beginnend mit der Runde, die auf die Runde folgt, in der man das Kunstwerk vollendet hat.

Einkünfte durch besondere Wappen

2 Ruhmespunkte

1 Angehöriger

1 Kircheneinfluss-Punkt

Wie in obiger Darstellung zu sehen, hat **George** alle Kunstwerke seiner Palazzo und Chiesa vollendet (sie sind mit seinem Familienwappen markiert), daher erhält er 4 Ruhmespunkte (für den Palazzo) und 2 Kircheneinflusspunkte (für die Chiesa) in PHASE 1 jeder Runde.

PHASE 7. ZUGFOLGE

In dieser Phase kann sich die Zugfolge für die nächste Runde ändern und es könnten ein neuer Hauptmann des Volkes und Bischof gewählt werden. Zuerst bestimmt man, wer Hauptmann des Volkes wird, also Startspieler der nächsten Runde ist. Danach prüft man, ob ein neuer Bischof gewählt wird: dieser ist als zweiter an der Reihe. Zuletzt wird die Zugfolge für die übrigen Spieler festgelegt und die Zugfolgeanzeiger werden entsprechend angeordnet.

HAUPTMANN DES VOLKES

Während der Runde wurden alle Punktzuwächse und -Verluste auf der Ruhmesanzeige festgehalten. Jetzt wird der Spieler, der die höchste Punktzahl auf der Ruhmesanzeige hat, Hauptmann des Volkes der nächsten Runde. Bei Gleichstand gibt es keinen Hauptmann des Volkes in der nächsten Runde.

Wenn man Hauptmann des Volkes wird:

- erhält man sofort die Hauptmannkarte;
- erhält man sofort **Ruhmespunkt-Plättchen** entsprechend seiner Position auf der Ruhmesanzeige;
- bewegt man seinen Hauptmannanzeiger auf der Ruhmesanzeige zurück auf Feld „0"; und
- setzt seinen Anzeiger auf der Zugfolgeanzeige auf das erste Feld (oben auf der Anzeige). Die anderen Anzeiger werden ggf. nach unten verschoben, **ohne ihre Reihenfolge zu verändern**.

Die **anderen** Spieler bewegen ihre Anzeiger auf der Ruhmesanzeige nicht. Auf diese Weise sammeln die Spieler Ruhmespunkte, wenn sie Hauptmann des Volkes werden, und dessen Rolle kann zwischen den Spielern im Verlauf der Partie wechseln.

WICHTIG: Man darf zwar sehen, wie viele Ruhmespunkt-Plättchen die anderen Spieler haben, deren Werte hält man aber geheim. Die Werte der eigenen Plättchen darf man jederzeit einsehen.

BISCHOF

Nachdem der Hauptmann des Volkes bestimmt wurde, prüft man die Kircheneinflussanzeige. Sollte ein einziger Spieler **mindestens** 3 Kircheneinfluss **sowie mehr** als jeder andere Spieler haben, wird er für die nächste Runde zum Bischof. Bei einem Gleichstand im Kircheneinfluss oder wenn kein Spieler mindestens 3 Punkte hat, gibt es in der nächsten Runde keinen Bischof.

Wenn man Bischof wird:

- erhält man sofort die Bischofkarte;
- erhält man sofort die Ruhmespunkte, die an der Position des eigenen Bischofanzeigers auf der Anzeige zu sehen sind, und zieht seinen Hauptmannanzeiger entsprechend voran;
- bewegt man seinen Bischofanzeiger zurück auf das Startfeld der Anzeige; und
- setzt seinen Anzeiger auf der Zugfolgeanzeige auf das zweite Feld von oben gesehen. Wenn jedoch niemand in dieser Phase zum Hauptmann geworden ist, kommt der Anzeiger stattdessen auf das erste Feld. Die anderen Anzeiger werden ggf. nach unten verschoben, ohne ihre Reihenfolge zu verändern.

KARDINAL

Der Spieler, der Bischof ist, kann jetzt möglicherweise zum Kardinal werden. Der Kardinalstitel hat keinerlei besondere Fähigkeiten, bringt aber Ruhmespunkte ein. Man wird Kardinal, wenn man zum Bischof ernannt wird und bereits in der Vorrunde Bischof war. Wird man zum Kardinal, erhält man sofort so viele Ruhmespunkte, wie Spieler teilnehmen.

BEISPIEL 9: Während PHASE 7 ist **Paul**, der gerade Bischof ist, der Spieler, dessen Bischofanzeiger am weitesten vorne auf der Kircheneinflussanzeige ist. Er bewegt den Anzeiger zurück auf das Startfeld und erhält 2 Ruhmespunkte (sie sind auf dem Feld zu sehen, auf dem sein Anzeiger war) plus weitere 4 Punkte (es ist eine Partie zu viert), weil er zum Kardinal ernannt wird.

DIE ANDEREN SPIELER

Alle Spieler, die kein Amt (Hauptmann oder Bischof) erhalten haben, versetzen ihre Zugfolgeanzeiger entsprechend ihrem Punktestand auf der Ruhmesanzeige (wer mehr Punkte hat, spielt früher). Im Fall eines Gleichstands zwischen zwei oder mehr Spielern tauschen diese ihre Positionen untereinander.

SONDERFÄLLE

Es kann vorkommen, dass es keinen Hauptmann des Volkes gibt (in der ersten Runde oder durch Gleichstand auf der Ruhmesanzeige) oder keinen Bischof (in der ersten Runde, durch Gleichstand oder weil kein Spieler auf mindestens 3 Kircheneinflusspunkte kommt) oder dass ein einzelner Spieler beide Ämter erhält. Diese Fälle werden jetzt erklärt:

- **Hauptmann des Volkes, aber kein Bischof:** der Hauptmann ist zuerst am Zug. Die Zugfolge der anderen Spieler wird gemäß der Positionen ihrer Hauptmannanzeiger bestimmt.
- **Bischof, aber kein Hauptmann des Volkes:** der Bischof ist zuerst am Zug. Die Zugfolge der anderen Spieler wird gemäß der Positionen ihrer Hauptmannanzeiger bestimmt.
- **Beide Ämter unbesetzt:** Die Zugfolge aller Spieler wird gemäß der Positionen ihrer Hauptmannanzeiger bestimmt.
- **Beide Ämter beim selben Spieler:** Dieser Spieler ist zuerst am Zug, erhält beide Karten und wendet beide Fähigkeiten in PHASE 2 und PHASE 3 an. Die Zugfolge der anderen Spieler wird gemäß der Positionen ihrer Hauptmannanzeiger bestimmt.

