

Die Fürsten von Florenz

DAS SPIEL UM MÄZENE, KÜNSTLER & GELEHRTE

Italien, zu Beginn des 16. Jahrhunderts. Erleben Sie die Blütezeit der Renaissance. Schlüpfen Sie in die Rolle der Fürsten von Florenz, spielen Sie das Oberhaupt einer der berühmten Adelsfamilien wie die Medicis oder die Borgias. Mehrten Sie Ihr Ansehen, sorgen Sie für Ruhm und Ehre, indem Sie prachtvolle Gebäude errichten, beeindruckende Landschaften anlegen und berühmte Künstler und Gelehrte an Ihren Hof holen.



SPIELZIEL

2 bis 5 Spieler errichten in ihrem Fürstentum Gebäude, legen Landschaften an, holen Künstler und Gelehrte an ihren Hof. In insgesamt 7 Runden schaffen sie so die Voraussetzungen, diese Personen zu großen Werken zu inspirieren. Diese Aktionen bringen Prestigepunkte, die auf der Erfolgsleiste festgehalten werden.

Je eindrucksvoller ein Werk ausfällt, d.h. je höher seine „Werkzahl“ ist, desto mehr Geld bzw. Prestige bringt das Werk dem Spieler ein, in dessen Fürstentum es vollbracht wird. Zum einen wird Geld benötigt, um weitere Gebäude und Landschaften erwerben zu können, zum anderen wollen Baumeister und Gaukler, die wertvolle Dienste am Hofe leisten, ebenso bezahlt sein wie auch die Prestige- und Bonuskarten, die gleichfalls von großem Nutzen auf dem Weg zum höchsten Ansehen sind.

Wer schließlich nach sieben Runden die meisten Prestigepunkte besitzt, ist Sieger!

SPIELMATERIAL

1	Spielplan	mit Erfolgsleiste und Runden-/Mindestwerkzahltable
5	Spieltafeln	mit Fürstentum und Ablagemöglichkeiten für die verschiedenen Plättchen
30	Gebäude	je 3 x Universität, Laboratorium, Werkstatt, Bibliothek, Oper, Atelier, Hospital, Theater, Turm, Kapelle
18	Landschaften	je 6 x Wald, See, Park
12	Freiheiten	rechteckige Kärtchen, je 4x Reise, Religion, Meinung
6	Baumeister	quadratische Plättchen
7	Gaukler	runde Plättchen
60	Spielkarten	21 Personenkarten, 14 Prestigekarten, 20 Bonuskarten, 5 Abwerbekarte
	Spielgeld	32 x 100, 14 x 500 und 12 x 1000 Florin
6	Spielfiguren	die schwarze Figur dient als Startspielerfigur
6	Spielsteine	der schwarze Stein dient als Rundenanzeiger

Nur für die Erweiterung „MUSE & PRINZESSIN“

6	Charakter-Karten	Muse, Kardinal, Prinzessin, Kaufmann, Professor, Bankier
---	-------------------------	--

Spielziel

Die Spieler holen Künstler und Gelehrte an ihren Hof und inspirieren sie zu Werken.

Je eindrucksvoller die Werke ausfallen, desto mehr Geld und Prestige bringen sie ein.

Errungenschaften wie Gebäude und Landschaften unterstützen die Werke.

Wer am Ende die meisten Prestigepunkte hat, ist Sieger.

Spielvorbereitung

Spielplan in Tischmitte legen.

Pro Spieler:

- 1 Spielstein,
- 1 Spielfigur,
- 3 Personenkarten,
- 3500 Florin

Der eigene Geldvorrat darf geheim gehalten werden.

Restliches Geld = Bank

Für Phase A, links vom Spielplan:

- Wald
- See
- Park
- Gaukler
- Baumeister
- Prestigekarten (verdeckt)
- Abwerbekarten (offen)

Für Phase B, rechts vom Spielplan:

- Gebäude
- Freiheiten
- Personenkarten
- Bonuskarten

¹⁾ Im Spiel zu dritt gibt es beispielsweise nur 2 Religions-, 2 Meinungs- und 2 Reisefreiheiten.

Rundenanzeiger auf Runde 1.

Startspielerfigur erhält der älteste Spieler.

Besondere Regeln für 2 Spieler.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan mit der Erfolgsleiste wird in die Tischmitte gelegt.

Hinweis: Sollte ein Spieler im Verlauf des Spiels das Feld 50 der Erfolgsleiste erreichen, rückt er seine Spielfigur wie gewohnt vor und addiert am Spielende 50 zu den angezeigten Prestigepunkten hinzu.

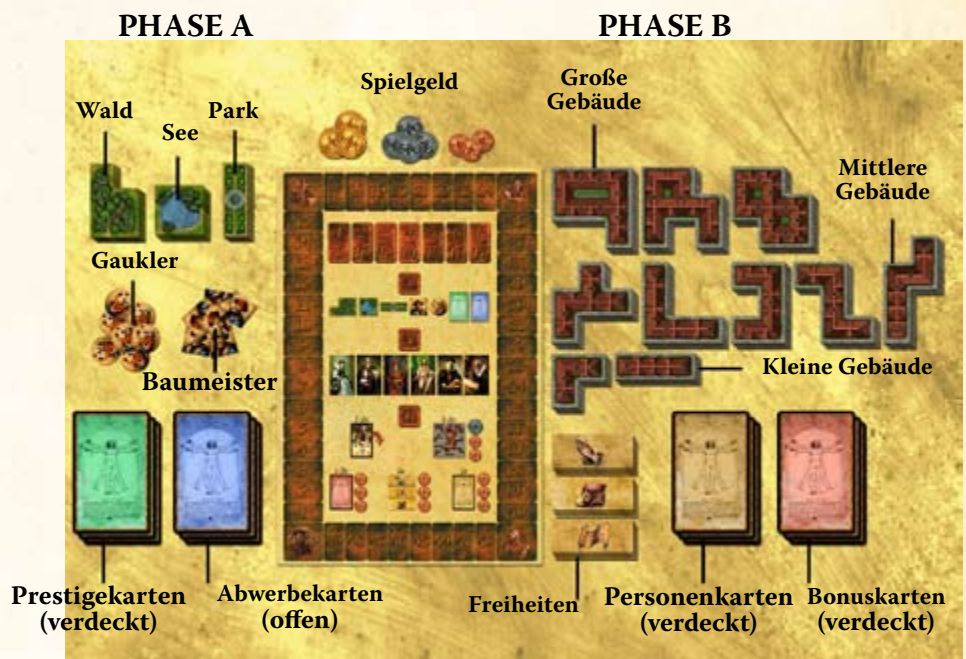
Nur in der **Erweiterung „MUSE & PRINZESSIN“** werden die Phasen A1 und A2 gespielt, im Grundspiel lediglich die Phase A. (Daher stehen A1 bzw. A2 auf dem Spielplan in Klammern).

Jeder Spieler erhält:

- **Eine Spieltafel**, die er vor sich ablegt. Sie bestimmt zugleich die Farbe des Spielers. Hier beim Grundspiel verwendet man diejenige Seite der Spieltafel, bei der sich der PALAZZO **links unten** befindet.
- **Einen Spielstein** seiner Farbe, den er vor sich bereitlegt.
- **Eine Spielfigur** seiner Farbe, die er auf das Feld „0/50“ der Erfolgsleiste stellt.
- **Drei Personenkarten** auf folgende Weise: Nach dem Mischen der 21 Personenkarten werden sie reihum verdeckt verteilt, bis jeder Spieler 4 Karten besitzt. Von diesen 4 Karten wählt nun jeder 3 aus, die er auf die Hand nimmt. Die vierte, übrige Karte legt jeder Spieler wieder verdeckt zu den nicht verteilten Karten zurück. Alle restlichen Karten werden nun nochmals gemischt und dann als verdeckter Stapel für die Phase B bereitgelegt (s. unten).
- **3500 Florin** Startgeld (2 x 1000, 2 x 500 + 5 x 100)

Das restliche Geld wird als „Bank“ neben den Spielplan platziert.

Neben dem Spielplan werden als Stapel gelegt:



Achtung: Von jeder Freiheit steht immer ein Kärtchen weniger zur Verfügung als es insgesamt Spielteilnehmer gibt. ¹⁾ Überzählige Kärtchen bleiben in der Schachtel.

Der schwarze Rundenanzeiger wird auf dem Feld „1“ der Runden-/Mindestwerkzahltabelle platziert.

Die schwarze Startspielerfigur wird vor dem Startspieler der ersten Runde (= ältester Spieler) platziert.

Bitte beachten Sie die besonderen Regeln für 2 Spieler am Ende dieser Grundregel.

SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über 7 Runden. Der Startspieler wechselt von Runde zu Runde, reihum im Uhrzeigersinn. Nach der 7. Runde endet das Spiel.

Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

Phase A: Versteigerungsphase: 1 Objekt ersteigern.

Phase B: Aktionsphase: 2 Aktionen ausführen.

Zuerst führen alle Spieler gemeinsam die Phase A aus, dann reihum – beginnend mit dem Startspieler – nacheinander die Phase B.

