



FIRENZE

Ein Strategiespiel für 2-4 Bauherren ab 12 Jahren von Andreas Steding

Spielidee

Florenz im 12.-14. Jahrhundert. Die einflussreichen und mächtigen Familien der Stadt konkurrieren nicht nur in Handel und Politik miteinander. Sie übertrumpfen sich auch gegenseitig beim Bau hoher, meist quadratischer Türme als Statussymbole, sogenannter Geschlechtertürme.

könn. Aber aufgepasst: Habt ihr einmal mit dem Bau eines Turms begonnen, müsst ihr ihn jede Runde erhöhen, da er ansonsten als Bauruine abgerissen wird! Achtet auch auf die Aktionen eurer Mitspieler, damit sie euch keine sicher geglaubten Aufträge vor der Nase wegschnappen!

Ihr seid in diesem Spiel Bauherren und erfüllt die Bauaufträge der Familien für solche Türme. Über ausliegende Aktionskarten gelangt ihr an Steine in verschiedenen Farben, aus denen ihr die Türme bauen

Für erfüllte Bauaufträge erhaltet ihr Prestigepunkte. Wer am Ende die meisten Prestigepunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Der Spielplan



Spielmaterial

- ♣ 1 Spielplan
- ♣ 88 Bausteine:
 - 25x Weiß
 - 18x Gelb
 - 15x Grün
 - 12x Rotbraun
 - 10x Blau
 - 8x Violett
- ♣ 52 Aktionskarten
- ♣ 8 Übersichtskarten (4x A, 4x B)
- ♣ 4 Bauplätze
- ♣ 4 Prestigemarker (in 4 Spielerfarben)
- ♣ 36 Siegel (in 4 Spielerfarben)
- ♣ 7 neutrale Siegel
- ♣ 4 kleine Siegel (in 4 Spielerfarben)
- ♣ 19 Balkonplättchen
- ♣ 4 Etagenplättchen
- ♣ 1 Spielendeplättchen
- ♣ 1 Beutel
- ♣ 1 Übersichtsblatt aller Aktionskarten

Spielvorbereitung

1 Legt den **Spielplan** in die Mitte.

2 Platziert die **Etagenplättchen** auf den 4 kleinen Feldern links neben dem weißen Turm, passend zur jeweiligen Etage.



12 Den **Prestigemarker** eurer Farbe platziert ihr auf Feld 0 der **Prestigeleiste**. Immer, wenn ihr im Laufe des Spiels **Prestigepunkte** erhaltet, bewegt ihr den Prestigemarker entsprechend weiter.



11 Deckt die **oberste Karte** des Nachziehstapels auf und legt sie auf das äußerst **linke Feld** der **Kartenreihe**.

Legt danach die zweite Karte auf das zweite Feld, die dritte Karte auf das dritte Feld usw., bis alle 6 Felder der Kartenreihe belegt sind. Jetzt legt ihr auf jede dieser 6 Karten zufällig ermittelte **4 Steine**, die ihr aus dem Beutel zieht, ohne dabei in den Beutel zu schauen.

Hinweis: Beachtet immer die richtige **Reihenfolge**.

Zieht erst dann Steine für die ausliegenden Karten aus dem Beutel, wenn jeder Spieler bereits seine weißen Bausteine erhalten und in sein Lager gelegt hat.



10 Sucht aus den **Aktionskarten** die **10 Startkarten** heraus, die auf der Vorderseite unten das **Startsymbol** zeigen, und legt sie vorübergehend zur Seite. Mischt die übrigen Karten und legt sie als **Nachziehstapel** auf das Feld rechts unten auf dem **Spielplan**, Rückseiten nach oben.



Nun mischt ihr die **10 Startkarten** und legt sie **oben** auf den **Nachziehstapel**, ebenfalls mit den Rückseiten nach oben.

9 Falls ihr zum ersten Mal Firenze spielt, empfehlen wir euch, ohne die Aktionskarte **Campanile** zu spielen. Sortiert sie aus und legt sie zurück in die Schachtel.



