

## Die Fürsten von Florenz - samenvatting

*Iedere speler is een rijke vorst, die probeert om kunstenaars en wetenschappers naar zijn hof te lokken. Het is de bedoeling dat deze personen imposante werken volbrengen, waardoor de spelers prestigepunten (lees: winstpunten) verdienen. De productiviteit van deze personen wordt verhoogd door ervoor te zorgen dat je hof de juiste voorzieningen bevat (gebouwen, parken, privileges etc.).*

### Vorbereitung

- iedere speler krijgt een speelbord, gekleurde pion, gekleurde steen en 3500 florijnen;
- iedere speler krijgt 4 persoonkaarten en moet er daarvan 1 naar keuze weer inleveren. Dit zijn de kunstenaars c.q. wetenschappers die voor jou werken zullen volbrengen;
- materiaal voor fase A klaarleggen: bos, meer, park, goochelaar, bouwmeester, prestigekaarten, wervingskaarten;
- materiaal voor fase B klaarleggen: gebouwen (per soort sorteren), privileges (aantal spelers +/- 1), persoonkaarten en de bonuskaarten;
- zet de zwarte rondeteller op ronde "1", de gekleurde pionnen op 0 prestigepunten;
- bepaal de startspeler en geef hem de zwarte startspelerpion.

### Spelverloop

- Het is altijd toegestaan om 1 prestigepunt (hierna PP) in te leveren voor 100 florijnen.
- We spelen zeven spelronden met elk 2 fasen.
- **Fase A:** de veiling van objecten
  - Veiling gaat door tot iedere speler één object heeft verkregen.
  - Elke soort wordt per ronde maar één keer geveild.
  - De startspeler kiest een soort en biedt 200, vervolgens mag iedereen in klokrichting in stappen van 100 bieden (of passen). De hoogste bidder betaalt aan de bank, neemt het object en "blokkeert" de desbetreffende stapel met zijn gekleurde steen.
    - Landschappen: op je speelbord leggen (voor je tweede en derde identieke krijg je: **3 PP**)
    - Bouwmeester: op je speelbord leggen (voor je 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> bouwmeester krijg je: elk **3 PP**)
    - Goochelaar: op je paleis leggen
    - Prestigekaarten: 5 nemen, 1 houden, 4 onderop de stapel leggen
    - Wervingskaart: 1 nemen (kan elk moment worden geruild tegen openliggende persoonkaart).
  - Wie nog geen object heeft verkregen (klokrichting), begint de volgende veiling.
- **Fase B:** twee van de volgende acties uitvoeren
  - *Werk volbrengen.* Je moet minstens de voor deze ronde geldende productiviteitswaarde (WZ) evenaren. Speel een persoonkaart uit, WZ optellen (zie de gegevens op de kaart) en markeer deze met je gekleurde steen op het scorespoor. Per WZ-punt mag je 100 florijnen nemen, of **1 PP** per 2 WZ-punten.
  - *Gebouw stichten.* Kostprijs: 700, vanaf 1e bouwmeester: 300, vanaf 3e bouwmeester: gratis. Plaats het gebouw op je speelbord (niet naast andere gebouwen, vanaf 2<sup>e</sup> bouwmeester mag dit wel). Geen dubbele gebouwen! Elk gebouw levert **3PP** op.
  - *Persoon werven (1x per ronde),* 300 betalen, bovenste 5 kaarten nemen, 1 kaart houden, 4 kaarten onderop de stapel.
  - *Privilege verlenen (1x per ronde),* 300 betalen, privilege nemen en op je spelbord leggen.
  - *Bonuskaart kopen,* 300 betalen, bovenste 5 kaarten nemen, 1 kaart houden, 4 kaarten onderop de stapel.
- De speler met het hoogste WZ van deze ronde krijgt **3 PP** bonus.
- Gekleurde stenen terugnemen, rondeteller verplaatsen, de nieuwe startspeler (klokrichting) krijgt zwarte pion, de volgende ronde begint met fase A.

### Einde van het spel

Het spel eindigt na de 7<sup>e</sup> ronde.

Prestigekaarten afwickelen: mogelijk **3 – 8 extra PP** als je aan de voorwaarden voldoet.

De speler met de meeste PP is de winnaar.