

DE VORSTEN VAN FLORENCE: EEN VOORBEELDRONDE

Waar gaat het spel om?

In *De Vorsten van Florence* gaat het om het vergaren van *prestige*. Wie aan het eind van de *zevende speelronde* het meeste *prestige* heeft, wint.

Prestige krijg je door het aanschaffen van zaken die *geld* kosten. Meestal krijg je de *prestige* meteen, soms is het een investering die pas op langere termijn resultaat oplevert. Je hebt echter geen oneindige hoeveelheid *geld* tot je beschikking en zult het daarom ook moeten verdienen. Daarom ondersteunen de aangeschafte voorwerpen geleerden en kunstenaars – *personages* – bij het volbrengen van grootse *werken*. Hoe beter de ondersteuning, hoe grootser het werk, en hoe meer *geld* je zal ontvangen. Echter, omdat elk karakter *uniek* is en verschillende wensen qua ondersteuning heeft, wordt het voltooiën van die werken gedurende het spel wel steeds lastiger.

Let op! Alhoewel *geld* erg belangrijk is, moet je nimmer uit het oog verliezen dat het uiteindelijk slechts het *middel* is, en dat het doel wat anders is: **prestige!**

De spelregels in het kort

Elke speelronde bestaat uit een serie *veilingen* en daarna een serie *speelacties*. Aan de *veiling* nemen alle spelers deel; de *acties* voert iedereen na elkaar (maar wel voor zich alleen) uit. Nadat iedereen *acties* heeft uitgevoerd, wordt vastgesteld wie in die ronde het grootste werk heeft voltooid: dit levert een *prestige*bonus op (*aha!*). Vervolgens wisselt de *startspeler* van positie en begint een nieuwe ronde.

De veilingen en de objecten die worden geveild

Als een nieuwe serie *veilingen* begint, staan er maximaal zeven verschillende *objecten* ter beschikking, van elk object maar *één exemplaar*. Is dat ene exemplaar succesvol geveild, kan **NIEMAND** het die ronde meer aanschaffen, ook niet onderhands of tijdens de *speelacties*. Bovendien mag je niet meer meedoen aan de *veilingen* van die ronde als je eenmaal een *veiling* hebt gewonnen.

Door deze beperkingen moet je goed bedenken waar je op wilt bieden en of het bedrag dat je zult moeten betalen het wel waard is. Je mag meestal zonder gevolgen passen: doe je dit echter op het moment dat jij een *veiling moet* beginnen, word je van verdere deelname aan de *veilingen* van die ronde uitgesloten. De *veilingen* gaan door tot iedereen een object heeft aangeschaft, of heeft aangegeven daar geen interesse voor te hebben.

Objecten ❶, ❷ en ❸ zijn *landschappen*: *bos*, *park* en *meer*. Elk aangekocht landschap levert *prestige* op als zich in je *vorstendom* (het grote lege speelvak op je speelbord) al *één of meer* exemplaren van dezelfde soort bevinden. Ze helpen ook *sommige* karakters bij het voltooiën van hun werk waardoor dit grootser en waardevoller wordt, en jou ook meer *geld* oplevert. Het overzicht op je speelbord toont alle specifieke voorkeuren: kijk er goed naar! Eenmaal aangeschafte landschappen mogen *niet* meer worden verplaatst of afgebroken: het is dus zaak om hun aanschaf én aanleg zorgvuldig te plannen.

Object ④ is de *jongleur*: die levert zelf geen prestige op, maar ondersteunt wel *alle* karakters in hun werk en is daardoor erg waardevol.

Object ⑤ is de *bouwmeester*: net als de landschappen levert het hebben van meer dan één bouwmeester prestige op. Verder heffen bouwmeesters bepaalde *bouwregels* op waardoor je de beperkte ruimte in je vorstendom beter kunt benutten. Tenslotte verlagen ze de prijs van *gebouwen* die tijdens de speelacties kunnen worden gekocht: daarover straks meer.