PHASE A

Maßgebend für Phase A sind die 7 Stapel der verschiedenen „Objekte“, die links neben dem Spielplan liegen: Wald, See, Park, Gaukler, Baumeister, Prestige- und Abwerbekarten. Alle Objekte bringen Vorteile und begünstigen das eigene Spiel.

GRUNDREGELN

- Jeder Spieler kann maximal ein (1) Objekt erwerben, danach scheidet er aus der laufenden Phase aus.
- Von jedem Stapel kann maximal ein (1) Objekt erworben werden, anschließend ist der Stapel für die laufende Phase gesperrt.
- Ist ein Stapel aufgebraucht, kann das entsprechende Objekt nicht mehr erworben werden.

ABLAUF

Der Startspieler beginnt und nennt einen der 7 Stapel, von dem er zum Grundpreis von 200 Florin ein Objekt kaufen möchte. Nun sind reihum die anderen Spieler gefragt. Jeder, der das Objekt ebenfalls erwerben möchte, muss genau 100 Florin mehr bieten als sein Vorgänger. Wer nicht mit bieten kann oder will, muss passen und scheidet aus der Versteigerung um dieses Objekt aus. Das geht so lange reihum, bis ein Gebot nicht mehr überboten wird. Der Spieler, der das Höchstgebot abgegeben hat, zahlt den entsprechenden Betrag an die Bank (die Spieler, die mit geboten haben, müssen nichts bezahlen), nimmt sich das Objekt und legt seinen Spielstein auf den entsprechenden Stapel. Das ist das Kennzeichen dafür, dass

- a) dieser Spieler nicht mehr an der laufenden Phase teilnehmen darf (Grundregel 1) und dass
- b) dieser Stapel für die laufende Phase nicht mehr zur Verfügung steht (Grundregel 2).

Hat der Spieler, der die Versteigerung eröffnet hat, den Zuschlag erhalten, darf jetzt sein linker Nachbar sein Wunschobjekt nennen und damit eine neue Versteigerung beginnen. War der Spieler jedoch nicht erfolgreich, ist er nochmals an der Reihe und eröffnet die Versteigerung um ein neues Objekt.

An einer Versteigerung nehmen immer alle Spieler teil, die in dieser Phase noch kein Objekt erworben haben. Handelt es sich dabei nur noch um einen Spieler, hat er folglich keine Konkurrenten mehr und nimmt sich, nachdem er den Grundpreis von 200 Florin an die Bank gezahlt hat, ohne Versteigerung ein Objekt seiner Wahl von einem der Stapel, die nicht durch den Spielstein eines Mitspielers gesperrt sind. Nachdem die Phase A abgeschlossen ist, nehmen alle Spieler ihren Spielstein wieder zurück.

Spielverlauf

7 Runden mit je 2 Phasen:

Phase A: 1 Objekt ersteigern

Phase B: 2 Aktionen ausführen

Phase A

1 Objekt ersteigern

(Wald, See, Park, Gaukler, Baumeister, Prestige- oder Abwerbekarte)

Pro Spieler höchstens 1 Objekt

Pro Stapel höchstens 1 Objekt

Ablauf einer Versteigerung:

- **Der Spieler an der Reihe nennt ein Wunschobjekt.**
- **Reihum: entweder bieten oder passen.**
- **Der Spieler mit Höchstgebot zahlt an die Bank und erhält das Objekt.**
- **Der Spieler und dieser Stapel scheiden für diese Phase aus (mit Spielstein markieren).**

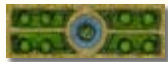
Für jeden Spieler, der eine Versteigerung eröffnet, gilt:

- *Er bietet zunächst den Grundpreis von 200 Florin!*
- *Nennt er kein Wunschobjekt, scheidet er aus der laufenden Phase aus!*

Der letzte Spieler in Phase A erhält ohne Versteigerung ein Objekt für 200 Florin.

1. Versteigerung:

Spieler A: 200



2. Versteigerung:

Spieler D: 700



3. Versteigerung:

Spieler B: 600



Ohne Versteigerung:

Spieler C: 200



Beispiel:

1. Eine Partie zu Viert. Spieler A ist Startspieler. Er möchte einen Park und erhält ihn zum Grundpreis von 200 Florin, da alle anderen Spieler passen. Er legt seinen Spielstein auf den Stapel „Park“, wodurch angezeigt wird, dass dieser Stapel nun nicht mehr zur Verfügung steht und dass Spieler A sich an der laufenden Phase nicht mehr beteiligen darf.
2. Nun wählt der Nächste, also Spieler B, den Stapel „Gaukler“ zum Erwerb. C ist auch am Gaukler interessiert und bietet 300. D ebenfalls, er geht auf 400. Nun ist wieder B an der Reihe (A hat soeben den Park ersteigert) und erhöht auf 500, C geht auf 600, D bietet 700. Nun passt B, C anschließend ebenfalls. D zahlt 700 Florin an die Bank, erhält einen Gaukler und legt seinen Spielstein auf diesen Stapel.
3. Erneut wählt B einen Stapel, weil er weiterhin an der Reihe ist. Außer ihm darf nur noch C mit bieten. B wählt den Stapel „Wald“. C steigert auf 300, B kontert mit 400. C geht auf 500, B auf 600. C passt. B erhält einen Wald, zahlt 600 Florin an die Bank und legt seinen Spielstein auf diesen Stapel.
4. Jetzt ist nur noch C im Spiel. Er hat die freie Auswahl unter den 4 verbliebenen Stapeln: See, Baumeister, Prestige- oder Abwerbekarten. Er nimmt sich einen Baumeister und zahlt den Grundpreis von 200 Florin.

Danach nehmen alle Spieler wieder ihren Spielstein von den Stapeln zurück.

DIE BEDEUTUNG DER 7 OBJEKTE

Grundsätzlich

- bringt jedes Objekt immer nur in dem Fürstentum den entsprechenden Vorteil, in dem es sich befindet.
- kann ein Spieler im Laufe des Spiels von jedem der Objekte beliebig viele besitzen (sofern er sie bekommt!). Mit einer Ausnahme: Ein Spieler darf maximal 3 Baumeister besitzen.

Wald

Ein Wald erhöht beim Werk von 9 der 21 Personen die WZ um 3.

Alle weiteren Wälder bringen sofort je 3 PP.

²⁾ Zum Verständnis: Nicht jede weitere Landschaft in einem Fürstentum bringt 3 PP ein, sondern nur jede weitere **gleiche** Landschaft! Besitzt ein Spieler beispielsweise nur einen See und erwirbt dann einen Park oder einen Wald, erhält er dafür keine PP! Erwirbt er aber einen weiteren See, erhält er 3 PP.

See

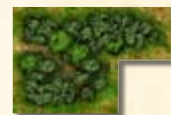
Wie Wald, aber unterstützt nur 7 Personen.

Park

Wie Wald, aber unterstützt nur 5 Personen.

Wald

Wer einen Wald erwirbt, muss ihn sofort in seinem Fürstentum entsprechend dem Felder-Raster platzieren. Einen Wald darf man direkt neben Gebäude und andere Landschaften legen (mehr dazu unter „Ein Gebäude errichten“). Ein Wald hat folgenden Nutzen:



- Von den insgesamt 21 Künstlern und Gelehrten (nachfolgend auch „Personen“ genannt) wünschen sich 9 einen Wald zur Erholung. Vollbringt eine dieser 9 Personen in Phase B ein Werk und befindet sich mindestens ein Wald im entsprechenden Fürstentum, erhöht sich die Werkzahl um 3 (nachfolgend auch mit „WZ“ abgekürzt). Mehr dazu unter „Ein Werk vollbringen“.
- Wer in seinem Fürstentum einen zweiten Wald anlegt (muss nicht neben dem ersten sein), erhält sofort 3 Prestigepunkte (nachvollgend auch mit „PP“ abgekürzt), d.h. er rückt seine Figur auf der Erfolgsleiste 3 Felder vor. Legt er auch noch einen dritten Wald an (muss nicht neben dem ersten oder zweiten Wald sein), erhält er wieder 3 Prestigepunkte usw.²⁾

See

Es gelten dieselben Regeln wie beim Wald. Unterschiedlich ist nur die geringere Fläche eines Sees, weshalb er auch nur 7 Personen Erholung bringt.



Park

Es gelten die gleichen Regeln wie beim Wald. Unterschiedlich ist nur die geringere Fläche eines Parks, weshalb er auch nur 5 Personen Erholung bringt.



Gaukler

Ein Gaukler sorgt durch seine Spielereien ebenfalls für Entspannung der Künstler und Gelehrten. Wer einen Gaukler erwirbt, legt ihn auf seinen Palazzo. Jeder Gaukler erhöht bei jedem Werk, das in dem entsprechenden Fürstentum vollbracht wird, die Werkzahl um 2 (*mehr dazu unter „Ein Werk vollbringen“*).



Gaukler

Erhöht beim Werk jeder Person die Werkzahl um 2.

