

Florenza the card game - KSR (Seite 1 von 3)

Man spielt 5 Runden zu je 4 Phasen. Alle Spieler müssen jede Phase vollständig durchlaufen haben, bevor die nächste Phase beginnt.

Phase 1 - Künstler und Monumente ziehen (ab Runde 2):

- ◆ Bei 2 / 3 / 4 Spielern werden 6 / 8 / 10 Künstler-Karten gezogen, aber ohne die Vorderseiten anzusehen. Diese Karten werden auf dem Tisch ausgelegt, d.h., die Rückseite liegt oben (Ziffernreihe oben).
Eine Reihe von z.B. 5, 5, 6, 7 besagt, dass der Künstler in 4 diesen Werten im Spiel vorkommt.
- ◆ Nun werden 5 zufällige Monument-Karten gezogen und mitsamt Karten aus der Vorrunde im Wert absteigend (von links) sortiert offen ausgelegt. Bei gleichen Werten liegen die Karten in Reihenfolge des Ziehens aus.

Phase 2 - Florenza-Karten ziehen (ab Runde 2):

- ◆ Jeder Spieler - beginnend beim Hauptmann, dann im Uhrzeigersinn - zieht 4 Florenza-Karten plus 1 Karte pro Karte Wohngebäude (violett), die er vor sich sich liegen hat.
Beispiel: Wer Palagio, Casamento und Casa hat, zieht 7 Karten.
- ◆ Je nach Runde setzt sich der Kartenstapel anders zusammen:

Runde 1 - Nur Karten aus Stapel I sind verfügbar.
Runde 2 - Karten aus Stapel II mit Resten aus Runde 1 mischen.
Runde 3 - Karten aus Stapel III mit Resten aus Runde 2 mischen.
Runde 4 - Reste aus Runde 3 gemischt mit Karten der Ablage.
Runde 5 - Nur Reste aus Runde 4 sind verfügbar.

Phase 3 - Aktionen ausführen:

- ◆ Die Spieler führen abwechselnd immer je 1 Aktion aus, beginnend beim Hauptmann, danach im Uhrzeiger-Sinn.
- ◆ Der Hauptmann zählt die ausgeführten Aktionen mittels der Karte "Aktionenzähler", die er auf der Rückseite seiner Karte verschiebt.
- ◆ Jeder Spieler hat mind. 4 Aktionen. Einige Gebäude (violett) und Prediger (braun) erhöhen die Aktionszahl, wenn sie vor einem liegen. Die Reihenfolge dabei ist zu beachten:

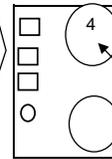
Palagio - Casamento - Casa - Predicatore

? +1

AKTIONEN:

A. Eine Florenza-Karte spielen:

Dazu sind sämtliche links auf der Karte angegebenen Materialien und Geld aus der Hand in den allgemeinen Vorrat zu legen.



Ist die Karte ein Familienpalast (grün) oder eine Kirche (blau), muss man auch noch einen Künstler einstellen (= bezahlen).

Die gespielte Karte legt man offen vor sich ab.

Der Effekt der Karte ist auf ihrer rechten Seite sichtbar:

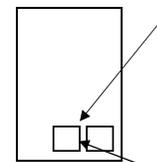
- ◆ Bringt die Karte Einkommen/Material (gelb, violett), erhält man dieses am Ende jeder Runde.
- ◆ Bringt die Karte eine Zusatzaktion (braun, violett), erhält man diese Aktion, nachdem alle Spieler ihre normalen Aktionen gemacht haben. Es gilt die Reihenfolge auf der Rückseite vom Hauptmann, also Palagio vor Casamento, Casa und Predicatore (Priester).
- ◆ Erlaubt die Karte das Ziehen zusätzlicher Florenza-Karten (violett), zieht man sie zu Beginn jeder Runde (ab der folgenden Runde).
- ◆ Bringt die Karte Siegpunkte, gelten diese bei Spielende.
- ◆ Im Fall von Gilden-Karten "Arte" (orange), sind deren genaue Effekte nachzulesen ab Seite 23.