Wenn ihr später mit der Karte **Campanile** spielt, solltet ihr darauf achten, dass jeder Spieler vor Spielbeginn über die Auswirkungen von **Campanile** Bescheid weiß. Diese findet ihr auf beiliegendem Übersichtsblatt.



3 Das **Spielendeplättchen** legt ihr auf das Feld oberhalb der beiden mittleren Türme.

4 Dreht die **Balkonplättchen** auf die Rückseite mit den römischen Zahlen und mischt sie. Deckt dann **4 Balkonplättchen** auf, und zwar **je 1** zu jeder Zahl **I, II, III und IV**. Platziert diese Balkone so auf dem **Spielplan**, dass sie die jeweils angegebene **Etage** des Turms der passenden **Farbe** abdecken.

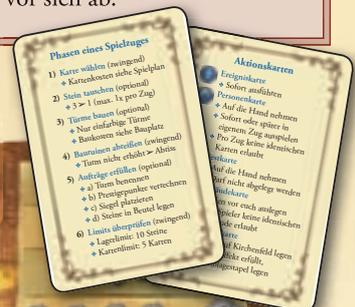


5 Nehmt nun **5 neutrale Siegel** und deckt damit **5 Etagen eurer Wahl** von beliebigen Türmen ab, auf denen keine Balkonplättchen liegen. Ihr könnt die Etagen frei wählen. Wir empfehlen, dass (Balkone und neutrale Siegel gemeinsam betrachtet) auf keinem Turm mehr als 2 Plättchen liegen. Zudem sollten 2-3 neutrale Siegel auf der 3./4. Etage liegen. Die beiden übrigen neutralen Siegel werden nicht benötigt, sie können zurück in die Schachtel.



Hinweis: Mehr Tipps zur Platzierung der Balkone und neutralen Siegel beim Spielaufbau findet ihr auf Seite 8. Ihr könnt die Plättchen auch einfach wie abgebildet platzieren.

6 Jeder Spieler nimmt sich **1 Bauplatz** und je **1 der beiden Übersichtskarten** und legt sie vor sich ab.



8 Wer zuletzt auf einem Turm war, wird **Startspieler**. Er bekommt **2 weiße Bausteine**. Alle **weiteren Spieler** erhalten im Uhrzeigersinn je 1 weißen Baustein mehr, also **3, 4 bzw. 5 weiße Bausteine**. Legt diese Steine **unterhalb des Bauplatzes** vor euch ab (nicht **auf** den Bauplatz!), dort ist euer **Lager**. Alle übrigen **Steine** legt ihr in den **Beutel** und mischt sie darin.



7 Nun wählt jeder Spieler eine **Siegelfarbe** und nimmt sich je nach Spieleranzahl **Siegel** der gewählten Farbe:
 ✦ Bei 2 Spielern: Je 9 Siegel
 ✦ Bei 3 Spielern: Je 7 Siegel
 ✦ Bei 4 Spielern: Je 6 Siegel
 Legt auch euer **kleines Siegel** vor euch ab, es zeigt eure Farbe an. Überzählige Siegel legt ihr in die Schachtel zurück.



Die Bauaufträge

Im oberen Teil des Spielplans seht ihr 6 Türme. Sie haben dieselben **Farben** wie die **Bausteine**. Die einzelnen **Etagen** der Türme stehen symbolisch für unterschiedliche **Bauaufträge**. Die **kleinen Zahlen** links geben an, wie viele **Etagen** ein Turm benötigt, um den Auftrag zu erfüllen. Die **großen Zahlen** geben an, wie viele **Prestigepunkte** ihr bei der Erfüllung des Auftrags erhaltet.

Beispiel: Dieses ist ein Auftrag für einen Turm aus **genau 5** Steinen der Farbe **Grün**. Für die Erfüllung dieses Auftrags würdet ihr **4** Prestigepunkte bekommen.

