

. DEAN MORRIS .



# FLORENZ FLORENZ

orab  
e  
p  
p





DEAN MORRIS



# FLORENZ

Während die Sonne über einer der prächtigsten Städte Italiens untergeht, beginnt **il carnevale** – und gibt dir, dem Familienoberhaupt einer der führenden Adelsfamilien der Stadt, Zugang zu den Medici, den wahren Herrschenden von Florenz.

Im Laufe der langen Nacht des Karnevals schickst du deine Familienmitglieder in die Festsäle. Dort verteilen sie Geschenke, tauschen Klatsch aus, geben mächtig mit deinen Erfolgen an und arbeiten sich dabei nach und nach in die vorderste Reihe, um direkt mit einem der führenden Medici zu sprechen: mit Cosimo, Contessina oder ihrem attraktiven Sohn Giovanni.

Wenn die Nacht um ist, wird eine Familie das höchste Ansehen haben, und alle anderen können nur neidisch zusehen. Lasst die Feierlichkeiten beginnen!

*Florenz ist ein Mehrheitenspiel um Gebiete, wobei sich das umkämpfte Gebiet in jeder Runde ändert, je nachdem, wie sich die Medici durch die Festsäle bewegen. In einer variablen Folge von Aktionen schickst du die Mitglieder deiner Familie in die Stadt in einen leisen Krieg gegen deine Rivalen, um dir das höchste Ansehen zu sichern.*

## Über diese Anleitung

Die Regeln folgen einem bestimmten Schema, damit ihr sie leicht lernen könnt:

**Die wichtigsten Regeln sind hervorgehoben wie dieser Satz. Sie genügen, um das Spiel zu verstehen.**

*Erläuterungen und Beispiele sind kursiv geschrieben.*

## INHALT

- 3 Material
- 4-5 Vorbereitung
- 6 Ablauf
- 7 Grundkonzepte
- 8-9 Aktionen ausführen
- 10-11 Die Medici bewegen & Warteschlange werten
- 11 Aufräumen
- 12 Ende der Partie
- 12-13 Das Solospiel

Autor: Dean Morris  
Entwicklung: Dann May, Lewis Shaw  
Künstlerische Leitung: Dann May, Lewis Shaw

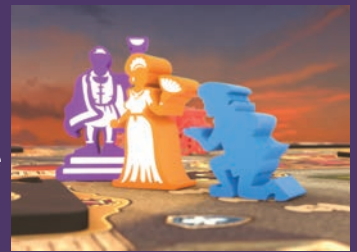
Solospiel: Dávid Turczí, Xavi Bordes, David Digby  
Anleitung: Jonathan Bobal  
3D-Figuren: Andrew Forster

## ÜBERBLICK

In einer Partie Florenz wirst du ...

### ... in der Gesellschaft

**aufsteigen:** Verteile deine Familie geschickt in der Stadt – alle werden da sein, also tue etwas dafür, dass man sich an euch erinnert.



### ... mit den Medici

**flirten:** Sie sind die, die in der Stadt wirklich das Sagen haben. Du musst persönlich mit Cosimo, Contessina und Giovanni sprechen, um eine Chance auf Erfolg zu haben.



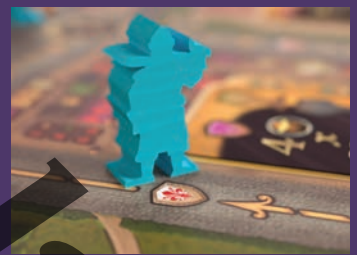
### ... Geschenke verteilen:

Was schenkt man jemandem, der schon alles hat? Egal – Hauptsache, er oder sie bekommt von dir mehr als von den Anderen!



### ... für sichere Straßen

**sorgen:** In so einer Nacht treibt sich viel Gesindel herum. Schick deine Wachen aus, um es zu vertreiben, und spioniere dabei gleichzeitig noch die Konkurrenz aus!



**... prahlen:** Man muss nicht nur mächtig sein, sondern die Leute müssen das auch wissen! Halte Reden und bringe Trinksprüche aus – falls du das geschickt machst, belohnen dich die Medici vielleicht sogar.



Giant Roc  
Übersetzung: Lutz Pietschker  
Redaktion: Yara Lal Thiel  
Satz: Przemysław Kasztelaniec

Unter Mitarbeit von: Markus Funk, Markus Jost, Tanja Masche, Rico Besteher, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Claudio Priore, Ryan Palfreyman

Verlag: Braincrack Games Ltd.  
1. Auflage 2021 © Braincrack Games Ltd.  
Alle Rechte vorbehalten.

Ein besonderer Dank geht an Emily Shaw, Miles Giddings, Paul Spencer, Nicolas Oury, Fabio Lopiano, Brenna Noonan und Playtest UK.

Version 1.3



# MATERIAL

Sollte irgendetwas fehlen oder beschädigt sein, schickt bitte eine Mail an [service@happysshops.com](mailto:service@happysshops.com), damit wir euch helfen können.



1 Medici-Scheibe



5 Familientableaus



1 Spielplan



5 Anzeiger  
+100/200 SP

Benutzt sie bei Bedarf:  
Sobald du die Grenze zu 100 Siegpunkten (SP) überschreitest, nimm einen Anzeiger. Kommst du zum 2. Mal über die Grenze, drehe ihn auf die Seite „200“.



8 Zeitplättchen



9 Ortsplättchen



27 Blockierplättchen



3 Zielanzeiger der Medici



9 Prahltafeln



1 Startmünze



3 Kutschen der Medici



36 Skandalkarten  
(3 Sätze à 12 Karten mit gleicher Rückseite, jede der 4 Karten gemäß S. 16 ist 3-mal vorhanden.)



6 Plankarten  
(Alle 6 Karten haben verschiedene Vorderseiten.)



10 Strozzi-Karten für das Solospiel

## IN JEDER DER 5 FAMILIENFARBEN:



1 Siegpunktzähler



6 Geschenke



6 Prahlbecher



5 Debütanten



3 Damen



1 Maestro



6 Wachen



1 Ring  
(Egal wie sie aussehen, alle haben die gleiche Funktion.)



# VORBEREITUNG

1. Alle nehmen sich je 1 Familien-tableau, wählen eine Familienfarbe und nehmen das folgende Material dieser Familie:

- 3 Geschenke (es bleiben 3 übrig, siehe Punkt 5)
- 6 Prahlbecher
- 6 Wachen
- 1 Ring

Stelle die Uhr auf dem Tableau auf „12“ ein und lege die folgenden Figuren gemäß Abbildung auf das Tableau:

- 5 Debütanten
- 3 Damen
- 1 Maestro

2. Legt den Spielplan auf den Tisch und eure Siegpunktzähler auf das Feld „0“ der Siegpunktleiste.



3. Alle ziehen je 1 zufällige Plankarte. Seht euch eure Karte an, aber zeigt sie nicht den anderen! Legt die übrigen zurück in die Schachtel.

4. Legt auf jeden der 9 Orte auf dem Spielplan je 1 zufällige Prahltafel.



## Orte

Auf dem Spielplan sind 9 Orte. Jeder Ort hat 1 Feld für eine Prahltafel (A), eine Ortsnummer (B) und 7 Warteschlangenfelder für eure Figuren (C). Eines der Felder ist hervorgehoben; dies ist der Kopf der Warteschlange.

Einige der Felder in der Warteschlange tragen eine Zahl. Sie werden blockiert, falls die Anzahl der Familien im Spiel niedriger ist als die aufgedruckte Zahl (siehe Punkt 13 der Vorbereitung).

Neben jeder Warteschlange ist ein blaues Wappen. Hier platziert ihr Wachen, die durch die Aktion „Beschenken“ (Giovanni) ins Spiel kommen (siehe S. 9).





5. Stellt die Medici-Scheibe so ein, dass der Pfeil am Rand auf Cosimos roten Sektor mit der „1“ zeigt. Legt die Scheibe und die übrigen Geschenke neben dem Spielplan bereit.