Objecten ⑥ en ⑦ zijn *prestige-* en *wegkoopkaarten*. Met een prestigekaart kan je aan het einde van het spel een prestigebonus krijgen: je moet wel dan voldoen aan de op de kaart gestelde voorwaarden. De wegkoopkaart is nuttig als je een personage *van een andere speler* wil overnemen om hem vervolgens in je *eigen* vorstendom een werk te laten voltooien. Langs deze weg kan je toch nog aan voor jou waardevolle personages komen die anders niet meer beschikbaar zouden zijn.

De speelacties en hun mogelijkheden

Na de veilingen voert elke speler *maximaal twee acties* uit: minder mag ook. Je moet echter kiezen uit de onderstaande mogelijkheden, in een willekeurige combinatie en volgorde. Andere acties (zoals bijvoorbeeld het onderhands verkopen van geveilde objecten) zijn **NIET** toegestaan. Daarna is je beurt voor deze ronde voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

❶ Aanschaf van een *bonuskaart*. Je mag deze actie in je beurt twee keer uitvoeren. Mits je aan de voorwaarden op de bonuskaart voldoet, geeft deze een karakter een *éénmalige* bonus bij het voltooien van hun werk waardoor dit grootser wordt. **Let op!** Bonuskaarten zijn geen prestigekaarten, en prestigekaarten zijn geen bonuskaarten!

❷ Aanschaf en invoeren van een *vrijheid*. Je mag deze actie in je beurt maar één keer uitvoeren. Er zijn drie vrijheden: *reizen*, *mening* en *geloof*, elk even duur, en van elke vrijheid mag je er in het hele spel maar *een* aanschaffen. Net als de landschappen ondersteunt een vrijheid *sommige* personages in hun werk, zie weer het overzicht op je speelbord!

❸ Aanschaf van een *nieuwe karakterkaart*. Je mag deze actie in je beurt maar één keer uitvoeren. Je vergroot hierdoor het aantal personages dat je een werk kan laten voltooien; verder geeft het een beperkte bonus bij het voltooien van een werk door een *willekeurig* personage.

❹ Aanschaf en neerzetten van een *gebouw*. Je mag deze actie in je beurt twee keer uitvoeren. Afhankelijk van het aantal bouwmeesters in je bezit betaal je een bepaald bedrag en plaatst het gebouw in je vorstendom. Het neerzetten is aan enkele regels gebonden die in het volgende voorbeeld worden toegelicht. Elk gebouw mag maar *één keer* in elk vorstendom worden neergezet en kan niet meer worden verplaatst of afgebroken. Het levert meteen prestige op en ondersteunt *sommige* personages bij de voltooiing van hun werk.

❺ *Voltooiing van een werk*. Je mag deze actie in je beurt twee keer uitvoeren. Elke persoonskaart toont een rijtje getallen die aangeven hoeveel punten het hebben van de aangegeven objecten en voorwerpen oplevert. Hun som is het *werkgetal*. (Het voorbeeld illustreert dit een paar keer.) Is dit gelijk aan of groter dan het *minimum voor deze speelronde*, mag dit persoon zijn werk voltooien, anders niet. Je legt de kaart open voor je neer en ontvangt geld. Het werk is 'voltooid'! Dit persoon kan nu voor jou geen werk meer verrichten, maar kan wel door middel van een wegkoopkaart elders worden ingehuurd. Het ontvangen geld mag je, als je dat wilt, *alleen* nu omzetten in prestige.

De prestigebonus voor het grootste werk

Aan het einde van de ronde vergelijkt iedereen zijn hoogste behaalde werkgetal. Die persoon krijgt nu meteen een prestigebonus, en een nieuwe ronde begint. Heb je twee werken voltooid, telt alleen het meest waardevolle, niet de som van beide.

Alternatieve manier om aan geld te komen

Naast het voltooien van een werk is er nog een tweede manier om aan geld te komen. Je mag *op elk moment in het spel* prestige inwisselen tegen geld – maar let op: dit gaat ten koste van je prestigetotaal en moet je dus alleen in noodsituaties gebruiken!