Insgesamt existieren 36 Aufträge. Diejenigen Aufträge, die ihr bereits mit neutralen Siegeln abgedeckt habt, stehen euch in diesem Spiel nicht zur Verfügung. Wenn ihr später Aufträge erfüllt, deckt ihr sie mit euren eigenen Siegeln ab. Jeder Auftrag kann somit nur einmal erfüllt werden.

Balkone

Auf 4 Aufträgen liegen **Balkonplättchen**. Diese Balkone repräsentieren **Sonderaufträge** für besonders aufwändige Türme und bringen deshalb **zusätzliche Prestigepunkte** ein. Allerdings könnt ihr die Balkonaufträge nur in einer bestimmten **Reihenfolge** erfüllen, die durch die römischen Zahlen angezeigt wird. Zu Spielbeginn dürft ihr die Balkonaufträge II, III und IV noch nicht erfüllen. Erst, wenn der Balkon mit der Nummer I erfüllt und durch ein Siegel abgedeckt wurde, dürft ihr Balkon Nummer II erfüllen. Und erst nach Erfüllen von Balkon II dürft ihr Balkon III erfüllen usw.



Spielablauf

Beginnend mit dem **Startspieler** führt jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn seinen Spielzug durch. Es agiert immer nur der Spieler, der am Zug ist. Ein Zug ist in mehrere Phasen unterteilt, die nacheinander durchlaufen werden:

- 1) **Karte wählen** (zwingend)
- 2) **Stein tauschen** (optional)
- 3) **Türme bauen** (optional)
- 4) **Bauruinen abreißen** (zwingend)
- 5) **Aufträge erfüllen** (optional)
- 6) **Limits überprüfen** (zwingend)

1) Karte wählen

Wenn ihr am Zug seid, müsst ihr zunächst **genau 1** der 6 offenen Aktionskarten aus der Kartenreihe auswählen. Das Symbol unter der gewählten Karte zeigt, wie viele **Bausteine** ihr für die gewählte Karte **bezahlen** müsst. Diese Kosten nennen wir **Kartenkosten**. Die Karte ganz links ist kostenlos. Die anderen Karten kosten jeweils 1 Baustein zusätzlich, je weiter rechts sie liegen.

Um die **Kartenkosten** zu bezahlen, müsst ihr die entsprechende Anzahl Bausteine aus eurem **Lager** nehmen. Legt davon **je 1 Baustein auf jede Karte**, die **links** von eurer gewählten Karte liegt. Die **Farben** könnt ihr für jeden zu zahlenden Baustein **frei wählen**.

Hinweis: Beachtet die richtige **Reihenfolge**: Ihr müsst zuerst die Kosten bezahlen, bevor ihr die Karte und die Bausteine nehmen dürft. Das heißt, ihr könnt die Bausteine der gewählten Karte nicht für ihre eigene Bezahlung verwenden!

Nun nehmt ihr die gewählte **Karte** zusammen mit den darauf liegenden **Bausteinen** vom Spielplan. Die Bausteine legt ihr in euer **Lager**. Was mit der Karte geschieht, hängt vom **Symbol** oben links auf der Karte ab:



Ereigniskarten müsst ihr **sofort** ausführen.



Personenkarten nehmt ihr **auf eure Hand**. Ihr könnt sie **sofort oder später** ausspielen, wenn ihr **am Zug** seid.



Festkarten nehmt ihr **auf eure Hand**, wo sie im Normalfall **bis zum Spielende** bleiben.



Gebäudekarten legt ihr **offen** vor euch aus. Ihre Funktion könnt ihr ab sofort nutzen.



Kirchenkarten legt ihr **offen** auf die **Kirchenfelder**.

Eine ausführlichere Beschreibung der Aktionskarten findet ihr auf Seite 7.

In der **Kartenreihe** ist jetzt eine **Lücke** entstanden. Schiebt alle Karten, die rechts von dieser Lücke liegen, um **1 Feld nach links** (in Pfeilrichtung). Deckt danach die oberste Karte des **Nachziehstapels** auf und legt sie auf das freie rechte Feld. Zieht **4 Steine** aus dem Beutel und legt sie auf diese neue Karte.