6. Zieht zufällig 3 Ortsplättchen und stellt je 1 zufällige Kutsche auf die entsprechenden Orte auf dem Spielplan.

7. Mischt die übrigen 6 Ortsplättchen. Legt die zuvor gezogenen 3 Ortsplättchen in zufälliger Reihenfolge unter den gerade gebildeten Stapel.

8. Mischt alle Zeitplättchen und bildet daraus einen verdeckten Stapel.

9. Zieht 2 Zeitplättchen und 3 Ortsplättchen und legt sie auf die entsprechenden Felder in den sichtbaren 3 Sektoren der Medici-Scheibe.

*Das Zeitfeld mit der „12“ bekommt kein Plättchen.*

10. Legt die 3 Zielanzeiger auf die 3 Orte, die ihr den Sektoren zugelost habt. *Im Beispiel würde Cosimo als nächstes zum Ort 6 gehen, Contessina zum Ort 8 und Giovanni zum Ort 9.*

11. Teilt die Skandalkarten entsprechend ihrer Rückseite in 3 Stapel zu je 12 Karten. Mischt die Stapel getrennt und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder oben auf dem Spielplan.

12. Jede Familie platziert je 1 Debütanten (siehe „Vor der 1. Runde“ weiter unten).

### Nur bei 3 oder weniger Familien:

13. In den Warteschlangenfeldern an jedem Ort auf dem Spielplan sind einige mit Zahlen markiert. Legt Blockierplättchen auf jedes Feld, dessen Zahl höher ist als die Anzahl der Familien im Spiel.



**Beispiel:** Ihr spielt zu dritt in der Zugreihenfolge **Blau** (Startfamilie), **Grün**, **Orange**. **Orange** sitzt also rechts von der Startfamilie und setzt den 1. Debütanten ein, gefolgt von **Grün** und **Blau**.

### Vor der 1. Runde

Gebt die Startmünze einer zufällig gewählten Familie. Dann setzt, beginnend mit der Familie rechts von der Startfamilie und gegen den Uhrzeigersinn, jede Familie je 1 Debütanten vom Familientableau auf eine **leere** Warteschlange.





# ABLAUF

Die Partie geht über 9 Runden. Jede Runde hat 5 Phasen:



## PHASE 1 „ZEIT GEWINNEN“

Jede Familie erhält Zeit gemäß dem Zeitplättchen, das in dieser Runde gilt. Entfernt dann das Zeitplättchen.

Das 1. Zeitplättchen ist auf der Medici-Scheibe aufgedruckt und gibt jeder Familie 12 Zeiteinheiten, später gehen die Werte von 2 bis 9. Jedes Zeitplättchen wird in der Partie nur 1-mal verwendet.

### Zeit messen

In Florenz kostet jede Aktion Zeit (🕒). Du hältst deine verfügbare Zeit auf der Uhr deines Familien-tableaus fest.

Du hast höchstens 12 Zeiteinheiten zur Verfügung und nie weniger als 0. Gewinnst du Zeit über 12 hinaus, geht sie verloren.

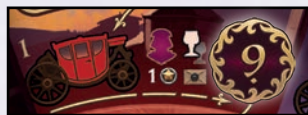
Zu Beginn der Partie hat jede Familie 12 Zeiteinheiten. Ihr bekommt zu Beginn jeder Runde weitere Zeit. Ihr dürft auch Skandalkarten abwerfen, um Zeiteinheiten zu gewinnen (siehe S. 9).



## PHASE 2 „AKTIONEN AUSFÜHREN“

Beginnend mit der Startfamilie und weiter im Uhrzeigersinn führt jede Familie 1 Aktion aus (siehe S. 8-9). Das geht so lange reihum, bis alle gepasst haben.

## PHASE 3 „DIE MEDICI BEWEGEN“



Nachdem alle gepasst haben, bewegt sich (nur) die Kutsche des aktiven Medici zu dem Ort, an dem ihr Zielanzeiger liegt.

Die Route zu diesem Ort folgt den goldenen Pfeilen auf dem Spielplan.



Sobald ein Medici auf seinem Weg einen Ort besucht, erhält jeweils die Familie Siegpunkte, die dort am Kopf der Warteschlange ist. Die Familie, die dort am besten geprahlt hat, erhält 1 Skandalkarte dieses Medici.

Es ist egal, ob der Medici nur durch den Ort fährt oder dort anhält. Die Wertung wird ab S. 10 näher erklärt.

Nachdem der Medici seine Bewegung beendet hat, entfernt das Ortsplättchen von der Medici-Scheibe.



## PHASE 4 „WARTESCHLANGE WERTEN“

Wertet die Warteschlange am Zielort gemäß der Liste auf dem aktiven Sektor der Medici-Scheibe.

Die Wertung wird auf S. 10-11 beschrieben. Sie ist für jeden Medici verschieden, belohnt aber immer die Familien am Zielort.

## PHASE 5 „AUFRÄUMEN“

Führt die folgenden Schritte nacheinander aus (nach der 9. Runde braucht ihr nicht aufzuräumen).

- Gebt die Startmünze zur nächsten Familie im Uhrzeigersinn weiter.
- Nehmt eure Ringe vom Spielplan.
- **Runde 3 & 6:** Jede Familie erhält so viele zusätzliche Geschenke, wie der aktive Sektor der Medici-Scheibe angibt.
- **Runde 1-6:** Dreht die Medici-Scheibe im Uhrzeigersinn, sodass der eben benutzte Sektor verdeckt wird. Legt in den gerade sichtbar gewordenen Sektor je 1 Orts- und Zeitplättchen vom Stapel.
- **Runde 1-6:** Legt den Zielanzeiger des Medici, der sich eben bewegt hat, auf das neue Ziel gemäß Ortsplättchen.
- **Runde 7-9:** Entfernt stattdessen den Zielanzeiger – dieser Medici bewegt sich in dieser Partie nicht mehr.

## ENDE DER PARTIE

Die Partie endet nach der 9. Runde.

Jede Familie erhält noch einmal Siegpunkte für Ihre Plankarte und für nicht verbrauchte Zeit (siehe S. 12).

Die Familie mit den meisten Siegpunkten (SP/🕒) gewinnt!



# GRUNDKONZEPTE

## DIE FAMILIEN

Alle führen je 1 Familie. Zu jeder Familie gehören 5 Debütanten, 3 Damen und 1 Maestro. Sie alle sind „Familienmitglieder“ und auf dem Spielplan „Bittsteller“.



Nur Debütanten setzt ihr direkt auf den Spielplan. Die Aktion „Erhöhen“ ersetzt einen Debütanten durch eine Dame oder eine Dame durch den Maestro.

## WACHEN

Jede Familie hat 6 Wachen; sie sind **keine** Familienmitglieder. Wachen kommen durch die Aktion „Beschenken“ und einige Skandalkarten ins Spiel (siehe S. 9).



Je nachdem, wo sie stehen, agieren Wachen als Spione, Türsteher oder Eskorte.

## GRÜßES BEGEGNEN

Wann immer ihr Familienmitglieder einsetzt oder bewegt, müsst ihr einige gesellschaftliche Konventionen beachten, um euch nicht zu blamieren.

**Priorität:** Der 1. Bittsteller an einem Ort nimmt den Kopf der Warteschlange (♣) ein.

Weitere Bittsteller stellen sich hinten an die Warteschlange an. Entstehen Lücken in der Schlange, rücken die übrigen automatisch auf, ohne die Reihenfolge zu ändern.



Ein **violetter** Debütant kommt an. **Blau** und **Orange** haben bereits Debütanten in der Warteschlange, also stellt sich **Violett** hinten an.



Der **blaue** Debütant geht. **Orange** und **Violett** rücken auf (**Orange** steht jetzt am Kopf der Schlange).