De voorbeeldronde

Omdat een complete beschrijving van een volledig spel te omvangrijk wordt, beperk ik me hier tot de eerste ronde. Voor een eerste indruk hoe het hiervoor beschrevene in de praktijk 'werkt' is dat gelukkig voldoende: *De Vorsten van Florence* speelt gemakkelijk (ook al zou je dat niet zeggen). De kneep zit 'm in het bedenken *wat* je gaat spelen...

Omdat de nadruk in het voorbeeld ligt op het verduidelijken van bepaalde spelacties hebben sommige spelers in dit voorbeeld een duidelijk gunstiger hand dan andere. Daarom is verder spelen misschien niet zo verstandig. Ook kan ik nog niet alle mogelijke spelacties de revu laten passeren, maar ik streef er wel naar om zo compleet mogelijk te zijn zodat je zo min mogelijk op de handleiding terug hoeft te grijpen. Houd het boekje echter wel binnen handbereik voor het geval zaken niet duidelijk zijn. Na afloop zou je zonder noemenswaardige problemen zelf een eigen spel moeten kunnen spelen: heel veel succes daarmee!

Opzetten van het spel

In dit voorbeeld doen Astrid, Bert, Carla en Daniël een spel met hun viertjes. Ze stellen het spel dus voor vier spelers op.

*Wat je daarvoor moet doen kun je op pagina 2 van het spelregelboekje nalezen. **Sla het stuk over de personenkaarten echter even over (zie hieronder)**! Let er verder op dat er van elk van de vrijheden één minder dan het aantal spelers (hier dus 3) ter beschikking staat.*

*Geef Astrid de personenkaarten Goudsmid (8), Schilder (15) en Astronoom (20). Geef Bert de personenkaarten Theoloog (2), Klokkengieter (9) en Dramaticus (18). Geef speler Carla de personenkaarten Alchemist (5), Fysicus (6) en Choreograaf (12). Geef speler Daniël tenslotte de personenkaarten Mathematicus (1), Filosoof (3) en Componist (13). **Deze verdeling is vanzelfsprekend alleen van toepassing op dit voorbeeldspel; in een echt spel houd je de manier van uitkiezen aan zoals in het regelboekje is beschreven.***

Speel je later het echte spel met z'n tweetjes, let dan op de speciale regels voor 2 spelers: zie pagina 10.

Astrid wordt startspeler; geef haar dan ook de startspelerpion. Daarna komen aan de beurt Bert, Carla en Daniël.

De startspeler wisselt aan het einde van elke complete speronde.

Eerste overwegingen

Het doel van het spel is het vergaren van zoveel mogelijk prestige; geld is een middel daartoe. Vrij veel zaken leveren PP (prestigepunten) op:

1. elk gebouw: 3 PP;
2. elk nieuw landschap van een soort waarvan je er al minstens ééntje in je vorstendom hebt liggen: 3 PP;
3. je tweede en derde bouwmeester: 3 PP elk;
4. het beste werk van de ronde: 3 PP;
5. het ontvangen geld voor een werk: 200 florijnen per PP; en
6. prestigekaarten: 3 tot 8 PP.

De beste bron van PP is punt 5, het omzetten in PP van het geld dat je krijgt voor een voltooid werk. De overige bronnen kunnen je PP-totaal fors ophogen, maar zijn in vergelijking toch minder belangrijk.

Prestigekaarten kunnen een hoop opleveren, maar zijn in de praktijk nogal grillig: je moet immers aan de op de kaart gestelde voorwaarden voldoen om de punten te krijgen en dat is niet altijd een uitgemaakte zaak. Het is daarom verstandig om prestigekaarten zo vroeg mogelijk aan te schaffen zodat je je eigen spel nog makkelijk aan kunt passen.