Hinweis: Tritt der seltene Fall auf, dass der Beutel weniger als 4 Steine enthält, legt ihr einfach alle Steine aus dem Beutel auf die Karte. Auch wenn später jemand Steine in den Beutel legt, wird diese Karte **nicht** weiter aufgefüllt!



Beispiel: Thomas wählt die dritte Karte von links, die Fürstin. Um die Kosten zu bezahlen, nimmt er 2 Bausteine aus seinem Lager und legt je 1 Stein auf die beiden Karten links von der Fürstin. Dann nimmt er die Fürstin auf seine Hand und legt die 4 darauf liegenden Bausteine in sein Lager.



Anschließend verschiebt Thomas die 3 rechten Karten um je 1 Feld nach links und legt die oberste Karte des Nachziehstapels offen auf das rechte Feld. Zum Abschluss dieser Phase zieht er 4 Steine aus dem Beutel und legt sie auf die neue Karte.

2) Stein tauschen

Ihr dürft **1 Baustein** eurer Wahl, der auf einer Karte der Kartenreihe liegt, gegen **3 Bausteine** aus eurem **Lager** ertauschen. Legt dazu einfach 3 Steine aus eurem Lager auf die Karte, auf der euer gewünschter Stein liegt, und legt den gewünschten Stein in euer Lager. Die Farben der Steine könnt ihr frei wählen.

Ihr dürft **höchstens einen** solchen Tausch **pro Zug** durchführen. Es besteht **kein Tauschzwang**, ihr könnt diese Phase auch überspringen.



Beispiel: Daniela legt 3 Steine aus ihrem Lager auf den Großhändler, um sich dafür den blauen Stein von dieser Karte in ihr Lager zu legen.

3) Türme bauen

In dieser Phase könnt ihr die **Bausteine** aus eurem **Lager** verwenden, um daraus **Türme** zu bauen oder zu erweitern. Dabei gelten die folgenden **Bauregeln**:

- ✦ 1 Baustein = 1 Etage.
- ✦ Jeder Turm muss **einfarbig** sein.
- ✦ Türme werden immer auf dem **Bauplatz** errichtet.
- ✦ Ihr dürft sowohl **neue Türme** beginnen als auch **im Bau befindliche Türme** erhöhen.
- ✦ Ihr könnt an **beliebig vielen Türmen gleichzeitig** bauen. Diese dürfen sowohl unterschiedlicher als auch gleicher Farbe sein.
- ✦ Türme dürfen **nicht verkleinert** werden.
- ✦ Ihr dürft **höchstens 6 Bausteine** pro Zug verbauen.
- ✦ **2 Bausteine** pro Zug könnt ihr **kostenlos** verbauen. Wollt ihr mehr Steine verbauen, müsst ihr dafür Kosten in Form von zusätzlichen Bausteinen aus eurem **Lager** bezahlen. Diese Kosten nennen wir **Baukosten**.

Die **Baukosten** richten sich nach der Zahl der **in diesem Zug insgesamt verbauten Steine**:

| verbaute Steine | Baukosten |
|-----------------|-----------|
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3 | 1 |
| 4 | 3 |
| 5 | 6 |
| 6 | 10 |

Eine Übersicht darüber findet ihr auf eurem **Bauplatz**.

Es ist ohne Bedeutung für die Baukostenermittlung, an wie vielen Türmen gebaut wird und wie hoch diese Türme sind, es zählt nur die **gesamte** Anzahl der verbauten Steine **dieses Zuges**.

Um die Baukosten zu bezahlen, legt ihr einfach entsprechend viele Steine aus eurem Lager in den Beutel. Die **Farben** dieser Steine könnt ihr **frei wählen**, sie stehen in keinem Zusammenhang mit den Farben der verbauten Steine.



Beispiel: Holger hat zur Zeit 4 Türme im Bau und 8 Steine in seinem Lager. Er entscheidet sich, den weißen Turm um 2 Steine auszubauen. Den grünen und den gelben Turm vergrößert er jeweils um 1 Stein. Da er keine rotbraunen Steine hat, kann er den rotbraunen Turm in diesem Zug nicht weiterbauen.