Kein Spieler darf 2 identische Florenza-Karten auslegen.
Er darf niemals mehr als 1 Priester-Karte vor sich liegen haben.

>> Künstler einstellen <<

Projektkosten und Künstler bezahlen



Karten, die einen Künstler erfordern, zeigen 1 oder mehr Arten von Künstlern, die für dieses Werk zulässig sind. Man benötigt genau 1 Künstler, der allerdings eines der gewünschten Fachgebiete beherrschen muss.

blau = Maler, grün = Bildhauer, gelb = Architekt

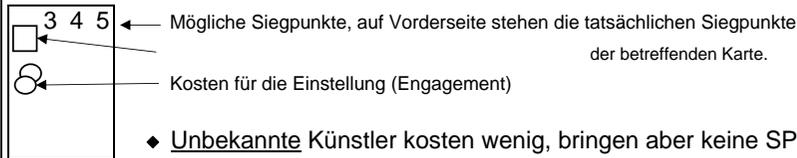


eine Florenza-Karte

Familienpaläste (grün) und Kirche (blau) benötigen Künstler.

Florenza the card game - KSR (Seite 2 von 3)

Rückseite einer Künstler-Karte:



- ◆ Unbekannte Künstler kosten wenig, bringen aber keine SP. Sie werden direkt umgedreht.
- ◆ Bekannte Künstler werden umgedreht, nachdem ihre Kosten und die Projektkosten bezahlt wurden.
- ◆ Man kann auch einen in der Runde noch ungenutzten unbek. Künstler nutzen, den man dann umdreht. Kosten: 50 Fiorini.

B. Ein Monument erbauen:

- ◆ Ein früher reserviertes Monument oder eines aus der Tischmitte kann gegen Zahlung der Materialien/Geld aus der Hand erworben werden.
- ◆ Es wird vor dem Spieler ausgelegt. Er muss sofort 1 Künstler einstellen!

C. Ein Monument reservieren:

- ◆ Eine Monument-Karte vom Tisch nehmen und verdeckt vor sich legen. Bis Spielende nicht gebaute Monumente zählen ihre Siegpunkte minus.
- ◆ Man darf mehrere reservierte Monumente besitzen.

D. Einen Künstler reservieren:

- ◆ Einen verfügbaren bekannten Künstler nehmen und ohne Ansicht der Vorderseite vor sich ablegen, also mit sichtbarer Siegpunkte-Auswahl.
- ◆ Die Kosten sind erst bei späterer Nutzung zu zahlen.
- ◆ Bis Spielende nicht genutzte Künstler zählen ihre Siegpunkte minus.
- ◆ Man darf mehrere reservierte Künstler besitzen.

E. Eine Zentral-Karte aktivieren:

- ◆ Man kann eine Zentral-Karte, die offen auf dem Tisch liegt, aktivieren. Siehe Seite 3 der KSR.

F. Arbeiter losschicken:

- ◆ Der Spieler nimmt sich einfach 50 Fiorini (F.) aus dem Vorrat.

G. Zum Markt gehen:

- ◆ Der Spieler entscheidet sich für genau 1 Option:
 - ➔ Verkauf von 1 Material aus seinen Handkarten an Vorrat = 100 F.
 - ➔ Kauf von 1 Material aus Vorrat = 100 F.
 - ➔ Tausch 2 Materialien aus Handkarten gg. 1 Material aus Vorrat

H. Inspiration suchen:

- ◆ Der Spieler zieht 1 Florenza-Karte vom aktuellen (verdeckten) Stapel, soweit dort noch Karten vorhanden sind.

