



Een strategisch spel voor 2-4 bouwheren vanaf 12 jaar van Andreas Steding

Inleiding

Florence tussen de 12de en 14de eeuw; de machtige en invloedrijke families van de stad zijn niet alleen elkaars concurrenten in zaken en politiek, ze proberen elkaar ook de loef af te steken bij de bouw van hoge, meestal vierkante, torens als statussymbool.

In dit spel zijn jullie bouwheren en vervullen jullie de bouwopdrachten van de families van Florence voor zulke torens. Jullie bouwen de torens met verschillend gekleurde bouwstenen afkomstig van de actiekaarten in het spel. Maar opgelet: als je eenmaal met de bouw

van een toren bent begonnen, moet je deze in elke volgende ronde ook verhogen omdat hij anders als bouwval afgebroken moet worden! Let goed op de verrichtingen van je tegenspelers, zodat ze niet een bijna voltooide opdracht voor je neus wegkaperen!

Voor vervulde bouwopdrachten ontvang je prestigepunten. De speler die aan het einde van het spel de meeste prestigepunten verdiend heeft, wint het spel.

Het speelbord



Spelmateriaal

- ❖ 1 speelbord
- ❖ 88 bouwstenen:
 - 25x wit
 - 18x geel
 - 15x groen
 - 12x rood
 - 10x blauw
 - 8x paars
- ❖ 52 actiekaarten
- ❖ 16 overzichtskaarten (4 per taal)
- ❖ 4 bouwplaatsen
- ❖ 4 telstenen (in de 4 spelerskleuren)
- ❖ 36 zegels (in de 4 spelerskleuren)
- ❖ 7 neutrale zegels
- ❖ 4 kleine zegels (in de 4 spelerskleuren)
- ❖ 19 balkonfiches
- ❖ 4 verdiepingstegels
- ❖ 1 eindspeltegels
- ❖ 1 stoffen zak
- ❖ 1 overzichtsblad met alle actiekaarten

12 Plaats de **telsteen** van je kleur op veld 0 van het telspoor. Telkens als je tijdens het spel prestigepunten ontvangt, verplaatst je je telsteen vooruit op dit telspoor.



11 Draai de **bovenste kaart** van de trekstapel open en leg deze op het **meest linkse veld** van de **kaartenrij**.

Leg daarna de tweede kaart op het tweede veld, de derde kaart op het derde veld enz., tot er een kaart ligt op alle 6 velden van de kaartenrij. Leg nu op elk van deze 6 kaarten **4 bouwstenen**. Trek deze willekeurig, zonder te kijken, uit de stoffen zak.

Tip: Let steeds op de juiste **volgorde!** Trek de bouwstenen voor de opengedraaide kaarten pas nadat alle spelers hun witte bouwstenen hebben gekregen en op hun bouwplaats hebben gelegd.



10 Zoek uit de **actiekaarten** de **10 startkaarten**. Ze zijn te herkennen aan het **startsymbool** rechtsonder op de voorkant. Leg ze voor nu even apart. Schud de resterende kaarten en plaats ze als gedekte **trekstapel** op het daarvoor bestemde veld rechtsonder op het **speelbord**.



Schud nu de **10 startkaarten** en plaats deze, ook gedekt, **bovenop** de **trekstapel**.

Spelvoorbereiding

1 Leg het **speelbord** midden op tafel.

2 Leg de **verdiepingstegels** op de 4 daarvoor bestemde kleine velden naast de witte toren.



9 Wanneer je *Firenze* voor het eerst speelt, raden we je aan zonder de **Campanile**-actiekaart te spelen. Verwijder deze kaart uit de stapel en leg hem in de doos.

Als je later mét de **Campanile**-kaart speelt, moet je er voor zorgen dat alle spelers, voor het spel begint, vertrouwd zijn met de werking van de **Campanile**. De uitleg hiervan vind je op het overzichtsblad.





