

Die Fürsten von Florenz - KSR

Aus 4 Personenkarten wählt jeder Spieler 3 aus und legt 1 Karte zum Stapel zurück, der erneut gemischt wird. Startkapital je Spieler: 3500 Florin (Geld darf geheim gehalten werden). Hinweis: PP = Prestige-Punkte.

Ablauf:

Es werden 7 Runden gespielt, die mit einem Rundenanzeiger markiert werden. Jede Runde besteht aus 2 Phasen.

Phase A = Objekt ersteigern (im Uhrzeigersinn):

- Es stehen zur Auktion zur Verfügung:
 - Wald** = erhöht die Werkzahl um 3, wenn in eigenem Fürstentum vorhanden.
 - Park** = erhöht die Werkzahl um 3, wenn in eigenem Fürstentum vorhanden.
 - See** = erhöht die Werkzahl um 3, wenn in eigenem Fürstentum vorhanden.
- Jede weitere gleiche Landschaft bringt sofort 3 PP (z.B. 2. Wald und dann 3. Wald etc.)
- jeder Gaukler** = erhöht die Werkzahl um 2, wenn in eigenem Fürstentum vorhanden.
- Baumeister** = ab 1. Baumeister verbilligter Gebäudekauf: statt 700 nur 300 Florin .
 - ab 2. Baumeister ist es erlaubt Gebäude an Gebäude zu bauen (einmalig + 3 PP).
 - ab 3. Baumeister kostet ein Gebäude nichts mehr (einmalig + 3 PP).
- Prestigekarten** = bringen zum Spielende bis zu 8 PP. Zahl in Klammern gilt bei Gleichstand.
- Man sucht aus obersten 5 Karten eine aus, Rest kommt in beliebiger Folge unter Stapel.
- Abwerbekarten** = erlauben jederzeit die Aufnahme einer beliebigen ausliegenden Personenkarte. Die Abwerbekarte legt man an die Stelle der genommenen Personenkarte aus.
- Jeder Spieler kann **max. 1 Objekt** ersteigern, danach scheidet er aus der Auktionsrunde aus.
- Der Objektstapel wird mit dem Spielermarker des Auktionsgewinners für diese Runde gesperrt, wenn 1 Objekt davon ersteigert wurde.
- Alle Objekte dürfen beliebig in einem Fürstentum liegen bzw. auf Spielerhand sein.

Auktion:

- Der **Startspieler** nennt ein Objekt zur Versteigerung (z.B. Wald) und **beginnt mit 200 Florin**.
- Die Mitspieler können **passen oder erhöhen** und zwar jeweils **um genau 100 Florin**. Es wird solange reihum geboten, bis 1 Höchstbieter bleibt, der den Betrag an die Bank zahlt und das Objekt erhält. Karten werden auf die Hand genommen, Plättchen sofort eingesetzt.
- Hat ein Spieler keine Bietkonkurrenz, kann er 1 Objekt für 200 Florin nehmen.
- Kam der Startspieler bei seiner Auktion nicht zu einem Objekt, eröffnet er erneut eine Auktion. Ansonsten eröffnet der nächste Spieler (wenn noch ohne Objekt) im Uhrzeigersinn eine Auktion.
- Haben alle Spieler je 1 Objekt ersteigert bzw. verzichtet, endet die Phase A.



Geld beschaffen (auch nach einer gewonnenen Auktion zur Bezahlung möglich):
Jederzeit kann man gegen Abgabe von je 1 PP einen Betrag von 100 Florin eintauschen.

Erläuterung zur WZ bei einer Werksveröffentlichung:

Komponente	WZ	Wie zählt die WZ?
Gebäude	4	einfach, wenn passendes Gebäude vorhanden ist
Landschaft	3	einfach, wenn passende Landschaft vorhanden ist
Freiheit	3	einfach, wenn passende Freiheit vorhanden ist
Gaukler	2	je Gaukler
Personenkarten	1	je Personenkarte
Abwerbekarten	1	je Abwerbekarte
Bonuskarte/n	x	hängt von den Bedingungen der Karte/n ab

Phase B = Bis zu 2 Aktionen ausführen:

Alle Spieler führen im Uhrzeigersinn bis zu 2 beliebige Aktionen aus diesen Optionen aus.