Phase 4 - Rundenende:

In u.a. Reihenfolge:

Wenn alle Spieler alle ihre Aktionen abgeschlossen haben, passiert:

- A.** ◆ Alle **Monumente** aus der Tischmitte **abwerfen**, bis auf die 2 ganz links liegenden (hochwertigen) Karten.
◆ Alle **bekannten Künstler-Karten** aus der Tischmitte **abwerfen**.
◆ Jeder Spieler **wirft** alle seine **Florenza-Karten** (bis auf eine) von der Hand ab.
- B. Einkommen** 1 Marmor, 1 Holz, 200 Fiorini
erhalten: UND 1 Zusatzmaterial für alle (Hauptmann wählt aus)
UND persönliches Einkommen (aus gelb/violetten Geb.)
Das Zusatzmaterial muss für alle Spieler vorhanden sein.
- C. Hauptmann** Wer in der Aktionsphase die Zentralkarte **neu bestimmen:** "Capitano del Popolo" genommen hat, legt diese zurück in die Tischmitte und wird neuer Startspieler.

◆ Er bekommt die große Hauptmann-Karte, die Aktionszählkarte und die Übersichtskarte.
◆ Nahm niemand den "Capitano", wird derjenige Startspieler, wer links vom bisherigen Startspieler sitzt.
- D. Zentralkarten** Zentralkarten und Unbekannte Künstler in der **auffrischen:** Tischmitte wieder aufdecken (nicht in Runde 5).
Capitano del Popolo in die Tischmitte zurücklegen.

SPIELENDEN und WERTUNG:

Das Spiel endet in der 5. Runde nach Abschluss vom Rundenende.

Siegpunkte gibt es für:

- ◆ erbaute Monumente, Stadtteilgebäude, Familienpaläste, Stadtteilkirchen: abgebildete SP
- ◆ Künstler, die man zum Bau von Projekten eingestellt hat: abgebildete SP
- ◆ jeden kompletten Satz aus 1 Karte Familienpalast (grün), 1 Karte Stadtteilkirche (blau) und 1 Karte Stadtteilgebäude (grau): 5 SP
- ◆ jede gespielte Gildenkarte: siehe Regel, Seite 24
- ◆ Materialien auf der Hand: 4 SP für den Spieler mit den meisten Materialkarten, 2 SP für Zweiten, 1 SP für Dritten.
Patt: alle beteiligten Spieler erhalten gleiche volle SP*
- ◆ Geld-Karten auf der Hand: 4 SP für den Spieler mit den meisten Fiorini, 2 SP für Zweiten, 1 SP für Dritten.
Patt: alle beteiligten Spieler erhalten gleiche volle SP*
- ◆ Besitz der Zentral-Karte "Capitano del Popolo": 1 SP

MINUS-Siegpunkte gibt es für:

- ◆ reservierte Monumente vor einem, die man nicht gebaut hat
Man verliert so viele Punkte wie der Wert des Monuments.
- ◆ reservierte Künstler, die man nicht eingestellt hat
Man verliert so viele Punkte wie der Wert des Künstlers.

*Nachfolgende Plätze werden lt. Auskunft des Autoren übersprungen.

Beispiel: In einer 4er-Partie haben 3 Spieler ein Patt und sind auf Rang 1. Sie erhalten 4 SP.

Der vierte Spieler ist somit auf Rang 4 und geht leer aus.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.07.14

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

GEWINNER ist, wer die meisten Siegpunkte erzielte.

Bei Patt gewinnt der Beteiligte, der ein Kunstwerk gebaut hat, dessen Siegpunkte am höchsten sind usw..

Material-Begrenzungen:

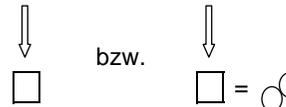
- Wenn möglich, sollte man Kleingeld in größere Münzen eintauschen.
- Ist eine Karte nicht mehr im Vorrat, kann man sie auch nicht nehmen.
- Falls von einer Kartenart nicht mehr genug für alle Spieler da sein sollte (z.B. Einkommen), verteilt man die vorhandenen gemäß Spielreihenfolge.
- Der Hauptmann des Volkes darf kein Material als Zusatzmaterial aussuchen, von dem nicht mehr genug für alle Spieler vorhanden ist.