Baumeister

- Erwirbt ein Spieler einen Baumeister, legt er ihn auf das linke Baumeister-Feld auf seiner Tafel. Ab jetzt muss er für den Bau eines Gebäudes nur noch 300 Florin (statt 700) bezahlen (*mehr dazu unter „Ein Gebäude errichten“*).
- Erwirbt er einen 2. Baumeister, legt er ihn auf das mittlere Feld. Ab jetzt darf der Spieler seine Gebäude auch direkt neben anderen Gebäuden errichten (*mehr dazu unter „Ein Gebäude errichten“*).
- Erwirbt er einen 3. Baumeister, legt er ihn auf das rechte Feld. Ab jetzt muss er für den Bau eines Gebäudes nichts mehr bezahlen.



Baumeister

1. Baumeister
 - Baukosten 300 Florin
2. Baumeister
 - Gebäude an Gebäude
 - +3 Prestigepunkte
3. Baumeister
 - Baukosten 0 Florin
 - Gebäude an Gebäude
 - +3 Prestigepunkte

Der Erwerb des 2. und auch 3. Baumeisters bringt dem Spieler zudem sofort 3 Prestigepunkte ein.

Prestigekarten

Der Spieler, der eine Prestigekarte erwirbt, nimmt sich die obersten fünf Karten vom Stapel, schaut sie sich an, sucht sich eine aus und legt diese verdeckt neben seiner Spieltafel ab. Die restlichen Karten legt er wieder verdeckt unter den Stapel zurück.

Mit einer Prestigekarte kann ihr Besitzer, je nach Karte, bis zu 8 Prestigepunkte erhalten. Dafür ist es notwendig, dass er die Bedingung, die auf der Karte steht, am **Spielende (!)** in seinem Fürstentum erfüllt.

Zudem gilt – nicht für alle, aber den größten Teil der Karten – dass deren Bedingungen allein von ihrem Besitzer erfüllt werden müssen, um die vollen Prestigepunkte zu erhalten (wie z.B. „Für die meisten Gebäude erhalten Sie 6 (3) Prestigepunkte“). Wird eine solche Bedingung aber auch von einem oder mehreren anderen Spielern erfüllt, d.h. gibt es einen Gleichstand, dann erhält der Besitzer der Karte nur die in Klammern angegebene kleinere Punktzahl. Wird die Bedingung gar ausschließlich von einem oder mehreren Mitspielern erfüllt, erhält der Besitzer der Karte überhaupt keine Punkte.



Prestigekarte

Aus 5 Karten eine aussuchen.

Kartenbesitzer erhält am Spielende Prestigepunkte, wenn er die Bedingung erfüllt.

Beachten Sie auch die Übersicht über alle Prestigekarten (inkl. Beispielen) auf der letzten Seite.

Abwerbekarten

Um neue Personen an seinen Hof zu holen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Durch Abwerben von einem Mitspieler – mittels einer Abwerbkarte.
2. Durch den Erwerb einer Personenkarte in Phase B (*mehr dazu unter „Eine Person an den Hof holen“*).

Ein Spieler, der eine Abwerbkarte erwirbt, kann mit ihr sofort oder später eine vor einem Mitspieler **offen ausliegende** Personenkarte abwerben.³⁾ Dazu nimmt er die abgeworbene Personenkarte auf die Hand und legt stattdessen die Abwerbkarte bei dem Mitspieler an die Stelle, an der die Personenkarte lag. Will der Spieler die Abwerbkarte später einsetzen, nimmt er sie zu seinen Personenkarten auf die Hand und spielt sie zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt aus, nämlich dann, wenn er in Phase B an der Reihe ist.⁴⁾ Die abgeworbene Person kann er, wenn er möchte, noch in derselben Phase ein Werk vollbringen lassen (*mehr dazu unter „Ein Werk vollbringen“*).



Abwerbkarte

Ermöglicht das Abwerben einer Person von einem Mitspieler.

³⁾ *Natürlich kann erst dann abgeworben werden, wenn wenigstens eine Personenkarte offen ausliegt. Personenkarten auf der Hand dürfen nicht abgeworben werden!*

⁴⁾ *Das Einsetzen einer Abwerbkarte in Phase B gilt nicht als eine der beiden Aktionen, sondern ist hier zusätzlich – auch mehrfach – möglich.*

Eine Abwerbkarte zählt wie eine Personenkarte

Achtung: Eine Abwerbkarte zählt wie eine Personenkarte, d.h. auch sie erhöht bei jedem Werk die Werkzahl um 1 (*mehr dazu unter „Ein Werk vollbringen“*) bzw. gilt bei allen Bonus- und Prestigekarten, bei denen Personenkarten oder Werke erwähnt werden.

Phase B

⁵⁾ Verzicht auf eine oder beide Aktionen ist jederzeit möglich.

⁶⁾ Welche Aktion die erste, welche die zweite ist, ist frei wählbar.

Pro Spieler bis zu 2 Aktionen:

- 1 - 2 Werke vollbringen
- 1 - 2 Gebäude errichten
- 1 Person an den Hof holen
- 1 Freiheit einführen
- 1 - 2 Bonuskarten erwerben

Werke

Mindest -Werkzahl muss erreicht werden, sonst ist ein Werk nicht möglich!

⁷⁾ In der 2. Runde muss die WZ eines Werkes also beispielsweise mindestens 10, in der 6. Runde mindestens 16 betragen, ansonsten kann das Werk nicht vollbracht werden.

1) Personenkarten offen auslegen.

⁸⁾ Es ist einem Spieler durchaus erlaubt mit einer Person, die ein anderer Spieler von ihm abgeworben hat, erneut ein Werk zu vollbringen, wenn er sie seinerseits wieder abwirbt.

2) Werkzahl ermitteln:

- Gebäude vorhanden? + 4
- Landschaft vorhanden? + 3
- Freiheit vorhanden? + 3
- pro Gaukler + 2
- pro Personen- und Abwerbkarte + 1
- pro eingesetzter Bonuskarte + X

Werkzahl mit Spielstein auf der Erfolgsleiste markieren.

PHASE B

In Phase B kann jeder Spieler – reihum, beginnend mit dem Startspieler – zwei Aktionen seiner Wahl ausführen. ⁵⁾ Wer an der Reihe ist, führt zuerst eine Aktion vollständig aus und danach die zweite. ⁶⁾ Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Mögliche Aktionen sind:

- ein Werk vollbringen (2 x möglich)
- ein Gebäude errichten (2 x möglich)
- eine Person an den Hof holen (1 x möglich)
- eine Freiheit einführen (1 x möglich)
- eine Bonuskarte erwerben (2 x möglich)

Werke vollbringen, Gebäude errichten und Bonuskarten erwerben, kann jeder Spieler pro Phase ein- oder zweimal (als 1. und 2. Aktion), eine Freiheit einführen und eine Person an seinen Hof holen (ohne Abwerbekarte) ist jedem Spieler pro Phase höchstens einmal erlaubt.

Ein Werk vollbringen

Ein Spieler kann nur die Person ein Werk vollbringen lassen, von der er die Karte auf der Hand hat. Außerdem kann ein Werk nur vollbracht werden, wenn damit eine – von Runde zu Runde ansteigende – Mindest-Werkzahl erreicht wird, die in der Reihe unter dem Runden-zähler vermerkt ist. ⁷⁾



Will ein Spieler einen Künstler oder Gelehrten ein Werk vollbringen lassen, geht er folgendermaßen vor:

- 1) Er nimmt die entsprechende Personenkarte von der Hand und legt sie offen oberhalb seiner Spielfeld ab; diese Person vollbringt nun ihr Werk.

Hinweis: Die Karte bleibt anschließend offen vor dem betreffenden Spieler liegen. Die Person kann bei diesem Spieler kein weiteres Werk mehr vollbringen; ⁸⁾ sie kann aber durch einen anderen Spieler – mittels einer Abwerbekarte – abgeworben werden und an ihrer neuen Wirkungsstätte wieder ein Werk vollbringen.

- 2) Anschließend wird die Werkzahl für das Werk dieser Person ermittelt. Dazu überprüft man, welche der Angaben auf der ausgespielten Personenkarte im Fürstentum des Spielers zutreffen:

- Ist das **Gebäude** vorhanden, welches das Wirken dieser Person unterstützt, erhöht das die Werkzahl um 4. **WZ + 4**
- Ist die **Landschaft** vorhanden, die diese Person zur Erholung bevorzugt, erhöht das die Werkzahl um 3. **WZ + 3**
- Gilt im Fürstentum die **Freiheit**, die dieser Person besonders wichtig ist, erhöht das die Werkzahl um 3. **WZ + 3**
- Für jeden **Gaukler** im Palazzo erhöht sich die Werkzahl um 2. **WZ je + 2**
- Für jede eigene **Personen- und Abwerbekarte** – gleichgültig, ob sie noch auf der Hand ist oder schon auf dem Tisch liegt – erhöht sich die Werkzahl um 1. **WZ je + 1**
- Für jede **Bonuskarte**, die der Spieler jetzt zusätzlich ausspielt, erhöht sich die Werkzahl um X (*mehr dazu unter „Eine Bonuskarte erwerben“*). **WZ je + X**

Die Addition der erzielten Punkte ergibt die Werkzahl, die der Spieler nun mit seinem Spielstein auf der Erfolgsleiste markiert (WZ 15 = Feld 15).