Je zult echter snel merken dat je geldvoorraad niet oneindig is, en dat je dus niet elke ronde in staat bent om het ontvangen geld geheel of gedeeltelijk in PP om te zetten. Het is dus zaak om ervoor te zorgen dat je een betrouwbare stroom van voltooide werken genereert. **Dat gaat het best als je personenkaarten een zekere mate van overlap qua gebouw, landschap en vrijheid vertonen. Hoe beter de overlap, hoe makkelijker én goedkoper het is om de werken te voltooien.**

Er schuilt echter een extra probleem in het geheel. De werken moeten namelijk per ronde steeds mooier en grootser worden. Wat in de eerste ronde nog fraai en indrukwekkend is, is dat in latere rondes niet meer. Die grootsheid wordt uitgedrukt in het *werkgetal* of WG. Elke personenkaart bevat een serie objecten en getallen. Als een speler een aangegeven object in zijn vorstendom bezit, wordt het werkgetal van die persoon met het vermelde getal opgehoogd. **Om het werk te kunnen voltooien, moet het totale WG groter of gelijk zijn aan het minimum dat voor die ronde geldt; dit minimum wordt aangegeven op het scorespelbord!** Heeft een personage een WG dat lager is, mag hij zijn werk niet voltooien.

Merk op dat het minimum WG voor de zevende ronde 17 is en dat je dit WG met het juiste gebouw, landschap, vrijheid en een gemiddeld aantal personenkaarten (4 of 5) niet zult bereiken. Je zit dan namelijk op een WG van 14 of 15 (gebouw: 4, landschap en vrijheid elk 3, per kaart 1). Aanvulling in de vorm van een jongleur (WG +2) of bonuskaarten (variabel) is ten zeerste aan te raden als je zo laat in het spel nog werken wilt voltooien!

Astrid heeft het hierdoor beslist niet makkelijk: haar kaarten vertonen geen enkele overlap. Ze besluit dan ook om in de veiling een **jongleur** aan te schaffen: die verhoogt het WG van elk personage met 2. Ook wil ze zo snel mogelijk een nieuwe personenkaart; en daarna ziet ze wel verder.

Bert heeft kaarten met een redelijke overlap: zowel **park** als de vrijheid **religie** worden gedeeld. Het park is komt weliswaar niet op veel personenkaarten voor, maar heeft daardoor wel het voordeel dat het een goedkope (want niet populaire) aanschaf is. Hij besluit dan ook voorlopig om in te zetten op het park.

Carla heeft ook kaarten met een nog betere overlap: het **laboratorium**, het **bos** en de vrijheid **reizen** komen in combinaties voor. Haar probleem is dat de gebouwen die ze neer moet zetten erg groot zijn en daardoor al snel problemen met de *bouwregels* kunnen veroorzaken: het is namelijk niet zomaar toegestaan om gebouwen pal naast andere te zetten. Dat mag pas als het vorstendom *twee* bouwmeesters heeft. Carla gaat dan ook in haar veiling voorlopig voor de bouwmeester.

De volledige bouwregels zijn te vinden op bladzijden 8 en 9 van de handleiding.

Daniël heeft net als Carla de mazzel van een goede overlap: de **universiteit**, het **meer** en de vrijheid **mening**. Ook hij besluit in eerste instantie dat de bouwmeester een goede keuze is om mee te beginnen.

De veilingfase van de eerste spelronde

Veiling 1

Astrid opent de veilingfase van de eerste ronde door een startbod van 200 florijnen op de **jongleur** uit te brengen.

*Zoals hierboven beschreven bestaat een complete spelronde uit een veiling- en een actiegedeelte. In het veilinggedeelte vinden hooguit net zoveel veilingen plaats als er spelers zijn: in dit geval dus 4. Je bent niet verplicht om aan veilingen mee te doen; je mag altijd passen. Doe je dat echter op het moment dat je een veiling moet **beginnen**, ben je voor de rest van de veilingen in deze ronde uitgesloten van deelname. Je bent ook uitgesloten van deelname als je succesvol een object hebt bemachtigd.*

*Een startbod is **altijd** 200 florijnen; niet meer, niet minder.*

Een bod van 200 florijnen op de Jongleur – die het werkgetal van één karakter met 2 verhoogt – is *veel* te laag om zo maar tegen dat bedrag te laten gaan. Bert kan de jongleur ook goed gebruiken en verhoogt naar 300 florijnen.

