

DE VORSTEN VAN FLORENCE

Het spel over mecenasen, kunstenaars en geleerden

Italië aan het begin van de 16e eeuw.

Beleef de bloeitijd van de Renaissance.

Kruip in de rol van een Vorst van Florence: wees het hoofd van een bekende adellijke familie, zoals de Borgia of de Medici.

Verhoog uw aanzien en zorg voor roem en eer door het oprichten van prachtige gebouwen, het aanleggen van indrukwekkende landschappen en het aantrekken van kunstenaars en geleerden naar uw hof.

DOEL VAN HET SPEL

Twee tot vijf spelers richten over in totaal zeven ronden in hun vorstendom gebouwen op, leggen landschappen aan, halen kunstenaars en geleerden naar hun hof en scheppen zodoende de omstandigheden om deze personen tot grote werken te inspireren. Dit alles levert prestigepunten op die worden bijgehouden op het scorespoor.

Hoe indrukwekkender een werk uitvalt (ofwel: hoe hoger het werkgetal van een werk is), des te meer geld en prestige levert het op voor de speler in wiens vorstendom dit werk werd volbracht. Geld is nodig om nieuwe gebouwen en landschappen te verwerven. Ook de bouwmeesters en jongleurs, die waardevolle diensten aan het hof bewijzen, moeten worden betaald. Zo ook de prestige- en bonuskaarten, die van groot nut zijn op de weg naar het grootste aanzien.

Wie uiteindelijk na zeven ronden de meeste prestigepunten bezit, mag zich de winnaar van dit spel noemen.

SPELMATERIAAL

1 spelbord	(met scorespoor, rondeteller, minimum werkgetaltabel en samenvatting van de spelacties)
5 spelerborden	(met vorstendom en plaatsingsmogelijkheden voor de verscheidene tegels)
30 gebouwen	(universiteit, laboratorium, werkplaats, bibliotheek, opera, atelier, hospitaal, theater, toren en kapel; van elk 3 stuks)
18 landschappen	(bos, meer en park; van elk 6 stuks)
12 vrijheden	(rechthoekige tegeltjes; reizen, religie en mening; van elk 4 stuks)
6 bouwmeesters	(vierkante tegeltjes)
7 jongleurs	(ronde tegeltjes)
66 speelkaarten	(21 personenkaarten, 14 prestigekaarten, 20 bonuskaarten, 5 wegkoopkaarten en 6 karakter-kaarten)
speelgeld	(32x 100, 14x 500 en 12x 1000 florijnen)
6 speelfiguren	(de zwarte figuur dient als startspelerfiguur)
6 speelstenen	(de zwarte steen dient als rondeteller)

DOEL VAN HET SPEL

De spelers halen kunstenaars en geleerden naar hun hof en inspireren deze tot grote werken.

Hoe indrukwekkender de werken uitvallen, des te meer geld en prestige deze zullen opbrengen.

Aankopen als gebouwen en landschappen ondersteunen de werken.

Wie aan het eind van het spel de meeste prestigepunten heeft, wint het spel.

Deze handleiding bevat:

- *Spelregels Vorsten van Florence (pag. 1)*
- *Bijzondere regels voor 2 spelers (pag. 10)*
- *Spelregels van de uitbreiding Muze en Prinses (pag. 11)*
- *Spelregels van de uitbreiding Gemeenschappelijk bouwen (pag. 14)*
- *Overzicht van de 20 verschillende bonuskaarten (pag. 16)*
- *Overzicht van de 14 verschillende prestige-kaarten (pag. 17)*

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Het **speelbord** met het scorespoor wordt in het midden van de tafel gelegd.

Aanwijzing 1: wanneer een speler tijdens het spel het veld 50 van het scorespoor bereikt, dan beweegt hij zijn speelfiguur gewoon verder en telt aan het einde van het spel 50 prestigepunten op bij zijn aangegeven score. *Aanwijzing 2:* in deze basishandleiding wordt steeds gesproken over 'Fase A'. Let op dat deze Fase A op het speelbord wordt weergegeven als Fase A1. De op het speelbord afgebeelde Fase A2 worden alleen gebruikt in de uitbreiding 'Muze en Prinses'!

Elke speler krijgt:

- Een **spelerbord**, dat hij met de kant waarop het paleis linksonder is afgebeeld voor zich neerlegt. Het spelerbord geeft ook de kleur van de speler aan.
- De **speelsteen** van zijn kleur die hij voor zich neerlegt.
- De **speelfiguur** van zijn kleur die hij op veld '0/50' van het scorespoor neerzet.
- **Drie personenkaarten**, op de volgende wijze: na het schudden van de 21 personenkaarten worden deze gedeelt uitgedeeld aan de spelers totdat elke speler er vier bezit. Uit deze vier kaarten kiest elke speler nu drie kaarten die hij op de handen neemt. De overgebleven kaart legt elke speler weer gedeelt terug bij de niet-uitgedeelde personenkaarten. Deze reststapel wordt nogmaals geschud en als gesloten trekstapel klaargelegd voor Fase B (*meer hieronder het kopje 'Fase B'*).
- **3500 florijnen** startgeld (2x 1000, 2x 500, 5x 100)

Het resterende geld wordt als 'bank' naast het speelbord neergelegd.

• Fase A

• Fase B



Van elke vrijheid wordt er steeds één minder neergelegd dan er spelers zijn ¹⁾. De resterende vrijheden gaan terug in de doos; ze worden niet meer gebruikt.

De zwarte rondeteller wordt op veld '1' van de rondetabel (deze loopt horizontaal van 1 tot 7) neergezet.

De zwarte startspelerfiguur wordt aan de oudste speler gegeven die deze voor zich neerzet: hij is daarmee startspeler voor de eerste ronde,

De bijzondere regels voor 2 personen bevinden zich aan het einde van de handleiding.

VOORBEREIDING

Speelbord in het midden van de tafel leggen.

De illustraties op de velden van het scorespoor dienen alleen ter versiering en hebben geen verdere betekenis.

Per speler:

- 1 spelerbord
- 1 speelsteen
- 1 speelfiguur
- 3 personenkaarten
- 3500 florijnen

De eigen geldvoorraad mag geheim worden gehouden.

Resterende geld = bank.

Voor Fase A, links van het speelbord:

- Bos
- Meer
- Park
- Jongleurs
- Bouwmeesters
- Prestigekaarten
- Wegkoopkaarten

Voor Fase B, rechts van het speelbord:

- Gebouwen
- Vrijheden
- Personenkaarten
- Bonuskaarten

¹⁾ In een spel met drie spelers zijn er dus 2 religie-, 2 mening- en 2 reisvrijheden.

Rondeteller op ronde 1.

Startspelerfiguur voor de oudste speler.

Bijzondere regels voor 2 spelers aan het einde van de handleiding.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over 7 ronden. Aan het einde van een ronde wordt de speler links van de huidige startspeler de nieuwe startspeler. Na de 7e ronde eindigt het spel.

Iedere ronde bestaat uit 2 fasen:

- Fase A → **veilingfase**: elke speler mag door middel van een veiling 1 object aanschaffen
- Fase B → **actiefase**: elke speler voert 2 acties uit

Eerst voeren alle spelers *samen* Fase A uit, en daarna kloksgewijs—beginnend met de startspeler—*na elkaar* Fase B. Nogmaals: let op dat Fase A op het speelbord weergegeven wordt als Fase A1, en dat Fase A2 in deze versie niet gebruikt wordt.

Fase A

In Fase A draait alles om de 7 stapels met verschillende *objecten* die links van het speelbord liggen: bos, meer, park, jongleurs, bouwmeesters, en de prestige- en wegkoopkaarten. Alle objecten hebben een gunstig effect op het eigen spel; dit wordt na de beschrijving van het algemene verloop van deze spelfase uitgelegd. Er volgt een aantal biedrondes waarin telkens één van de 7 objecten bij opbod wordt verkocht.

Basisregels van Fase A

1. Elke speler kan maximaal *één* object kopen, daarna doet hij aan deze fase van deze ronde niet meer mee.
2. Van elke stapel kan maximaal *één* object worden gekocht, daarna is deze stapel in deze fase van deze ronde geblokkeerd.
3. Is een stapel opgebruikt, dan kan dit object niet meer worden aangeschaft.

Verloop van Fase A

De startspeler begint en noemt één van de 7 stapels waarvan hij door middel van een veiling een object wil kopen voor de basisprijs van 200 florijnen. Elke speler die een veiling opent mag niet hoger en ook niet lager bieden. Doet de beginnende speler geen bod, is voor hem de *complete fase van deze speelronde* ten einde!