**Rangfolge:** Falls an einem Ort Bittsteller verschiedenen Ranges sind, sortiert sich die Schlange automatisch nach Rang: Vorne Maestros, dann die Damen, dann die Debütanten.

Wann immer jemand in eine Warteschlange kommt, machen ggf. niedrigere Ränge Platz, um ihn vorzulassen, aber der „Neue“ stellt sich hinter alle Gleichrangigen, die bereits warten.



Der **blaue** Maestro tritt in die Warteschlange ein. Er reiht sich hinter dem **violetten** Maestro, aber vor allen anderen Bittstellern ein.

**Kontrolle:** Wer am meisten Familienmitglieder an einem Ort hat, kontrolliert ihn.

Dafür sind zunächst alle Bittsteller gleich. Nur bei Gleichstand entscheidet, wer von ihnen weiter vorne in der Warteschlange steht.



**Blau** hat mehr Familienmitglieder in der Warteschlange und kontrolliert daher den Ort.

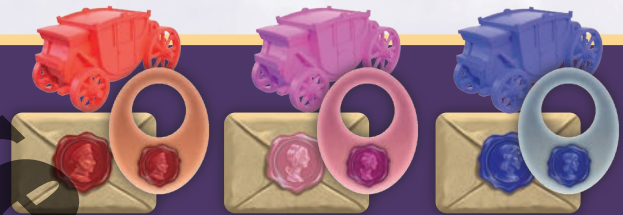


**Orange** und **Blau** sind gleich stark vertreten. **Blau** steht aber weiter vorne und kontrolliert deshalb den Ort.

**Sobald ein Bittsteller erhöht wird, müsst ihr die Reihenfolge in der Warteschlange anpassen.**



**Orange** erhöht einen Debütanten zur Dame; sie stellt sich sofort an den Kopf der Warteschlange. **Blau** verliert die Kontrolle über den Ort.



## Die Medici

Im Spiel sind 3 Medici: Cosimo, Contessina und Giovanni. Der Begriff Medici bezeichnet jeden von ihnen.

Jeder Medici hat in seiner Farbe (rot, rosa, blau) 1 Kutsche, 1 Zielanzeiger und 1 Satz Skandalkarten. Die Kutsche zeigt, wo er gerade ist, der Zielanzeiger markiert das nächste Ziel.

Cosimo ist der Patriarch der Medici. Bei gesellschaftlichen Ereignissen wird er stets eine Audienz gewähren, falls man rechtzeitig eintrifft. Cosimos Freunde bewegen sich in Florenz leichtfüßiger – er verrät ihnen Abkürzungen zwischen den Orten.



Contessina hat zwar nur in die Familie eingehiratet, aber das tut ihrem Status keinen Abbruch. Sie selbst sieht missgünstig auf jeden herab, der „unter“ ihr steht.



Giovanni ist zwar der jüngste Sohn von Cosimo und Contessina, aber der mit Abstand erfolgreichste – viele fürchten, die Macht könnte ihm zu Kopf steigen. Giovanni genießt die Macht, hat aber etwas gegen Schmeichler. Um seine Gunst zu erringen, muss man sich Zeit lassen.





## Phase 1 „Zeit gewinnen“

Erhaltet jeweils Zeit gemäß dem Zeitplättchen, das in dieser Runde gilt. Entfernt dann das Zeitplättchen.

## Phase 2 „Aktionen ausführen“

In dieser Phase verwendet ihr eure Zeit, um Aktionen auszuführen. Alle sind reihum am Zug, beginnend mit der Startfamilie und im Uhrzeigersinn fortschreitend. Das geht so lange reihum, bis alle gepasst haben.

Wer am Zug ist, darf **1 Aktion** ausführen. Fast jede Aktion kostet Zeit.

### Passen (0 ⌚)

Lege deinen Ring auf einen der Orte auf dem Spielplan. Falls du aber in Zugreihenfolge die letzte Familie bist, die passt, endet die Runde stattdessen.

Die Nummer des Ortes muss sichtbar bleiben. Du darfst jeden beliebigen Ort wählen, an dem noch kein Ring liegt (Kutsche oder Zielanzeiger am selben Ort sind erlaubt).

Wer gepasst hat, kann in dieser Runde keine Aktion mehr ausführen.

Wer in einer Runde als 1. passt, erhält sofort 2 Zeiteinheiten.

Nachdem du gepasst hast, erhältst du jedes Mal, sobald du wieder am Zug wärst, 1 Bonus deiner Wahl:

- Vertausche dort, wo dein Ring liegt, die Positionen von 1 deiner Familienmitglieder mit einem Bittsteller, der direkt davor oder dahinter steht. Beachte dabei wie üblich die Rangfolge.
- Du erhältst 1 Zeiteinheit.
- Du erhältst 1 SP.

### Entsenden (-4 ⌚)

Setze 1 Debütanten von deinem Familientableau in eine beliebige Warteschlange, in der noch mind. 1 Feld frei ist.

Gemäß den Regeln (siehe S. 7) stellt sich der Debütant hinten an der Warteschlange an.

Du kannst diese Aktion nur ausführen, falls du noch mind. 1 Debütanten auf deinem Tableau hast.

### Erhöhen (-5 ⌚)

Ersetze 1 Debütanten auf dem Spielplan durch 1 Dame oder 1 Dame durch den Maestro.

Dadurch ändert sich ggf. die Reihenfolge der Warteschlange (siehe S. 7)

Du kannst einen Debütanten mit 1 Aktion nicht direkt zum Maestro machen.

### Bewegen (-1 ⌚)

Bewege 1 deiner Familienmitglieder auf dem Spielplan entlang eines Weges zu einem rechtwinklig benachbarten Ort. Erlaubte Wege sind durch Wappen gekennzeichnet.

Der einzige Weg, den Bittsteller nicht benutzen können, ist der diagonale Weg durch den Park – er ist den Medici vorbehalten.

Am Zielort muss mind. 1 Feld in der Warteschlange frei sein. Die Warteschlange sortiert sich ggf. nach den Regeln auf S. 7 neu.

Am Ausgangsort rücken ggf. die verbliebenen Wartenden sofort auf, um die Lücke zu schließen

### Eilen (-3 ⌚)

Bewege 1 deiner Familienmitglieder 2-mal oder 2 deiner Familienmitglieder je 1-mal. Dabei gelten alle Regeln der Aktion „Bewegen“.

Bewegst du 1 Familienmitglied 2-mal, dann braucht in der Warteschlange des „Durchgangsortes“ kein Platz frei zu sein. Du kannst dort aber nicht anhalten.

### Prahlern (-1 ⌚)

Prahlern gibt dir Siegpunkte für die Errungenschaft, die auf einer Prahltafel abgebildet ist. Du kannst nur Prahlern, falls alle folgenden Bedingungen zutreffen:

- Um eine Prahltafel zu nutzen, musst du an diesem Ort mind. 1 Familienmitglied haben.
- Du musst noch mind. 1 Prahlbecher haben.
- Du kannst auf jede Prahltafel nur 1 deiner Prahlbecher legen.

Alle Prahltafeln werden auf S. 14 genau beschrieben.

Du erhältst für das Prahlern Siegpunkte für die abgebildete Errungenschaft. Lege dann 1 Prahlbecher auf das Feld der Prahltafel, das zur Zahl der gewonnenen Siegpunkte passt.

Liegt auf diesem Feld schon ein fremder Becher, lege deinen Becher auf das freie Feld für eine niedrigere Siegpunktzahl. Gibt es kein passendes freies Feld, kannst du nicht prahlen.

Du darfst auch für 0 SP prahlen – vorausgesetzt, das unterste Feld der Prahltafel ist noch frei.

Es gibt 9 Prahltafeln, aber du hast nur 6 Prahlbecher. Ist ein Prahlbecher einmal platziert, kannst du ihn nicht mehr entfernen (außer durch bestimmte Skandalkarten).