*Als je aan de beurt bent en het bedrag wilt overbieden, doe je dat **altijd** met 100 florijnen; niet meer, niet minder.*

Carla en Daniël verhogen het bod naar respectievelijk 400 en 500 florijnen. Ze hebben de jongleur niet echt nodig, maar vinden wel dat er stevig voor moet worden betaald. Astrid is nu weer aan de beurt en besluit dat ze met haar 'waardeloze' hand niet veel keus heeft: ze verhoogt het bod naar 600 florijnen. Bert en Carla volgen zodat het bod nu 800 florijnen bedraagt. Daniël heeft niet zulke goede zenuwen en kent het spel ook nog niet zo goed: hij besluit af te wachten wat er verder gebeurt en past.

Astrid verhoogt nog steeds: 900 florijnen. Bert verkeert in dubio: zijn hand is niet geweldig, maar niet hopeloos, dus is er een zeker risico als hij verhoogt. Hij probeert het gewoon en maakt het bod 1000 florijnen. Nu past ook Carla, die vindt dat de jongleur ondertussen voldoende in prijs is gestegen. Astrid gaat stug door en bij 1100 florijnen gooit ook Bert het bijltje erbij neer: hij gaat het op een andere manier proberen. Astrid betaalt het bedrag aan de bank, legt een jongleur op haar Palazzo en plaatst haar bidsteen op de stapel jongleurs ten teken dat deze ronde **geen jongleurs** meer mogen worden geveild.

1100 florijnen is best een grote som geld, maar de investering meer dan waard, zeker zo vroeg in het spel. Elk werk krijgt nu immers een bonus van 2 bij het WG. Waarschijnlijk kon de prijs zelfs nog wel wat verder omhoog, maar voor nu is het voldoende.

Merk op hoe Astrid de stapel markeert: als een object eenmaal is geveild, is dat in de rest van de lopende ronde niet meer beschikbaar – dat legt een behoorlijke druk op de spelers zodra er meerdere gegadigden voor één en hetzelfde object zijn!

Veiling 2

Astrid heeft de door haar geopende veiling gewonnen, waardoor de speler links van haar (Bert) de tweede veiling mag openen. Zijn startbod: 200 florijnen op het **park**.

Carla heeft geen zin om haar handen te branden aan een veiling op een object dat ze niet nodig heeft en past onmiddellijk. Daniël weet niet of Bert dat park serieus meent en twijfelt.

Als Daniël het park in zijn maag gesplitst krijgt, mag Bert namelijk opnieuw de veiling openen: de speler die de veiling opent blijft dezelfde tenzij hij een object succesvol aankocht. Dat is een significant voordeel, want Astrid en Daniël zijn van deelname aan die veiling uitgesloten: dat zijn toch twee stoorzenders minder.

Daniël wil eigenlijk liever de bouwmeester hebben en past. Bert is in zijn nopjes met zo'n goedkope veiling: hij betaalt het bedrag, *bouwt* het park in zijn vorstendom, en markeert de stapel parken met zijn bidsteen als zijnde 'gesloten'.

Ook landschappen zijn aan bouwregels gebonden, gelukkig heel eenvoudige. Zolang ze compleet binnen het kader van het vorstendom vallen en niets overlappen, mag je ze in het raster neerleggen waar je wilt. Maarrrrr... eenmaal neergelegd kun je niets meer verplaatsen, dus probeer rekening te houden met wat er in de toekomst allemaal nog bij zal komen!

*Bert heeft zijn eerste park aangekocht: voor elk volgend park krijgt hij meteen 3 PP. (Ditzelfde geldt overigens ook voor bossen en meren, maar het is niet zo dat als Bert in de volgende ronde een bos koopt, hij ook 3 PP krijgt. Het gaat immers om **gelijke** landschappen!) Verder zijn er prestigekaarten die hem een bonus kunnen bezorgen, dus wie weet hoe ver hij hier nog mee komt.*

Veiling 3

Carla heeft nu alleen nog Daniël als medebieder en mag, omdat Bert zijn veiling succesvol afsloot, nu openen. Haar startbod: 200 florijnen op de **bouwmeester**.