BEISPIEL 10:

Ringos Hauptmannanzeiger ist auf Feld 19, **John**s und **George**s sind auf Feld 14 und **Paul**s ist auf Feld 10. **Ringo** nimmt sich Plättchen im Wert von 19 Ruhmespunkten und die Hauptmannkarte, setzt dann seinen Zugfolgeanzeiger auf das oberste Feld der Anzeige und seinen Hauptmannanzeiger auf Feld 0.

Pauls Bischofanzeiger ist am weitesten vorne, daher erhält er die Bischofkarte und 2 Ruhmespunkte. Er zieht seinen Bischofanzeiger zurück auf das Startfeld und setzt seinen Zugfolgeanzeiger auf das zweite Feld.

Georges und **John**s Hauptmannanzeiger sind auf demselben Feld, daher tauschen sie ihre Positionen auf der Zugfolgeanzeige.

Die neue Zugfolge ist **Ringo**, **Paul**, **George**, **John**.

PHASE 8. RUNDENENDE

In dieser Phase bereitet man das Spiel für die nächste Runde vor. Diese Schritte werden nacheinander ausgeführt:

1. Der Rundenanzeiger wandert um 1 Feld auf der Anzeige weiter. Wenn er bereits auf dem letzten Feld lag, endet das Spiel! Anderenfalls beginnt eine neue Runde.
2. Die ggf. vom Hauptmann inhaftierte Person kommt ins Spiel zurück. Das Personenplättchen kommt zurück auf die passende Karte.
3. Alle Angehörigen auf den Predicatore-Feldern oder der Bischofkarte kommen in ihre Familien-Vorräte zurück.
4. Alle Predigerplättchen auf den Predicatore-Feldern kommen auf ihre Karten zurück.
5. Alle Karten der Personen unter der Karte „I“ der Karten „Leben in Florenza“ kommen aus dem Spiel, ebenso wie die zugehörigen Plättchen.
6. Die noch im Spiel befindlichen Personen wandern in der Reihe „Leben in Florenza“ um 1 Feld nach links.
7. Wenn Karten von Personen in dieser Runde das Spiel verlassen haben, werden entsprechend viele Ersatzplättchen aus dem Beutel gezogen, deren zugehörige Karten gesucht und unter die entsprechende Karte „Leben in Florenza“ gelegt.
8. Sollte bei der Musenkarte die Seite „Nicht verfügbar“ zu sehen sein, wird sie auf **verfügbar** umgedreht.

SPIELENDE

Nachdem die 7. Spielrunde abgeschlossen wurde, endet das Spiel. Jeder Spieler rechnet jetzt seine Siegpunkte zusammen, beginnend bei der aktuellen Position seines Hauptmannanzeigers, den er jetzt in folgender Weise weiterschiebt:

- Um die Siegpunkte, welche die Position seines Bischofanzeigers auf der Kircheneinflussanzeige angibt;
- um 1 Siegpunkt pro 200 Florin seinem Besitz. Ausschließlich zu diesem Zweck ist jedes Material, das er besitzt, 100 Florin wert;
- um 3 Siegpunkte, wenn er das Spiel als Hauptmann des Volkes beendet hat;
- um 3 Siegpunkte, wenn er das Spiel als Bischof beendet hat;
- um -1 Siegpunkt pro **leerem** Gebäudefeld auf seinem Stadtteil-Spielplan;
- um -1 Siegpunkt pro Kunstwerk auf seinem Stadtteil-Spielplan, das er **nicht vollendet** hat;
- um -4 Siegpunkte, wenn er **nicht mindestens 1** Kunstwerk im Palazzo seines Stadtteil-Spielplans vollendet hat;
- um -4 Siegpunkte, wenn er **nicht mindestens 1** Kunstwerk in der Chiesa seines Stadtteil-Spielplans vollendet hat;
- Und schließlich zählt er noch die Siegpunkte in Höhe der Ruhmespunkt-Plättchen in seinem Besitz dazu.

Wer nach dieser Zählung die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichständen gewinnt derjenige dieser Spieler, der die meisten Materialien hat, danach derjenige, der mehr Geld hat. Herrscht auch dann noch Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL

Alle Regeln, die im folgenden Kapitel nicht benutzt werden, bleiben auch im Solospiel gleich. Du kannst nach deiner Wahl gegen einen oder mehrere Geisterspieler antreten.

SPIELSCHWIERIGKEIT

Zuerst musst du dich für einen Schwierigkeitsgrad im Solospiel entscheiden. Dazu musst du entscheiden, wie der Geisterspieler Künstler auswählt:

- **EINFACH:** der Geisterspieler wählt immer den Künstler mit den **niedrigsten Kosten** und erhält Ruhmespunkte immer so, als ob er eine **„1“** erwürfelt hätte;
- **MITTEL**: der Geisterspieler wählt immer den Künstler mit den **niedrigsten Kosten** und erhält Ruhmespunkte immer so, als ob er eine **„6“** erwürfelt hätte;
- **SCHWER:** Der Geisterspieler wählt immer den Künstler mit den **höchsten Kosten** und erhält Ruhmespunkte immer so, als ob er eine **„1“** erwürfelt hätte;
- **MEISTERWERK: der Geisterspieler wählt** immer den Künstler mit den **höchsten Kosten** und erhält Ruhmespunkte immer so, als ob er eine **„6“** erwürfelt hätte.

ZU BEACHTEN:

- In den Schwierigkeitsgraden, bei denen der Geisterspieler Ruhmespunkte durch das Resultat „6“ erhält, muss die Künstlerkarte wie gehabt auf die Seite „vollendetes Meisterwerk“ gedreht werden.

SPIELAUFBAU

Die Vorbereitung verläuft wie üblich, mit so vielen Geisterspielern wie gewünscht.

Jeder Geisterspieler hat seinen eigenen Stadtteil-Spielplan (er zeigt die Geisterseite), 8 Angehörige und 13 Familienwappen in passender Farbe.

Geister erhalten oder verwalten niemals Florin oder Materialien, weder bei der Vorbereitung noch später im Spiel. Die Anzahl der für sie verfügbaren Angehörigen entspricht der Nummer der aktuellen Spielrunde.

Du bist in der ersten Runde zuerst am Zug.

Jeder Geisterspieler, beginnend beim letzten und dann in umgekehrter Zugfolge, würfelt und setzt das zugehörige Gebäude (also eins der sechs mit den Nummern 1 bis 6) auf sein Feld „1“. Da du Startspieler bist, wählst du zuletzt. Danach wiederhole den Vorgang für das zweite Gebäude nach denselben Regeln.

Der Würfelwurf ist ungültig und muss wiederholt werden, wenn:

- Das erwürfelte Gebäude dasselbe ist, das bereits auf dem mit der gleichen Zahl versehenen Feld eines zuvor würfelnden Geisterspielers steht;

oder

- Das erwürfelte Gebäude eines Geisterspielers für sein Feld „2“ dem von seinem Feld „1“ entspricht.