Insgesamt verbaut Holger 4 Steine. Dazu muss er Baukosten von 3 Steinen bezahlen. Er legt 1 weißen, 1 grünen und 1 blauen Stein in den Beutel. In seinem Lager verbleibt 1 gelber Stein. Diesen kann Holger nicht mehr verbauen, weil er die Kosten für das Verbauen von 5 Steinen nicht bezahlen könnte.

4) Bauruinen abreißen

Alle Türme auf eurem Bauplatz, die zu Beginn eures Zuges schon im Bau waren und die ihr in diesem Zug **nicht erhöht** habt, gelten als verwaiste Bauruinen. Diese müsst ihr nun **abreißen**! Legt dazu die (aufgerundete) Hälfte der Bausteine des Turms in den Beutel. Die andere (abgerundete) Hälfte legt ihr in euer Lager.

Beispiel: Im vorigen Beispiel konnte Holger seinen rotbraunen Turm, bestehend aus 3 Steinen, nicht erhöhen. Deshalb muss Holger diesen Turm nun abreißen. 2 Steine des Turms legt Holger in den Beutel und 1 Stein in sein Lager.

5) Aufträge erfüllen

In dieser Phase könnt ihr für jeden eurer Türme einzeln entscheiden, ob ihr damit einen **Auftrag erfüllen** oder ihn im nächsten Zug **weiterbauen** möchtet. Ihr dürft nur Aufträge erfüllen, die nicht durch Siegel abgedeckt sind. Von den **Balkonen** dürft ihr nur denjenigen erfüllen, dessen römische Ziffer am niedrigsten ist (siehe Seite 4, *Balkone*).

Die Anzahl der Etagen bzw. Steine muss **exakt** mit der Anzahl des Auftrags übereinstimmen. Es dürfen weder weniger noch mehr Etagen sein.

Um einen Auftrag zu erfüllen, führt ihr die folgenden Schritte durch:

- ✦ a) Sagt laut an, welchen **Turm** ihr verwenden wollt.
- ✦ b) Nehmt euch die auf dem Spielplan angegebenen **Prestigepunkte**, indem ihr euren Prestigemarker entsprechend viele Felder vorwärts setzt.
- ✦ c) Deckt den erfüllten Auftrag mit einem eurer **Siegel** ab.
- ✦ d) Legt alle Steine des entsprechenden Turms in den **Beutel**.

Danach dürft ihr weitere Aufträge erfüllen. Falls ihr einen Balkonauftrag erfüllt habt, dürft ihr im selben Zug bereits den nächsten Balkonauftrag erfüllen.



Beispiel: Holger wählt seinen grünen Turm mit 6 Etagen, um den entsprechenden Auftrag zu erfüllen. Dafür bekommt er 5 Prestigepunkte. Anschließend legt er 1 seiner schwarzen Siegel auf diesen Auftrag und packt die 6 grünen Steine des Turms in den Beutel.

Danach möchte Holger mit seinem weißen Turm den Balkonauftrag I erfüllen. Dafür erhält er weitere 7 Prestigepunkte. Auch auf diesen Auftrag legt er 1 eigenes Siegel, die weißen Steine kommen ebenfalls in den Beutel. (Ab jetzt darf der rotbraune Balkonauftrag erfüllt werden.) Mit dem gelben Turm kann Holger keinen Auftrag erfüllen, da der gelbe Auftrag über 3 Etagen mit einem Siegel abgedeckt ist.

Etagenbonus

Links neben dem weißen Turm liegen 4 **Etagenplättchen**. Diese bringen jeweils dem Spieler einen **Bonus**, der als **erster** einen Auftrag der entsprechenden **Turmhöhe** erfüllt. Das kann auch ein Balkon sein. Falls euch das gelingt, setzt ihr euren Prestigemarker um die angegebene Zahl an Prestigepunkten vorwärts. Legt das erfüllte Etagenplättchen dann in die Schachtel, da jeder Bonus nur einmal vergeben wird.