Diese Prahltafel gibt dir 2 SP für jeden Ort, an dem du mind. 1 Familienmitglied hast. **Orange** hat Familienmitglieder an 5 Orten, erhält also 10 SP und legt den Becher auf das Feld „7-12“.

**Blau** prahlt ebenfalls hier und erhält 8 SP. Weil das Feld „7-12“ bereits belegt ist, legt sie ihren Becher auf „0-6“.



## Beschenken (-2\* )

Du gibst einem Medici 1 Geschenk.

Dazu musst du mind. 1 Geschenk haben (du beginnst die Partie mit 3 Geschenken).

Jedes Geschenk bleibt für den Rest der Partie auf dem Spielplan und kann weder bewegt noch entfernt werden.

Mind. 1 deiner Familienmitglieder muss am gleichen Ort sein wie die Kutsche des Medici, den du beschenken willst.

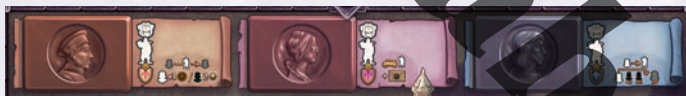
Das muss nicht unbedingt der aktive Medici sein. Ist z.B. Contessina aktiv, darfst du trotzdem Cosimo oder Giovanni beschenken.

Wie viel Zeit das Beschenken kostet, hängt davon ab, wie viele Geschenke du diesem Medici schon gegeben hast.

Einen bestimmten Medici zum 1. Mal zu beschenken, kostet 2 Zeiteinheiten. Der Aufwand steigt um 1 Zeiteinheit pro Geschenk, das du diesem Medici bereits gegeben hast.

Das 3. Geschenk an den gleichen Medici kostet z.B. 4 Zeiteinheiten.

Lege dann 1 Geschenk auf den Gabentisch des entsprechenden Medici (oben auf dem Spielplan).



Stelle 1 deiner Wachen auf ein beliebiges freies Wappen dieses Medici. Jeder Medici gewährt eine besondere Gunst:

- **Cosimo** macht deine Wache zur Eskorte. Seine Wappen markieren die Wege auf dem Spielplan. Bewegst du ein eigenes Familienmitglied über einen Weg, auf dem deine Wache steht, gewinnst du 1 Zeiteinheit. Bewegt sich ein fremder Bittsteller über diesen Weg, erhältst du 2 SP (und der Fremde nichts).



Die Zeit erhältst du erst nach der Bewegung. Du kannst sie also nicht verwenden, um die Bewegung zu bezahlen.

- **Contessina** macht deine Wache zum Spion. Ihre Wappen sind auf den Prahltafeln. Wann immer ein Medici einen Ort besucht oder seine Bewegung an einem Ort beendet, an dem du einen Spion hast, erhältst du 1 Skandalkarte dieses Medici (Handlimit beachten, siehe rechts!). Auf das Prahl selbst hat ein Spion keinen Einfluss.



Ein Spion blockiert kein Feld auf der Prahltafel. Mittels eines Spions darfst du durch die Bewegung eines Medici gleichzeitig 2 Skandalkarten erhalten (falls dein Handlimit es erlaubt): 1 durch den Spion und ggf. 1 durch deine Position auf der Prahltafel (siehe rechts).

- **Giovanni** macht deine Wache zum Türsteher. Seine Wappen sind neben den Warteschlangen. Falls eins deiner Familienmitglieder in eine Warteschlange einrückt, an der dein Türsteher ist, reiht es sich in der Schlange vor allen anderen Bittstellern des gleichen Ranges ein.



Das gilt immer, egal wodurch er in die Warteschlange kommt. Ist die Warteschlange allerdings voll, kann ihm auch der Türsteher keinen Platz verschaffen. Er entfernt niemanden aus der Schlange.

## Skandalkarte spielen (? )

Spiele 1 Skandalkarte aus deiner Hand, gib ggf. Zeit ab, wie auf der Karte angegeben, und nutze den Effekt der Karte.

Die Karte so zu spielen, ist eine Aktion. Wirf benutzte Karten ab. Falls einem Medici die Skandalkarten ausgehen, mische seine abgeworfenen Karten zu einem neuen Stapel.

### Zeitgewinn statt Skandal

Du darfst jederzeit und beliebig oft 1 Skandalkarte aus deiner Hand abwerfen, um dafür 1 Zeiteinheit zu gewinnen. Das zählt nicht als Aktion.

Ignoriere in diesem Fall den Text auf der Karte.

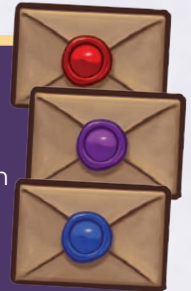
### Skandalkarten

Skandalkarten stehen für pikante Informationen, die du im Gespräch mit einem Medici erhalten hast – und für dich nutzen darfst, sobald es am besten passt. Jeder Medici hat seinen eigenen Satz Skandalkarten.

Handlimit: Du kannst bis zu 5 Skandalkarten gleichzeitig besitzen. Für jede Karte die du darüber hinaus erhalten würdest, erhältst du stattdessen 1 Zeiteinheit.

Es gibt 2 Wege, Skandalkarten zu erhalten: Durch Contessinas Spione (siehe links) und dafür, dass du auf der Prahltafel höher stehst als alle anderen, sobald ein Medici diesen Ort besucht (du nimmst dann 1 Karte dieses Medici).

Die Effekte der Skandalkarten werden auf S. 16 erklärt.





## PHASE 3 „DIE MEDICI BEWEGEN“

Nachdem alle gepasst haben, endet Phase 2 und (nur) der aktive Medici bewegt sich an den Ort, an dem sein Zielanzeiger liegt.

Die goldenen Pfeile auf dem Spielplan zeigen den Reiseweg. Die Kutsche des Medici folgt den Pfeilen, bis sie ihr Ziel erreicht.

Es bewegt sich nur der Medici, dessen Kutsche auf dem aktiven Sektor der Medici-Scheibe abgebildet ist. Im Laufe der Partie wird sich jeder Medici 3-mal bewegen, in der Reihenfolge Cosimo – Contessina – Giovanni.



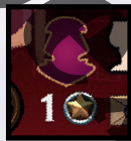
Beispiel: Cosimo ist am Ort 7 und fährt zum Ort 2 (dort liegt sein Zielanzeiger). Sein Weg führt über die Orte 4, 1 und 5, bis er Ort 2 erreicht und dort anhält.

**Wertung für den Kopf der Warteschlange:** Sobald ein Medici einen Ort besucht, erhält die Familie am Kopf der dortigen Warteschlange Siegpunkte gemäß der Angabe auf der Medici-Scheibe.

Der Kopf der Warteschlange ist das violett hervorgehobene Feld.

Um diese Siegpunkte zu erhalten, ist es nicht erforderlich, den Ort zu kontrollieren.

Die Siegpunkte werden für alle Orte auf dem Weg des Medici vergeben, sobald er sie erreicht, auch wenn er dort nur durchreist. Der Ausgangsort und Orte mit leerer Warteschlange werden nicht gewertet.



Beispiel: Im Beispiel oben betritt Cosimo 4 Orte und kann an jedem Ort max. 1 SP vergeben. Die Siegpunkte gehen 1-mal an Orange (Ort 5) und 2-mal an Blau (Orte 1 und 2).

**Lohn für das Prahlen:** Wessen Prahlbecher an einem Ort auf der Prahltafel am weitesten oben liegt, der zieht 1 Skandalkarte vom Stapel des reisenden Medici, falls er außerdem ein Familienmitglied in der Warteschlange des Ortes hat. Ist das nicht der Fall, erhält niemand eine Skandalkarte.

Auch diese Wertung erfolgt an allen Durchreiseorten und am Ziel.

Alle mit Prahlbechern unterhalb des obersten gehen in jedem Fall leer aus. Aber auch ein Becher auf dem Feld „0-6“ kann eine Skandalkarte erhalten, falls die beiden oberen Felder leer sind.

Leere Prahltafeln werden nicht gewertet.