Daniël is niet blij, want ook hij wilde dit heerschap aanschaffen en verhoogt daarom naar 300 florijnen.

De eerste bouwmeester doet nog niets met de bouwregels; wel verlaagt hij de uniforme aanschafprijs van gebouwen (klein, middel, groot) van 700 florijnen naar 300. Dat maakt het uitrekenen van de 'intrinsieke' waarde van deze ene bouwmeester tamelijk eenvoudig: zet je in de loop van het spel maar 1 gebouw neer, is hij maximaal 300 florijnen waard. Bij 2 gebouwen maximaal 700, bij 3 maximaal 1100, enzovoort.

Carla en Daniël verhogen om en om totdat Carla 1000 florijnen biedt: ze heeft de intentie om veel te gaan bouwen ook al heeft ze op dit moment de personenkaarten nog niet. Daniël besluit om er dan mee te stoppen en past. Carla legt de bouwmeester op haar speelbord en sluit de stapel met bouwmeesters af met haar markeersteen.

Veiling 4

Daniël is de enig overgebleven speler en mag nu in een veiling die hij automatisch wint het laatste object aanschaffen. Enigzins tegendraads koopt hij voor 200 florijnen (het start- en eindbedrag!) een **wegkoopkaart**. Hij heeft immers al de Mathematicus en de Filosoof, en als iemand de Theoloog neerlegt, is het redelijk eenvoudig om die over te nemen en opnieuw voor hemzélf een werk te laten voltooien.

Wegkoopkaarten kunnen op het juiste moment vreselijk nuttig zijn: ze stellen een speler in staat om een reeds neergelegd personage 'om te ruilen' voor de wegkoopkaart en later uit te spelen alsof dit het eerste werk is dat dit personage voltooit. Zeker als het aantal personenkaarten schaars wordt (en dat wordt het al vrij snel), kan deze kaart een speler in staat stellen om met een 'onhandige' combinatie van gebouwen, landschappen, vrijheden en jongleurs tóch een werk met hoog WG te voltooien. Voor 200 florijnen is het in ieder geval een koopje.

Alle spelers nemen hun bidstenen weer terug; de volgende fase van de eerste spelronde begint.

De speleracties van de eerste spelronde

Alle spelers, te beginnen bij Astrid, voeren nu 1 of 2 acties uit. Het is aan de spelers om te kiezen welke acties; ze moeten wel letten op het feit dat sommige niet meer dan eenmaal mogen worden gekozen.

Astrids acties

Allereerst schaft Astrid een nieuwe **personenkaart** aan. Ze betaalt daarvoor 300 florijnen aan de bank en neemt dan **vijf kaarten** van de stapel. Ze bekijkt ze allemaal en legt er vervolgens **vier** onderop terug. Ze heeft mazzel, want ze treft de Beeldhouwer (14) aan. Ze heeft nu opeens overlap met het **atelier**, het **bos** en de vrijheid **religie**.

Het kiezen van een personenkaart mag maar één keer gebeuren; Astrid moet nu dus een andere actie kiezen.

Ze kan met de kaarten in haar hand op dit moment geen WG van 7 bereiken: weliswaar heeft ze een jongleur (WG + 2) en 4 personenkaarten (WG + 4), maar dat is het dan. Haar financiële situatie is ook niet al te best: in de tweede ronde moet ze een WG van 10 halen en dat kost minimaal 500 florijnen (de vrijheid nu à 300 florijnen plus het winnende bod op het bos à 200 florijnen – ze is immers laatste in de biedronde!). Alhoewel vrijheden hard kunnen gaan, besluit ze tot een gokje met de **bonuskaarten**: ze betaalt 300 florijnen, trekt **vijf** kaarten van de stapel, bekijkt ze, en legt er **vier** terug. Ze heeft nu écht mazzel, want ze trok de kaart *Elke eigen personen- en wegkoopkaart op handen (exclusief de gespeelde) verhoogt het WG met 1*. Dat betekent dat elk werk wat ze nu voltooit éénmalig met een fiks bedrag kan 'verbeteren'. Dat scheelt aanzienlijk in de vooruitzichten voor de komende rondes.