Zum Verständnis: Die Werkzahl muss mindestens so hoch wie die Mindest-Werkzahl der aktuellen Runde sein! Andernfalls darf die Personenkarte nicht offen ausgelegt, das Werk nicht vollbracht werden!

3) Die erreichte Werkzahl wird nun von der Bank an den Spieler ausgezahlt. Pro WZ-Punkt erhält er 100 Florin (Werkzahl 15 = 1500 Florin). Der Spieler kann, wenn er möchte, den gerade erhaltenen Betrag **jetzt** ganz oder teilweise in Prestigepunkte umwandeln, dabei sind 200 Florin = 1 Prestigepunkt. Das bedeutet, der Spieler zahlt einen bestimmten Betrag – zwischen 0 und dem Gesamterlös des Werkes – wieder in die Bank ein und rückt die „erkauften“ Prestigepunkte mit seiner Spielfigur umgehend auf der Erfolgsleiste vor.⁹⁾

**3) Bank zahlt Geld:
Werkzahl x 100 Florin**

**Dieses Geld kann nur jetzt in
PP umgetauscht werden:
200 Florin = 1 PP**

⁹⁾ Ein Spieler, der z.B. 15 WZ-Punkte erzielt und 1500 Florin erhalten hat, kann auf der Erfolgsleiste um 1 bis 7 Felder vorrücken – und muss entsprechend wieder 200 bis 1400 Florin in die Bank einzahlen.

4) Den Spielstein lässt der Spieler vorerst auf der Erfolgsleiste liegen, da am Ende der Phase, wenn alle Spieler an der Reihe waren, der Spieler mit der höchsten Werkzahl sofort 3 Prestigepunkte erhält (mehr dazu unter „Bestes Werk“).

**4) Spielstein auf Erfolgsleiste
belassen > bestes Werk.**

Hinweis: Beim Vollbringen eines Werkes ist es nicht Bedingung, dass das Gebäude und die Landschaft und die Freiheit vorhanden sind, es ist lediglich – im Sinne einer möglichst hohen Werkzahl – empfehlenswert. Jedoch ist es genauso gut möglich, die Mindest-Werkzahl z.B. mit Bonuskarten, Personenkarten und Gauklern zu erreichen.

Hinweis: Wer in der Phase zwei Werke vollbracht hat, markiert mit seinem Spielstein lediglich die höhere der beiden Werkzahlen (nicht die Summe beider Werkzahlen!).

Beispiel für ein Werk:

Spieler A lässt in Runde 3 (Mindest -Werkzahl = 12) den Dichter ein Werk vollbringen, d.h. er legt die Personenkarte Nr. 19 aus seiner Hand offen auf den Tisch. In seinem Fürstentum hat er bereits ein Theater errichtet und die Reisefreiheit eingeführt, außerdem hat er Gaukler und 4 Personen (inkl. des Dichters und einer Abwerbekarte) an seinem Hof. Ein See ist nicht vorhanden, der Spieler setzt keine Bonuskarte ein.

Daraus ergibt sich bei der Ermittlung der Werkzahl:

Gebäude:	4	
Landschaft:	0	
Freiheit:	3	
Gaukler:	4	
Personen- und Abwerbekarten:	4	
Bonuskarten:	0	
Summe (= Werkzahl):	15	



Mit seinem Spielstein markiert er nun die Werkzahl 15 auf der Erfolgsleiste. Spieler A erhält 1500 Florin von der Bank. Da er zurzeit kein zusätzliches Geld benötigt, holt er nun so viele Prestigepunkte wie möglich heraus.

Er zahlt 1400 Florin wieder in die Bank ein und rückt seine Spielfigur auf der Erfolgsleiste 7 Felder vor (1400 : 200 = 7).

Gebäude:

3 verschiedene Größen:

- › groß: Universität
 Laboratorium
 Werkstatt

- › mittel: Bibliothek
 Oper
 Atelier
 Hospital
 Theater

- › klein: Turm
 Kapelle

Der Palazzo zählt zu **keiner** dieser Gebäudegrößen!

Jedes der 10 verschiedenen Gebäude gibt es dreimal.

Ein Gebäude ...

- bringt sofort 3 PP
- erhöht beim Werk die WZ um 4, wenn es das zum Künstler gehörende Gebäude ist.
- kostet 700 Florin

(mit 1 Baumeister: 300 Florin,
mit 3 Baumeistern: 0 Florin)

Bauregeln

Ein Gebäude ...

- kann in beliebiger Ausrichtung platziert werden
- muss in das Feld-Raster eingefügt werden
- darf keine anderen Gebäude und Landschaften überbauen
- darf nicht direkt neben einem anderen Gebäude gebaut werden (erlaubt mit 2 Baumeistern)
- ist nur einmal pro Fürstentum erlaubt
- darf nicht mehr versetzt oder entfernt werden

Ein Gebäude errichten

Die Spieler errichten in ihrem Fürstentum Gebäude, um ihr Prestige zu vergrößern und das Gelingen der Werke zu begünstigen. Es gibt:

- ◆ 3 große Gebäude, die je 7 Felder des Rasters abdecken:



- ◆ 5 mittlere Gebäude, die je 5 Felder des Rasters abdecken:



- ◆ 2 kleine Gebäude, die je 3 Felder des Rasters abdecken:



Das Errichten eines Gebäudes wirkt sich zweifach positiv aus:

- Es bringt dem Erbauer sofort 3 **Prestigepunkte**.
- Es unterstützt das Gelingen eines Werkes, indem es die **Werkzahl um 4 erhöht**, wenn die Person dieses Gebäude bevorzugt (*wie bereits unter „Ein Werk vollbringen“ beschrieben*).

Die Baukosten für ein Gebäude betragen 700 Florin, egal, ob es sich um ein großes, ein mittleres oder ein kleines Gebäude handelt. Hat ein Spieler einen Baumeister in seinen Diensten, muss er für ein Gebäude nur 300 Florin bezahlen. Hat er gar drei Baumeister, kostet ihn das Errichten eines Gebäudes nichts mehr (*wie bereits unter „Baumeister“ beschrieben*).

Wer ein Gebäude errichtet, zahlt die Baukosten an die Bank, nimmt sich das Gebäude vom Vorrat und baut es sofort in sein Fürstentum ein. Ist im Vorrat ein Gebäude nicht mehr vorhanden, kann es auch nicht mehr gebaut werden.

Grundsätzlich kann ein Spieler ein Gebäude an beliebiger Stelle in seinem Fürstentum errichten, jedoch müssen **6 Bauregeln** beachtet werden:

- 1) Die Gebäude (wie auch die Landschaften) sind immer vollständig in das Felder-Raster einzufügen, können ansonsten aber in beliebiger Ausrichtung (beidseitig) platziert werden.
- 2) Man darf keine anderen Gebäude und Landschaften überbauen.
- 3) Man darf Gebäude nicht direkt neben anderen Gebäuden errichten, sie dürfen sich höchstens Eck an Eck berühren. Diese Regel gilt auch in Bezug auf den Palazzo. Hat ein Spieler allerdings mindestens zwei Baumeister in seinen Diensten, gilt für ihn diese Bauregel nicht mehr!
- 4) An Landschaften dürfen Gebäude jederzeit direkt angrenzend gebaut werden.
- 5) Kein Gebäude darf mehr als einmal in einem Fürstentum errichtet werden.
- 6) Ein errichtetes Gebäude (ebenso wie eine Landschaft) verbleibt für den Rest des Spiels an Ort und Stelle, es kann weder versetzt noch entfernt werden.



① *Verstoß gegen die 1. Bauregel:*
nicht im Felder-Raster.

② *Verstoß gegen die 2. Bauregel:*
anderes Gebäude bzw. Landschaft überbaut.

③ *Verstoß gegen die 3. Bauregel:*
Gebäude an Gebäude (auch Palazzo).
(Vorausgesetzt, der betreffende Spieler hat noch keinen 2. Baumeister).

④ *Verstoß gegen die 5. Bauregel:*
2 gleiche Gebäude.
(Der zuletzt platzierte Turm hätte nicht errichtet werden dürfen).

Eine Person an den Hof holen

Will ein Spieler eine neue Person an seinen Hof holen, zahlt er 300 Florin an die Bank, nimmt sich die obersten fünf Karten (bzw. alle Karten, falls nur noch weniger als 5 vorhanden sind) vom entsprechenden Stapel, schaut sie sich an, sucht sich eine Karte aus und nimmt diese auf die Hand. Die restlichen Karten legt der Spieler wieder verdeckt unter den Stapel zurück.

Mit dieser neuen Person kann der Spieler nun jederzeit ein Werk vollbringen. Wenn gewünscht, auch schon in derselben Runde, vorausgesetzt ihm steht noch eine Aktion zur Verfügung.

Sollte der Stapel mit den Personenkarten aufgebraucht sein, kann keine mehr erworben werden.