Nu wordt beurtelings aan de andere spelers gevraagd of zij ook interesse in dit object hebben. Diegene die het gekozen object ook zou willen verwerven, moet *precies* 100 florijnen méér bieden dan zijn voorganger. Wie niet mee wil of kan bieden, *moet* passen en doet niet meer mee aan de biedronde om dit object. Per basisregel 2 kan hij een dergelijk object in deze fase dus niet meer aanschaffen. Kloksgewijs gaat het bieden en passen net zolang door tot een bod niet meer wordt overboden. De speler met het hoogste bod betaalt het geboden bedrag aan de bank; de spelers die hebben meegeboden betalen niets. De koper pakt het object en legt zijn speelsteen op de bijbehorende stapel. Deze handeling geeft aan dat: a) deze speler niet meer aan de nog volgende biedrondes van deze fase mag deelnemen (basisregel 1); en dat b) deze stapel gedurende deze fase niet meer beschikbaar is (basisregel 2).

Heeft de speler die de veiling startte *zélf* het object aangekocht, dan komt nu de kloksgewijs volgende speler aan de beurt om zijn gewenste object te noemen en daarmee een nieuwe veilingronde te starten. Was de speler die de veiling startte echter niet succesvol, dan is hij *nogmaals* aan de beurt en opent hij een nieuwe veiling van een nieuw object.

Aan een veiling nemen altijd alle spelers deel die in deze fase nog geen object hebben verworven. Is er nog slechts één speler over, dan heeft hij geen concurrenten meer en pakt hij (indien hij dat wil) na betaling van de basisprijs van 200 florijnen een object van een stapel waarop nog geen speelsteen van zijn medespelers ligt.

Nadat Fase A is afgerond, nemen alle spelers hun speelsteen weer terug.

SPELVERLOOP

7 ronden met telkens 2 fasen:

Fase A: objecten veilen

Fase B: acties uitvoeren

Fase A

1 object per biedronde veilen (*bos, meer, park, jongleur, bouwmeester, prestige- of wegkoopkaart*).

Per speler hoogstens 1 object.

Per stapel hoogstens 1 object.

Verloop van een veiling:

- De speler aan beurt noemt een object van zijn keuze.
- Beurtelings: of passen, of 100 florijnen méér bieden.
- De speler met het hoogste bod betaalt aan de bank en krijgt het object.
- De speler en de stapel (*met speelsteen markeren*) doen in deze fase niet meer mee.

Voor elke speler die een veiling opent, geldt:

- Hij begint altijd met een openingsbod van 200 florijnen: de basisprijs van elk object!
- Als hij geen openingsbod op een object doet, is hij uitgesloten van verdere veilingen in deze ronde!

De laatste speler in Fase A krijgt indien gewenst zonder veiling een object voor 200 florijnen.

Voorbeeld:

1. Een partij met vier spelers. Speler A is startspeler. Hij kiest voor een park en aangezien alle andere spelers passen, krijgt deze voor de basisprijs van 200 florijnen. Hij legt zijn speelsteen op de stapel met parken, waarmee wordt aangegeven dat deze stapel niet meer beschikbaar is en dat speler A niet meer aan de nog volgende biedrondes van deze fase mag deelnemen.
2. Nu kiest—kloksgewijs—de volgende speler, speler B, de jongleur om te veilen. Speler C is ook geïnteresseerd en biedt 300 florijnen. D eveneens: die biedt 400 florijnen. Nu is B weer aan de beurt (A is immers 'uitgeschakeld') en verhoogt het bod naar 500; C gaat naar 600; en D biedt 700. Nu past B, en C daaropvolgend ook. D betaalt 700 florijnen aan de bank, krijgt de jongleur en legt zijn speelsteen op deze stapel.
3. Opnieuw kiest B een stapel, omdat hij weer aan de beurt is: hij had immers niet de door hem geopende veiling met succes afgesloten. Buiten hemzelf kan alleen nog C meebieden. B kiest de stapel met bos. C verhoogt naar 300, B reageert hierop met een bod van 400. C gaat naar de 500, B dan naar 600. C past. B krijgt een bos, betaalt 600 florijnen aan de bank en legt zijn speelsteen op deze stapel.
4. Nu is alleen C nog in het spel. Hij heeft een vrije keuze uit de vier overgebleven objecten: meer, bouwmeesters, prestigekaarten en wegkoopkaarten. Hij neemt een bouwmeester en betaalt de basisprijs van 200 florijnen.
5. Alle spelers nemen hun speelsteen terug van de stapels en beginnen met Fase B.

De betekenis van de 7 objecten

Basisregels

1. Elk object brengt *alleen* in het vorstendom waar het zich bevindt het bijbehorende voordeel!
2. Een speler kan in de loop van het spel van elk object er zoveel bezitten als hij wil (voor zover hij ze ook krijgt!). Er is slechts één uitzondering: een speler mag maximaal 3 bouwmeesters bezitten.

Object 1: Bos

Wie een bos aankoopt, moet dit *direct* in zijn vorstendom plaatsen, daarbij rekening houdend met het rasterveld. Een bos mag direct naast gebouwen en andere landschappen worden geplaatst (*meer hierover onder het kopje 'Een gebouw oprichten'*). Een bos heeft de volgende eigenschappen:

- Van de in totaal 21 kunstenaars en geleerden (*in deze handleiding ook wel 'personen' genoemd*) zijn er 9 die graag een bos wensen om zich te kunnen ontspannen. Voltooit één van deze 9 personen een werk, dan wordt het werkgetal van dat werk met 3 verhoogd als er zich een bos in het vorstendom bevindt. (*Meer daarover onder het kopje 'Een werk volbrengen'*.)
- Wie in zijn vorstendom nog een *tweede* bos aanlegt (dit hoeft niet naast het eerste te liggen) ontvangt direct 3 prestigepunten (*in het vervolg met 'PP' aangeduid*), d.w.z. hij beweegt zijn speelfiguur 3 velden voorwaarts op het scorespoor. Legt hij nog een derde bos neer (hoeft wederom niet naast het eerste of tweede bos te liggen) dan krijgt hij opnieuw meteen 3 PP²⁾, enzovoort.

Object 2: Meer

Hier gelden dezelfde regels als bij het bos. Echter omdat het meer kleiner is dan het bos kunnen er slechts 7 personen gebruik van maken.

Object 3: Park

Hier gelden eveneens dezelfde regels als bij het bos. Het park is nog kleiner dan het meer en is daarom voor slechts 5 personen acceptabel.

1e veiling:

Speler A  fl. 200

2e veiling:

Speler D  fl. 700

3e veiling:

Speler B  fl. 600

Zonder veiling:

Speler C  fl. 200

Objecten zijn gebonden aan het vorstendom waar ze liggen.

Geen limiet aan het aantal objecten behalve bij de bouwmeesters (maximaal 3).

Bos

Ondersteunt 9 van de 21 personen; verhoogt bij voltooiing van een werk het werkgetal met 3.

Alle volgende bossen brengen direct 3 PP per stuk op.

²⁾ Ter verduidelijking: niet elk volgende landschap in een vorstendom levert 3 PP op, maar slechts elk volgende gelijke landschap!

Bezit een speler bijvoorbeeld alleen een meer, en verwerft hij daarna een park of een bos, dan krijgt hij daarvoor geen PP! Verwerft hij echter een volgend meer dan krijgt hij 3 PP.

Meer

Zie 'Bos', maar ondersteunt slechts 7 personen.

Park

Zie 'Bos', maar ondersteunt slechts 5 personen.

Object 4: Jongleur

Een jongleur zorgt met zijn kunstjes evengoed voor ontspanning bij de kunstenaars en geleerden. Wie een jongleur verwerft, legt deze op zijn paleis. Iedere jongleur verhoogt het werkgetal met 2 bij elk werk dat in het betreffende vorstendom wordt voltooid (*meer daarover onder het kopje 'Een werk volbrengen'*).



Object 5: Bouwmeester

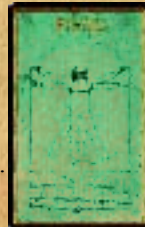
- Verwerft een speler een bouwmeester, dan legt hij deze op het linker bouwmeesterveld van zijn spelerbord. Vanaf nu hoeft hij voor de bouw van een gebouw nog maar 300 in plaats van 700 florijnen te betalen (*meer daarover onder het kopje 'Een gebouw oprichten'*).
- Verwerft hij een tweede bouwmeester, dan legt hij deze op het middelste veld. Vanaf nu mag de speler zijn gebouw ook direct naast een ander gebouw oprichten (*meer daarover onder het kopje 'Een gebouw oprichten'*). Verder krijgt de speler *direct* 3 PP. De bouwkosten blijven 300 florijnen.
- Verwerft hij een derde bouwmeester, dan legt hij deze op het derde veld. Vanaf nu hoeft hij voor de bouw van een gebouw niets meer te betalen. (De mogelijkheid om gebouwen direct naast andere te zetten blijft van kracht.) Ook nu krijgt de speler *direct* 3 PP.



Object 6: Prestigekaart

De speler die een prestigekaart verwerft, neemt de bovenste *vijf* kaarten van de stapel, bekijkt deze, zoekt er ééntje uit en voegt deze toe aan zijn hand. De overige kaarten legt de speler weer in willekeurige volgorde *gedekt* onder de stapel terug.