Zentral-Karten:

"Capitano del Popolo": Man nimmt die Karte und legt sie vor sich hin.
In der Folgerunde wird man Startspieler.

"Baratto": Karte verdeckt hinlegen und 1 Materialkarte aus der Hand gegen 1 andere Materialkarte aus dem Vorrat tauschen.

sonstige: Karte verdeckt hinlegen und Material erhalten bzw. gegen Materialabgabe 200 Fiorini erhalten.



Übersicht: Florenza Card Game	Jeweils 1 beliebige der aufgeführten Aktionen (mind. 4 Aktionen/Spieler) machen.
<p><i>Diese beiden Phasen ab Runde 2:</i></p> <p>1 - Künstler und Monumente ziehen</p> <p>2 - Vier Florenza-Karten ziehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> +1 Karte für ausliegendes "Palagio" +1 Karte für ausliegendes "Casamento" +1 Karte für ausliegendes "Casa" 	<ul style="list-style-type: none"> — Monumente auf 7 Karten auffüllen. 2er/3er/4er-Partie: 6/8/10 Künstler auslegen. — Der Kartenstapel setzt sich wie folgt zusammen: <ul style="list-style-type: none"> Runde 1 - Nur Karten aus Stapel I sind verfügbar. Runde 2 - Karten aus Stapel II mit Resten aus Runde 1 mischen. Runde 3 - Karten aus Stapel III mit Resten aus Runde 2 mischen. Runde 4 - Reste aus Runde 3 gemischt mit Karten der Ablage. Runde 5 - Nur Reste aus Runde 4 sind verfügbar.
<p>3 - Einzel 4 Aktionen ausführen:</p> <ul style="list-style-type: none"> +1 Aktion für ausliegendes "Palagio" +1 Aktion für ausliegendes "Casamento" +1 Aktion für ausliegendes "Casa" +1 Aktion für ausliegenden "Predicatore" > 1 Florenza-Karte spielen > 1 Monument erbauen > 1 Monument reservieren > 1 Künstler reservieren > 1 Zentral-Karte aktivieren > Arbeiter losschicken = 50 F. > 1x K/V von Material = 100 F. bzw. 1x Tausch 2:1 Material > Ziehe 1 Florenza-Karte 	<ul style="list-style-type: none"> — Kosten bezahlen + u.U. Künstler einstellen; Karte vor sich ablegen. — Einkommen: Rundenende. Zusatzaktion: nach allen regulären Aktionen — Reihenfolge Zusatzaktion: Palagio - Casamento - Casa - Predicatore — Kosten zahlen, Künstler einstellen (bezahlen) mit Vorderseite oben. — Beliebigen Monument nehmen und verdeckt vor sich ablegen. — Beliebigen bekannten Künstler aus der Tischmitte <u>ohne</u> Ansicht der Vorderseite vor sich ablegen. — Effekt nutzen, Karte in Tischmitte umdrehen. Capitano: Karte vor sich ablegen. — 50 Fiorini einnehmen. — 1x Kauf <u>oder</u> Verkauf von Material für 100 Fiorini <u>oder</u> 2:1-Tausch von Material — Nimm 1 Florenza-Karte vom Nachziehstapel auf die Hand.
<p>4 - Rundenende</p> <ul style="list-style-type: none"> > Karten abwerfen > Einkommen erhalten > Hauptmann neu bestimmen > Zentral-Karten auffrischen 	<ul style="list-style-type: none"> — Tischmitte: Alle Monumente abwerfen bis auf die 2 links liegenden UND alle bekannten Künstler abwerfen. Florenza-Handkarten bis auf 1 abwerfen. — 1 Marmor, 1 Holz, 200 Fiorini UND 1 Zusatzmaterial (durch Capitano für alle Spieler gewählt) UND aus individuellen Gebäuden — Der Besitzer der Zentral-Karte "Capitano del Popolo" = Startspieler. — Alle Karten dort wieder aufdecken, Capitano zurück in Auslage legen