SPIELABLAUF

PHASE 1 - EINKÜNFTE ERHALTEN

- Wenn ein Geisterspieler Hauptmann des Volkes ist, wählt er das dritte Material aus, indem er würfelt und auf der Liste auf der Startspielerkarte nachsieht.
- Jeder Geisterspieler erhält eine Anzahl Angehörige entsprechend der Nummer der laufenden Runde, d. h. 1 in der ersten, 2 in der zweiten und so weiter, bis zur letzten Runde, in der er 7 Angehörige erhält.
- Geisterspieler erhalten keinerlei andere Einkünfte.

PHASE 2 - HAUPTMANN DES VOLKES

- Wenn ein Geisterspieler Hauptmann des Volkes ist, inhaftiert er immer den Künstler mit den höchsten Kosten. Bei einem Gleichstand nimmt er den Künstler unter der Karte „Leben in Florenza“, welche die niedrigere römische Ziffer hat. Wenn auch dort Gleichstand herrscht, die obere der Karten dort.

WICHTIG: Im Fall von Künstlern mit mehr als 1 Begabung betrachtest du nur die Begabung mit den höheren Kosten.

PHASE 3 - BISCHOF

- Diese Phase läuft unverändert ab. Das bedeutet, dass ein Geisterspieler, der Bischof ist, 1 Angehörigen mehr als die Runden-Nummer erhält und du 1 Angehörigen aus deinem Vorrat auf die Bischofkarte setzen musst.

ZU BEACHTEN:

- In der letzten Runde kann ein Geisterspieler also alle seine 8 Angehörigen nutzen, falls er Bischof ist.

PHASE 4 - ANGEHÖRIGE

SO SPIELEN DIE GEISTERSPIELER

- Die Geisterspieler spielen in Zugfolge. In seinem Zug würfelt der Geisterspieler, zählt die Anzahl der zugehörigen leeren Felder (also von denen ohne Angehörigen) auf seinem Aktionsraster von links nach rechts und setzt einen Angehörigen **aufrecht** auf das letzte ausgezählte Feld.
- Sollten **alle** Felder des Aktionsrasters von Angehörigen besetzt sein, entfernt der Geisterspieler solche, die **liegen** (siehe PHASE 8 auf Seite 16) und zählt dann weiter, bis er alle Aktionen genutzt hat, die er nutzen kann.

BEISPIEL 11: Der Geisterspieler erwürfelt eine 4. Sein Angehöriger kommt auf das sechste Feld („Condottiere anwerben“), weil zwei Felder bereits besetzt sind.

BEISPIEL 12: Jetzt sind alle Felder besetzt, daher entfernt der Geisterspieler alle der liegenden Angehörigen. Es ist die vierte Spielrunde und der Geist ist Bischof, daher hat er gesamt 5 Angehörige. Da er bereits 2 genutzt hat, (stehend), setzt er weitere 3 auf den Einkünfte-Bereich seines Stadtteil-Spielplans und die anderen zurück in den Vorrat.

- Der Geisterspieler führt **sofort** die Aktion auf dem Feld des Aktionsrasters aus, auf dem er einen Angehörigen hat und **wickelt dessen Effekt ab**, wie folgt:

GEBÄUDE BELEGEN
(kommt 2x vor)

- Der Geisterspieler würfelt und zählt ab Feld „1“ des Startspielers, ignoriert dabei jegliche Gebäude, die nicht aktiviert werden können (Nr. 22-30 oder Gebäude, auf denen bereits ein Angehöriger steht). Sollte er dabei das letzte Gebäude des Startspielers erreichen, zählt er ggf. auf dem Stadtteil des zweiten Spielers weiter und so weiter; falls nötig, zählt er erneut beim Startspieler weiter. Sobald er die erwürfelte Zahl erreicht, dreht er das Gebäudeplättchen auf die Seite **Im Bau**, um anzuzeigen, dass es in dieser Runde nicht mehr aktiviert werden kann.

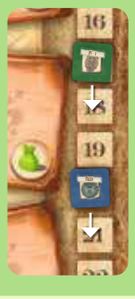
- Falls der Typ des ermittelten Gebäudes zwischen den Nummern 13 und 21 liegt, erhält der Geisterspieler sofort die angegebenen Ruhmes- und Kircheneinflusspunkte. Ein Geisterspieler erhält niemals Materialien oder Florin.

ZU BEACHTEN:

- Sollte ein Geisterspieler ein Gebäude im Stadtteil eines anderen Spielers aktivieren, muss er diesem wie üblich 1 Ruhmespunkt bezahlen; die Hauptmannanzeiger werden wie üblich verschoben.

- Wenn keines der Gebäude in keinem Stadtteil aktiviert werden kann oder wenn diejenigen, die aktiviert werden könnten, in den Stadtteilen der anderen Spieler sind und der Hauptmannanzeiger des Geisterspielers auf Feld -3 ist, hat der Geisterspieler hier keine Aktion.

BEISPIEL 13: Der Geisterspieler erwürfelt eine 3. **Paul** ist Startspieler, also beginnt die Zählung bei Feld „1" seines Stadtteils.



Der Geisterspieler dreht **Pauls** Convento um. Er erhält 2 Ruhmespunkte und 1 Kircheneinflusspunkt, doch vorher verliert er 1 Ruhmespunkt und **Paul** gewinnt 1 Ruhmespunkt dazu.

GEBÄUDE BAUEN

Der Geist wählt auf folgende Weise, welches Gebäude er baut:

- Zuerst wählt der Geist die Kategorie des Gebäudes, indem er würfelt und in der Liste auf der Rückseite der Spielregel nachsieht.
- Dann würfelt er erneut und prüft in derselben Liste, welches Gebäude er in dieser Kategorie erbaut.
- Der Geist erhält sofort die auf dem Gebäude gezeigte Belohnung und legt das Plättchen auf das Feld mit der niedrigsten Zahl in seinem Stadtteil, mit der Seite „Im Bau" nach oben, um zu zeigen, dass es in dieser Runde nicht aktiviert werden kann.
- Wenn im Stadtteil des Geisterspielers keine freien Felder mehr sind oder das ermittelte Gebäude nicht mehr verfügbar ist, führt er die Aktion nicht aus.

BEISPIEL 14: Der Geisterspieler würfelt erst 2 und dann 5, daher baut er das Mercatante und erhält sofort 2 Ruhmespunkte.

EIN KUNSTWERK IN DER KIRCHE DES GEISTERSPIELER-STADTTEILS ERSCHAFFEN

1. Der Geisterspieler wählt den Künstler mit den niedrigsten oder höchsten Kosten, je nach Schwierigkeitsgrad. Bei Gleichstand wählt er den Künstler unter der Karte „Leben in Florenza" mit der niedrigeren römischen Ziffer. Wenn auch dort Gleichstand herrscht, wählt er die obere der Karten dort.