Beispiel: Als Holger den grünen Turmauftrag über 6 Etagen erfüllt, liegt das Etagenplättchen der Höhe 6 noch auf dem Spielplan. Holger erhält 2 zusätzliche Prestigepunkte und legt das Plättchen in die Schachtel.

6) Limits überprüfen

Wenn euer Zug endet, müsst ihr **2 Limits** überprüfen, das **Lagerlimit** und das **Kartenlimit**. Diese Limits gelten nur in dieser Phase, d. h. zuvor dürft ihr die Limits beliebig überschreiten, sie werden nur am Ende eures Zugs überprüft.

Das **Lagerlimit** bedeutet, ihr dürft jetzt **höchstens 10 Bausteine** in eurem **Lager** besitzen. (Steine aus Türmen auf eurem Bauplatz zählen also **nicht** mit.) Habt ihr mehr als 10 Bausteine im Lager, müsst ihr so viele Steine in den **Beutel** abgeben, bis ihr nur noch 10 Steine übrig habt. Die Farben dürft ihr frei wählen.

Das **Kartenlimit** bedeutet, ihr dürft **höchstens 5 Aktionskarten** besitzen. Dazu zählen alle **Personen** und **Festkarten** auf eurer Hand sowie alle bei euch ausliegenden **Gebäude**. Habt ihr mehr als 5 Aktionskarten, müsst ihr so viele **Personen** und/oder **Gebäude** auf den Ablagestapel legen, bis ihr nur noch 5 Karten habt.

Ihr dürft generell in dieser Phase keine **Festkarten** ablegen! Sollte jemand mehr als 5 Festkarten auf der Hand haben, darf er trotzdem keine davon ablegen. Er behält dann ausnahmsweise mehr als 5 Karten auf seiner Hand, muss aber alle Personen und Gebäude ablegen.

Hinweis: Solltet ihr die Karte **Patrizier** auf der Hand haben, dürft ihr diese ausspielen, um eine Festkarte abzuwerfen. Danach wird das Kartenlimit neu überprüft.

Die Aktionskarten

Generell gilt: Steht der Effekt einer Aktionskarte im Widerspruch zu dieser Anleitung, hat der **Karteneffekt** immer **Vorrang**. Die Abkürzung **PP** auf den Karten steht für **Prestigepunkte**.

Im Laufe eines Spiels kommt es vor, dass ihr Karten **ablegt**. Bildet dazu neben dem Spielplan einen **Ablagestapel**. Sobald der **Nachziehstapel** auf dem Spielplan aufgebraucht ist, mischt alle Karten des **Ablagestapels** und bildet daraus einen neuen **Nachziehstapel**.

Es gibt **5 verschiedene Arten** von Aktionskarten, die ihr am **Symbol** oben links unterscheiden könnt.



Ereigniskarten

Wählt ihr in eurem Zug eine **Ereigniskarte**, so müsst ihr den Kartentext **sofort ausführen**. Wenn die Karte nicht explizit angibt, dass jeder Spieler betroffen ist, gilt der Effekt nur für den Spieler, der am Zug ist. Nach ihrer Ausführung legt ihr die Karte ab.



Personenkarten

Wenn ihr eine **Personenkarte** wählt, nehmt ihr diese **auf die Hand**. Ihr dürft sie sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels ausspielen. Dazu müsst ihr am **Zug** sein. Innerhalb eines Zuges dürft ihr beliebig viele Personenkarten ausspielen, allerdings **nicht** 2 oder mehr Karten mit identischen Namen. Ausgespielte Personenkarten legt ihr auf den Ablagestapel.



Festkarten

Eine **Festkarte** nimmt der Spieler, der sie auswählt, **auf die Hand**. (Eine **Ausnahme** ist die Karte **Denkmal**, die auch ein Spieler erhalten kann, der **nicht** am Zug ist.) Dort bleibt die Karte bis zum **Spielende**. Ihr dürft sie **nicht wieder ablegen**, auch nicht bei Überschreiten des Kartenlimits. (Nur die Karte **Patrizier** ermöglicht euch, eine Festkarte wieder loszuwerden.)