Afhankelijk van de prestigekaart kan een speler tot 8 PP winnen. Daarvoor is het noodzakelijk dat *aan het eind van het spel (!)* is voldaan aan de voorwaarde die op de kaart staat. Voor de meeste kaarten (maar niet alle) geldt bovendien dat de speler als *enige* aan de voorwaarde moet voldoen om de vermelde PP te winnen. Zijn er één of meerdere tegenspelers die ook *precies* aan die voorwaarde voldoen, dan is er sprake van een gelijkstand en krijgt de eigenaar van de kaart slechts het aantal PP dat tussen haakjes is vermeld. Voldoet de speler in het geheel niet aan de gestelde voorwaarde (bijvoorbeeld omdat één of meer tegenspelers dat beter doen), krijgt hij geen PP. Merk op dat dus *alleen* de eigenaar van de prestigekaart punten krijgt, afhankelijk van de mate waarin hij aan de voorwaarde voldoet. (*Meer hierover in de Appendix 'Overzicht prestigekaarten'*.)



Object 7: Wegkoopkaart

Het aantrekken van nieuwe personen die voor een speler werken kunnen voltooien, kan op twee manieren geschieden: 1) door het weggopen bij een medespeler met behulp van een wegkoopkaart; of 2) door het verwerven van een personenkaart in Fase B (*meer daarover onder het kopje 'Een persoon naar het hof toehalen'*).

Een speler die een wegkoopkaart verwerft, kan met deze kaart *direct* of later een *open*, voor een medespeler liggende personenkaart weggopen³⁾. Hij pakt dan de personenkaart bij de medespeler weg en neemt deze op handen. Vervolgens legt hij de wegkoopkaart bij de medespeler neer op de plaats waar de weggenomen kaart lag.

Wanneer de speler de wegkoopkaart later wil gebruiken, dan neemt hij deze bij zijn personenkaarten op handen en speelt deze tijdens zijn beurt in Fase B uit⁴⁾. Als hij wil, kan hij de weggekochte persoon nog in dezelfde beurt een werk laten voltooien. (*Meer daarover onder het kopje 'Een werk volbrengen'*).

Een wegkoopkaart telt als een personenkaart, dat wil zeggen, ook een wegkoopkaart verhoogt bij elk werk het werkgetal met 1 (*meer daarover onder het kopje 'Een werk volbrengen'*). De wegkoopkaarten tellen dus ook mee bij alle bonus- en prestigekaarten waarop personenkaarten en werken worden genoemd.



Jongleur

Iedere jongleur verhoogt bij elk werk het werkgetal met 2.

Bouwmeester

1e bouwmeester:

- bouwkosten 300 florijnen

2e bouwmeester:

- bouwkosten 300 florijnen
- gebouw naast gebouw
- + 3 PP

3e bouwmeester:

- bouwkosten 0 florijnen
- gebouw naast gebouw
- + 3 PP

Prestigekaart

Uit 5 kaarten er één uitzoeken; als hij bij het speleinde aan de gestelde voorwaarden voldoet, krijgt de bezitter PP.

Kijkt u ook even op het overzicht van alle prestigekaarten (inclusief voorbeelden) aan het eind van deze handleiding.

Wegkoopkaart

Geeft de mogelijkheid een personenkaart bij een andere speler weg te kopen.

³⁾ *Natuurlijk kan er alleen worden weggekocht indien er bij de medespelers tenminste één personenkaart open op tafel ligt.*

Personenkaarten op de hand kunnen niet worden weggekocht!

⁴⁾ *Het inzetten van een wegkoopkaart in Fase B geldt niet als een actie en kan dus onbeperkt worden uitgevoerd.*

Wegkoopkaart telt als een personenkaart.

Fase B

In Fase B voeren alle spelers na elkaar in kloksgewijze volgorde 2 acties naar keuze uit ⁵⁾. Vanzelfsprekend wordt begonnen met de startspeler. Wie aan de beurt is, voert eerst één actie volledig uit en daarna de tweede ⁶⁾. Daarna is de volgende speler aan de beurt, enzovoort. Aan het einde van Fase B wordt een beloning gegeven aan de speler die het meest prestigieuze werk heeft volbracht en begint aansluitend de volgende ronde.

De spelacties:

De keus is uit de volgende acties:

- Een werk volbrengen (2x mogelijk)
- Een gebouw oprichten (2x mogelijk)
- Een persoon naar het hof toehalen (1x mogelijk)
- Een vrijheid invoeren (1x mogelijk)
- Een bonuskaart verwerven (2x mogelijk)

Werken volbrengen, gebouwen oprichten en bonuskaarten verwerven kan elke speler per beurt één- of tweemaal doen (als 1e en 2e actie); een vrijheid invoeren en een persoon naar het hof toehalen kan elke speler slechts éénmaal per beurt doen.

Actie 1: Een werk volbrengen

Een speler kan alleen een persoon een werk laten volbrengen wanneer hij de personenkaart op handen heeft. Bovendien kan een



werk slechts dan worden volbracht wanneer men voldoet aan een per ronde oplopend minimum werkgetal. Dit minimum staat aangegeven in de rij onder de rondeteller ⁷⁾. Wanneer een speler een kunstenaar of geleerde een werk wil laten volbrengen, handelt hij als volgt:

1) Kaart openleggen

Hij pakt de juiste personenkaart uit zijn hand en legt deze open voor zich neer; deze persoon volbrengt nu een werk.

Opmerking: de kaart blijft open voor de betreffende speler liggen. Deze persoon kan nu bij deze speler geen verder werk meer volbrengen ⁸⁾; de kaart kan echter wel met een wegkoopkaart worden weggekocht door een andere speler en in dat nieuwe vorstendom opnieuw een werk voltooien!

2) Werkgetal bepalen en markeren

Aansluitend wordt het werkgetal (in het vervolg met 'WG' aangeduid) voor het werk van deze persoon berekend door na te gaan welke vermeldingen op de personenkaart van toepassing zijn op het vorstendom van de speler.

- Is het **gebouw** aanwezig dat het handelen van deze persoon ondersteunt, dan verhoogt dit het WG met 4 → WG + 4.
- Is het **landschap** aanwezig dat deze persoon aangename afleiding bezorgt, dan verhoogt dit het WG met 3. → WG + 3.
- Geldt de **vrijheid** die voor deze persoon belangrijk is, dan verhoogt dit het WG met 3 → WG + 3.
- Voor *elke jongleur* die aan het hof aanwezig is, wordt het WG verhoogd met 2 per jongleur: → WG + 2.
- Voor *elke eigen personen- of wegkoopkaart*—ongeacht of deze op tafel ligt of zich op handen bevindt—wordt het WG verhoogd met 1 per kaart: → WG + 1.
- Voor *elke bonuskaart* die de speler nu uitspeelt, wordt het WG verhoogd met een nader vast te stellen bedrag X (*meer daarover onder het kopje 'Een bonuskaart verwerven'*) → WG + X.

De som van de behaalde punten geeft het werkgetal dat de speler nu met zijn speelsteen op het scorespoor aanduidt (WG 15 = veld 15).

Fase B

⁵⁾ Afzien van één of beide acties is altijd mogelijk

⁶⁾ Welke actie de eerste is en welke de tweede mag de speler zelf beslissen.

Per speler maximaal 2 acties:

- 1 of 2 werken volbrengen
- 1 of 2 gebouwen oprichten
- 1 persoon naar het hof toehalen
- 1 vrijheid invoeren
- 1 of 2 bonuskaarten verwerven

Werk volbrengen

Het minimum WG moet worden gehaald, anders is het werk niet te voltooien!

⁷⁾ In de 2e ronde moet het WG van een werk bijvoorbeeld minstens 10 zijn; in de 6e ronde minstens 16, enzovoort

1) Personenkaart open neerleggen.

⁸⁾ Een weggekocht persoon mag daarentegen door de speler weer worden "teruggekocht" om in het vorstendom van de speler opnieuw een werk te volbrengen.

2) Werkgetal bepalen en met speelsteen op het scorespoor aangeven.

Gebouw beschikbaar WG: + 4

Landschap beschikbaar + 3

Vrijheid beschikbaar + 3

Per jongleur + 2

Per personen- en wegkoop-kaart + 1

Per ingezette bonuskaart + X

Werkgetal met speelsteen op scorespoor aanduiden.

Nogmaals ter verduidelijking: het behaalde werkgetal moet minstens zo hoog zijn als het minimum werkgetal van de huidige ronde, anders mag de personenkaart niet open worden neergelegd en kan het werk niet worden volbracht! Merk verder op dat er op dit moment twee speelstukken van de speler op het scorespoor staan: de ene geeft de tot nu toe behaalde score in PP weer, de andere het WG van het zojuist voltooide werk.