WICHTIG: Im Fall von Künstlern mit mehr als einer Begabung betrachtest du nur die Begabung mit den höheren oder niedrigeren Kosten, je nach Schwierigkeitsgrad.

2. Der Geisterspieler wählt das erste Kunstwerk, in alphabetischer Reihenfolge, das zur Begabung des gewählten Künstlers passt und erhält sofort die angegebenen Ruhmes- und Kircheneinflusspunkte, dann legt er eines seiner normalen Familienwappen darauf.

WICHTIG: Im Fall von Künstlern mit mehr als einer Begabung betrachtest du nur die im vorigen Schritt gewählte Begabung.

3. Drehe das Künstlerplättchen auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass es für den Rest der Runde nicht mehr zur Verfügung steht. Der Geisterspieler erhält Ruhmespunkte durch den Künstler, entsprechend dem Schwierigkeitsgrad.

4. Wenn keine Künstler zur Verfügung stehen oder es kein geeignetes Kunstwerk für den gewählten Künstler gibt oder der Geisterspieler keine normalen Familienwappen mehr besitzt, führt der Geisterspieler diese Aktion nicht aus und der Künstler bleibt verfügbar.

ZU BEACHTEN:

- Wenn der Geisterspieler der Hauptmann des Volkes ist, kann er die in PHASE 2 auf der Hauptmannkarte inhaftierte Person wie üblich nutzen.

ZU BEACHTEN:

- Der Geisterspieler erhält wie üblich 2 Kircheneinflusspunkte als Vorteil, sobald er die Kirche komplettiert hat.

BEISPIEL 15 (siehe dazu die Positionen der Personen auf Seite 5): In einem EINFACHEN Spiel muss der Geisterspieler ein Kunstwerk in seiner Kirche erstellen. Er wählt den kostengünstigsten Künstler, der Leonardo da Vinci ist, wirbt ihn als Bildhauer an und sucht dann das erste Kunstwerk in alphabetischer Reihenfolge, an dem ein Bildhauer arbeiten kann. Es ist die Cappella, daher erhält der Geisterspieler sofort 4 Ruhmespunkte und 1 Kircheneinflusspunkt, sowie 2 Ruhmespunkte für den Künstler.

EIN KUNSTWERK IM PALAST DES GEISTERSPIELER-STADTTEILS ERSCHAFFEN

Das funktioniert entsprechend den Abläufen in der Stadtteil-Kirche des Geisterspielers.

ZU BEACHTEN:

- Der Geisterspieler erhält wie üblich 4 Ruhmespunkte als Vorteil, sobald er seinen Palast komplettiert hat.

CONDOTTIERE ANWERBEN

- Der Geisterspieler erhält sofort die Ruhmes- und/oder Kircheneinflusspunkte des ersten Condottiere in alphabetischer Reihenfolge, die in der untersten Zeile angezeigt werden (also die mit den höchsten Kosten). Danach dreht er die Karte um, was anzeigt, dass sie in der laufenden Runde nicht mehr verfügbar ist.
- Wenn keine Condottieri mehr verfügbar sein sollten, hat der Geisterspieler hier keine Aktion.

1 KIRCHENEINFLUSSPUNKT ERHALTEN

Der Geisterspieler erhält sofort 1 Kircheneinflusspunkt.

EIN KUNSTWERK AUF DEM HAUPTSPIELPLAN ERSCHAFFEN

1. Der Geisterspieler bestimmt zuerst den Ort auf dem Hauptspielplan (Kathedrale oder öffentliches Gebäude), auf welchem er das Kunstwerk erstellen wird, indem er würfelt und das Ergebnis in der Liste auf der Rückseite der Spielregel nachsieht.
2. Der Geisterspieler befolgt dann die Schritte, die im Abschnitt EIN KUNSTWERK IN DER KIRCHE DES GEISTERSPIELER-STADTTEILS ERSCHAFFEN beschrieben sind, mit dem Unterschied, dass er hier zuerst seine besonderen Familienwappen einsetzt, bevor er die normalen nehmen muss.

WICHTIG: Welche besonderen Wappen er nimmt, ist egal, denn der Geisterspieler erhält in PHASE 1 ja nie Einkünfte.

ZU BEACHTEN:

- Wenn du mit mehr als einem Geist spielst, wird diese Option meistens dazu führen, dass diese Aktion ausfällt. Das solltest du beim Wählen des Schwierigkeitsgrads berücksichtigen. Es ist natürlich auch zulässig, für jeden Geisterspieler einen anderen Schwierigkeitsgrad festzulegen.

PHASE 5 - WIRTSCHAFTEN

In dieser Phase unternehmen die Geisterspieler nichts.

PHASE 6 - KUNSTWERKE

In dieser Phase unternehmen die Geisterspieler nichts.

PHASE 7 - ZUGFOLGE

Diese Phase läuft unverändert ab.

PHASE 8 - RUNDENENDE

Zusätzlich zu den normalen Schritten musst du folgendes tun:

1. Alle Angehörigen der Geisterspieler, die auf ihren Aktionsrastern stehen, müssen flach hingelegt werden.
2. Alle umgedrehten Künstlerplättchen müssen wieder auf ihre Vorderseite gedreht werden.
3. Alle der Gebäudeplättchen mit der Seite „Im Bau“ nach oben müssen auf die Seite „Fertiggestellt“ gedreht werden.
4. Alle der verdeckten Condottierekarten müssen wieder auf die Vorderseite gedreht werden.

STRATEGIETIPPS FÜR NEULINGE

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

- Man sollte sich idealerweise überall beteiligen: Kunstwerke in öffentlichen Gebäuden, in der Kathedrale und im Stadtteil haben zwar unterschiedliche Kosten, bieten aber auch unterschiedliche Vorteile. die zu entsprechenden Strategien führen. Außerdem ist es wichtig, Gebäude in seinem Stadtteil zu errichten, um die zu erstellenden Kunstwerke vollenden zu können.
- Man sollte Gebäude bauen, die Geld einbringen. Zu Spielbeginn meint man noch, dass seine Grundeinkünfte ausreichend sind, doch später wird alles knapp.
- Man sollte immer die Aktivierungsreihenfolge der Gebäude im Blick haben!
- Angehörige sind besonders wertvoll im Mittelspiel. Hat man nur wenige, kann man nur wenige Aktionen ausführen. Man sollte aber darauf achten, alle wirklich nutzen zu können, bevor man weitere durch Zahlung an Prediger erhält.
- Man sollte nie den einen verlorenen Ruhmespunkt unterschätzen, wenn man das Gebäude eines anderen Spielers nutzt. Er könnte darüber entscheiden, wer Hauptmann wird, und außerdem enden die Partien oft sehr knapp.
- Man sollte mindestens 1 Kunstwerk in Palast und Kirche vollenden. Der 4-Punkte-Abzug tut wirklich weh.
- Bevor man einen Bau oder ein Kunstwerk plant, sollte man sicher sein, alles nötige Material und Geld zu haben. Ja, ein anderer Spieler kann einem dann zwar immer noch zuvorkommen, aber es ist besser, Material für andere Dinge übrig zu haben, als Ruhmespunkte zu verlieren.