Beispiel: Am Ort 2 gibt Cosimo 1 seiner Skandalkarten an Orange. Blau geht leer aus.

## PHASE 4 „WARTESCHLANGE WERTEN“

Nachdem der reisende Medici seinen Zielort erreicht hat, vergibt er dort Siegpunkte an alle Bittsteller in der Warteschlange gemäß dem aktuellen Sektor der Medici-Scheibe.

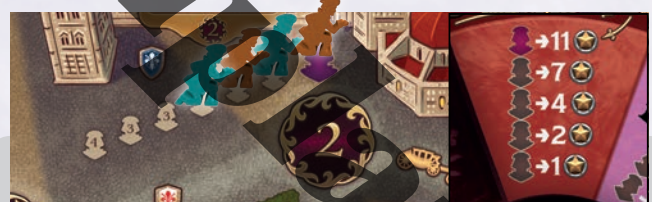
Nur der reisende Medici vergibt Siegpunkte, und nur an seinem Zielort.

Auch am Zielort muss erst die Wertung für das Prahlen und den Kopf der Warteschlange abgeschlossen werden, bevor die Warteschlange insgesamt gewertet wird.

Jeder Medici vergibt die Siegpunkte ein wenig anders, aber generell steigen die Siegpunktzahlen zum Ende der Partie an.

**Cosimo vergibt seine Siegpunkte strikt anhand der Position der Bittsteller in der Warteschlange.**

Ihr erhaltet Siegpunkte für jedes Familienmitglied in der Warteschlange. Die gleiche Familie darf also mehrfach Siegpunkte erhalten.



Beispiel: In der 1. Runde wertet Cosimo den Ort 2. Orange ist auf dem 1. und 3. Feld der Warteschlange, Blau auf dem 2. und 4. Orange erhält  $11+4 = 15$  SP und Blau erhält  $7+2 = 9$  SP.



## Phase 5 „Aufräumen“

**Contessina** wertet wie Cosimo, hält aber manche Bittsteller einfach für unter ihrer Würde: Sie vergibt niemals Siegpunkte an Debütanten.

Für die Positionen von Debütanten vergibt sie automatisch 0 SP, die Siegpunkte werden nicht etwa auf andere Mitglieder der gleichen Familie verteilt.

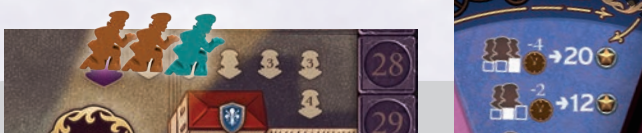


**Beispiel:** In Runde 2 wertet Contessina den Ort 5. **Schwarz** belegt das 1. und 2. Feld mit einem Maestro und einer Dame. **Orange** hat auf dem 3. Feld einen Debütanten, aber den würdigt Contessina keines Blickes. **Schwarz** erhält  $13+9 = 22$  SP.

**Giovanni** belohnt Familien, die den Ort kontrollieren – falls sie sich genug Zeit für ihn nehmen!

Die Familie, die den Ort kontrolliert (siehe „Kontrolle“, S. 7) darf die angegebene Zeit ausgeben, um die Siegpunkte für Platz 1 der Wertung zu erhalten.

Tut sie das, darf die zweitstärkste Familie die Zeit für Platz 2 der Wertung ausgeben, und dann die drittstärkste Familie die Zeit für Platz 3 der Wertung.



**Beispiel:** In Runde 3 wertet Giovanni den Ort 3. **Orange** belegt die ersten beiden Felder, **Blau** das 3. Feld. **Orange** hat die Mehrheit und kontrolliert den Ort. **Orange** gibt 4 Zeiteinheiten aus, um 20 SP zu erhalten, und **Blau** gibt 2 Zeiteinheiten aus, um 12 SP zu erhalten.

Kann oder will eine Familie die Zeit für die Siegpunkte nicht ausgeben, ignoriert Giovanni sie für die Wertung, und die nächst schwächere Familie rückt für die Wertung auf ihren Platz. Das geht so lange, bis jemand die Belohnung akzeptiert und bezahlt hat oder bis alle abgelehnt haben.

Jede Familie kann pro Wertungsrunde nur 1 Belohnung erhalten. Geht die Belohnung einer stärkeren Familie an dich, hat die nächst schwächere Familie Anspruch auf deine ursprüngliche Wertung.

Hast du eine Belohnung abgelehnt, bist du für diese Wertungsrunde aus dem Rennen – du kannst keine niedrigere Belohnung annehmen (das wäre zu peinlich).

Gleichstände löst ihr nach den Regeln für Priorität und Rangfolge gemäß S. 7 auf.

Diese Phase folgt jeweils am Ende der Runden 1 bis 8, bevor die nächste Runde beginnt.

Die Startmünze wandert zur nächsten Familie im Uhrzeigersinn.

Diese Familie wird in der folgenden Aktionsphase den 1. Zug machen.



In den Runden 3 und 6 erhält jede Familie jetzt so viele Geschenke, wie der aktive Sektor der Medici-Scheibe angibt.



Das sind 2 Geschenke in Runde 3 und das letzte Geschenk in Runde 6 (es sind die Geschenke, die ihr in der Vorbereitung beiseite gelegt habt). Geschenke, die ihr bereits gemacht habt, bleiben immer beim beschenkten Medici.

Nur in den Runden 1-6: Dreht die Medici-Scheibe um 1 Sektor weiter, sodass der eben aktive Sektor verdeckt wird.

Legt dann je 1 neues Zeit- und Ortsplättchen auf den gerade sichtbar gewordenen Sektor.



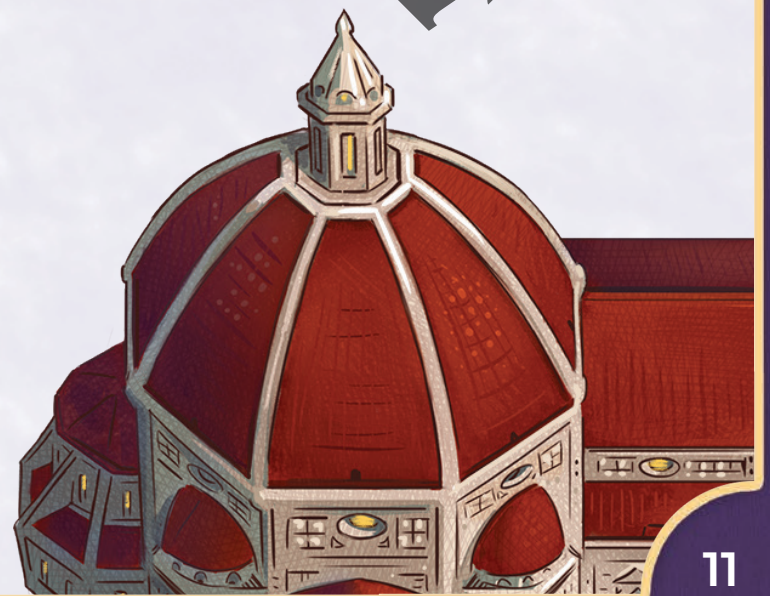
Legt Zeit- und Ortsplättchen aus vorigen Runden zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

Legt den Zielanzeiger des in der vorigen Runde aktiven Medici auf seinen neuen Zielort. Nehmt in den Runden 7-9 nicht mehr benötigte Zielanzeiger vom Spielplan.



Alle Kutschen bleiben bis zum Ende der Partie auf dem Spielplan, sodass ihr die Medici weiterhin beschenken könnt.

Nehmt jetzt eure Ringe vom Spielplan zurück.





# ENDE DER PARTIE

Die Partie endet nach der 9. Runde, und es folgt eine Schlusswertung.

In der Schlusswertung könnt ihr ein letztes Mal in der Partie Siegpunkte (🌟) erhalten.