Eine Freiheit einführen

Wenn in einem Fürstentum das Freiheitsrecht für Reise, Meinung oder Religion gilt, dann fühlen sich Künstler und Gelehrte wohl und können sich für ein bestimmtes Werk begeistern. Welche Freiheit bevorzugt wird, steht auf der Karte der jeweiligen Person.

Wer eine Freiheit in seinem Fürstentum einführen möchte, zahlt 300 Florin an die Bank, nimmt das Kärtchen vom Stapel und legt es auf das entsprechende Feld seiner Spieltafel. Die Freiheit erhöht in diesem Fürstentum nun bei jedem Werk einer Person, die diese Freiheit bevorzugt, die Werkzahl um 3.

Jedes Freiheitsrecht kann in einem Fürstentum nur einmal eingeführt werden. Ist eine Freiheit nicht mehr im Vorrat, kann sie auch nicht mehr erworben werden.

Eine Bonuskarte erwerben

Mit Bonuskarten kann man bei einem Werk die Werkzahl deutlich erhöhen. Wer eine Bonuskarte erwerben möchte, verfährt auf dieselbe Weise wie beim Erwerb einer Personenkarte, d.h. er zahlt 300 Florin, nimmt sich die obersten fünf Karten vom Stapel, sucht sich eine aus usw.

Bei einem Werk kann ein Spieler, ganz nach Belieben, keine, eine oder mehrere Bonuskarten einsetzen (auch eine, die er in derselben Phase erworben hat). Dieses Einsetzen zählt nicht als eigene Aktion, sondern ist ein Bestandteil der Aktion „Ein Werk vollbringen“.

Personenkarte

Aus 5 Karten eine aussuchen.

Kann noch in derselben Phase ein Werk vollbringen.

Zur Erinnerung: Diese Aktion ist jedem Spieler nur einmal pro Phase erlaubt.

Freiheit

Erhöht beim Werk die WZ um 3.

Zur Erinnerung:

- Diese Aktion ist jedem Spieler nur einmal pro Phase erlaubt.
- Es gibt von jedem Freiheitsrecht ein Kärtchen weniger als Spieler teilnehmen.

Bonuskarte

Aus 5 Karten eine aussuchen.

Erhöht die WZ um X.

Bei einem Werk dürfen beliebig viele Bonuskarten eingesetzt werden (sind anschließend aus dem Spiel).

Merke:

- *Bonuskarten erhöhen die Werkzahl.*
- *Prestigekarten erhöhen die Prestigepunkte.*

Beachten Sie auch die Übersicht über alle Bonuskarten (inkl. Beispielen) am Ende der Anleitung.

Bestes Werk

Pro Runde erhält der Spieler mit der höchsten WZ (= bestes Werk) 3 PP.

Merke:

- *Der Spielstein markiert die Werkzahl.*
- *Die Spielfigur markiert die Prestigepunkte.*

**Neue Runde
Startspielerfigur und
Rundenanzeiger weiterbewegen.**

Geld

- **durch Vollbringen eines Werkes**
- **durch Zurücksetzen der Spielfigur, pro Feld = 100 Florin.**

Spielende

Nach 7. Runde

Prestigekarten auswerten

Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist Sieger. Bei Gleichstand entscheidet die Geldmenge.

Regeln für 2 Personen

- **Startgeld: 2500 Florin**
- **Grundpreis Phase A: 300 Florin**
- **Die drei Landschaftsarten stellen ein Objekt dar** – beim Versteigern in Phase A
- **Nur 5 Freiheiten in Phase B**

Der Wert einer Bonuskarte hängt davon ab, wie die Vorgaben der Karte erfüllt werden. Die Werte aller eingesetzten Bonuskarten werden (wie bereits unter „Ein Werk vollbringen“ beschrieben) bei der Ermittlung der Werkzahlen zu den anderen Punkten (durch Gebäude, Landschaft etc.) addiert. Jede Bonuskarte kann nur einmal eingesetzt werden, danach wird sie offen zur Seite gelegt und ist damit aus dem Spiel. Sollte der Stapel mit den Bonuskarten aufgebraucht sein, kann keine mehr erworben werden.

Bestes Werk

Nachdem alle Spieler ihre beiden Aktionen in Phase B ausgeführt bzw. auf eine oder beide verzichtet haben, erhält der Spieler mit der höchsten Werkzahl 3 Prestigepunkte. Haben mehrere Spieler die höchste Werkzahl, erhält jeder von ihnen 3 Prestigepunkte. Hat in einer Phase nur ein einziger Spieler ein Werk vollbracht, so hat er damit automatisch die höchste Werkzahl. Hat kein Spieler ein Werk vollbracht, verfallen in dieser Phase die 3 Prestigepunkte für das beste Werk. Anschließend nehmen alle Spieler, die ein Werk vollbracht haben, ihren Spielstein von der Erfolgsleiste wieder zurück.

Neue Runde

Sobald Phase B vollständig abgeschlossen ist, beginnt eine neue Runde. Man schiebt den Rundenanzeiger auf das nächste Feld, womit nun auch eine höhere Mindest-Werkzahl gilt. Der linke Nachbar des bisherigen Startspielers erhält die Startspielerfigur und beginnt die neue Runde.

Geld beschaffen

Während des Spiels kann ein Spieler auf zwei Arten zu Geld kommen: Er lässt sich nach einem Werk die erzielte Werkzahl ganz oder teilweise in Florin ausbezahlen (wie bereits unter „Ein Werk vollbringen“ beschrieben). Er geht mit seiner Spielfigur auf der Erfolgsleiste zurück. Das kann er zu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels machen. Er erhält für jedes Feld, das er zurückgeht, 100 Florin von der Bank.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet nach der 7. Runde. Jetzt werden die Prestigekarten ausgewertet: Jeder Spieler, der die auf seiner Karte angegebene Bedingung erfüllt, erhält die entsprechenden Prestigepunkte (wie bereits unter „Prestigekarten“ beschrieben). Sieger ist, wer nun auf der Erfolgsleiste am weitesten vorne steht. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der das meiste Geld besitzt.

SPIELREGEL FÜR 2 PERSONEN

Bei einem Spiel zu zweit gelten folgende Regeländerungen:

- ◆ **Startgeld: 2500 Florin**
- ◆ Der **Grundpreis** in Phase A beträgt 300 Florin.
- ◆ Die **drei Landschaftsarten Wald, See und Park** stellen beim Ersteigern in Phase A **ein Objekt** dar.
Wer „Landschaften“ ersteigert, wählt eine Landschaft aus. Der Mitspieler kann dann in dieser Runde keine Landschaft mehr wählen.
- ◆ **Fünf Freiheiten** in Phase B: Von jeder Freiheitsart steht je 1 Kärtchen zur Verfügung. Zwei verschiedene weitere Freiheitskärtchen werden „blind“ gezogen und kommen hinzu. Wer verschärft spielen möchte, spielt nur mit 4 Freiheitskärtchen.

ERWEITERUNG MUSE & PRINZESSIN“

Diese Erweiterung richtet sich insbesondere an Spieler, die anspruchsvolle Spiele vorziehen. Die Grundregeln bleiben dieselben. Die Phase A wird unterteilt in Phase A1 und A2.

Phase A1 entspricht der bisherigen Phase A.

Phase A2 kommt neu hinzu und wird sofort im Anschluss an Phase A1 gespielt.

In der Phase A2 können die Spieler je einen Vertrauten (= Charakter-Karte) für **eine** Runde in ihr Fürstentum holen und besitzen mit dessen Fähigkeit bestimmte Vorteile und mehr strategische Möglichkeiten.

Die Fähigkeiten der Charakter-Karten:

- ♦ **Muse:** Erhöht die Werkzahl (WZ) bei **allen** Werken, die ein Spieler in dieser Runde in Phase B vollbringt, je nach Runde um 1 bis 7.
Beispiel: In Runde 5 wird die WZ um 5 erhöht.
- ♦ **Kardinal:** Er erlaubt dem Spieler eine zusätzliche Aktion in Phase B. Die Restriktionen in Phase B „nur 1 Personenkarte und nur 1 Freiheit“ sind nach wie vor gültig. Es gibt aber keine Einschränkungen bei der Anzahl der „Werke“, der „Gebäude“ und der „Bonuskarten“.
Beispiel: Der Spieler baut ein Gebäude, erwirbt eine Freiheit und macht ein Werk in Phase B.
- ♦ **Prinzessin:** Mit ihr kann man in Phase B – ohne Einsatz einer Personenkarte - ein Werk machen. Dies kostet eine Aktion. Bei der Prinzessin erhöht **jede** Landschaft (auch mehrfach dieselbe) die WZ um +3, **jeder** Baumeister um +2, **jedes** Gebäude um +2 und **jede** Personen- und Abwerbekarte um +1.
Beachte: Bei der Prinzessin dürfen keine Bonuskarten eingesetzt werden und die Prinzessin zählt nicht als Personenkarte.
Beispiel: Der Spieler macht mit der Prinzessin ein Werk. Er besitzt 2mal See, eine Uni, ein Atelier und 3 Personenkarten. Er erzielt die WZ 13.
- ♦ **Kaufmann:** Er bewirkt, dass der Spieler in Phase A1 der nächsten Runde das von ihm **ersteigerte Objekt kostenlos** erhält.
Oder: Der Spieler erhält so viele **Prestigepunkte** (PP), wie es seiner Position auf der Erfolgsleiste entspricht.
Für die Entscheidung zugunsten einer der beiden Möglichkeiten hat der Spieler Zeit bis nach der Phase A1 der nächsten Runde. Er kann sich aber auch zu einem beliebigen Zeitpunkt früher für die Prestigepunkte entscheiden, z.B. in Phase B bevor er ein Werk macht. Der Besitzer dieser Karte nimmt ganz normal an den Versteigerungen in Phase A1 teil. Er bietet genauso mit, wie er bieten würde, wenn er die Karte nicht hätte. Wenn er das höchste Gebot abgibt, kann er wählen, ob er das Objekt ohne Bezahlung erhält oder ob er bezahlt und dann die Prestigepunkte entsprechend seiner aktuellen Position auf der Erfolgsleiste erhält.
Beispiel: Rot ersteigert ein Objekt in Phase A1 für 500 Florin. Rot entscheidet sich für das Bezahlen und damit für die Prestigepunkte. Da Rot an 4. Position liegt, erhält er 4 PP und zieht 4 Felder vor.
- ♦ **Professor:** Er ermöglicht, dass der Spieler kostenlos 1 Prestige- oder Bonuskarte erhält. Der Spieler kann sich sofort oder später 1 Prestige- oder Bonuskarte nehmen, spätestens aber vor der nächsten Phase A2. Hat er sich entschieden, nimmt er die obersten 5 Karten der gewählten Kartenart und sucht sich eine Karte aus. Die 4 nicht gewählten Karten kommen unter den Stapel zurück.
- ♦ **Bankier:** Er sorgt dafür, dass der Spieler Geld von der Bank erhält. Zu Beginn des Spiels werden 600 Florin auf diese Karte gelegt. Der Spieler, der diese Karte wählt, erhält den Betrag abzüglich seines Gebotes. Wenn niemand die Karte wählt, wird der Geldbetrag auf der Karte pro Runde um 100 erhöht. Wird die Karte genommen, werden in der nächsten Runde wieder 600 Florin auf die Karte gelegt.
Beispiel: In Runde 1 und 2 hat kein Spieler den Bankier gewählt. Jetzt, in der 3. Runde, liegen 800 Florin auf der Karte. Wählt ein Spieler diese Karte, erhält er die 800 Florin abzüglich seines Bietbetrages. Für die 4. Runde werden wieder 600 Florin auf die Karte gelegt.

Am Spielende erlaubt der Bankier außerdem, dass man sein Restgeld in Prestigepunkte (PP) tauschen kann. Für 200 Florin erhält man 1 PP.

Erweiterung „Muse & Prinzessin“

Die **Phase A** wird unterteilt in **Phase A1** und **A2**.

Phase A1 entspricht der bisherigen Phase A.

Phase A2 kommt neu hinzu.

Eine Charakter-Karte holt man sich für **1 Runde** in sein Fürstentum.

Muse erhöht die WZ von Werken entsprechend der aktuellen Rundenzahl.

Kardinal: Eine zusätzliche Aktion in Phase B, aber **max. 1 Personenkarte**, **max. 1 Freiheit**.

Prinzessin macht ein Werk.
Zur WZ tragen bei:

- ♦ Jede Landschaft: +3 WP
 - ♦ Jedes Gebäude: +2 WP
 - ♦ Jeder Baumeister: +2 WP
 - ♦ Jede Personenkarte: +1 WP
- Keine Bonuskarten einsetzbar.

Kaufmann:

- ♦ Erhält in nächster Phase A1 das Objekt kostenlos, **oder**
- ♦ erhält Prestigepunkte entsprechend seiner Position auf der Erfolgsleiste.

Positionen auf der Erfolgsleiste:

Grün liegt an 1. Position, Gelb und Blau an 2. Position und Rot an 4. Position.



Professor erhält kostenlos

- ♦ 1 Prestige- oder
- ♦ 1 Bonuskarte

Eine Karte aus fünf Karten auswählen.

Bankier: beschafft Geld von der Bank.

Wer den Bankier in der letzten Runde besitzt, kann am Spielende sein Restgeld in Prestigepunkte tauschen: 200 Florin = 1 PP.

Ablauf der Phase A2:

Spielstein auf Charakter-Karte setzen.

Das Bieten geht meistens mehrmals reihum.

Spielstein auf höheres Feld setzen, wenn ein Spieler an einer Karte interessiert ist, auf der bereits ein Stein liegt und **fremden Stein** zurückgeben. Auf einer Karte kann nur **1 Spielstein** liegen.

Beispiel:



Rot kommt an die Reihe. Sein Spielstein liegt auf der **Muse**. Rot zahlt 800 Florin und erhält die Karte.

Charakter-Karte bis zur nächsten Phase A2 einsetzen. Nach Einsatz wieder neben den Spielplan legen.

Beispiel:



Spieler A hat sich für den **Bankier** entschieden. Er zahlt nichts und erhält den Geldbetrag, der auf der Karte liegt.

Kein Zurückgehen auf der Erfolgsleiste zulässig.

ABLAUF DER PHASE A2 – Erwerb einer Charakter-Karte

Die 6 Charakter-Karten liegen **offen** an der Seite des Spielplanes. Wer an einer Karte interessiert ist, legt seinen Spielstein auf ein beliebiges Bietfeld dieser Charakter-Karte. Die Zahl auf einem Bietfeld gibt an, was der Spieler bezahlen muss, um die Karte zu erhalten. Das Mindestgebot sind 300 Florin – ausgenommen der „Bankier“, bei ihm beträgt das Mindestgebot 0 Florin. Das Höchstgebot sind 1500 Florin – ausgenommen der „Bankier“, bei ihm beträgt das Höchstgebot 500 Florin. Das Höchstgebot kann nicht überboten werden.

Beachte: Das Gebot, das ein Spieler abgibt, muss er mit seinem Bargeld bezahlen können.

Der Startspieler beginnt. Er setzt seinen Spielstein auf ein beliebiges Bietfeld einer Charakter-Karte oder er passt. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe usw. Das Bieten geht meistens mehrmals reihum.

Auf einer Charakter-Karte kann immer nur **1 Spielstein** liegen. Sobald ein Spieler seinen Spielstein als zweiten Stein auf eine Karte setzt, muss er ihn auf ein **beliebiges höheres** Bietfeld setzen und den fremden Spielstein an seinen Besitzer zurückgeben.

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, gelten die zwei folgenden Regeln:

- ◆ **Liegt sein Spielstein auf keiner Charakter-Karte**
 - › passt er oder
 - › setzt ihn auf eine Charakter-Karte, auf der noch kein Stein liegt, oder
 - › setzt ihn auf eine Charakter-Karte, auf der schon ein fremder Stein liegt, auf ein höheres Bietfeld und gibt den fremden Stein an seinen Besitzer zurück.
- ◆ **Liegt sein Spielstein bereits auf einer Charakter-Karte** (als einziger Stein), zahlt der Spieler sofort den gebotenen Betrag an die Bank und erhält die Karte. Seinen Spielstein nimmt er wieder zurück.

Phase A2 endet, wenn jeder Spieler eine Charakter-Karte besitzt oder gepasst hat.

Einsetzen einer Charakter-Karte

Eine Charakter-Karte bleibt bis zu ihrem Einsatz **offen** vor einem Spieler liegen. Manche Karten kann man sofort einsetzen (Bankier), manche zu einem beliebigen Zeitpunkt bis zur nächsten Phase A2 (Kaufmann, Professor) und manche nur in Phase B (Muse, Kardinal, Prinzessin). Nachdem man eine Karte eingesetzt hat, legt man sie wieder neben den Spielplan zurück. Wer eine Karte nicht eingesetzt hat, muss sie spätestens vor Phase A2 der nächsten Runde zurückgeben. Wird eine Karte noch während der aktuellen Phase A2 eingesetzt, wird sie zunächst verdeckt abgelegt, damit sie nicht mehrmals gewählt wird.

Beispiel für eine Phase A2 mit 4 Spielern (A, B, C, D)

A setzt seinen Stein auf **Kardinal** 300.

B setzt seinen Stein auf **Kaufmann** 400.

C setzt seinen Stein auf **Kardinal** 500 und gibt den Stein von A zurück.

D setzt seinen Stein auf **Prinzessin** 300.

A setzt seinen Stein auf **Bankier** 0, auf dem 600 Florin liegen.

B erhält den **Kaufmann** und zahlt die 400 an die Bank.

C erhält den **Kardinal** und zahlt 500 an die Bank.

D erhält die **Prinzessin** und zahlt 300 an die Bank.

A erhält den **Bankier**. Er zahlt nichts und erhält 600 Florin von der Bank. Er legt den **Bankier** wieder neben den Spielplan zurück (zunächst verdeckt).