Je mag twee keer per spelronde een bonuskaart aanschaffen; elke keer trek je vijf nieuwe kaarten van de stapel waarna je er vier onderop teruglegt. Bonuskaarten speel je tegelijkertijd met het voltooien van een werk uit; het is dus geen actie an sich.

Berts acties

Berts eerste actie is het aanschaffen van de vrijheid **reizen** à 300 florijnen. Hij legt het kaartje op zijn speelveld.

Vrijheden invoeren mag één keer gebeuren; Bert moet dus nu een andere actie kiezen.

Vervolgens kondigt hij aan dat de Theoloog z'n *magnum opus* voltooit en legt de kaart open voor zich op tafel. De Theoloog haalt een WG van 9 (3 voor het park, 3 voor de vrijheid, 3 voor elke personenkaart in Berts bezit, dus óók de zojuist neergelegde Theoloog), waarmee Bert zijn **biedsteen (!)** op de '9' van het scorespoor zet.

*Het is heel belangrijk dat **biedsteen** en **scorepion** niet met elkaar worden verward. De zojuist geplaatste **biedsteen** is bedoeld om strakjes, aan het eind van deze eerste ronde, te kunnen vaststellen wie het grootste en mooiste werk heeft gemaakt; die persoon krijgt dan een bonus van 3 PP die met de **scorepion** wordt aangegeven. **Het behaalde WG wordt dus NIET bij je huidige PP-score opgeteld!***

Hebben meerdere spelers het mooiste werk afgeleverd, krijgen ze allemaal 3 PP.

Vervolgens betaalt de bank hem per WG 100 florijnen uit: in totaal dus 900 florijnen. **Bert moet nú, op dit moment, besluiten of hij dit uitbetaalde bedrag geheel of gedeeltelijk in PP omzet: per 200 florijnen krijgt hij 1 PP.** Aangezien zijn financiële situatie zeer rooskleurig is en hij voorlopig geen geld nodig heeft, betaalt hij 800 florijnen aan de bank en gaat met zijn **scorepion** 4 velden vooruit. De 100 overgebleven florijnen voegt hij toe aan zijn persoonlijke schatkist.

De beschreven keuze mag alléén nu worden gemaakt. Op een ander tijdstip is het niet toegestaan. Ook mag geen extra geld uit de persoonlijke schatkist worden gehaald om dat ook in PP om te zetten. Dat maakt de keus soms bijzonder lastig, zeker als je niet zoveel geld meer over hebt. Troost je met de gedachte dat iedereen die keus vroeg of laat zal moeten maken.

*Het voltooien van een werk is overigens een actie die tweemaal mag gebeuren. Voor beide acties krijg je apart uitbetaald en moet je ook apart kiezen of je het ontvangen geld geheel of gedeeltelijk omzet in PP of niet. Je markeert echter **niet** de som van de twee werkgetallen, maar slechts het hoogste van de twee. Het leven als Vorst is niet gemakkelijk...*

Carla's acties

Carla koopt ten eerste voor 300 florijnen het **laboratorium**. Ze betaalt geen 700 (de normale prijs voor een gebouw) omdat ze een bouwmeester heeft die de kosten verlaagt. Vervolgens legt ze het gebouw ergens in haar vorstendom neer.

De volledige bouwregels vind je, zoals reeds eerder vermeld, op de bladzijden 8 en 9 van de handleiding.

Ook krijgt ze 3 PP: elk gebouw is dat waard. Ze verzet haar **scorepion** op het scorespoor.

Het neerzetten van een gebouw mag je tweemaal uitvoeren.

Carla's tweede actie is het aanschaffen van de vrijheid **reizen**. Ze betaalt 300 florijnen aan de bank en legt het kaartje op haar speelbord.

Merk op dat nu al twee van de drie vrijheden reizen zijn verkocht. Vrijheden kunnen erg snel worden weggekaapt: wees er dus tijdig bij!