3. Uitbetaling door de bank en eventueel kopen van PP

Het bereikte werkgetal wordt nu door de bank aan de speler uitbetaald. Per punt krijgt hij 100 florijnen (*WG 15 = 1500 florijnen*). Uitsluitend en alleen op *dit* moment mag de speler het *zojuist ontvangen* bedrag geheel of gedeeltelijk omzetten in PP: elke 200 florijnen zijn 1 PP waard. De speler betaalt dus een bepaald bedrag tussen 200 en de totaalopbrengst van het werk aan de bank en zet zijn speelfiguur (*niet* zijn speelsteen!) het aantal gekochte PP naar voren op het scorespoor ⁹⁾. Hij mag er ook voor kiezen geen PP aan te kopen.

Merk op dat *alleen* het geld dat nu net voor het voltooien van een werk werd ontvangen zo kan worden aangewend; wat een speler verder nog aan geld in voorraad heeft, kan niet bij deze ruil worden betrokken. Ook moet de speler meteen beslissen of hij het geld op deze manier gebruikt, want later, hetzij in zijn beurt, hetzij in het verdere spel, mag dit niet meer. Men moet dus goed nadenken over hoeveel geld men omzet na het volbrengen van een werk!

Let op: spelers kunnen ook geld ontvangen door terug te gaan op het scorespoor (*meer daarover onder het kopje 'Geld ontvangen'*).

4. Afronding en meerdere werken

De speler laat zijn speelsteen voorlopig op het scorespoor liggen, omdat aan het einde van de fase, wanneer *alle* spelers aan de beurt zijn geweest, de speler met het hoogste WG *direct* 3 PP ontvangt (*meer daarover onder het kopje 'Het beste werk'*).

Let op: wie in een fase twee werken voltooit, markeert met zijn speelsteen slechts het *hoogste* van beide werkgetallen en *niet* hun som!

Voorbeeld van een werk:

In de derde ronde met een minimum WG van 12 laat speler A de dichter een werk volbrengen, d.w.z. hij legt de passende personenkaart (kaart 19) vanuit zijn hand open op tafel. In zijn vorstendom heeft hij reeds een theater opgericht en de vrijheid 'reizen' ingevoerd; bovendien heeft hij 2 jongleurs en 4 personen (inclusief de dichter en een weg-koopkaart) aan zijn hof. Hij heeft echter niet het door de dichter gewenste meer; verder zet hij geen bonuskaart in. Men komt dan op het volgende werkgetal:

Gebouw	4	
Landschap	0	
Vrijheid:	3	
Jongleur	4	 
Personen- en wegkoopkaarten	4	   
Bonuskaarten	0	

Totaal (= Werkgetal) 15

Het behaalde werkgetal—hoger dan 12—geeft hij nu met zijn speelsteen aan op het scorespoor. De bank betaalt speler A 1500 florijnen uit. Omdat hij geen extra geld nodig heeft, zet hij het bedrag om in zoveel mogelijk prestigepunten: hij betaalt 1400 florijnen terug aan de bank en zet zijn speelfiguur 7 velden vooruit op het scorespoor.

3. Bank betaalt geld: WG x 100 florijnen.

Dit geld kan alleen nu worden omgeruild in PP: 200 florijnen = 1 PP.

⁹⁾ Een speler die bijvoorbeeld 1500 florijnen verdient, kan nu op het scorespoor tussen de 1 en 7 velden met zijn speelfiguur vooruitbewegen en moet daarvoor tussen 200 tot 1400 florijnen betalen.

4. Laat speelsteen op de prestatietabel staan → beste werk.

Aanwijzing: bij het volbrengen van een werk is het geen voorwaarde dat én het gebouw én het landschap én de vrijheid voorhanden zijn, maar het is wel aan te raden zoveel mogelijk met deze zaken rekening te houden: dan is immers het WG zo hoog mogelijk. Het is net zo goed toegestaan om het minimum WG met bijvoorbeeld bonuskaarten, personenkaarten en jongleurs te behalen.



Actie 2: Een gebouw oprichten

De spelers richten in hun vorstendom gebouwen op met het doel hun prestige te vergroten en het welslagen van de werken te bevorderen. Er zijn:

- **3 soorten grote gebouwen** die elk 7 velden van het raster bedekken:



- **5 soorten middelgrote gebouwen** die elk 5 velden van het raster bedekken:



- **2 soorten kleine gebouwen** die elk 3 velden van het raster bedekken:



Het oprichten van een gebouw heeft op twee manieren een positief effect:

- Het geeft de bouwer *direct* 3 PP; en
- Het ondersteunt het voltooiën van een werk, omdat het WG met 4 wordt vermeerderd als een persoon dit bepaalde gebouw nodig heeft (*zoals reeds beschreven onder het kopje 'Een werk volbrengen'*).

De bouwkosten voor een gebouw bedragen 700 florijnen, ongeacht of het om een klein, middelgroot of groot gebouw gaat. Heeft de speler één of twee bouwmeesters in dienst, dan kost het oprichten van een gebouw slechts 300 florijnen. Heeft hij drie bouwmeesters in dienst, dan kost het oprichten van een gebouw zelfs niets (*zoals reeds beschreven onder het kopje 'Bouwmeester'*)!

Wie een gebouw opricht, betaalt de bouwkosten aan de bank, neemt het gebouw uit de voorraad en bouwt het direct in zijn vorstendom. Wanneer een gebouw niet meer op voorraad is, kan het ook niet meer worden gebouwd

De speler kan een gebouw op een *willekeurige* plek in zijn vorstendom oprichten, maar hij moet wel de volgende bouwregels in acht nemen:

1. De gebouwen en ook de landschappen moeten in het geheel in het raster passen, maar mogen naar believen met kwartslagen worden gedraaid of omgekeerd.
2. Men mag geen gebouwen en landschappen laten overlappen, ook niet gedeeltelijk.
3. Men mag geen gebouw *direct* naast een ander gebouw oprichten: gebouwen mogen elkaar hoogstens met de hoeken aanraken. Deze regel geldt ook voor het voorgedrukte paleis. Deze regel is niet meer van toepassing vanaf het moment dat de speler twee bouwmeesters in dienst heeft.
4. Gebouwen mogen te allen tijde aangrenzend aan landschappen worden gebouwd.
5. Elk gebouw mag slechts éénmaal in een vorstendom aanwezig zijn.
6. Een opgericht gebouw blijft tot aan het eind van het spel op zijn plek liggen: het kan niet meer worden verplaatst of verwijderd.

Gebouw oprichten

3 verschillende groottes:

Groot : universiteit, laboratorium, werkplaats

Middelgroot: bibliotheek, opera, atelier, hospitaal, theater

Klein: toren, kapel

Het paleis behoort tot geen van deze gebouwengroottes!

Verder zijn van elk van de tien gebouwen er drie in het spel.

Een gebouw.....

- geeft **direct 3 PP**
- **verhoogt bij een werk het WG met 4, indien dit gebouw bij de persoon hoort**
- **kost 700 florijnen** (met 1 of 2 bouwmeesters: 300 florijnen, met 3 bouwmeesters: 0 florijnen)
- **kan in elke richting en oriëntatie worden geplaatst**
- **moet in het veldenraster van het vorstendom passen**
- **mag geen andere gebouwen en landschappen overlappen**
- **mag niet direct naast een ander gebouw worden opgericht** (wel als er een tweede of derde bouwmeester is)
- **mag éénmaal per vorstendom voorkomen**
- **mag niet meer worden verplaatst of verwijderd.**



Actie 3: Een persoon naar het hof toehalen

Wil een speler een nieuw persoon aantrekken, dan betaalt hij 300 florijnen aan de bank, neemt de bovenste *vijf* kaarten van de trekstapel met personenkaarten, of allemaal indien er nog minder dan vijf over zijn. Hij bekijkt deze, zoekt er *één* uit en neemt deze op handen. De resterende kaarten worden door de speler in willekeurige volgorde gedekt onder de stapel teruggelegd.

Met deze nieuwe persoon kan de speler in deze of in een latere beurt een werk volbrengen. Vanzelfsprekend kan het alleen nog in de huidige beurt als de speler nog een actie ter beschikking staat. Wanneer de trekstapel met personenkaarten op is, kunnen deze kaarten niet meer worden verworven.

Let op: ook door het inzetten van in Fase A aangekochte wegkoopkaarten kunnen nieuwe personen aan het hof komen. Het inzetten van een wegkoopkaart geldt echter niet als een op zichzelf staande actie en mag dus onbeperkt worden uitgevoerd.

Actie 4: Een vrijheid invoeren

De kunstenaars en geleerden voelen zich pas echt op hun gemak wanneer het vrijheidsrecht dat voor hen belangrijk is, aanwezig is aan het hof van de speler. Er zijn drie vrijheden: religie, reizen en mening. Welke vrijheid voor welke persoon belangrijk is, is op hun kaart vermeld. Wie een vrijheid in zijn vorstendom in wil voeren betaalt 300 florijnen aan de bank, neemt de juiste vrijheidstegel van een stapel en legt deze op het passende veld van zijn spelerbord. Deze vrijheid verhoogt nu in *dit* vorstendom het WG met 3, en wel bij die personen die deze vrijheid hoog in hun vaandel hebben.