## SIEGPUNKTE FÜR VERBLIEBENE ZEIT

Du erhältst 1 SP für je 2 verbliebene Zeiteinheiten auf deiner Uhr (abgerundet).



Beispiel: Für 3 Zeiteinheiten erhältst du 1 SP.

## SIEGPUNKTE FÜR DIE PLANKARTE

Jede Familie erhält Siegpunkte gemäß ihrer Plankarte. Dazu zählst du, wie viele deiner Familienmitglieder sich insgesamt an den 4 markierten Orten aufhalten.



Ihr erinnert euch: Die Plankarten habt ihr bei der Vorbereitung erhalten.

Hast du insgesamt 4 oder mehr Familienmitglieder an diesen Orten, erhältst du Siegpunkte gemäß der Tabelle auf der Karte (max. 35).

Hast du dort weniger als 4 Familienmitglieder, erhältst du 0 SP.

Es ist für diese Wertung egal, wie sich die Familienmitglieder über die 4 Orte verteilen, ob sie den Ort kontrollieren und welche Position sie in der Warteschlange haben. Es ist auch nicht nötig, dass du überhaupt an allen 4 Orten einen Bittsteller hast.

## WER HAT GEWONNEN?

Die Familie mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer insgesamt mehr Bittsteller auf dem Spielplan hat. Ist auch das gleich, gewinnt die Familie, die mehr Geschenke verteilt hat. Gibt es dann immer noch Gleichstand, gewinnen die betreffenden Familien gemeinsam.

# DAS SOLOSPIEL

Florenz enthält Regeln und Karten, um es alleine zu spielen. Du trittst gegen Palla Strozzi an, den reichsten aller Adligen in Florenz, ein Mann mit unersättlicher Gier nach Macht und noch mehr Reichtum.



Im Folgenden nennen wir ihn einfach „Strozzi“.

Wir bezeichnen die Medici, deren Sektoren auf der Medici-Scheibe sichtbar sind, als Medici A, B und C:

**Medici A:** Ist in der laufenden Runde aktiv.

**Medici B:** Wird in der nächsten Runde aktiv sein.

**Medici C:** Wird in der übernächsten Runde aktiv sein.

**Ausnahme:** In der 8. Runde ist Giovanni Medici B und Medici C, in der 9. Runde ist er sogar A, B und C.

## VORBEREITUNG

1. Die Vorbereitung ändert sich fast gar nicht.
2. Strozzi erhält 1 Familientableau und alle Familienmitglieder, Wachen, Geschenke und Prahlbecher in Orange und Blau. Er erhält 1 Siegpunktzähler und 1 Ring (orange oder blau). Er erhält keine Plankarte.
3. Mische die Strozzi-Karten und lege sie als verdeckten Stapel bereit.
4. Du erhältst die Startmünze.
5. Strozzi beginnt die Partie mit 3 Wachen (die Farbe ist egal) auf dem Spielplan: 1 auf Cosimos Wappen, auf das der 1. goldene Pfeil seines Weges zeigt (Ausnahme: Ist die Kutsche am Ort 1, stelle die Wache zwischen 1 und 2), 1 auf Contessinas Wappen auf der Prahltafel an ihrem Zielort und 1 auf Giovanni's Wappen an seinem Zielort.
6. Die Reihenfolge für die Vorbereitung bleibt unverändert: als 2. in der Reihenfolge platziert Strozzi seine Debütanten vor dir, und zwar 1 orangenen Debütanten an Cosimos Zielort und 1 blauen Debütanten an Giovanni's Zielort.

## PHASE 1 „ZEIT GEWINNEN“

Strozzi erhält zu Beginn der Partie nur 6 Zeiteinheiten. In den weiteren Runden erhält er ebenso viel Zeit wie du, aber niemals weniger als 4 Zeiteinheiten.

## PHASE 2 „AKTIONEN AUSFÜHREN“

Für dich gelten die üblichen Regeln. Für Strozzi's Züge gilt:

**Falls er mind. 1 Zeiteinheit zur Verfügung hat:** Ziehe 1 Karte vom Strozzi-Stapel, befolge die Anweisungen und wirf die Karte offen ab. Jede Karte kostet 2 oder 3 Zeiteinheiten; ziehe sie vor der Aktion von seiner Uhr ab. Falls die Aktion mehr Zeit kostet, als er hat: Seine Uhr geht auf „0“, aber er führt die Aktion aus.

**Falls er 0 Zeiteinheiten und nicht gepasst hat:** Er passt und legt seinen Ring auf den 1. Zielort eines Medici (in der Reihenfolge A, B, C), an dem er kein Familienmitglied am Kopf der Warteschlange hat und mit dir eine Position tauschen könnte. Gibt es keinen solchen Ort, geht er an den 1., an dem ein Positionstausch möglich ist. Geht auch das nicht, behält er den Ring.

In Giovanni's Runden (3, 6, 9) passt Strozzi, sobald er weniger als 4 Zeiteinheiten übrig und ein Familienmitglied an Giovanni's Ort hat.



**Falls er bereits gepasst hat:** Er vertauscht dort, wo sein Ring liegt, sein am weitesten hinten stehendes Familienmitglied mit deinem, falls es davor steht.

Falls er den Ring nicht einsetzen konnte oder nicht tauschen kann, erhält er stattdessen Siegpunkte: 1/2/3 SP in Runde 1-3 / 4-6 / 7-9.

Die Regeln für Türsteher und Spione gelten unverändert auch für Strozzi. Für Eskorten erhält er niemals Zeit, aber ggf. 2 SP durch deine Bewegungen. Bewegst du ein Familienmitglied über einen Weg mit deiner Eskorte, erhalte 1 SP und 1 Zeiteinheit.

## PHASE 3 „DIE MEDICI BEWEGEN“

Strozzi erhält wie üblich Siegpunkte für die Kopfposition der Warteschlange. Müsste er eine Skandalkarte erhalten, wirf die Karte ab und gib ihm stattdessen 1 Zeiteinheit.

## PHASE 4 „WARGESCHLANGENWERGEN“

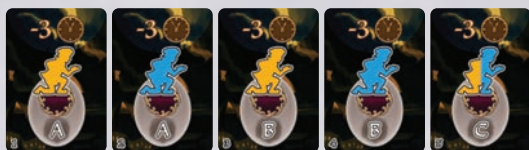
Die Wertung für Cosimo und Contessina ist unverändert. Für Giovanni gibt er die nötige Zeit aus; falls er nicht genug Zeiteinheiten hat, gibt er sie komplett aus und erhält die Siegpunkte. Hat er gar keine Zeit, kann er bei Giovanni keine Siegpunkte erhalten.

## PHASE 5 „AUFRAÜMEN“

Lege die obersten 3 Strozzi-Karten vom Stapel beiseite, mische die übrigen mit dem Abwurfstapel zusammen und lege die 3 Karten wieder verdeckt auf den Stapel.

Die anderen Schritte dieser Phase ändern sich nicht.

## DIE STROZZI-KARTEN



### Karten 1-5: Einsetzen (-3 🕒)

Strozzi setzt Familienmitglieder am Zielort des Medici A, B oder C ein. Beachte dabei, um welchen Medici es sich handelt:

**Cosimo:** Er setzt 1 Debütanten der angegebenen Farbe (s.u.) vor allen anderen Debütanten ein, die schon dort sind.

**Contessina:** Er setzt 1 Dame der angegebenen Farbe (s.u.) nach den üblichen Regeln ein.

**Giovanni:** Er setzt 2 Debütanten (1 **orange**, 1 **blau**) nach den üblichen Regeln ein.

Ist in der Warteschlange kein Feld frei, versucht er es an den Zielorten der anderen Medici in der Reihenfolge A-B-C-A. Findet er auch dort kein freies Feld, geht er vom Zielort von Medici A entgegen den Pfeilen rückwärts, bis er einen Ort mit einem freien Feld findet.

Bei Karte „5“ nimmt Strozzi 1 Debütanten oder 1 Dame (Contessina) der Farbe, von der er weniger auf dem Spielplan hat (deine Wahl bei Gleichstand).