Verschärfte Bedingungen – kein Zurückgehen auf der Erfolgsleiste

Beim Spiel mit der Erweiterung „MUSE & PRINZESSIN“ dürfen die Spieler während des Spiels auf der Erfolgsleiste **nicht** zurückgehen, um zu Geld zu kommen! Wer Geld benötigt, muss entweder ein Werk durchführen oder in der Phase A2 den Bankier nehmen.

ERWEITERUNG „KOOPERATIV BAUEN“

Diese Erweiterung ist für Spieler geeignet, die Verhandlungen mit Mitspielern schätzen und die an gemeinsamen Aktionen mit Mitspielern, von denen beide profitieren, interessiert sind. In dieser Erweiterung errichten die Spieler gemeinsam genutzte Gebäude. Die Regeln der Grundversion werden um die nachfolgend aufgeführten Regeln erweitert.

Diese Erweiterung kann ohne oder mit den Charakter-Karten gespielt werden.

Ein gemeinsamer Spielplan:

Die Spieler drehen ihre Spielpläne auf die Rückseite und fügen sie so aneinander, wie es die Abbildungen zeigen. So entsteht ein gemeinsamer Spielplan mit aneinander grenzenden Fürstentümern:

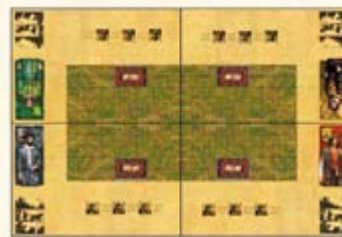
2 Spieler



3 Spieler



4 Spieler



5 Spieler



Spielvorbereitungen – Die Ausgabe von Startgeld und Spielmaterial usw. – sind dieselben wie beim Grundspiel.

Auch die **Struktur des Spiels** mit den beiden Phasen A und B entspricht der des Grundspiels. Die Aufteilung der Phase A in die Phasen A1 und A2 ist möglich.

In **Phase A** gibt es **keine** Veränderung zum Grundspiel.

In **Phase B** gibt es einen wesentlichen Unterschied zur Grundversion:

Die Aktion „**Gebäude errichten**“ kann man **gemeinsam** mit 1 Mitspieler durchführen (kooperatives Bauen). Dabei wird das Gebäude **grenzüberschreitend** in den Fürstentümern von 2 Spielern gebaut. Auch die Baukosten tragen die beiden Partner gemeinsam. Dafür kommt der Nutzen des gemeinsam errichteten Gebäudes auch beiden Beteiligten zugute.

Spielablauf bei Aktion „Gebäude errichten“

In Phase B kann der Spieler am Zug (im Folgenden der **aktive Spieler** genannt) ein Gebäude wie bisher allein oder mit einem Nachbarn zusammen bauen. Abgesehen vom Spiel mit 2 Personen hat jeder Spieler zwei Nachbarn, die als Partner in Betracht kommen. Wenn ein Spieler einen gemeinsamen Bau anstrebt, sagt er, **welches** Gebäude er bauen möchte, wie er sich **die Lage** des gemeinsamen Gebäudes und die **Aufteilung der Baukosten** vorstellt. Ein gemeinsames Gebäude kann nur **grenzüberschreitend** errichtet werden.

Ist einer seiner Nachbarn interessiert, wird der Betrag, den der Partner an den aktiven Spieler zu bezahlen hat und die genaue Lage des Gebäudes zwischen den beiden beteiligten Spielern **ausgehandelt**.

Erweiterung „Kooperativ Bauen“

Erweiterung kann ohne oder mit Charakter-Karten gespielt werden.

Spielpläne auf die Rückseite drehen und zu einem gemeinsamen Spielplan zusammenlegen.

Spielmaterial, Startgeld und Spielstruktur (Phasen A und B) wie beim Grundspiel.

Phase A ist identisch mit Grundspiel.

In Phase B können 2 benachbarte Spieler ein Gebäude grenzüberschreitend bauen. Beide stellen Baufläche bereit.

Spieler am Zug (= aktiver Spieler) entscheidet, ob er allein oder kooperativ bauen will. Es sind nur Kooperationen von zwei Partnern erlaubt.

Kosten und Lage aushandeln.

Ergänzende Bauregeln:

Die **Lage** des gemeinsamen Gebäudes muss **grenzüberschreitend** sein.

Die **Baukosten** ergeben sich aus der Zahl der Baumeister des **aktiven** Spielers. Der Betrag, den der aktive Spieler vom Partner erhält, kann beliebig hoch sein.

Nutzen des koop. Bauens:

- beide Partner erhalten 3 PP.
- beide Partner können das gemeinsame Gebäude für ihre Werke, Prestige- und Bonuskarten nutzen.

Wirkungsbereich der Baumeister ist auch bei dieser Erweiterung auf das eigene Fürstentum beschränkt.

Ergänzende Bauregeln für das gemeinsame Bauen:

Bei der **Festlegung der grenzüberschreitenden Lage** des gemeinsamen Gebäudes gibt es – außer den Bauvorschriften des Grundspiels – keine Restriktionen. Es ist also erlaubt, dass sich das gemeinsame Gebäude mit nur 1 Raster-Feld im Fürstentum eines der beiden Baupartner befindet.

Die **Baukosten**, die immer der **aktive Spieler an die Bank** zahlen muss, ergeben sich aus der **Zahl seiner Baumeister**. (Zur Erinnerung: kein Baumeister: Kosten 700 Florin, 1-2 Baumeister: 300 Florin, 3 Baumeister: 0 Florin). Der Betrag, den der **Kooperationspartner** an den aktiven Spieler zahlt, kann 0 Florin betragen, er kann aber auch über dem Betrag liegen, den der aktive Spieler an die Bank bezahlen muss.

Beispiel: Spieler Rot ist am Zug, er besitzt 1 Baumeister. Er baut gemeinsam mit Grün (3 Baumeister) eine Werkstatt. Sie handeln aus, dass Grün 500 Fl. übernimmt und diese an Rot zahlt. Rot muss an die Bank 300 Fl. bezahlen, da er 1 Baumeister hat. Unter dem Strich gewinnt Rot durch den Bau 200 Florin.

Der **Nutzen** eines gemeinsam gebauten Gebäudes kommt **beiden** Partnern in voller Höhe zugute. Beide erhalten für ihr gemeinsames Gebäude **sofort 3 PP**. Außerdem zählt das Kooperationsgebäude **beim Werke machen** und bei **Prestige- und Bonuskarten** bei **beiden** Partnern.

Wichtig: Das gemeinsame Bauen ist für **den Partner** des aktiven Spielers **kein Zug!**

Kommt keine Einigung über eine Baupartnerschaft zustande, muss der aktive Spieler entweder das Gebäude allein in seinem Fürstentum bauen oder auf das Bauen verzichten.

Auch beim gemeinsamen Bauen ist der **Wirkungsbereich der Baumeister** hinsichtlich **der Dichte** des Bauens auf das **eigene** Fürstentum beschränkt. Für **Gebäudeteile** des gemeinsamen Gebäudes und ihren Abstand zu bestehenden Gebäuden gelten die Regeln des Grundspiels. Also nur bei Vorhandensein von mindestens 2 **eigenen** Baumeistern darf man das kooperativ gebaute Gebäude „**Wand an Wand**“ zu bereits im eigenen Fürstentum vorhandenen Gebäuden errichten.

Beispiel: Spieler Rot (aktiver Spieler) besitzt 1 Baumeister, sein Partner Grün besitzt 3 Baumeister. Gemeinsam bauen sie eine Werkstatt. Rot darf in seinem Fürstentum nicht „Wand an Wand“ bauen, wohl aber Grün.



Zusatz-Regel für das Allein-Bauen:

Bauen direkt an die **Grenze zu einem Nachbarn** erfordert, wenn die andere Seite un bebaut ist, mindestens 1 Baumeister. Ist sie aber bebaut, mindestens 2 Baumeister.

Auch bei dieser Erweiterung kann der aktive Spieler ein Gebäude **allein**, das heißt nur in seinem Fürstentum errichten. Wenn ein Spieler **allein** baut, kann er nur dann direkt an die Grenze zu **einem Nachbarn** bauen, wenn er mindestens 1 **Baumeister** besitzt und die andere Seite der Grenze un bebaut ist. Ist sie bebaut, benötigt er mindestens 2 Baumeister, um „**Wand an Wand**“ bauen zu können.

Übersicht über die 20 verschiedene BONUSKARTEN

Bei jedem zu den Karten angegebenen Beispiel wird davon ausgegangen, dass der Spieler **beim Einsetzen der Bonuskarte folgendermaßen ausgestattet ist:**

- ♦ 2 Wälder
- ♦ 0 Gaukler
- ♦ 3 Personenkarten (auf dem Tisch)
- ♦ 1 See
- ♦ 2 Baumeister
- ♦ 1 Personen- und 1 Abwerbekarte (auf der Hand)
- ♦ 0 Parks
- ♦ 1 Prestigekarte
- ♦ Universität, Werkstatt, Oper, Turm, Kapelle
(Zur Erinnerung: Der Palazzo zählt als Gebäude nicht mit!)
- ♦ 2 Freiheiten



Jedes Gebäude im Fürstentum erhöht die Werkzahl um 1
(da Spieler beim Einsetzen dieser Bonuskarte 5 Gebäude in seinem Fürstentum hat, erhöht die Bonuskarte die Werkzahl (WZ) um 5).