- ein Werk vollbringen
 - ein Gebäude errichten
 - eine Personenkarte auswählen
 - eine Freiheit einführen
 - eine Bonuskarte wählen
-
- 2x möglich, wenn man 2 Aktionen ausgibt
 - 2x möglich, wenn man 2 Aktionen ausgibt
 - 1x nur möglich innerhalb der 2 Aktionen
 - 1x nur möglich innerhalb der 2 Aktionen
 - 2x möglich, wenn man 2 Aktionen ausgibt

1 - 2 Werke vollbringen (bringen Geld und/oder PP):

Werkzahl (WZ) ermitteln und Mindestlimit lt. Rundenmarker beachten. WZ auf Zählleiste markieren. Personenkarten (abgelegt bzw. auf der Hand) sowie Abwerbekarten zählen je 1 WZ. Gebäude, Landschaft und Freiheit werten je max. 1-fach, wenn man sie im Fürstentum hat. Die Personenkarte wird vor dem Spieler ausgelegt und die WZ*100 in Geld und/oder PP gewandelt. Man kann teilweise oder auch max. ganz den gerade erhaltenen Geldwert aus WZ in PP wechseln. Umtausch in **1 PP kostet 200** Florin. Nur jetzt kann Geld in PP gewandelt werden!

1 - 2 Gebäude errichten (einmaliger Bonus 3 PP bei Kauf, bei Werkveröffentlichung: WZ +4):

Der Spieler wählt 1 Gebäude aus, zahlt 700 Florin, bei 1 Baumeister = 300, ab 3. Baumeister = 0. Jede Gebäudeart darf nur 1x im Fürstentum vorkommen. Ein Gebäude kann nicht versetzt werden. Ein neu gekauftes Gebäude muss sofort in das eigene Fürstentum eingebaut werden. Bau von Gebäude an Gebäude ist ab 2. Baumeister erlaubt, sonst nur über Eck. Das Angrenzen von Gebäuden an Landschaften ist ohne Einschränkungen möglich.

1 Personenkarte auswählen (damit Werke vollbracht werden können):

Der Spieler nimmt die obersten 5 Personenkarten und sucht 1 Karte aus, die er auf die Hand nimmt. Er zahlt 300 Florin. Die übrigen Personenkarten legt er in beliebiger Folge unter den Stapel zurück.

1 Freiheit einführen (Werkveröffentlichung: erhöht WZ um 3):

Der Spieler wählt eine der 3 Freiheiten und legt sie gegen Zahlung von 300 Florin auf sein Tableau. Jeder Spieler kann max. 1 Exemplar von jeder Freiheiten-Art besitzen.

1 - 2 Bonuskarten wählen (WZ + x bei Einsatz bei Werkveröffentlichung):

Der Spieler nimmt die obersten 5 Bonuskarten und sucht 1 Karte aus, die er auf die Hand nimmt. Einsatz dieser Karten ist bei Werkveröffentlichung einmalig möglich. Kosten bei Kauf: 300 Florin. Man darf für ein Werk beliebig viele Bonuskarten einsetzen. Die übrigen Bonuskarten legt der Spieler in beliebiger Folge unter den Stapel zurück.

Ende einer Runde und BONUS:

- Haben alle Spieler ihre Aktionen gemacht, wird das **beste** in dieser Runde vollbrachte **Werk** mit einem Bonus von 3 PP bedacht. Die **höchste WZ** bestimmt das beste Werk. Patt: jeder = 3 PP.
- Der Rundenanzeiger wandert 1 Runde weiter - die Mindestwerkzahl erhöht sich nun.

Startspieler wechselt nach jeder Runde.

Spielende:

Nach 7 Runden ist Spielende. Es werden die Prestigekarten ausgewertet. Sieger = meiste PP.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.08.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