OFFIZIELLE FLORENZA-VARIANTE OHNE WÜRFEL

Wir von Placentia Games glauben zwar, dass es spannender ist, nicht von vorneherein zu wissen, ob die Arbeit eines Künstlers ein Meisterwerk wird, dennoch hatten wir uns in der zweiten Edition 2014 entschieden, eine Variante für Spieler zu veröffentlichen, die den Zufall auf ein Minimum reduziert. Viel Spaß!

Die Geschichte lehrt uns, dass sich die wichtigsten Meisterwerke der größten Renaissancekünstler in den prunkvollsten Kathedralen oder Gebäuden befinden. Es dürfte also klar sein, dass solche Gebäude Künstler zu kreativen Höchstleistungen anregten, um einen bleibenden Eindruck in der Kunstgeschichte zu hinterlassen. Es schadet auch nicht, einen Anreiz für den Künstler zu schaffen, indem man ihn besser bezahlt!

WIE MAN DEN RUHM EINES KÜNSTLERS BESTIMMT

Immer, wenn man ein Kunstwerk bewerten muss, würfelt man nicht, sondern rechnet: Ruhm für Kunstwerk = Basiswert + Prämienwert.

BASISWERT

Der Basiswert entsteht durch den Bereich in Florenza, in dem das Werk geschaffen wurde:

- Im eigenen Stadtteil des Spielers ist der Basiswert 1 (als ob man eine 1 erwürfelt hätte).
- In einem öffentlichen Gebäude ist der Basiswert 2 (als ob man eine 2 erwürfelt hätte).
- In der Kathedrale ist der Basiswert 3 (als ob man eine 3 erwürfelt hätte).

PRÄMIENWERT

Es ist möglich, den Künstler durch Geld zu motivieren. Pro 50 Florin, die man **zusätzlich** zu den Kosten des Künstlers bezahlt, erhält man 1 Punkt Prämienwert. **Man darf bis zu 150 Florin als Prämie ausgeben, was maximal also +3** liefert.

Danach schaut man sich die Künstlerkarte an, um die Ruhmespunkte dort abzulesen, die aufgrund des soeben ermittelten Werts vergeben werden. Die Regeln für ein Meisterwerk bleiben gleich, also wird die Karte nach der Schaffung eines Meisterwerks umgedreht.

GUNST DER MUSE

Die Muse erlaubt es, 1 weiteren Punkt Prämie zum Basiswert hinzuzuzählen, was das Limit auf 200 Florin erhöht. Wie im normalen Spiel vergibt sie ihre Gunst nur 1x pro Runde, an den ersten Spieler, der sie in Anspruch nehmen will.

BEISPIEL 16: George wirbt Raffaello an, um die Cappella der Santa Maria Novella zu schaffen. Das ist ein öffentliches Gebäude, daher ist der Basiswert 2. George will Raffael mit 100 Florin motivieren, also ist der Wert des Kunstwerks jetzt 4. Bei Raffaello bringt eine Arbeit mit 4 Punkten 5 Ruhmespunkte ein (so als ob George eine 4 erwürfelt hätte). Es wäre sinnlos gewesen, Raffael mit weiteren 50 Florin zu beglücken, denn auch dann hätte es nicht mehr als 5 Ruhmespunkte gegeben. Um Raffaellos Meisterwerk zu schaffen, kann George nur noch die Gunst der Muse einfordern und eine Prämie von insgesamt 200 Florin zahlen, um einen Kunstwerkwert von 6 zu erzielen.

ZU BEACHTEN:

- Prämien darf man ebenfalls an namenlose Künstler zahlen, um im eigenen Stadtteil eine Strafe zu vermeiden oder einen Bonus bei der Kathedrale zu erhalten.

HISTORISCHE ANMERKUNGEN

***Florenza** hat zwar auf einen realen historischen Hintergrund, dieser wurde der Spielbarkeit wegen aber vereinfacht. Das gilt besonders für die Personen: sie wurden rein subjektiv gewählt, unter Berücksichtigung kunsthistorischer Aspekte. Nicht alle arbeiteten im selben Zeitraum, einige waren sogar niemals in Florenz tätig. Wir haben jedoch versucht, die prägenden Vertreter ihrer Zeit zu verwenden. Noch ein Wort zu den Predigern: Außer Girolamo Savonarola haben sie alle mit der Epoche und dem Ort des Spiels nicht direkt zu tun. Giordano Bruno wurde gewählt, weil er ein charismatischer Denker war, auch wenn er in Florenz nie gepredigt hat, während Franz von Assisi, Antonius von Padua, Bernardo di Chiaravalle und Thomas von Aquin alle vor der Renaissance lebten. Man sollte sich vorstellen, dass diese Personen nicht auf die historischen Figuren verweisen, sondern auf Prediger, die ihrem Vorbild folgten: Es sind Brüder oder Mönche der Orden, die von ihnen gegründet wurden. Die Zahlung an einen Prediger ist daher als eine Spende an den Orden zu verstehen.*

Stefano Groppi, Autor

1. Andrea del Verrocchio
(Andrea di Francesco di Cione)

Florenz, 1437 - Venedig, 1488

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

2. Andrea Mantegna

Isola di Carturo, 1431 - Mantua, 13. September 1506

Venezianischer Maler, aktiv hauptsächlich am Hof der Gonzaga in Mantua, beeinflusst von den toskanischen Künstlern, besonders Donatello. Berühmte Werke: Hochzeitskammer im Palazzo Ducale in Mantua und der Tote Christus in der Kunstakademie Brera in Mailand.

3. Andrea Palladio
(Andrea di Pietro dalla Gondola)

Padua, 30. November 1508 – Maser, 19. August , 1580

Wichtigster Architekt im Raum Venetien, Verfasser von bedeutenden Werken über Architektur, die noch jahrhundertelang Gültigkeit besaßen. Inspiriert durch klassische und römische Architektur. Aktiv besonders in Vicenza, viele Projekte für Kirchen, Villen und Paläste.

4. Antonello da Messina
(Antonello di Giovanni di Antonio)

Messina, 1430 - Messina, Februar 1479

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

5. St. Antonius von Padua
(Fernando Martim de Bulhões e Taveira Azevedo)

Lissabon, 15. August 1195 – Padua, 13. Juni 1231

Franziskanermönch, von der katholischen Kirche als Heiliger verehrt. Geborener Portugiese, weitgereist, traf Franz von Assisi. Nach Padua umgezogen, dort jung gestorben. Schon zu Lebzeiten sehr bekannt, ihm werden diverse Wunder zugeschrieben. Hochgelehrt, schaffte es, Strenge und Güte zu vereinen, dadurch von allen sozialen Schichten geschätzt.