3 Leg de **eindspeltegels** op het veld boven de middelste twee torens.

4 Draai alle **balkonfiches** met de zijde met de Romeinse cijfers naar boven en meng ze. Draai dan **4 balkonfiches** open; precies **1** van elk cijfer **I, II, III en IV**. Plaats deze balkonfiches zo op het speelbord dat ze elk de op dat fiche vermelde verdieping van de toren in de overeenkomstige kleur afdekken.



5 Neem nu **5 neutrale zegels** en dek daarmee 5 verdiepingen (zonder balkonfiche) af in willekeurig gekozen torens. Je mag zelf de verdiepingen kiezen. We raden je aan om per toren niet meer dan 2 fiches te plaatsen (balkons plus neutrale zegels). Bovendien kun je het beste 2 of 3 neutrale zegels op de 3de/4de verdieping plaatsen. De twee overgebleven neutrale zegels worden in het spel niet gebruikt; zij gaan terug in de doos.



Tip: Meer informatie over het plaatsen van de balkonfiches en neutrale zegels vind je op pagina 8. Je kunt de fiches ook neerleggen zoals hiernaast afgebeeld.

6 Iedere speler neemt een **bouwplaats** en een exemplaar van beide **overzichtskaarten** en legt deze voor zich neer.



8 De speler die als laatste een toren heeft beklommen, wordt de **startspeler**. Hij **ontvangt 2 witte bouwstenen**. Iedere **andere speler** ontvangt, met de klok mee, steeds 1 witte steen meer dan de vorige speler; dus **respectievelijk 3, 4 of 5 witte bouwstenen**. Leg deze stenen onder je **bouwplaats** (dus niet **op** je bouwplaats); dit is je **magazijn**. Alle overige **bouwstenen** gaan in de **stoffen zak** en worden goed gemengd.



7 Nu kiest iedere speler een **spelerskleur** en ontvangt, afhankelijk van het aantal spelers, het volgende aantal **zegels** in de gekozen kleur:

- ♣ bij 2 spelers: ieder 9 zegels
- ♣ bij 3 spelers: ieder 7 zegels
- ♣ bij 4 spelers: ieder 6 zegels

Iedere speler ontvangt ook de **kleine zegel** in dezelfde kleur. Leg deze zichtbaar voor je neer om je spelerskleur aan te geven. De niet-gebruikte zegels leg je terug in de doos.



Bouwopdrachten

Op het bovenste deel van het spelbord zie je 6 torens. Deze hebben dezelfde **kleuren** als de **bouwstenen**. Elke **verdieping** van een toren vertegenwoordigt een **bouwopdracht**. De **kleine getallen** links geven aan hoeveel **verdiepingen** (bouwstenen) er nodig zijn voor een toren om de opdracht te vervullen. De **grote getallen** rechts geven aan hoeveel **prestigepunten** je voor het vervullen van de opdracht ontvangt.

Voorbeeld: Dit is een bouwopdracht voor een toren met **precies 5 groene** bouwstenen. Voor het vervullen van deze opdracht ontvang je 4 prestigepunten.

In totaal zijn er 36 bouwopdrachten. De opdrachten waarop al een neutrale zegel ligt, zijn in het spel niet beschikbaar. Als je een bouwopdracht vervult, dekt je deze af met een zegel van je eigen kleur. Elke opdracht kan zodoende maar één keer vervuld worden.

Balkons

Op 4 verdiepingen ligt een **balkonfiche**. Deze balkons gelden als **speciale bouwopdrachten** voor bijzonder fraaie torens, en daarom leveren ze **extra prestigepunten** op. De balkonopdrachten moeten in een specifieke volgorde vervuld worden, zoals aangegeven door de Romeinse cijfers. Aan het begin van het spel kan alleen balkonopdracht I vervuld worden. Pas wanneer één speler die opdracht heeft vervuld, kan balkonopdracht II vervuld worden. Nadat II is vervuld, kan balkonopdracht III worden vervuld, enz.