Jedes große Gebäude in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 2
(da der Spieler mit Universität und Werkstatt 2 große Gebäude besitzt, erhöht die Bonuskarte die WZ um 4).



Jedes mittlere Gebäude und jeder **Wald** im Fürstentum erhöht die WZ um 1
(da der Spieler 1 mittleres Gebäude (Oper) und 2 x Wald besitzt, erhöht die Bonuskarte die WZ um 3).



Jedes kleine Gebäude und **jede Landschaft** im Fürstentum erhöht die WZ um 1
(da Spieler 2 kleine Gebäude (Turm und Kapelle) sowie 3 Landschaften hat, erhöht eingesetzte Bonuskarte die WZ um 5).



Jede Gebäudegröße (groß, mittel, klein) im Fürstentum erhöht die WZ um 2
(da der Spieler sowohl große (z.B. Werkstatt) als auch mittlere (z.B. Oper) als auch kleine Gebäude (z.B. Turm) in seinem Fürstentum hat, erhöht die gespielte Bonuskarte die WZ um 6).



Jede Landschaft im Fürstentum erhöht die WZ um 1.
(Der Spieler hat 2 x Wald und 1 See, daher erhöht die Bonuskarte die WZ um 3. Hier wird **jeder** Wald gezählt, da jede Landschaft - und nicht die Landschaftsart - zählt).



Jeder Wald im Fürstentum erhöht die WZ um 2
(da Spieler 2 x Wald besitzt, erhöht Bonuskarte die WZ um 4).



Jeder See im Fürstentum erhöht die WZ um 2
(da Spieler 1 See hat, erhöht die Bonuskarte die WZ um 2).



Jeder Park im Fürstentum erhöht die WZ um 2
(da der Spieler momentan keinen Park hat, erhöht die Bonuskarte nicht die WZ. Daher würde zu diesem Zeitpunkt diese Karte nicht gespielt).



Jede Freiheit im Fürstentum erhöht die WZ um 2
(da Spieler 2 Freiheiten besitzt, erhöht Bonuskarte die WZ um 4).



Jeder Gaukler im Fürstentum erhöht die WZ um 2
(da Spieler beim Spielen der Bonuskarte **keinen** Gaukler hat, erhöht sie nicht die WZ. Daher würde diese Bonuskarte zu **diesem Zeitpunkt** nicht gespielt).



Jeder Gaukler und **jede Freiheit** im Fürstentum erhöht die WZ um 1
(da der Spieler 2 Freiheiten und keinen Gaukler besitzt, erhöht die Bonuskarte die WZ um 2)



Jeder Baumeister im Fürstentum erhöht die WZ um 2
(da Spieler 2 Baumeister hat, erhöht Bonuskarte die WZ um 4).



Jeder Baumeister und **jeder See** im Fürstentum erhöht die WZ um 1
(da Spieler 2 Baumeister und 1 See hat, erhöht Bonuskarte die WZ um 3).



Jede Prestigekarte die Sie besitzen, erhöht die WZ um 2.
(Spieler besitzt 1 Prestigekarte, daher erhöht Bonuskarte die WZ um 2).



Jede Prestigekarte und **jede Freiheit** im Fürstentum erhöht die WZ um 1
(da Spieler 1 Prestigekarte und 2 Freiheiten hat, erhöht Bonuskarte die WZ um 3).



Jede Landschaftart (Wald, See, Park) im Fürstentum erhöht die WZ um 2
(da der Spieler von den 3 Landschaftsarten nur 2 besitzt (Wald und See), erhöht die Bonuskarte die WZ um 4. Beachte: Jede Landschaftsart wird nur einmal gezählt, auch wenn man mehrere Objekte davon besitzt).



Jede der folgenden Kategorien (Wald, See, Park, Gaukler, Baumeister, Prestigekarte, Freiheit) im Fürstentum erhöht die WZ um 1
(da der Spieler Wald, See, Baumeister, Prestigekarte und Freiheit besitzt, erhöht die Bonuskarte die WZ um 5) Hinweis: Jede Kategorie wird nur einmal gezählt, auch wenn man mehrere Objekte einer Kategorie besitzt!



Jede Personen- und Abwerbekarte auf der **Hand** (ohne die gerade gespielte) erhöht die WZ um 1
(da Spieler gerade jeweils 1 Personen- und Abwerbekarte auf der Hand hat, erhöht Bonuskarte die WZ um 2).



Jede eigene Personen- und Abwerbekarte auf dem **Tisch** (inklusive der gerade gespielten Karte) erhöht die WZ um 1.
(Beim Spieler liegen 3 Personenkarten, einschließlich der gerade gespielten Karte, auf dem Tisch. Die Bonuskarte erhöht daher die WZ um 3).

Übersicht über die 14 verschiedene PRESTIGEKARTEN

Bei jedem zu den Karten angegebenen Beispiel wird davon ausgegangen, dass der betreffende Spieler **am Spielende** folgendermaßen ausgestattet ist:

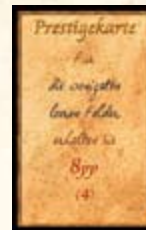
- 2 Wälder
- 1 See
- 0 Parks
- 0 Gaukler
- 2 Baumeister
- 1 Prestigekarte
- 2 Freiheiten
- 3 Personenkarten und 1 Abwerbekarte (auf dem Tisch)
- 1 Personenkarte (auf der Hand)
- Universität, Werkstatt, Oper, Turm, Kapelle
(Zur Erinnerung: Der Palazzo zählt als Gebäude nicht mit!)



Für die meisten Gebäude erhält man 6 (3) Prestigepunkte.
(Bei einem Gleichstand gilt die Zahl in der Klammer, d.h. der Spieler erhält für die Prestigekarte 3 PP.)



Für mindestens zwei große Gebäude erhält man 5 Prestigepunkte.
(Der Spieler hat mit Universität und Werkstatt 2 große Gebäude, daher erhält er 5 PP. Es spielt keine Rolle, ob andere Spieler auch mindestens zwei große Gebäude vorweisen können.)



Für die wenigsten leeren Felder erhält man 8 (4) Prestigepunkte.
(Annahme: Ein Mitspieler hat weniger leere Felder: Der Spieler erhält 0 PP.)



Für alle drei Landschaftsarten (Wald, See, Park) erhält man 8 PP.
(Der Spieler besitzt nur 2 Landschaftsarten (Wald und See), erfüllt daher nicht die Bedingung der Karte und erhält 0 PP.)



Für die meisten Landschaften erhält man 7 (4) Prestigepunkte.
(Annahme: Ein Spieler hat ebenfalls 3 Landschaften und damit auch die meisten: Der Spieler erhält daher 4 PP.)



Für die meisten Wälder erhält man 7 (4) Prestigepunkte.
(Annahme: Der Spieler hat als einziger die meisten Wälder: Er erhält 7 PP.)



Für die meisten Seen erhält man 6 (3) Prestigepunkte.
(Annahme: Zwei Mitspieler haben ebenfalls je 1 See und damit auch die meisten: Der Spieler erhält daher 3 PP.)



Für alle drei Freiheiten erhält man 8 Prestigepunkte.
(Der Spieler erhält 0 PP, da er nur über 2 Freiheiten verfügt.)



Für mindestens 4 Gebäude + 2 Freiheiten + 4 Werke.
(= Anzahl der Personen- und Abwerbekarten auf dem Tisch) erhält man 6 Prestigepunkte (Der Spieler erfüllt alle Bedingungen und erhält daher 6 PP.)



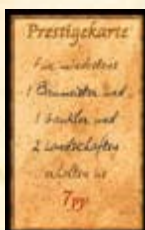
Für die meisten Gaukler erhält man 6 (3) Prestigepunkte.
(Der Spieler erhält 0 PP, da er keinen Gaukler hat. Selbst wenn auch alle anderen Spieler keinen Gaukler hätten, bliebe es bei 0 PP.)



Für die meisten Baumeister erhält man 6 (3) Prestigepunkte.
(Annahme: Ein weiterer Spieler hat auch 2 Baumeister. Der Spieler erhält daher nur 3 PP.)



Für die meisten Parks erhält man 5 (3) Prestigepunkte.
(Annahme: Auch alle anderen Spieler haben keinen Park. Der Spieler erhält dennoch 0 PP, denn bei einer Menge von Null erhält man keine PP, auch nicht die PP für den Gleichstand.)



Für mindestens 1 Baumeister + 1 Gaukler + 2 Landschaften erhält man 7 Prestigepunkte.
(Der Spieler erhält 0 PP, da er keinen Gaukler besitzt.)



Für die meisten Werke (= Anzahl der Personen- und Abwerbekarten auf dem Tisch) erhält man 7 (4) Prestigepunkte.
(Annahme: Ein Mitspieler hat mehr als 4 Werke vollbracht. Der Spieler erhält daher 0 PP.)