Elk vrijheidsrecht kan slechts éénmaal in een vorstendom worden ingevoerd. Is de vrijheid niet meer op voorraad, dan kan deze ook niet meer worden verworven.

Actie 5: Een bonuskaart verwerven

Met bonuskaarten kan men het WG bij voltooiing van een werk aanzienlijk verhogen. Het verwerven van een bonuskaart verloopt op dezelfde wijze als het verwerven van een personenkaart: de speler betaalt 300 florijnen, neemt de bovenste vijf bonuskaarten van de stapel, kiest er één uit, enzovoort. Ook hier kunnen geen verdere bonuskaarten worden aangekocht als de stapel is verbruikt.

Bij een werk kan de speler naar eigen inzicht en goeddunken zoveel bonuskaarten inzetten als hij wil; ook bonuskaarten die net zijn aangekocht mogen zo worden ge-bruikt. Het inzetten van bonuskaarten geldt niet als een op zichzelf staande actie, maar is onderdeel van de actie 'Een werk volbrengen'. Elke bonuskaart kan maar éénmaal worden ingezet; daarna wordt ze uit het spel genomen.

1. **bouwregel 1:** past niet in het raster.

2. **Overtreding van bouwregel 2:** overlapping van een ander gebouw of landschap

3. **Overtreding van bouwregel 3:** gebouw is direct aan een ander gebouw geplaatst (vooropgesteld dat de speler nog geen tweede bouwmeester heeft).

5. **Overtreding van bouwregel 5:** twee dezelfde gebouwen in het vorstendom.

Personen naar hof halen

Uit 5 kaarten er één uitzoeken.

Kan nog in dezelfde fase een werk volbrengen.

Ter herinnering: deze actie is per speler slechts éénmaal per beurt toegestaan.

Vrijheid invoeren

Elke vrijheid verhoogt bij 7 personen het WG met 3.

Ter herinnering: deze actie mag de speler slechts éénmaal per beurt uitvoeren.

Bovendien is er van elke vrijheid één kaartje minder dan het aantal spelers beschikbaar.

Bonuskaart kopen

Uit 5 kaarten er één uitzoeken.

Verhoogt het WG met een nader te bepalen hoeveelheid X.

Bij een werk mag een willekeurig aantal bonuskaarten worden uitgespeeld (deze zijn daarna uit het spel).

De waarde X van een bonuskaart is afhankelijk van de mate waarin aan de voorwaarden op de kaart wordt voldaan. Het totaal van alle waarden X van de gespeelde bonuskaarten en de overige punten (van een gebouw, landschap, enzovoort) vormt het uiteindelijke WG (zoals reeds beschreven onder het kopje 'Een werk volbrengen').

Het beste werk

Nadat alle spelers in Fase B aan de beurt zijn geweest, ontvangt de speler met het hoogst bereikte WG van die ronde *direct* 3 PP. Hebben meerdere spelers het hoogste WG, dan ontvangt *elk van hen* 3 PP. Heeft slechts één speler een werk volbracht, dan behaalt hij hiermee automatisch het hoogste werkgetal (en dus 3 PP). Wanneer geen enkele speler een werk heeft volbracht, vervallen de punten. Tenslotte nemen alle spelers hun speelsteen van het scorespoor terug.

Het begin van een nieuwe ronde

Zodra Fase B volledig is afgerond, begint een nieuwe ronde. De rondeteller wordt naar het volgende veld verschoven met als consequentie dat vanaf nu een hoger minimum WG geldt. De linkerbuurman van de startspeler uit de voorgaande ronde krijgt de startspelerfiguur en begint met Fase A.

Geld ontvangen

Tijdens het spel kan een speler op twee manieren aan geld komen:

- Hij laat na het volbrengen van een werk het behaalde WG geheel of gedeeltelijk in florijnen uitbetalen (zoals reeds beschreven onder het kopje 'Een werk volbrengen'); of
- Hij gaat met zijn speelfiguur terug op het scorespoor. Dit kan hij op *elk* willekeurig tijdstip tijdens het spel doen. Voor elk veld dat de speelfiguur teruggaat, ontvangt de speler 100 florijnen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de zevende ronde. Nu worden nog de vergaarde prestigekaarten gewaardeerd: elke speler die aan de aangegeven voorwaarde op de kaart voldoet, krijgt de bijbehorende prestigepunten (zoals reeds beschreven onder het kopje 'Prestigekaart'). De winnaar is de speler die met zijn speelfiguur het verst op het scorespoor staat. Bij een gelijke stand wint de speler met het meeste geld.

Spelregels voor 2 personen

Bij een partij met 2 spelers gelden de regels van het basisspel met de volgende wijzigingen:

- **Startgeld: 2500 florijnen** (in plaats van 3500).
- **De basisprijs van een object is 300 florijnen** (in plaats van 200).
- **De drie landschappen bos, meer en park worden bij het veilen in Fase A als één object beschouwd.** Wie "landschappen" veilt, kiest er één uit, waarna alle drie soorten in deze ronde niet meer beschikbaar zijn.
- **Er zijn vijf vrijheden beschikbaar.** Van elke soort is er één tegeltje beschikbaar. De twee volgende tegeltjes worden blind getrokken en komen ook in het spel. Wil men een grotere uitdaging dan kan men slechts één extra tegeltje trekken.

Let op: **bonuskaarten verhogen het WG, maar prestigekaarten verhogen de PP!**

Kijkt u ook even op het overzicht van alle bonuskaarten (inclusief voorbeelden) aan het eind van deze handleiding

Beste werk

Per ronde krijgt de speler met het hoogste WG (= beste werk) 3 PP.

Let op: de **speelsteen** geeft het WG aan, maar de **speelfiguur** geeft de PP aan!

Nieuwe ronde

Startspelerfiguur doorgeven en rondeteller verplaatsen

Geld ontvangen

- door het volbrengen van een werk
- door het terugzetten van de speelfiguur op het scorespoor, per veld 100 florijnen.

EINDE VAN HET SPEL

Na de 7e ronde:

Prestigekaarten meetellen;

Speler met de meeste prestigepunten is de winnaar; bij een gelijkstand wint de speler met het meeste geld.

Regels voor 2 personen

- **Startgeld: 2500 florijnen.**
- **Basisprijs object: 300 florijnen.**
- **De drie landschappen stellen één object voor bij de veiling.**
- **Slechts 5 vrijhedentegels beschikbaar.**

UITBREIDING 'MUZE EN PRINSES'

Deze uitbreiding richt zich vooral op de gevorderde spelers. De basisregels blijven van kracht; uitsluitend en alleen Fase A wordt aangepast. Deze wordt verdeeld in Fase A1 en Fase A2.

- **Fase A1** bestaat uit de oorspronkelijke Fase A.
- **Fase A2** is nieuw en wordt direct na Fase A1 gespeeld.

In Fase A2 kunnen de spelers gedurende één ronde elk een vertrouweling (= karakterkaart) naar hun hof halen. Deze vertrouweling beschikt over vaardigheden die bepaalde voordelen bieden en meer strategische mogelijkheden geven. Tijdens of aan het einde van de verdere ronde worden de kaarten weer afgegeven zodat ze opnieuw kunnen worden gebruikt.

De vaardigheden van de karakters

Muze

Verhoogt het WG van alle werken met een waarde gelijk aan het nummer van de ronde.

Voorbeeld: in ronde 5 wordt het WG met 5 verhoogd.

Kardinaal

Staat de speler één extra actie in Fase B toe. De beperking in Fase B dat slechts 1 personenkaart en 1 vrijheid kan worden verworven, blijft van kracht; de overige acties mogen wél vaker worden uitgevoerd.

Voorbeeld: tijdens Fase B bouwt de speler een gebouw, verwerft hij een vrijheid en voltooit hij een werk.

Prinses

Stelt de speler in staat om een werk te volbrengen zonder een personenkaart in te zetten. Dit telt echter wel als actie. Met de Prinses telt *elk* landschap (ook dezelfde) voor 3, *elke* bouwmeester voor 2, *elk* gebouw voor 2 en elke persoon- en wegkoopkaart voor 1 WG-punt. *Let op:* jongleurs tellen niet mee, er mogen *geen* bonuskaarten worden ingezet, en de prinses zelf telt niet als personenkaart!

Voorbeeld: De speler voltooit een werk met de prinses. Hij bezit 2 meren, een universiteit, een atelier en 3 personenkaarten. Hij behaalt een WG van 13.

Koopman

Zorgt ervoor dat:

- de speler in Fase A1 van de volgende ronde het door hem geveilde object *gratis* ontvangt; **OF**
- de speler zoveel PP krijgt als zijn huidige relatieve positie op het scorespoor.

Tot aan het eind van Fase A1 in de volgende ronde heeft de speler de tijd om te kiezen tussen de twee mogelijkheden. Hij kan ook op een eerder tijdstip kiezen voor de prestigepunten, bijvoorbeeld vlak voor het voltooiën van een werk in Fase B.