Spelverloop

Te beginnen met de startspeler, en daarna met de klok mee, voeren de spelers hun beurt uit. De speler die aan de beurt is, is de enige die handelingen mag uitvoeren. Elke beurt bestaat uit maximaal 6 fases, die in deze volgorde worden uitgevoerd (een overzicht hiervan vind je op je **bouwplaats**):

- 1) **Actiekaart kiezen** (verplicht)
- 2) **Bouwstenen ruilen** (optioneel)
- 3) **Torens bouwen** (optioneel)
- 4) **Bouwvallen afbreken** (verplicht)
- 5) **Opdrachten vervullen** (optioneel)
- 6) **Limieten controleren** (verplicht)

1) Actiekaart kiezen

Als je aan de beurt bent, moet je eerst **precies 1** van de 6 aangeboden actiekaarten uit de kaartenrij kiezen. Het symbool onder de gekozen kaart toont hoeveel **bouwstenen** er voor de gekozen kaart betaald moeten worden. Dit noemen we de **kaartkosten**. De meest linkse kaart is gratis. De andere kaarten kosten telkens 1 bouwsteen meer dan de kaart links ervan.

Om de **kaartkosten** te betalen, moet je het overeenkomstige aantal bouwstenen uit je **magazijn** nemen. Leg daarvan telkens 1 steen op elke kaart in de kaartenrij die links van de door jou gekozen kaart ligt. Je kunt betalen met **elke kleur** bouwsteen.

Opmerking: Let op de juiste **volgorde**. Je moet eerst de kaartkosten betalen, voor je de kaart en de daarop liggende bouwstenen mag nemen. Je kunt de bouwstenen op de gekozen kaart dus niet gebruiken om deze hiermee te betalen!

Neem nu de gekozen **kaart** samen met de **bouwstenen** die erop liggen van het spelbord. De bouwstenen leg je in je **magazijn**. Het symbool op de kaart bepaalt wat ermee gebeurt:



Gebeurteniskaarten moet je **onmiddellijk** uitvoeren.



Personenkaarten neem je op hand. Je kunt ze **onmiddellijk of later** spelen als het **je beurt** is.



Feestkaarten neem je **op hand**, waar ze in principe ook blijven **tot het einde van het spel**.



Gebouwenkaarten leg je **open** voor je neer. Je kunt ze onmiddellijk en op elk moment gebruiken.



Kerkkaarten leg je **open** op de **kerkvelden** op het spelbord.

Een uitgebreide beschrijving van de actiekaarten vind je op pagina 7.

In de kaartenrij is nu een **leeg veld**. Schuif alle kaarten die rechts van deze opening liggen **één veld naar links** (in de richting van de pijlen). Draai daarna de bovenste kaart van de **trekstapel** open en leg deze op het, nu lege, rechtse veld. Trek **4 bouwstenen** uit de stoffen zak en leg ze op de nieuwe kaart.

Opmerking: In de uitzonderlijke situatie dat er minder dan 4 bouwstenen in de zak zitten, leg je gewoon alle bouwstenen uit de zak op de kaart. Zelfs wanneer later iemand weer bouwstenen in de zak doet, wordt deze kaart niet verder aangevuld!



Voorbeeld: Thomas kiest de derde kaart van links, de **Princess**. Om de kaartkosten te betalen, neemt hij 2 bouwstenen uit zijn magazijn en legt 1 steen op elk van de twee kaarten links van de Princess. Dan neemt hij de Princess in zijn hand, en legt hij de 4 bouwstenen die op de kaart lagen in zijn magazijn.



Daarna verschuift Thomas de 3 meest rechtse kaarten elk één veld naar links en hij legt de bovenste kaart van de trekstapel open op het meest rechtse veld. Ten slotte trekt hij 4 bouwstenen uit de stoffen zak en legt deze op de nieuwe kaart.

2) Bouwstenen ruilen

Je mag **1 bouwsteen** naar keuze, die op een actiekaart in de **kaartenrij** ligt, ruilen tegen **3 bouwstenen** uit je **magazijn**. Leg daarvoor de 3 bouwstenen uit je magazijn op de kaart waarop de gewenste steen ligt, en leg die vervolgens in je magazijn. De kleur(en) van de 3 bouwstenen mag je vrij kiezen.