Falls Strozzi ein Familienmitglied einsetzen muss, von dem er keines mehr auf dem Tableau hat:

1. Stelle alle Familienmitglieder dieser Farbe zurück auf sein Tableau, sofern sie nicht auf dem Zielort eines Medici stehen.
2. Setze dann das Familienmitglied ein.

Kann kein Familienmitglied vom Spielplan entfernt werden, tut Strozzi nichts.

### Karte 6: Zeit zum Feiern! (0 🕒)

Strozzi gibt seine verbliebenen Zeiteinheiten komplett aus und passt dann sofort.

Falls Giovanni aktiv ist: Er gibt alle verbliebenen Zeiteinheiten bis auf 3 aus und passt. Falls dies die 1. Karte ist, die Strozzi in dieser Runde zieht: Ignoriere die Karte, ziehe 1 neue und mische diese Karte zurück in den Stapel.

### Karte 7: Eine Freundin (-3 🕒)

Erhöhe 1 Debütanten beliebiger Farbe am Zielort von Medici A zu einer Dame; ist das nicht möglich, versuche das Gleiche am Zielort von B, dann C.

Hat Strozzi dort bereits eine Dame, oder keinen Debütanten, oder keine Dame auf dem Tableau, dann erhöht er stattdessen 1 Dame zum Maestro.

Beachte die Regeln im Kasten unten links. Hat Strozzi an keinem der Zielorte ein passendes Familienmitglied, prahlt er stattdessen (siehe unten).

### Karten 8 & 9: Prahlen (-2 🕒)

Strozzi führt eine Aktion „Prahlen“ aus, und zwar an dem Ort, der in Pfeilrichtung hinter dem Standort von Medici A liegt.

- In den Runden 1-3 erhält er 2-mal so viele Siegpunkte wie angegeben und legt 1 Becher der angegebenen Farbe auf das untere Feld.
- In den Runden 4-6 erhält er 3-mal so viele Siegpunkte wie angegeben und legt 1 Becher der angegebenen Farbe auf das mittlere Feld.
- In den Runden 7-9 erhält er 4-mal so viele Siegpunkte wie angegeben und legt 1 Becher der angegebenen Farbe auf das obere Feld.

Er braucht weder die Bedingung zu erfüllen noch ein Familienmitglied dort zu haben.

Ist das angegebene Feld der Prahltafel besetzt, versucht er es an den in Pfeilrichtung folgenden Orten, bis er eine passende Tafel findet.

### Karte 10: Wache einsetzen (-2 🕒)

Strozzi stellt 1 Wache auf das Wappen von Medici B an dessen Zielort (oder im Fall von Cosimo direkt vor dem Zielort).

Ist dieses Wappen besetzt, geht er rückwärts (entgegen der Pfeilrichtung), bis er ein passendes Wappen findet. Gibt es kein passendes Wappen, oder seid ihr in Runde 9, erhält Strozzi stattdessen 2 SP.

## ENDE DER PARTIE

Auch Strozzi erhält bei der Schlusswertung Siegpunkte für Zeiteinheiten, aber er hat keine Plankarte, die er werten kann. Um zu gewinnen, musst du mehr Siegpunkte haben als Strozzi.

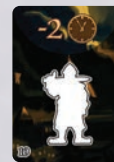
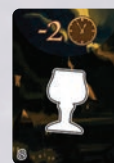
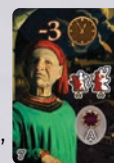
## LEICHTERES/SCHWERERES SPIEL

Um das Spiel leichter zu machen, wende diese Regeln an:

- Strozzi erhält beim Prahlen die Siegpunkte 1-mal/2-mal/3-mal.
- Strozzi erhält 1 Zeiteinheit weniger pro Runde (aber immer noch mind. 4).
- Strozzi erhält für das Prahlen während der Bewegung des Medici keine Zeit anstelle einer Skandalkarte.
- Strozzi beginnt die Partie ohne Wachen auf dem Spielplan.
- Strozzi erhält nur die Hälfte der Siegpunkte, falls er für Giovanni die Zeit nicht vollständig ausgeben kann.

Ist dir das Spiel zu leicht, versuche dies:

- Falls du zuerst passt, erhältst du keinen Bonus, sobald du wieder am Zug wärst.
- Strozzi erhält bei der Karte „Zeit zum Feiern!“ 2 SP pro ausgegebener Zeiteinheit.
- Strozzi erhält 1 Zeiteinheit mehr pro Runde (aber max. 9).
- Falls Strozzi als 1. passt, erhält er nach dem Passen einmalig 2 Zeiteinheiten.
- Gib Strozzi bei der Vorbereitung verdeckt 1 Plankarte. Decke sie bei der Schlusswertung auf und werte sie wie üblich.
- Du kannst dich nicht über Straßen bewegen, auf denen eine Wache von Strozzi steht.



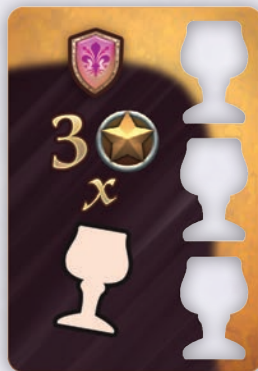


# DIE PRAHLTAFELN

Jede Prahltafel gibt dir Siegpunkte für eine bestimmte Errungenschaft:



**Großer Einfluss:** 5 SP für jede deiner Damen und deinen Maestro, soweit sie auf dem Spielplan sind.



**Unüberhörbar:** 3 SP für jeden Prahlbecher, den du eingesetzt hast (dieser hier zählt mit).



**Skandalnudel:** 3 SP für jede Skandalkarte, die du noch auf der Hand hast (egal welche Farbe sie hat).



**Spitze Ellenbogen:** 3 SP für jede Warteschlange, in der du den Kopf besetzt hast.



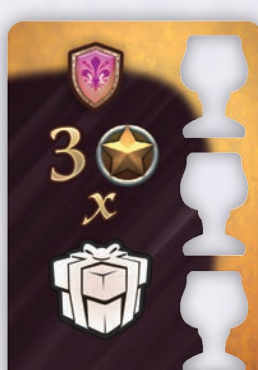
**Herrscher der Straße:** 3 SP für jedes deiner Familienmitglieder in dieser Reihe des Spielplans. **(Beispiel:** Ist diese Prahltafel am Ort 7, 8 oder 9, zählen alle deine Familienmitglieder an den Orten 7, 8 und 9.)



**Aufstrebend:** 3 SP für jedes deiner Familienmitglieder in dieser Spalte des Spielplans. **(Beispiel:** Ist diese Prahltafel am Ort 1, 4 oder 7, zählen alle deine Familienmitglieder an den Orten 1, 4 und 7.)



**Stark vertreten:** 4 SP für jeden Ort, an dem du mind. 2 Familienmitglieder hast.



**Spendabel:** 3 SP für jedes Geschenk, das du verteilt hast (egal an welchen Medici).



**Allgegenwärtig:** 2 SP für jeden Ort, an dem du mind. 1 Familienmitglied hast.



# BEISPIEL FÜR EINE RUNDE

Dieses Beispiel soll euch verdeutlichen, wie die erste Spielrunde ablaufen könnte.

Ihr spielt zu dritt: **Blau** (Startfamilie), **Orange** und **Violett**. Vor der 1. Runde setzt ihr kostenlos und in umgekehrter Spielreihenfolge je 1 Debütanten ein: zuerst **Violett**, dann **Orange**, dann **Blau**.



Weil Cosimo sich in dieser Runde zum Ort 6 bewegen wird, setzt **Violett** seinen Debütanten auf den Ort 6.

**Orange** wählt den Ort 5. Er liegt an Cosimos Weg und ist außerdem dicht an allen Zielanzeigern – das hilft bei der Wertung während der Bewegung der Medici.