6. Antonio da Sangallo
(Antonio Cordini)

Florenz, 12. April 1484 - Terni, 3. August 1546

Stammt aus einer Architektenfamilie (ein berühmter Onkel trug denselben Namen), Vertreter der Renaissancearchitektur, in Rom Schüler von Bramante.

7. Beato Angelico
(Brudera Giovanni da Fiesole, im weltlichen Leben Guido di Pietro Trosini)

Vicchio, 1395 - Rom, 1455

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

8. Benvenuto Cellini

Florenz, 3. November 1500 – Florenz, 13. Februar 1571

Bildhauer in Florenz. Berüchtigt für seinen stürmischen Charakter, nahm an zahlreichen Raufereien teil und an der Verteidigung Roms während der berühmten Plünderung. Sein bekanntestes Werk ist „Perseus schlägt der Medusa den Kopf ab".

9. Bernardo di Chiaravalle
(Bernard de Fontaine)

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

Französischer Mönch und Reformator, Begründer des strengen Zisterzienserordens, als Gegenbewegung zu den reichen Benediktinern von Cluny. Erhielt von Papst Eugenio III. den Auftrag, für den Zweiten Kreuzzug zu werben.

10. Caravaggio
(Michelangelo Merisi)

Mailand, 29. Sept. 1571 – Porto Ercole, 18. Juli 1610

Spitzname „il pittore maledetto" (der verfluchte Maler) wegen seiner zahlreichen Probleme mit der Justiz aufgrund seines Temperaments. Einer der größten Meister der Farben und noch mehr des Lichtes. War aktiv von Rom, Sizilien und Neapel. Unter seinen Werken ist „Die Berufung des Heiligen Matthäus und der heilige Girolamo" besonders erinnernswert.

11. Correggio
(Antonio Allegri)

Correggio, August 1489 – Correggio, 5. März 1534

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

12. Domenico Ghirlandaio
(Domenico Bigordi)

Florenz, 1449 – Florenz, 11. Januar 1494

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

13. Donatello
(Donato di Niccolò di Betto Bardi)

Florenz, 1386 – Florenz, 13. Dezember 1466

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

14. Donato Bramante
(Donato di Angelo di Pascuccio)

Fermignano, 1444 – Rom, 11. März 1514

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

15. Filippo Brunelleschi

Florenz, 1377 – Florenz 1446

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

16. Filippo Lippi

(Bruder Filippo di Tommaso Lippi)

Florenz, 1406 – Spoleto, 1469

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

17. Francesco Borromini

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

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

18. Francesco d'Assisi

(Franz von Assisi, Giovanni di Pietro Bernardone)

Assisi, 1182 – Assisi, 3. Oktober 1226

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

19. Francesco Mochi

Montevarchi, 29. Juli 1580 - Rom, 6. Februar 1654

Einer der ersten Bildhauer des Barock, weit gereist, beeinflusst von den dabei gewonnenen Eindrücken. Sein Meisterwerk, die Reiterstatuen von Alessandro e Ranuccio Farnese, steht in Piacenza. In Rom hingegen verliert er durch die Auseinandersetzung mit Bernini, einer dominierenden Person, viele Aufträge. Trotz sorgfältiger Recherchen haben wir keine bildliche Darstellung des Künstlers gefunden, im Spiel ist deshalb ein Porträt des Illustrators Ivan Zoni verwendet worden.

20. Giambologna

(italienisch für Jean de Boulogne)

Douai, 1529 - Florenz, 1608

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

21. Gian Lorenzo Bernini

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

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

22. Giordano Bruno

Nola, 1548 – Rom, 17. Februar 1600

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

23. Giorgio Vasari

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

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

24. Giorgione

(Giorgio Zorzi da Castelfranco)

Castelfranco Veneto, 1478 – Venedig, 1510

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

25. Giotto *(Giotto di Bondone)*

Vespignano, 1267 – Florenz, 8. Januar 1337

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

26. Girolamo Savonarola

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

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

27. Giulio Romano *(Giulio Pippi)*

Rom, 1499 – Mantua, 1. November 1546

Architekt und Maler, Mitarbeiter von Raffael. Erfolg hauptsächlich in Mantua, am Hof der Gonzaga, für die er Palazzo Te entwarf, dort schuf er die Fresken im Saal der Giganten.

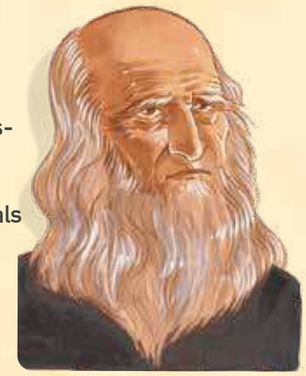
28. Leon Battista Alberti

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

Einer der vielseitigsten Geister der Renaissance, Architekt, aber auch Mathematiker, Kryptologe, Philosoph, Humanist und Dichter. Ihm verdanken wir die Vollendung von Santa Maria Novella, im Auftrag der Familie Rucellai, für die er auch ihren Palast konzipierte.

29. Leonardo da Vinci

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



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

30. Lorenzo Ghiberti

Pelago, 1378 – Florenz, 1455

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

31. Masaccio

(Tommaso di Giovanni di Mone Cassai)

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

Fähiger Maler, besonders bei der Verwendung der Hell-Dunkel-Technik, insbesondere die Cappella Brancacci mit der Vertreibung Adams und Evas aus dem Paradies.

32. Michelangelo Buonarroti

Caprese Michelangelo, 6. März 1475 – Rom, 18. Feb. 1564

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

33. Piero della Francesca

Sansepolcro, ca. 1420 – Sansepolcro, 12. Oktober 1492

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

34. Pietro Perugino
(Pietro di Cristoforo Vannucci)

Città della Pieve, ca. 1450 – Fontignano, 1523

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

35. Raffaello Sanzio
Urbino, 6. April 1483 – Rom, 6. April 1520

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

36. Sandro Botticelli
(Alessandro di Mariano di Vanni Filipepi)

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

Auch wenn die Herkunft seines Künstlernamens nicht bekannt ist, eines ist sicher: Er war einer der wichtigsten Maler seiner Zeit. Sehr fruchtbares Schaffen. Viele seiner Werke befinden sich in den Uffizien von Florenz, mehrere davon sind weltbekannt wie z.B. Der Frühling und Die Geburt der Venus.