Je mag **per beurt hoogstens één** zo'n ruil uitvoeren. Je bent **niet verplicht** om bouwstenen te ruilen; je mag deze fase dus overslaan.



Voorbeeld: Daniela legt 3 bouwstenen uit haar magazijn op de **Wholesaler** om in ruil daarvoor de blauwe bouwsteen van die kaart in haar eigen magazijn te leggen.

3) Torens bouwen

In deze fase kun je de **bouwstenen** uit je **magazijn** gebruiken om **torens** te bouwen of te verhogen. De volgende **bouwregels** zijn van toepassing:

- ▣ 1 bouwsteen = 1 verdieping.
- ▣ Alle bouwstenen in een toren moeten dezelfde kleur hebben.
- ▣ Torens moeten altijd gebouwd worden op je **bouwplaats**.
- ▣ Je mag zowel **nieuwe torens** bouwen als **bestaande torens** verhogen.
- ▣ Je kunt aan **meerdere torens tegelijkertijd** bouwen. Deze mogen verschillende of gelijke kleuren hebben.
- ▣ Torens mogen **niet verlaagd** worden.
- ▣ Je mag tijdens je beurt **hoogstens 6 bouwstenen** toevoegen.
- ▣ **2 bouwstenen** per beurt kun je gratis plaatsen. Als je meer bouwstenen wilt plaatsen, moet je daarvoor betalen in de vorm van extra bouwstenen uit je **magazijn**. Dit noemen we de **bouwkosten**.

De **bouwkosten** zijn afhankelijk van het totale aantal geplaatste bouwstenen in deze beurt:

Geplaatste bouwstenen	Bouwkosten
1	0
2	0
3	1
4	3
5	6
6	10

Een overzicht van deze kosten vind je op je **bouwplaats**.

Voor het bepalen van de bouwkosten maakt het niet uit aan hoeveel torens gebouwd wordt, of hoe hoog deze zijn. Alleen het **totale** aantal bouwstenen dat je **in deze beurt** plaatst, is van belang.

Om de bouwkosten te betalen, neemt je gewoon het benodigde aantal bouwstenen uit je magazijn en doet ze terug in de stoffen zak. De **kleuren** van deze bouwstenen mag je vrij kiezen; er is geen verband met de voor het bouwen gebruikte bouwstenen.



Voorbeeld: Holger heeft 4 torens in aanbouw en 8 bouwstenen in zijn magazijn. Hij besluit om 2 bouwstenen toe te voegen aan zijn witte toren. Zijn groene en gele toren wil hij elk verhogen met 1 steen. Omdat hij geen rode bouwstenen bezit, kan hij zijn rode toren deze beurt niet verhogen.

In totaal plaatst Holger dus 4 bouwstenen. Daarvoor moet hij bouwkosten betalen in de vorm van 3 bouwstenen. Hij doet 1 witte, 1 groene en 1 blauwe steen terug in de zak. Hij houdt 1 gele steen over in zijn magazijn. Holger kan die steen niet gebruiken in deze beurt, omdat hij de bouwkosten voor het plaatsen van 5 bouwstenen niet kan betalen.

4) Bouwvallen afbreken

Alle torens op je bouwplaats die al in aanbouw waren aan het begin van je beurt, maar waaraan je deze beurt **niet hebt gebouwd**, gelden als bouwval. Je moet ze nu **afbreken**. Doe de helft (naar boven afgerond) van de bouwstenen van deze toren terug in de zak. De bouwstenen die overblijven leg je terug in je **magazijn**.

Voorbeeld: In het vorige voorbeeld kon Holger zijn rode toren van 3 bouwstenen niet verhogen. Daarom moet Holger deze toren nu afbreken. Hij doet 2 bouwstenen in de zak en legt 1 steen terug in zijn magazijn.