Daniëls acties

Tenslotte is Daniël aan de beurt. Aangezien precies datgene gebeurde waarop hij had gehoopt, is zijn eerste **handeling** het omruilen van de wegkoopkaart tegen de openliggende Theoloog. **Deze handeling telt niet als een actie en mag dus onbeperkt worden uitgevoerd!** De Theoloog neemt hij op handen.

*Bert ondervindt geen enkele hinder van deze ruil: de wegkoopkaart blijft voor hem op alle mogelijke manieren tellen als een volwaardige (uitgespeelde) personenkaart. Het is zelfs mogelijk dat hij een wegkoopkaart aanschafft en de Theoloog weer van Daniël terugkoopt; vanzelfsprekend wel nadat de laatste de Theoloog heeft uitgespeeld. Dit is de enige manier waarop een personage **twee** keer een werk voor één en dezelfde persoon kan uitvoeren. In de praktijk komt dit echter vrijwel niet voor.*

Het inzetten van een wegkoopkaart mag ook gebeuren als deze kaart net via een veiling is aangeschaft. Let wel op dat de te ruilen kaart al open voor iemand ligt, anders is die kaart niet toegankelijk.

Nu voert Daniël zijn eerste actie uit: hij koopt de **universiteit** voor 700 florijnen en legt dit gebouw volgens de normale bouwregels ergens in zijn vorstendom. Ook schuift hij zijn **scorepion** 3 velden verder.

Daarna laat hij de Theoloog voor hém een werk voltooien. De Theoloog heeft nu een WG van 8 (4 voor de universiteit, 4 voor elke personenkaart in Daniëls bezit), waardoor Daniël zijn **biedsteen** op veld '8' van het scorespoor plaatst. Hij ontvangt 800 florijnen van de bank, en besluit die, gezien zijn prima financiële positie, volledig om te zetten in PP. Zijn **scorepion** gaat dus 4 velden vooruit; het ontvangen geld gaat terug naar de bank.

Einde van de ronde

Voordat de eerste ronde wordt beëindigd, wordt eerst nog gekeken wie het grootste werk heeft voltooid. Dat is Bert geweest, dus krijgt hij een extra bonus van 3 PP. Hij verplaatst zijn **scorepion**; daarna nemen hij en Daniël hun **biedstenen** terug.

De startspelerpion schuift van Astrid naar Bert, die straks de veilingen zal beginnen; de rondeteller gaat ook een stapje verder. Het minimum WG voor deze ronde is 10: het begint al wat moeilijker te worden om de geleerden en kunstenaars iets moois te laten produceren!

Dit is het einde van de eerste speelronde; nog 6 te gaan!

Laatste opmerkingen

In het bovenstaande voorbeeld zijn vrijwel alle regels aan bod gekomen. Uitsluitend de prestigekaarten, de bijzondere eigenschappen van de tweede en derde bouwmeester en een praktijkvoorbeeld van het toepassen van een bonuskaart ontbreken nog. De speelkaarten wijzen zich eigenlijk vanzelf, en de bouwmeesters worden op bladzijde 5 van de handleiding nader beschreven.

Vergeet ook niet dat het iedere speler altijd, op elk moment, is toegestaan om PP om te ruilen in geld. Hij gaat dan een aantal velden met zijn **scorepion** terug op het scorespoor, en krijgt voor elk veld 100 florijnen uitbetaald. Dit is echter een noodmaatregel die zoveel mogelijk moet worden vermeden: op een moment dat dat gebeurt is die speler eigenlijk al aan het verliezen!

Tenslotte: *De Vorsten van Florence* kun je op tal van manieren spelen. In dit voorbeeld heb ik sterk de nadruk gelegd op de rol van de jongleur – een goede beginstrategie – maar dat is zeker niet de enige manier om het spel te spelen. Onderschat bijvoorbeeld nooit de kracht van een serie bouwmeesters, of van een speler die echt *veel* personenkaarten verzamelt en uitspeelt. Hoe het spel zich ontwikkelt is helemaal aan de speler: jou dus. Heel veel succes ermee!

DOCUMENTINFORMATIE

Auteur: Maarten D. de Jong
Versie: v1.0 (15-V-2007)