De eigenaar van deze kaart neemt gewoon deel aan de veiling in Fase A1. Hij biedt op dezelfde wijze als wanneer hij zou bieden zonder het bezit van de Koopman. Wanneer hij geen interesse heeft, past hij en stapt uit de veiling. Wanneer hij het hoogste bedrag biedt, krijgt hij het object gratis. Als hij besluit om toch te betalen, dan mag hij alsnog de kaart gebruiken om prestigepunten te ontvangen, afhankelijk van zijn positie.

Voorbeeld: Rood veilt een object voor 500 florijnen. Rood kiest ervoor om te betalen en ontvangt dus prestigepunten. Hij ligt in de vierde positie en ontvangt direct 4 PP.

UITBREIDING 'MUZE EN PRINSES'

Fase A1 → oude Fase A

Fase A2 → nieuw

Een karakterkaart behoudt men gedurende één ronde in zijn vorstendom.

Muze

Verhoogt het WG van werken met een waarde gelijk aan het rondenummer.

Kardinaal

Één extra actie in Fase B, maar niet meer dan 1 vrijheid invoeren of personenkaart verwerven

Prinses

Voltooit een werk en krijgt aan WG-punten voor:

Elk landschap +3

Elk gebouw +2

Elke bouwmeester +2

Elke personenkaart +1

Jongleurs en bonuskaarten zijn niet geldig!

Koopman

Krijgt in de volgende fase A1 een object gratis.

of

De speler krijgt zoveel PP als zijn huidige relatieve positie op het scorespoor (zie het onderstaande voorbeeld).

*Groen ligt in positie 1,
Geel en Blauw in positie 2 en
Rood in positie 4.*



Professor

Dankzij de Professor ontvangt de speler gratis 1 prestige- of bonuskaart. De speler kan direct 1 prestige- of bonuskaart pakken, maar kan hier ook mee wachten: de kaart moet echter uiterlijk aan het eind van Fase A1 van de volgende ronde op handen zijn. Heeft hij een keuze gemaakt, dan pakt hij de bovenste vijf kaarten van de gekozen stapel en zoekt hij er één uit. De vier andere kaarten worden weer onder de stapel teruggelegd.

Bankier

De Bankier zorgt ervoor dat de speler geld van de bank ontvangt. Aan het begin van het spel worden 600 florijnen op deze kaart neergelegd. De speler die deze kaart kiest, ontvangt het geld dat op de kaart ligt minus het geboden bedrag. Kiest niemand de kaart, dan wordt het geldbedrag aan het begin van de volgende Fase A2 verhoogd met 100 florijnen. Is de kaart gebruikt, wordt ze weer neergelegd met een startbedrag van 600 florijnen.

Voorbeeld: In de eerste en tweede ronde heeft geen enkele speler de Bankier uitgekozen. Nu, in de derde ronde, liggen er 800 florijnen op de kaart. Kiest een speler deze kaart, dan krijgt hij 800 florijnen minus het door hem geboden bedrag. Voorafgaand aan de vierde ronde worden er weer 600 florijnen op de kaart neergelegd.

Aan het eind van het spel is het de speler die de Bankier bezit bovendien toegestaan om zijn resterende geld om te ruilen voor PP. Voor elke 200 florijnen die men nog bezit ontvangt men 1 PP.

Verloop van Fase A2: het verwerven van een karakterkaart

De zes karakterkaarten worden *open* naast het speelbord neergelegd. Wie in een kaart is geïnteresseerd, legt zijn speelsteen op één van de biedvelden van deze karakterkaart. Het getal op een biedveld geeft het geboden bedrag aan. Dit bod is dus minimaal 300 florijnen, met uitzondering van de bankier, bij wie het minimumbod 0 florijnen is. Het hoogste bod bedraagt 1500 florijnen, wederom met uitzondering van de bankier met een maximum van 500 florijnen. Het maximumbod kan niet worden overtroffen! *Let op:* elk geboden bedrag moet door de speler kunnen worden betaald!

De startspeler begint. Hij zet zijn speelsteen naar eigen inzicht op één van de biedvelden van een karakterkaart, of past. Hierna is zijn linkerbuurman aan de beurt, enzovoort. Het bieden kan over meerdere ronden verlopen. Op een karakterkaart kan altijd maar *1 speelsteen* staan. Zodra een speler zijn speelsteen als tweede op een karakterkaart zet, moet hij deze op een hoger biedveld zetten en de speelsteen die er al stond aan zijn bezitter teruggeven.

Komt een speler aan de beurt, dan gelden de volgende regels:

→ **Ligt zijn speelsteen niet op een karakterkaart, dan**

- past hij; of
- zet hij deze op een karakterkaart waarop nog geen steen ligt; of
- zet hij deze op een karakterkaart waarop de steen van een andere speler ligt. Hij zet zijn steen op een hoger biedveld en geeft de andere steen terug aan zijn bezitter.

→ **Ligt zijn speelsteen reeds als enige steen op een karakterkaart, betaalt hij het geboden bedrag aan de bank en ontvangt hij de kaart.** Zijn speelsteen neemt hij weer terug.

Fase A2 eindigt zodra elke speler een karakterkaart bezit of heeft gepast.

Professor

Gratis 1 prestige- of 1 bonuskaart uit 5 kaarten uitzoeken.

Bankier

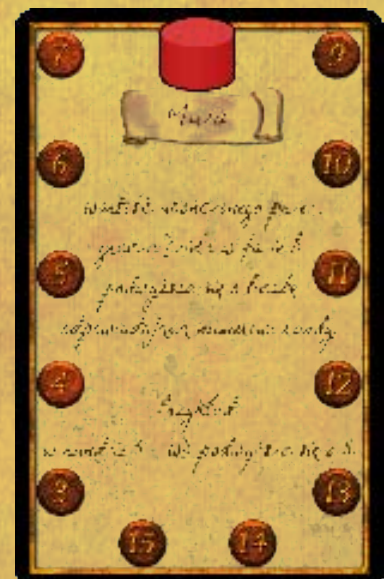
Ontvangt geld van de bank.

**Wie de bankier in de laatste ronde bezit, kan bij het eind van het spel zijn resterende geld omruilen tegen prestige punten:
200 florijnen = 1 PP.**

Verloop van Fase A2

- Om de beurt bieden of passen.
- Bieden door plaatsen speelsteen op een kaart.
- Geen minimumverhoging zoals in Fase A1.
- Een overboden speler krijgt meteen zijn speelsteen terug.
- Op een kaart kan maar 1 speelsteen staan.
- Staat een speler bij de volgende beurt nog steeds alleen, mag hij de kaart kopen.

Voorbeeld



Roods speelsteen staat op de muze en hij is aan de beurt. Rood betaalt 800 florijnen en krijgt de kaart.

Inzetten van een karakterkaart

Een karakterkaart blijft **open** voor de speler liggen totdat hij deze inzet. Enkele kaarten kan men direct inzetten (Bankier), sommige op een willekeurig tijdstip doch uiterlijk vlak voor de volgende Fase A2 (Koopman en Professor), en andere alleen in Fase B (Muze, Kardinaal, Prinses). Nadat men een kaart heeft gebruikt, wordt deze weer naast het speelbord neergelegd. Wie een kaart niet heeft ingezet, moet deze uiterlijk *vlak voor* Fase A2 van de volgende ronde teruggeven. Wordt een kaart al tijdens de aktuele Fase A2 ingezet, dan wordt de kaart omgedraaid om aan te geven dat deze niet nog een keer kan worden uitgekozen.

Voorbeeld:

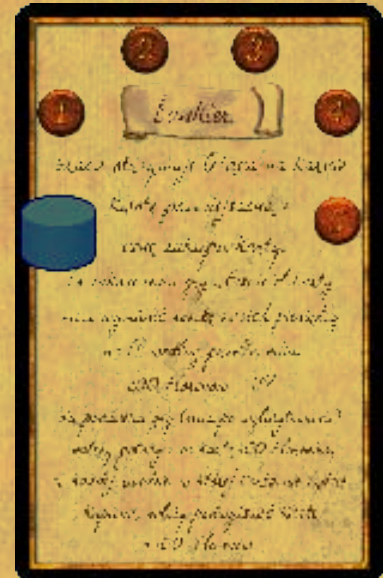
1. A biedt op de Kardinaal en zet zijn steen op veld 3 (=300 florijnen).
2. B biedt op de Koopman en zet zijn steen op veld 4.
3. C overbiedt op de Kardinaal en zet zijn steen op veld 5. A krijgt zijn speelsteen terug.
4. D biedt op de Prinses en zet zijn steen op 3.
5. A heeft op dit moment geen steen in het spel. Hij biedt daarom op de Bankier, die 600 florijnen bevat, door zijn steen op 0 te zetten.
6. B staat als enige op de Koopman en koopt daarom de kaart voor 400 florijnen.
7. C schaft de Kardinaal voor 500 florijnen aan; D volgt met 300 voor de Prinses.
8. A ontvangt de 600 florijnen van de Bankier minus wat hij heeft geboden: in to-taal nog steeds 600 florijnen. Hij legt uit de bank weer 600 florijnen op de Bankier voor de volgende ronde.