5) Opdrachten vervullen

In deze fase kun je ervoor kiezen om een of meer van je torens te gebruiken om een **opdracht** te **vervullen**, of je besluit dat je eraan **verder wilt bouwen**. Je kunt alleen opdrachten vervullen waarop geen zegel ligt. Je mag alleen de **balkonopdracht** met het laagste Romeinse cijfer vervullen (zie p. 4, *Balkons*).

Het aantal verdiepingen (d.w.z. bouwstenen) in een toren moet **exact** overeenstemmen met de opdracht. Een toren mag nooit meer of minder verdiepingen bevatten.

Om een opdracht te vervullen, voer je de volgende stappen uit:

- ▣ a) Zeg duidelijk welke **toren** je wilt gebruiken.
- ▣ b) Ontvang de op het speelbord getoonde aantal **prestigepunten**. Plaats je telsteen evenveel velden vooruit.
- ▣ c) Dek de vervulde opdracht af met een van je **zegels**.
- ▣ d) Doe alle bouwstenen van de betreffende toren terug in de **zak**.

Daarna mag je eventueel nog andere opdrachten vervullen. Als je een balkonopdracht hebt vervuld, mag je de volgende balkonopdracht in dezelfde beurt vervullen.



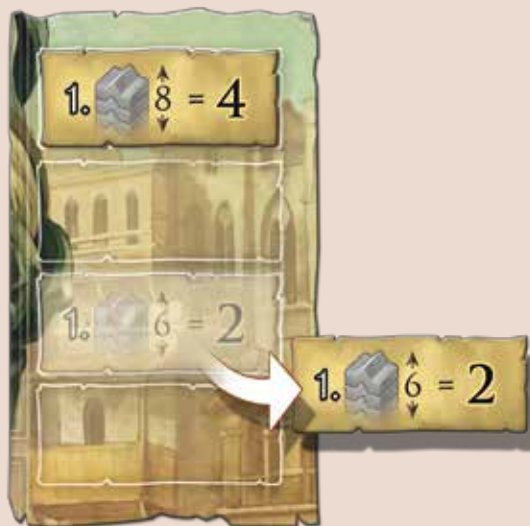
Voorbeeld: Holger kiest zijn groene toren met 6 verdiepingen om daarmee de bijbehorende opdracht te vervullen waarvoor hij 5 prestigepunten ontvangt. Vervolgens legt hij zijn zwarte zegel op de vervulde opdracht en doet de 6 groene bouwstenen terug in de zak.

Vervolgens wil hij met zijn witte toren balkonopdracht I vervullen. Daarvoor ontvangt hij nog eens 7 prestigepunten. Ook hierop plaatst hij een van zijn zegels en de witte bouwstenen doet hij terug in de zak. (Vanaf dit moment kan balkonopdracht II vervuld worden voor een rode toren.) Holger kan met zijn gele toren geen opdracht vervullen, omdat op de opdracht voor een gele toren met 3 verdiepingen al een zegel ligt.



Verdiepingenbonus

Links van de witte toren op het bord liggen **4 verdiepingstegels**. Deze leveren **bonuspunten** op voor de eerste speler die een opdracht vervult met de aangegeven **torenhoopte**. Dit kan ook een balkonopdracht zijn. Als je deze bonuspunten ontvangt, verplaats je je telsteen het overeenkomstige aantal prestigepunten vooruit op het telspoor. Leg de betreffende verdiepingstegel terug in de doos; elke bonus kan namelijk maar eenmaal verdiend worden.



Voorbeeld: Als Holger de groene opdracht voor een toren van 6 verdiepingen vervult, ligt de verdiepingstegel van hoogte 6 nog op het bord. Hij krijgt 2 extra prestigepunten en verwijdert het fiche van het bord.

6) Limieten controleren

Aan het einde van je beurt moet je **2 limieten** controleren: de **magazijnlimiet** en de **kaartenlimiet**. Deze limieten gelden alleen tijdens deze fase – d.w.z. tijdens je beurt mag je ze wel overschrijden, maar aan het einde van je beurt moet je er aan voldoen.