**Blau** setzt ihren Debütanten an den Ort bei Cosimos Kutsche. Sie hofft, dass sie ihn schnell beschenken und dadurch Eskorten auf die Straßen bringen kann.



Jetzt beginnt die 1. Runde. Alle beginnen die Partie mit 12 Zeiteinheiten.

**Blau** zahlt 2 Zeiteinheiten, um Cosimo zu beschenken. Sie stellt dafür 1 Eskorte zwischen die Orte 4 und 5. Sie hofft, dass **Violett** und **Orange** sich nach Ort 4 bewegen; **Blau** würde dafür je 2 SP erhalten.

**Orange** zahlt 4 Zeiteinheiten, um 1 Debütanten an Ort 6 zu entsenden. Das ist nicht nur das nächste Ziel, es hilft auch bei der Prahltafel „Herrscher der Straße“ am Ort 5.

**Violett** zahlt 4 Zeiteinheiten, um 1 weiteren Debütanten zum Ort 6 zu entsenden. Er möchte diese Wertung gewinnen! Weil **Orange** dort bereits einen Debütanten hat, geht der **violette** an das Ende der Warteschlange.

**Blau** hat jetzt noch 10 Zeiteinheiten, **Orange** und **Violett** je 8.



Alle hatten 1 Aktion, also ist **Blau** wieder am Zug. Sie gibt Cosimo ein 2. Geschenk. Das kostet diesmal 3 Zeiteinheiten (2+1). Sie stellt die Eskorte zwischen die Orte 5 und 6 in der Hoffnung, von den erwarteten Bewegungen von **Violett** und **Orange** in Richtung Contesina zu profitieren.

**Orange** zahlt 4 Zeiteinheiten, um 1 Debütanten an den Ort 4 zu entsenden.

**Violett** schaut sich die Medici-Scheibe an: Für Cosimos Wertung ist der 2. Platz 3 SP mehr wert als der 3. Platz. **Violett** erhöht also den neuen Debütanten für 5 Zeiteinheiten zur Dame, die sich sofort an den Kopf der Warteschlange bewegt. Das ist auch für Contesinas Wertung günstig, weil sie nur Damen und Maestros wertet.

**Blau** hat jetzt noch 7 Zeiteinheiten, **Orange** hat 4 und **Violett** hat 3.



**Blau** bewegt 1 Debütanten für 1 Zeiteinheit nach Ort 2. Das liegt auf Cosimos Weg zum Ort 6, also wird sie einen Bonus für die Kopfposition erhalten.

**Orange** gibt 1 Zeiteinheit aus, um seine Position für die Aktion „Prahlen“ zu nutzen. „Herrscher der Straße“ am Ort 5 gibt ihm 3 SP für jeden eigenen Bittsteller in dieser Reihe – das sind 3, also erhält er 9 SP.

Die Prahltafel hat 3 Felder für Prahlbecher. **Orange** hatte 9 SP, legt den Becher also auf das mittlere Feld („7-12“). **Blau** und **Violett** würden für diese Errungenschaft jetzt mind. 13 SP gewinnen müssen, um das oberste Feld zu beanspruchen – mit dem gleichen Wert oder weniger bleibt einem von ihnen nur noch das Feld „0-6“, aber dadurch bekommen sie keine Skandalkarte sobald sich Cosimo bewegt!

**Violett** passt; er will Zeit für die nächste Runde aufsparen und auch **Orange** daran hindern, seinen Ring auf Ort 6 zu platzieren und einen Debütanten zu vertauschen. Er bekommt 2 Zeiteinheiten, weil er als 1. gepasst hat.

**Blau** hat jetzt noch 6 Zeiteinheiten, **Orange** hat 3 und **Violett** hat 5.



**Blau** hat noch Zeit verfügbar und gibt 4 Zeiteinheiten aus, um 1 weiteren Debütanten zum Ort 3 zu entsenden und sich damit einen weiteren Kopfbonus zu sichern.

**Orange** muss Ort 5 besetzt halten, um die Belohnung für sein Prahlen zu kassieren, und passt deshalb jetzt.

**Violett** hat bereits gepasst und darf 1 Bonus wählen; er nimmt 1 Zeiteinheit.

**Blau** hat jetzt noch 2 Zeiteinheiten, **Orange** 3 und **Violett** 6.

Jetzt passt auch **Blau**.

Alle haben gepasst, und damit endet die Phase 2 „Aktionen ausführen“ sofort. Deshalb erhalten **Orange** und **Violett** keinen weiteren Bonus.

Es folgt die Phase 3 „Die Medici bewegen“.



Cosimo bewegt sich nach Ort 6 und passiert dabei diese Orte:

5. **Orange** erhält 1 SP für die Wertung des Warteschlangen-Kopfes und 1 von Cosimos Skandalkarten für die beanspruchte Errungenschaft.

2&3. **Blau** erhält je 1 SP für die Kopfwertung.

6. **Violett** erhält 1 SP für die Kopfwertung.

Jetzt folgt Phase 4 „Warteschlange werten“ am Zielort.

Cosimo vergibt für alle Bittsteller in der Warteschlange Siegpunkte.

**Violett** hat 1 Dame am Kopf der Schlange und einen Debütanten an 2. Position; das bringt ihm 11 + 7 SP. **Violett** erzielt also 18 SP.

**Orange** hat 1 Debütanten an 3. Position und erhält 4 SP.

Die 1. Runde ist beendet. **Blau** hat 2 SP (wird aber in der nächsten Runde durch ihre Eskorten wohl 14 SP einfahren), **Orange** hat 14 SP und **Violett** hat 19 SP.





# DIE SKANDALKARTEN



*Figliolo,* -2

Setze 1 Wache irgendwo auf dem Spielplan ein, selbst wenn dort schon eine fremde Wache ist.

Wähle ein beliebiges Wappen (Spion, Türsteher, Eskorte). Vorhandene Wachen bleiben dort und behalten ihre Funktion.

*Carissima,* -2\*

Gib einem **beliebigen** Medici irgendwo auf dem Spielplan 1 Geschenk. Das kostet die übliche Zeit (-2 und -1/Geschenk).

Du brauchst nicht am Ort der betreffenden Kutsche zu sein.

*Messere,* -2

Lege 1 deiner Prahltbecher von einer Prahltafel zurück auf dein Familientableau.

Du behältst die Siegpunkte für diese Prahltafel. Du darfst diese Errungenschaft später erneut beanspruchen.

*Figliolo,* -2

Bewege 1 deiner Familienmitglieder auf dem Spielplan an einen beliebigen Ort.

Ignoriere dabei Eskorten.

*Carissima,* -3

Tausche die Position von 1 deiner Familienmitglieder mit einem **beliebigen** Bittsteller niedrigeren Ranges an einem rechtwinklig benachbarten Ort.

Beide reihen sich wie üblich in ihre Warteschlangen ein.

*Messere,* -2

Tausche die Positionen von 2 beliebigen Bittstellern der gleichen Warteschlange. Die Rangfolge gilt weiterhin!

*Figliolo,* -3

Bewege 1-2 deiner Familienmitglieder um je 1-3 Orte. Berücksichtige dabei Eskorten.

*Carissima,* -3

Erhöhe 1 Debütanten zur Dame.

*Messere,* +3

Entferne 1 deiner Familienmitglieder endgültig vom Spielplan.

Du erhältst dafür 3 Zeiteinheiten. Du kannst das Familienmitglied in dieser Partie nicht wieder einsetzen.

*Figliolo,* -2

Setze 1 Debütanten an einem beliebigen Ort ein, an dem du bereits eine Dame oder den Maestro hast.

*Carissima,* -2

Rücke 1 deiner Familienmitglieder in seiner Warteschlange so weit nach vorne, wie es sein Rang erlaubt.

*Messere,* -1

Nutze 1 beliebige Prahltafel irgendwo auf dem Spielplan.

Dort benötigst du kein Familienmitglied, ansonsten gelten die normalen Regeln.