Regels voor vergevorderden

Bij een spel met de uitbreiding 'Muze en Prinses' mogen de spelers in dit geval **niet** teruggaan op het scorespoor om aan geld te komen! Wie geld nodig heeft, moet ofwel een werk volbrengen ofwel in Fase A2 de Bankier kiezen.

**Karakterkaart inzetten tot uiterlijk
aanvang van Fase A2 van de
volgende ronde.**

Voorbeeld



*Speler A heeft voor de bankier gekozen.
Hij betaalt niets en ontvangt 600
florijnen.*

Vergevorderden-variant

**Niet teruggaan op het scorespoor
voor extra geld.**

UITBREIDING 'GEMEENSCHAPPELIJK BOUWEN'

Deze uitbreiding is geschikt voor spelers die onderhandelingen met andere spelers waarderen en geïnteresseerd zijn in gemeenschappelijke acties die voor meerdere partijen gunstig zijn. In deze uitbreiding richten de spelers samen nuttige gebouwen op.

De regels van het basisspel zijn onverminderd van kracht en worden waar nodig door de regels van deze uitbreiding aangevuld of veranderd. Het is mogelijk om deze uitbreiding samen met de uitbreiding 'Muze en Prinses' te spelen.

Een gemeenschappelijk speelveld

De spelers draaien de spelerborden om zodat de rugzijde naar boven wijst en leggen ze volgens de onderstaande illustratie aan elkaar. Zo ontstaat een gemeenschappelijk speelveld met aan elkaar grenzende vorstendommen:



De spelvoorbereidingen (verdeling van het startgeld en spelmateriaal) en **spelstructuur** (Fase A en Fase B) zijn hetzelfde als in de basisversie.

Fase A is niet veranderd ten opzichte van de basisversie.

In **Fase B** is er één belangrijke wijziging ten opzichte van de basisversie. De actie 'Een gebouw oprichten' kan nu *samen met één andere speler* worden uitgevoerd. In dit geval zal het gebouw in het grensgebied van de twee vorstendommen worden opgericht. De kosten van de bouw worden gedragen door beide spelers; daar staat tegenover dat beiden er ook profijt van zullen hebben.

Gewijzigde actie 2: Een gebouw oprichten

In Fase B kan de *actieve speler*, dat wil zeggen de speler die aan de beurt is, een gebouw oprichten, hetzij alleen (actie 2A), hetzij met *één* van zijn burens die onmiddellijk voor of na hem aan de beurt zijn (actie 2B). De speler die een gemeenschappelijk gebouw wil oprichten, moet een buurman vinden die akkoord gaat met **het gebouw, de lokatie en de verdeling van de kosten**. Een gemeenschappelijk gebouw kan alleen zó worden neergezet dat het velden in *beide* vorstendommen beslaat. Als één van zijn burens interesse heeft, wordt de verdeling van de kosten en de exacte lokatie van het gebouw bepaald door onderhandeling tussen beide spelers. Als er geen overeenkomst kan worden bereikt, dan moet de speler ofwel het gebouw in zijn eigen vorstendom alleen oprichten, ofwel afzien van de bouw.

UITBREIDING 'GEMEENSCHAPPELIJK BOUWEN'

Geld, spelmateriaal en spelstructuur (Fase A en B) zijn hetzelfde als in het basisspel.

Fase A is onveranderd.

In Fase B kunnen twee spelers een gebouw oprichten in hun grensgebied.

Beiden betalen, maar beiden profiteren ook.

Gebouw oprichten

Actieve speler beslist of hij alleen of gezamenlijk bouwt; dit laatste alleen met één van zijn directe spelerburens.

Onderhandelen om gebouw, uitgaven en lokatie.

Mislukte onderhandelingen: geen gezamenlijke bouw mogelijk.

Actie 2A: Regels voor alleen bouwen

In deze uitbreiding kan de actieve speler *alleen* bouwen, met andere woorden: bouwen in zijn eigen vorstendom. De basisregels zijn hierop van toepassing, met uitzondering van de velden bij de grenzen van vorstendommen. De actieve speler kan alleen dan tegen de grens met een buurman aan bouwen wanneer hij **minstens 1 bouwmeester bezit én wanneer de andere zijde van de grens vrij is**. Als er direct over de grens al een gebouw staat, heeft hij **minstens 2 bouwmeesters** nodig om het gebouw 'muur tegen muur' te kunnen plaatsen.

Actie 2B: Regels voor gezamenlijk bouwen

1. Bouwlokatie

De enige beperking aan de bouwlokatie naast die van de basisregels is dat ze *grensoverschrijdend* moet zijn: één bezet veld van het andere vorstendom is al voldoende.

2. Bouwkosten

De bouwkosten moeten door de *actieve* speler aan de bank worden betaald en hangen af van het aantal bouwmeesters in **zijn** bezit (geen bouwmeesters: 700 florijnen, 1 of 2 bouwmeesters: 300 florijnen, 3 bouwmeesters: geen kosten). Het bedrag dat de *bouwpartner* aan de actieve speler betaalt, hangt af van de gesloten overeenkomst: dat kan 0 florijnen zijn, maar ook een bedrag dat *hoger* (!) is dan hetgeen de actieve speler betaalt. Het is niet toegestaan om andere zaken dan geld in de overeenkomst te betrekken.

Voorbeeld:

Speler Rood is aan de beurt, hij heeft 1 bouwmeester. Hij bouwt een werkplaats samen met Groen, die 3 bouwmeesters heeft. Zij komen overeen dat Groen 500 florijnen aan Rood betaalt. Rood moet 300 florijnen aan de bank betalen aangezien hij 1 bouwmeester bezit. Rood heeft dus 200 florijnen verdiend met de gemeenschappelijke bouw.

Beide partners profiteren van een gemeenschappelijk gebouw. Beiden ontvangen direct 3 PP voor het bouwen. Daarnaast telt voor beide spelers het gemeenschappelijke gebouw bij het volbrengen van werken en bij het waarderen bonus- en prestigekaarten. Let op: gezamenlijk een gebouw oprichten telt niet als actie voor de bouwpartner!

3. Afstandsregels

De afstandsregels voor het bouwen zijn afhankelijk van het aantal bouwmeesters in *beide* vorstendommen, maar moeten wel tegelijkertijd worden toegepast. Met andere woorden: in het eigen vorstendom gelden de eigen regels; in het aangrenzende vorstendom gelden de regels van de andere speler.



Voorbeeld:

Speler Rood (actieve speler) bezit 1 bouwmeester, zijn partner Grijs bezit er 3. Zij bouwen samen een werkplaats. Rood mag niet muur-tegen-muur bouwen in zijn vorstendom, maar Grijs mag dat wel.

Alleen bouwen

Voor alleen bouwen gelden de basisregels.

Direct tegen de grens met een buurman bouwen : 1 bouwmeester nodig en rastervelden aan de andere kant van de grens leeg. Met 2 of meer bouwmeesters geen beperkingen meer.

Gemeenschappelijk bouwen

De lokatie van het gemeenschappelijke gebouw moet grensoverschrijdend zijn.

Bouwkosten zijn afhankelijk van aantal bouwmeesters in bezit van de actieve speler.

Wat de bouwpartner voor de bouw betaalt aan de actieve speler is het resultaat van onderhandelingen.

Geld is het enige liquide middel tijdens onderhandelingen.

Beide partners hebben profijt van het gebouw alsof het in hun eigen vorstendom staat.

De afstandsregels (inclusief het effect van bouwmeesters) moeten in beide vorstendommen tegelijkertijd, maar voor elk vorstendom afzonderlijk, worden toegepast.

OVERZICHT VAN DE 20 VERSCHILLENDE BONUSKAARTEN

Bij elk voorbeeld wordt er van uitgegaan dat de speler **bij het inzetten van zijn bonuskaart de volgende zaken heeft:**

- 2 bossen
- 1 meer
- 0 parken
- 0 jongleurs
- 2 bouwmeesters
- 1 prestigekaart
- 2 vrijheden
- 3 personenkaarten en 1 wegkoopkaart (op tafel)
- 1 personenkaart (op handen)
- universiteit, werkplaats, opera, toren, kapel
- (Let op: het paleis telt niet mee als gebouw!)