Gebäudekarten

Wählt ihr eine **Gebäudekarte**, legt ihr diese **offen** vor euch aus. Ihre Funktion könnt ihr ab sofort nutzen. Ihr dürft **nicht** 2 identische Gebäude **besitzen**. Ihr dürft eine identische Gebäudekarte **wählen**, müsst sie aber auf den **Ablagestapel** legen. (Wer also zum Beispiel schon eine **Werkstatt** vor sich ausliegen hat, darf eine weitere **Werkstatt** aus der Kartenreihe wählen, muss diese dann aber sofort ablegen.)



Kirchenkarten

Eine ausgewählte **Kirchenkarte** legt ihr **offen** auf eines der 4 **Kirchenfelder**. Dort bleibt sie so lange liegen, bis ihr Effekt erfüllt ist. Danach legt ihr sie auf den **Ablagestapel**.

Hinweis: Eine Übersicht aller Aktionskarten findet ihr auf beiliegendem Übersichtsblatt.

Spielende

Der **erste** Spieler, der **sein letztes Siegel** auf den Spielplan legt, erhält zur Belohnung einen **Bonus** über 5 Prestigepunkte. Danach nimmt er das **Spielendeplättchen** und legt es verdeckt vor sich ab.

Alle **anderen** Spieler sind noch genau einmal am Zug. Das Spiel endet also nach dem Zug des Spielers, der rechts vom Spieler mit dem Spielendeplättchen sitzt. Danach gibt es noch eine **Schlusswertung**.