37. Tintoretto
(Jacopo Comin)

Venedig, 29. September 1518 – Venedig, 31. Mai 1594

Wahrscheinlich letzter Vertreter der Malerei der Renaissance, benutzte die Farben, um seinen Werken Tiefe und Perspektive zu verleihen. War nie in Florenz tätig.

38. Tizian
(Tiziano Vecellio)

Pieve di Cadore, ca. 1490 - Venedig, 27. August 1576

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

39. Thomas von Aquin
Roccasecca (FR), ca. 1225 – Fossanova, 7. März 1274

Dominikaner, als Heiliger verehrt, Lehrer der Theologie und Philosophie, herausragender Vertreter der Scholastiker. Begründete die blühende Thomisten-Schule, die lang Zeit die katholische Lehre beeinflusst hat. Obwohl kein richtiger Prediger, war er Vorbild für viele nachfolgende Generationen von Priestern.

40. Vignola
(Jacopo Barozzi da Vignola)

Vignola, Oktober 1507 – Rom, 7. Juli 1573

Fähiger Architekt, war nach dem Umzug nach Rom Hausarchitekt der Familie Farnese, die ihm diverse Aufträge gab, außerdem Bauleiter des Petersdoms im Vatikan.

A. Alessandro Farnese
Rom, 27. August, 1545 – Arras, 3. Dezember, 1592

Einer der größten Condottieri (Söldnerführer) des 16. Jahrhunderts, diente dem spanischen Kaiserreich unter Karl V., errang große Siege, insbesondere in Flandern. Berühmt dafür, seinen Truppen Disziplin und Selbstkontrolle abzuverlangen. Sein Vater war Enkelsohn von Papst Paul III. War Herzog von Parma, Piacenza und Castro.

B. Bartolomeo Colleoni
Solza, 1395 – Malpaga, 2. November 1475

Schlug bereits als kleiner Junge die Militärlaufbahn ein und brachte es bald zu Glanzleistungen. Er wurde Condottiere und erzielte seine größten Erfolge unter der Durchlauchtigsten Republik Venedig.

C. Duca d'Alba
(Don Fernando Álvarez de Toledo y Pimentel, dritter Herzog von Alba)

Piedrahíta, 29. Okt. 1507 – Lissabon, 11. Dezember 1582

Er war kein wirklicher Condottiere, sondern ein fähiger und rücksichtsloser spanischer General unter Karl I. War in Italien Vizekönig von Neapel und Gouverneur von Mailand, seine Hauptaktivität waren die Niederlande. Dort nannte man ihn *Eiserner Herzog* bzw. gaben ihm seine protestantischen Feinde den Namen *Schlächter von Flandern*.

D. Gattamelata *(Erasmo da Narni)*
Narni, 1370 – Padua, 1443

Condottiere, bekannt für seine gutmütigen Umgangsformen und seine Schläue (daher sein Spitzname: schmeichelnde Katze), diente unter Florenz, dem Papst und Venedig,wo er die größten Siege errang; bekannt vor allem die Eroberung Veronas.

E. Giovanni dalle Bande Nere
(Ludovico di Giovanni de' Medici)

Forlì, 6. April 1498 – Mantova, 30. November 1526

Sohn von Giovanni de' Medici und Caterina Sforza, wurde Söldner. Wegen seiner Trauer um Papst Leo X. fügte er seinem Wappen schwarze Streifen hinzu, daher sein Spitzname (Giovanni vom schwarzen Band). Das letzte Kapitel seines Lebens ist Legende: er hielt die Lampe für den Chirurg, der ihm sein verletztes Bein amputierte. Er starb fünf Tage danach.

F. Ludovico il Moro
(Ludovico Maria Sforza)

Vigevano, 27. Juli 1452 – Loches, 27. März 1508

War nicht wirklich ein Condottiere, kämpfte als Herzog von Mailand, zuvor Feind und dann Verbündeter von Florenz gegen Pisa, führte zur Rückeroberung der Stadt. Diese Allianz sorgte für den Bruch des zuvor bestehenden Bündnisses mit Venedig und führte zu seinem Abstieg.

BESONDERER DANK

Wenn ich an die Jubiläumsausgabe von Florenza denke, denke ich an die Leute, die dies haben Wirklichkeit werden lassen, beginnend bei meinen Freunden Sandro Zurla und Franco Arcelloni, die als erste an das Spiel geglaubt haben und es unbedingt veröffentlichen wollten. Gemeinsam teilten wir das Glück, den Ärger, die Befriedigung und die Schwierigkeiten, Placentia Games zu sein. Außerdem muss ich allen danken, die daran gearbeitet haben oder denen, die es getestet haben, es mochten und uns darin bestärkt haben, das Projekt namens Florenza weiter zu verfolgen.

Schließlich darf ich meine Frau Sara nicht vergessen, meine Muse, die mich unterstützt hat und darauf drängte, diese Edition zum 10. Jubiläum herauszubringen.

Stefano Groppi, Autor

Als wir das Projekt zur Realisierung Florenzas gestartet haben, wollten wir ein Spiel schaffen, das die Spieler in ein genaues historisches Umfeld versetzen sollte, und das so erfolgreich sein sollte, dass es die Zeit überdauern würde. Diese Ziele haben wir tatsächlich erreicht: Florenza ist ein echtes „Kennerspiel", nicht wirklich etwas für Einsteiger, und sein historischer Kontext ist zweifellos gelungen. Außerdem beweist diese Jubiläumsausgabe, dass das Spiel immer noch seine Fans hat und auch nach zehn Jahren weitere Spieler in seinen Bann ziehen kann.

Daher danken wir dem Autor, dem ursprünglichen Produktionsteam und dem neuen, das dieses Projekt vorangebracht hat. Und vor allem den Fans, die uns über all die Jahre begleitet haben.

Franco und Sandro, Placentia Games.

Post Scriptum dankt zuerst all den Fans, die uns viele Jahre lang nach einer Neuausgabe dieses geschätzten Spiels gefragt haben. Anlässlich des Jubiläums sind wir dem enthusiastisch nachgekommen und haben dafür gesorgt, dass die neue Edition modernisiert wird.

Als nächstes danken wir Danilo Festa, der uns das Florenza Dice Game beschert hat, das unsere Begeisterung aufs Neue entfacht und den Weg für die neue Ausgabe geebnet hat.

Natürlich danken wir auch Stefano Groppi, P.S. Martensen und allen Testspielern, die uns bei der Entwicklung geholfen haben, allen voran Danilo Festa selbst, Daniele Barbaglia und Nadia Galletti.

Und schließlich wie üblich, Franco und Sandro, den Gründern von Placentia Games, die immer an uns geglaubt haben und an unsere Weise, ihr Projekt in ihrem Sinne weiterzuführen.