Elk **gebouw** in uw vorstendom verhoogt het WG met 1 (daar de speler bij het inzetten van deze bonuskaart 5 gebouwen bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG met 5, d.w.z. $X = 5$)



Elk **groot gebouw** in uw vorstendom verhoogt het WG met 2 (daar de speler met zijn universiteit en werkplaats 2 grote gebouwen bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG met 4)



Elk **middelgroot gebouw en elk bos** in uw vorstendom verhoogt het WG met 1 (daar de speler 1 middelgroot gebouw en 2 bossen bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG met 3)



Elk **klein gebouw en elk landschap** in uw vorstendom verhoogt het WG met 1 (daar de speler 2 kleine gebouwen (toren en kapel) en ook 3 landschappen bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG met 5)



Elke **gebouwgroottesoort** (groot, middelgroot, klein) in uw vorstendom verhoogt het WG met 2 (daar de speler van alle drie de soorten groot, middelgroot en klein een gebouw heeft, verhoogt deze bonuskaart het WG met 6; meerdere gebouwen van dezelfde soort verhogen het WG dus niet)



Elk **landschap** in uw vorstendom verhoogt het WG met 1 (de speler bezit 2 bossen en 1 meer, daarom verhoogt deze bonuskaart het WG met 3. In dit geval wordt ieder bos geteld, omdat ieder landschap—en niet de soort—apart telt)



Elk **bos** in uw vorstendom verhoogt het WG met 2 (daar de speler 2 bossen bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG met 4)



Elk **meer** in uw vorstendom verhoogt het WG met 2 (daar de speler 1 meer heeft, verhoogt deze bonuskaart het WG met 2)



Elk **park** in uw vorstendom verhoogt het WG met 2 (daar de speler bij het uitspelen van deze bonuskaart geen park bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG niet; het is daarom niet verstandig om op dit moment deze bonuskaart uit te spelen)



Elke **vrijheid** in uw vorstendom verhoogt het WG met 2 (daar de speler 2 vrijheden bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG met 4)



Elke **jongleur** in uw vorstendom verhoogt het WG met 2 (daar de speler bij het uitspelen van deze bonuskaart geen jongleurs bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG niet; het is daarom niet verstandig om op dit moment deze bonuskaart uit te spelen)



Elke **jongleur en elke vrijheid** in uw vorstendom verhoogt het WG met 1 (daar de speler 2 vrijheden en geen jongleurs bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG met 2)



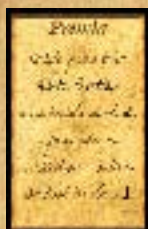
Elke **bouwmeester** in uw vorstendom verhoogt het WG met 2 (daar de speler 2 bouwmeesters bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG met 4)



Elke **bouwmeester en elk meer** in uw vorstendom verhoogt het WG met 1 (daar de speler 2 bouwmeesters en 1 meer bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG met 3)



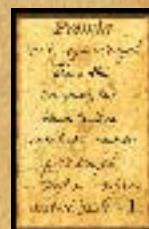
Elke **prestigekaart die u bezit** verhoogt het WG met 2 (de speler bezit 1 prestigekaart, daarom verhoogt deze bonuskaart het WG met 2)



Elke **prestigekaart en elke vrijheid** in uw vorstendom verhoogt het WG met 1 (daar de speler 1 prestigekaart en 2 vrijheden bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG met 3)



Elke **landschapsoort** (bos, meer, park) in uw vorstendom verhoogt het WG met 2 (daar de speler van de 3 soorten er maar 2 bezit, verhoogt deze bonuskaart het WG met 4; meerdere exemplaren van hetzelfde landschap verhogen het WG dus niet)



Elk van de volgende **categorieën** bos, meer, park, jongleur, bouwmeester, prestigekaart en vrijheid in uw vorstendom verhoogt het WG met 1 (daar de speler bos, meer, bouwmeester, prestigekaart en vrijheid bezit verhoogt deze bonuskaart het WG met 5; meerdere exemplaren binnen dezelfde categorie verhogen het WG dus niet)



Elke **personen- en wegkoopkaart** op handen (exclusief de zojuist gespeelde) verhoogt het WG met 1 (daar de speler 1 personen- en 1 wegkoopkaart op handen heeft, verhoogt deze bonuskaart het WG met 2)



Elke eigen **personen- en wegkoopkaart** op tafel (inclusief de zojuist gespeelde) verhoogt het WG met 1 (bij de speler liggen 3 personenkaarten inclusief de zojuist uitge-speelde op tafel; deze bonuskaart verhoogt daarom het WG met 3)

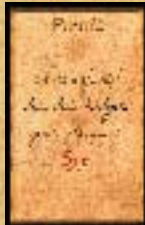
OVERZICHT VAN DE 14 VERSCHILLENDE PRESTIGE-KAARTEN

Bij elk voorbeeld wordt er van uitgegaan dat de speler **bij het eind van het spel de volgende zaken heeft:**

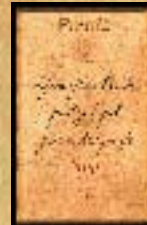
- 2 bossen
- 1 meer
- 0 parken
- 0 jongleurs
- 2 bouwmeesters
- 1 prestigekaart
- 2 vrijheden
- 3 personenkaarten en 1 wegkoopkaart (op tafel)
- 1 personenkaart (op handen)
- universiteit, werkplaats, opera, toren, kapel
- (Let op: het paleis telt niet mee als gebouw!)



Voor de meeste gebouwen ontvangt men 6 (3) prestige punten
(Extra aanname: een medespeler heeft eveneens 5 gebouwen en beiden hebben de meeste gebouwen, dus ontvangt de speler aan PP het getal dat tussen haakjes staat: 3 PP)



Voor de 3 landschapsoorten samen ontvangt men 8 prestige punten
(De speler bezit slechts 2 landschapsoorten en vervult daarmee niet de opdracht. Hij krijgt 0 PP)



Voor het laagste aantal lege velden in het rasterveld ontvangt men 8 (4) prestige punten
(Extra aanname: een medespeler heeft een lager aantal lege velden; de speler ontvangt daarom 0 PP)



Voor de 3 landschapsoorten samen ontvangt men 8 prestige punten
(De speler bezit slechts 2 landschapsoorten en vervult daarmee niet de opdracht. Hij krijgt 0 PP)



Voor de meeste landschappen ontvangt men 7 (4) prestige punten
(Extra aanname: een medespeler heeft eveneens 3 landschappen en beiden hebben de meeste landschappen, dus ontvangt de speler aan PP het getal dat tussen haakjes staat: 4 PP)



Voor de meeste bossen ontvangt men 7 (4) prestige punten
(Extra aanname: de speler heeft als enige de meeste bossen en ontvangt daarom 7 PP)



Voor de meeste meren ontvangt men 6 (3) prestige punten
(Extra aanname: een medespeler heeft eveneens 1 meer en beiden hebben de meeste meren, dus ontvangt de speler aan PP het getal dat tussen haakjes staat: 3 PP)



Voor de drie vrijheden samen ontvangt men 8 prestige punten
(De speler ontvangt 0 PP, omdat hij maar over 2 vrijheden beschikt)



Voor minstens 4 gebouwen + 2 vrijheden + 4 werken (= aantal personen- en wegkoopkaarten op tafel) ontvangt men 6 prestige punten
(De speler voldoet aan alle voorwaarden en ontvangt daarom 6 PP)



Voor de meeste jongleurs ontvangt men 6 (3) prestige punten
(De speler ontvangt 0 PP, omdat hij geen jongleurs heeft. Zelfs wanneer alle andere spelers geen jongleur hebben krijgt hij 0 PP)



Voor de meeste bouwmeesters ontvangt men 6 (3) prestige punten
(Extra aanname: de speler bezit de meeste bouwmeesters en ontvangt daardoor 6 PP)



Voor de meeste parken ontvangt men 5 (3) prestige punten
(Extra aanname: alle andere spelers hebben ook geen park. De speler krijgt 0 PP, omdat er bij een gelijke stand van 0 geen punten worden toegekend voor 'meerderen hebben het hoogste aantal')



Voor minstens 1 bouwmeester + 1 jongleur + 2 landschappen ontvangt men 7 prestige punten
(De speler ontvangt 0 PP, omdat hij geen jongleurs bezit)



Voor de meeste werken (= aantal personen- en wegkoopkaarten op tafel) ontvangt men 7 (4) prestige punten
(Extra aanname: een medespeler heeft meer dan 4 werken volbracht; de speler ontvangt daarom 0 PP)

© 1999 Richard Ulrich / Wolfgang Kramer
© 2006 Wolfgang Kramer / Jens Chr. Ulrich (Uitbreidingen)
© 2006 Quined Games bv, Postbus 1121, 3260 AC Oud-Beijerland

Illustraties: Eckhard Freytag
Vertaling: Maarten de Jong en Frank Quispel

Layout: Cyril Demaegd
Eindredactie: Frank Quispel

Quined Games is proud to have given lead to this wonderful European game project. Many thanks to all playtesters in Germany, France and the Netherlands for their great effort. We gratefully thank the authors and our foreign partners (Excalibur (Spain), Nexus Editrice (Italy), Ystari (France), Lacerta (Poland), Pro Ludo (Germany) and QWG (Benelux)) for the fine cooperation and the trust they gave us.

We danken u voor uw interesse.... in de spellen van White Goblin Games en moedigen u aan commentaar, verbeteringen en vragen te zenden aan:

White Goblin Games, info@whitegoblingames.nl
en

Quined Games, info@quined.nl

Bezoek onze websites www.whitegoblingames.nl en www.quined.nl

QWG, Kijlstraat 54, 9571 AL 2e Exloërmond.

QWG, Kloosring 48, 3261 SB Oud-Beijerland