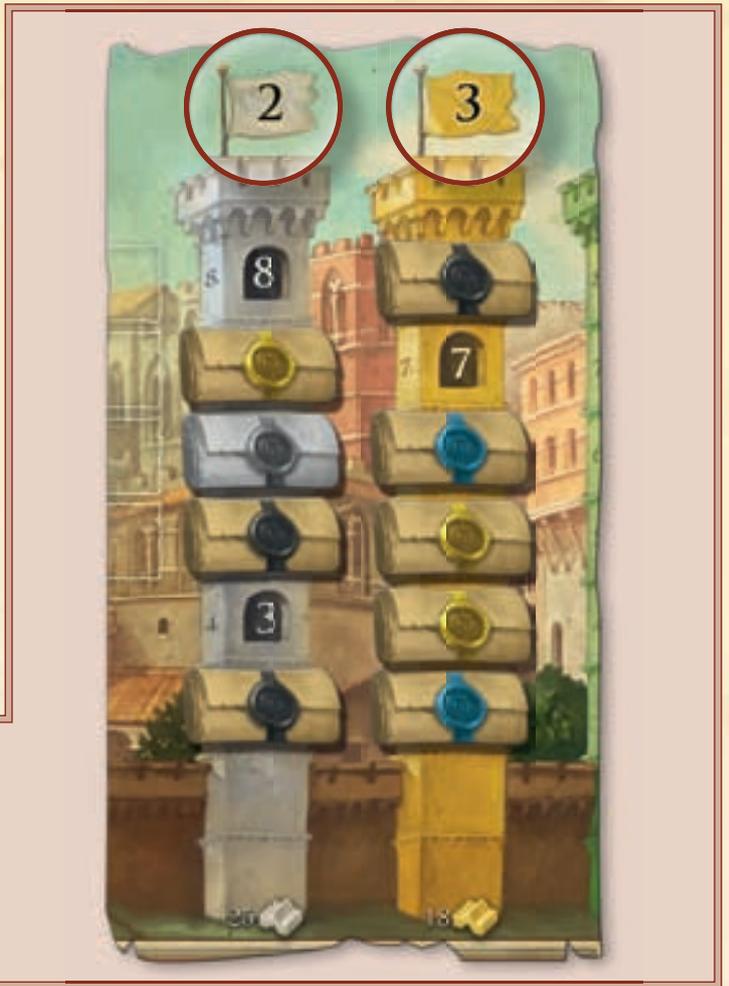
Schlusswertung

Zunächst vergebte ihr für jede **Turmfarbe** den **Mehrheitsbonus**. Dieser Bonus wird für jede Farbe auf der **Fahne** an der Turmspitze angezeigt. Ihn erhält jeweils der Spieler, der **die meisten Aufträge dieser Farbe** erfüllt, also die meisten Siegel auf dem Turm dieser Farbe hat. (Balkone zählen ganz normal mit.) Bei **Gleichstand** gewinnt den Bonus von den Beteiligten derjenige, der den **höchsten Auftrag** (gemessen an der Zahl der **Etagen**) erfüllt hat, also dessen Siegel am weitesten oben liegt.

Nun deckt ihr alle eure **Festkarten** auf und setzt eure Prestigemarker entsprechend vor oder zurück. Wer am Ende die **meisten** Prestigepunkte besitzt, **gewinnt** das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Beispiel: Thomas (gelb) hat 1 weißen Auftrag erfüllt, Holger (schwarz) derer 2, Dani (blau) keinen. Somit erhält Holger den weißen Mehrheitsbonus von 2 Punkten.

Bei den gelben Aufträgen liegen Thomas (gelb) und Dani (blau) gleichauf. Der Mehrheitsbonus geht an Dani, weil ihr höchster gelber Auftrag 6 Etagen umfasst, Thomas' höchster Auftrag dagegen nur 5 Etagen.



Tipps zum Spielaufbau

Mit der Auswahl der **Balkone** und der Platzierung der **neutralen Siegel** zu Spielbeginn könnt ihr *Firenze* immer wieder unterschiedlich gestalten. Es sind nicht nur 5 neutrale Siegel im Spiel enthalten, sondern noch 2 weitere. Ihr könnt die Anzahl dieser neutralen Siegel einfach verändern. Je weniger Siegel ihr verwendet, um so friedlicher verläuft das Spiel. Legt ihr dagegen eine größere Anzahl aus, so werden die Aufträge umkämpfter und ihr müsst stärker darauf achten, welche Pläne eure Mitspieler verfolgen.

Die Platzierung der neutralen Siegel könnt ihr willkürlich festlegen. Über die Anzahl der Siegel, die ihr in den Etagenhöhen 3 und 4 platziert, nehmt ihr Einfluss auf die mögliche Spielstrategie. Je mehr Siegel dort liegen, um so schwieriger wird es, über viele kleine Aufträge und die Karte **Anerkennung** zu gewinnen, und umgekehrt.

Auslosen

Als Variante könnt ihr einen Würfel nehmen und auslosen, wo ihr die neutralen Siegel platziert. Ein Wurf für die Farbe und ein Wurf für die Etagenanzahl.

Tote Farbe

Durch gezieltes Verteilen der Siegel könnt ihr auch folgende Variante ausprobieren: Sucht euch eine Farbe aus, zum Beispiel Grün, und deckt alle 6 Aufträge dieser Farbe mit neutralen Siegeln ab. (Falls ihr grüne Balkone gezogen habt, ersetzt diese durch andere.) Da es keinen grünen Auftrag gibt, sind die grünen Steine relativ wertlos. Ihr könnt sie aber noch zum Tausch, zum Bezahlen von Kosten oder Steuern etc. verwenden.

Impressum

Autor: Andreas Steding

Illustration: Michael Menzel

Grafikdesign: Michael Menzel, Hans-Georg Schneider

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Copyright © 2010 Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.

Alle Rechte vorbehalten. · www.pegasus.de

Pegasus Spiele bedankt sich bei allen Testspielern. Ein besonderer Dank gilt dem Hippodice Spieleclub e. V., bei dessen Autorenwettbewerb *Firenze* im Jahr 2008 den 2. Platz belegte.

(Der damalige Titel lautete: *Die Architekten von Florenz*.)



Pegasus Spiele