De **magazijnlimiet** bepaalt dat je **maximaal 10 bouwstenen** in je **magazijn** mag hebben (de bouwstenen in de torens op je bouwplaats tellen niet mee). Als je meer dan 10 bouwstenen in je magazijn hebt, moet je er zoveel terug in de **zak** doen totdat je er maar 10 overhebt. De kleur(en) van de teruggegeven bouwstenen mag je zelf kiezen.

De **kaartenlimiet** bepaalt dat je **maximaal 5 actiekaarten** mag bezitten. Alle **personen-** en **feestkaarten** op hand tellen daarvoor mee, evenals de **gebouwenkaarten** die je voor je hebt liggen. Als je meer dan 5 kaarten bezit, moet je zoveel personen- en/of gebouwenkaarten op de aflegstapel leggen tot je er maar 5 overhebt.

Je mag in deze fase geen **feestkaarten** afleggen! Zelfs als iemand meer dan 5 feestkaarten op hand zou hebben, mag hij er hiervan toch geen afleggen. Hij mag dan - als uitzondering op de regel - meer dan 5 kaarten bezitten, maar moet nog steeds alle personenkaarten en gebouwen afleggen.

Tip: Als je de **Patrician**-kaart op hand zou hebben, kun je deze spelen om een feestkaart af te leggen. Daarna controleer je opnieuw je kaartenlimiet.

Actiekaarten

In het algemeen geldt: Als het effect van een actiekaart in tegenspraak is met deze spelregels, dan heeft de **kaart** altijd **voorrang**.

In de loop van het spel zal het voorkomen dat je kaarten **aflegt**. Vorm daarvoor een **aflegstapel** naast het speelbord. Zodra de **trekstapel** op het bord leeg is, schud je alle kaarten van de **aflegstapel** en vormt een nieuwe, gedekte **trekstapel**.

Er zijn **5 verschillende soorten** actiekaarten, die je kunt herkennen aan het symbool linksboven op de kaart.



Gebeurteniskaarten

Als je in je beurt een **gebeurteniskaart** kiest, moet je het effect **onmiddellijk uitvoeren**. Als de kaart niet expliciet stelt dat het effect alle spelers betreft, heeft deze enkel betrekking op de actieve speler. Leg de kaart daarna af.



Personenkaarten

Als je een **personenkaart** kiest, neem je deze **op hand**. Je mag deze onmiddellijk of later spelen. Je moet daarvoor wel aan de **beurt** zijn. In een beurt mag je onbepaald veel personenkaarten uitspelen, maar **niet** twee (of meer) met dezelfde naam. Een personenkaart leg je na het spelen op de aflegstapel.



Feestkaarten

Als je een **feestkaart** kiest, neem je deze **op hand** (met uitzondering van de kaart **Monument**, die een speler ook kan krijgen wanneer het niet zijn beurt is). De kaart houd je op hand tot het **einde van het spel**. Je mag deze **niet afleggen**, ook niet bij het overschrijden van de kaartenlimiet. (Alleen met de **Patrician**-kaart is het mogelijk om een feestkaart kwijt te raken.)



Gebouwenkaarten

Als je een **gebouwenkaart** kiest, legt je deze **open** voor je neer. Je kunt de eigenschap van het gebouw vanaf dat moment gebruiken. Je mag **niet** 2 identieke gebouwen **bezitten**. Je mag wel een identieke gebouwenkaart **kieszen**, maar die moet je dan op de **aflegstapel** leggen. (Wie bijv. al een **Workshop** heeft, mag wel een **Workshop** uit de kaartenrij kiezen, maar moet die onmiddellijk afleggen.)



Kerkkaarten

Als je een **kerkkaart** kiest, leg je deze open op één van de **4 kerkvelden**. De kaart blijft daar liggen tot aan de voorwaarde op de kaart is voldaan. Leg de kaart daarna af.

Tip: Je vindt een uitleg van alle actiekaarten op het aparte overzichtsblad.

Einde van het spel

De **eerste** speler die **zijn laatste zegel** op het speelbord plaatst, krijgt **5 bonuspunten**. Hij neemt de **eindspeltegels** van het bord en legt deze gedekt voor zich neer.