Mario, Marco und Matteo, Post Scriptum

RUNDENPHASEN

PHASE 1 – EINKÜNFTE ERHALTEN

- Basis-Familieneinkünfte, die auf den Stadtteil-Spielplänen angegeben sind
- Einkünfte, die violette Gebäude liefern (Nr. 22-30)
- Einkünfte, die Kunstwerke auf dem Hauptspielplan liefern
- Einkünfte, welche die Vervollständigung von Stadtteil-Palast und/oder Kirche liefert

PHASE 2 – HAUPTMANN DES VOLKES

- Inhaftiert 1 Künstler oder Prediger

PHASE 3 – BISCHOF

- Erhält 1 zusätzlichen Angehörigen aus dem eigenen Vorrat
- Gegner müssen je 1 Angehörigen aus ihren Vorräten auf Bischofkarte stellen

PHASE 4 – ANGEHÖRIGE

- Ein Gebäude belegen
- Ein Gebäude bauen
- Einen Künstler anwerben
- Für Wohltätigkeit spenden
- Auf dem Markt handeln
- Im Unternehmen arbeiten
- Einen Condottiere anwerben

PHASE 5 – WIRTSCHAFTEN

- Gebäude (nacheinander) abwickeln und Angehörige entfernen
- Abwickeln von Markt-, Unternehmen- und Condottiere-Aktionen (jederzeit) und Angehörige entfernen

PHASE 6 – KUNSTWERKE

- Bezahlung von Kosten für Kunstwerk und Künstler

PHASE 7 – ZUGFOLGE

- Neuer Hauptmann des Volkes
- Neuer Bischof
- Andere Spieler

PHASE 8 – RUNDENENDE

- Rundenanzeiger wandert weiter
- Angehörige kehren in Vorräte zurück
- Geistliche kehren auf ihre Karten zurück
- Voranschreiten/Ersetzen der Personen

Placentia Games ist eine Marke von Post Scriptum S.a.s. di Mario Sacchi & C.
placentiagames.it
postscriptum-games.it

SOLO: GEISTERSPIELER

RUNDENPHASEN

PHASE 1 – EINKÜNFTE ERHALTEN

- Erhält Angehörige in Höhe der Nummer der laufenden Runde
- Erhält keine weiteren Einkünfte

PHASE 2 – HAUPTMANN DES VOLKES

- Wählt Künstler mit **höchsten** Kosten

PHASE 3 – BISCHOF

- Unverändert

PHASE 4 – ANGEHÖRIGE

- Siehe Raster mit MÖGLICHEN AKTIONEN

PHASE 5 – WIRTSCHAFTEN

- Es passiert nichts

PHASE 6 – KUNSTWERKE

- Es passiert nichts

PHASE 7 – ZUGFOLGE

- Unverändert

PHASE 8 – RUNDENENDE

- Künstler, Gebäude und Condottieri wieder zurückdrehen

WAHL DES ORTS AUF DEM HAUPTSPIELPLAN

1. Duomo
2. Palazzo della Signoria
3. Battistero
4. Palazzo Vescovile
5. San Lorenzo
6. Santa Maria Novella

MÖGLICHE AKTIONEN

EIN GEBÄUDE BELEGEN

- Würfelt und zählt ab Feld „1" des ersten Spielers ab

EIN GEBÄUDE BAUEN

- Würfelt, um die Kategorie festzulegen und dann erneut, um das Gebäude festzulegen (siehe GEBÄUDE-ZUSAMMENFASSUNG)

KUNSTWERK IN DER STADTTEIL-KIRCHE ERSCHAFFEN

- Wählt den Künstler mit geringsten oder höchsten Kosten, abhängig von Schwierigkeitsgrad
- Wählt das erste Kunstwerk in alphabetischer Reihenfolge, das zum gewählten Künstler passt

KUNSTWERK IM STADTTEIL-PALAST ERSCHAFFEN

- Wählt den Künstler mit geringsten oder höchsten Kosten, abhängig von Schwierigkeitsgrad
- Wählt das erste Kunstwerk in alphabetischer Reihenfolge, das zum gewählten Künstler passt

CONDOTTIERE ANWERBEN

- Wählt in alphabetischer Reihenf.
- Erhält die Punkte, die bei den höchsten Kosten stehen

ERHALTE 1 KIRCHENEINFLUSSPUNKT

- Zieht Bischofanzeiger weiter

EIN KUNSTWERK AUF DEM HAUPTSPIELPLAN ERSCHAFFEN

- Würfelt Ort aus (siehe Liste)
- Wählt den Künstler mit geringsten oder höchsten Kosten, abhängig von Schwierigkeitsgrad
- Wählt das erste Kunstwerk in alphabetischer Reihenfolge, das zum gewählten Künstler passt

FLORENZA

Autor: **Stefano Groppi**,
Entwicklung durch **P.S. Martensen**

Illustrationen: **Ivan Zoni, Sara Gioria**

Grafik-Design: **Paolo Vallerga - Scribabs** - www.scribabs.it

Deutsche Spielregel: **Michael Kröhnert**

Herausgegeben 2020 durch **Post Scriptum S.a.s.** di Mario Sacchi & C. Via dott. Brigatti 4 - 28019 SUNO (NO) - ITALIEN

postscriptum-games.it

SYMBOLERKLÄRUNG

Architekt

Bildhauer

Maler

Prediger

Ruhmes-punkte

Kirchen-einflusspunkte

Sofortiger Effekt

Material eigener Wahl

Angehöriger

Erneut würfeln und bestes Ergebnis behalten

GEBÄUDE-ZUSAMMENFASSUNG

IMMER		SOLO	
EFFEKT	GEBÄUDE	KATEGORIE	
ERZEUGT ANGEGEBENES MATERIAL	Picconiere	1	1
	Boscaiuolo		2
	Fabbro		3
	Monte di Pieta		4
	Erbolaio		5
	Lanaiuolo		6
ERZEUGT ANGEGEBENES MATERIAL	Cava	2	1
	Segheria		2
	Fonderia		3
	Miniera		4
	Mercatante		5
	Setaiuolo		6
MAN KANN WAS ANGEZEIGT IST VERKAUFEN FÜR 1 RUHMESPUNKT UND FLORIN	Edificatore	3	1
	Carpentiere		2
	Armaiuolo		3
	Zecca		4
	Cerusico		5
	Sarfore		6
MAN ERHÄLT DIE ANGEZEIGTEN PUNKTE	Cambiavalute	4	1-2
	Biblioteca		3-4
	Convento		5-6
MAN ERHÄLT IN PHASE 1 DAS GEZEIGTE MATERIAL	Scarpellino	5	1
	Legnaiolo		2
	Giffonaio		3
	Orafo		4
	Speziale		5
	Tintore		6
MAN ERHÄLT IN PHASE 1 DIE GEZEIGTEN ANGEHÖRIGEN, FLORIN & PUNKTE	Casa	6	1-2-3
	Casamento		4-5
	Palagio		6