Alle **andere** spelers komen nog precies één keer aan de beurt. Het spel eindigt na de beurt van de speler die rechts van de speler met de eindspeltegels zit. Daarna volgt nog een **eindtelling**.

Eindtelling

Eerst wordt de **meerderheidsbonus** voor elke **torenkleur** toegekend. Deze bonus staat afgebeeld op de **vlag** bovenop de toren met dezelfde kleur op het speelbord. De speler die **de meeste opdrachten in die kleur** vervuld heeft (en dus de meeste zegels in die toren heeft liggen), krijgt de bonuspunten. (Balkons tellen mee.) Bij een **gelijke stand** gaat de bonus naar de betrokken speler die de grootste opdracht (gemeten in aantal **verdiepingen**) in de toren heeft uitgevoerd, d.w.z. wiens zegel het hoogste ligt in de toren.

Nu tonen alle spelers ook hun **feestkaarten** en zetten hun telstenen overeenkomstig voor- of achteruit op het telspoor. De speler met de **meeste** prestigepunten, **wint** het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Voorbeeld: Thomas (geel) heeft 1 witte opdracht vervuld; Holger (zwart) 2, en Daniela (blauw) geen. Daarom krijgt Holger de witte meerderheidsbonus van 2 punten.

Bij de gele opdrachten hebben Thomas (geel) en Daniela (blauw) evenveel zegels. De meerderheidsbonus gaat in dit geval naar Daniela omdat haar hoogste zegel op de 6de verdieping ligt, het hoogste zegel van Thomas ligt maar op de 5de verdieping.



Tips voor de startopstelling

Met het kiezen van de **balkons** en het plaatsen van de **neutrale zegels** kun je de startopstelling van *Firenze* steeds weer veranderen. Naast de 5 benodigde neutrale zegels zijn er nog 2 extra toegevoegd, zodat je ook met het aantal neutrale zegels kunt variëren. Gebruikt je er minder dan verloopt het spel vreedzamer. Plaatst je meer neutrale zegels, dan zullen de opdrachten heviger bevochten worden en moet je meer rekening houden met de plannen van je tegenspelers.

Je kunt de neutrale zegels willekeurig plaatsen, maar het aantal zegels op de 3de en 4de verdiepingen beïnvloeden de te volgen strategie. Hoe meer zegels daar liggen, des te moeilijker het wordt om met veel kleine opdrachten succesvol te zijn met de **Recognition**-kaart, en omgekeerd.

Toeval

Als variant kun je een dobbelsteen gebruiken en het toeval laten bepalen waar je de neutrale zegels legt. Gooi eenmaal voor de kleur en een tweede keer voor de verdieping.

Zwakke kleur

Door een specifieke verdeling van de zegels kun je ook de volgende variant proberen: kies een kleur, bijv. groen, en dek alle 6 opdrachten van die kleur af met neutrale zegels. (Als je groene balkons getrokken hebt, vervangt je deze door andere.) Omdat er nu geen groene opdrachten zijn, worden groene bouwstenen relatief waardeloos. Je kunt ze echter nog steeds gebruiken om te ruilen, en om te betalen voor bouwkosten, belastingen e.d.

Colofon

Spelontwerper: Andreas Steding

Illustraties: Michael Menzel

Grafische vormgeving: Michael Menzel,
Hans-Georg Schneider

Tweede uitgave: Andreas Resch

Projectleiding: Max van den Helder

Vertaling: Olav Fakkeldij

Copyright © 2018 Quined Games bv,
Postbus 1121, 3260 AC, Oud-Beijerland,
Nederland, www.quined.com



Quined Games bedankt alle testspelers. Bijzondere dank gaat uit naar de Hippodice Spiegleub e. V., in deze auteurswedstrijd bereikte *Firenze* in 2008 de 2de plaats. Wij zijn verheugd dit spel 10 jaar na dato te herdrukken en op te nemen in onze Masterprint-serie.