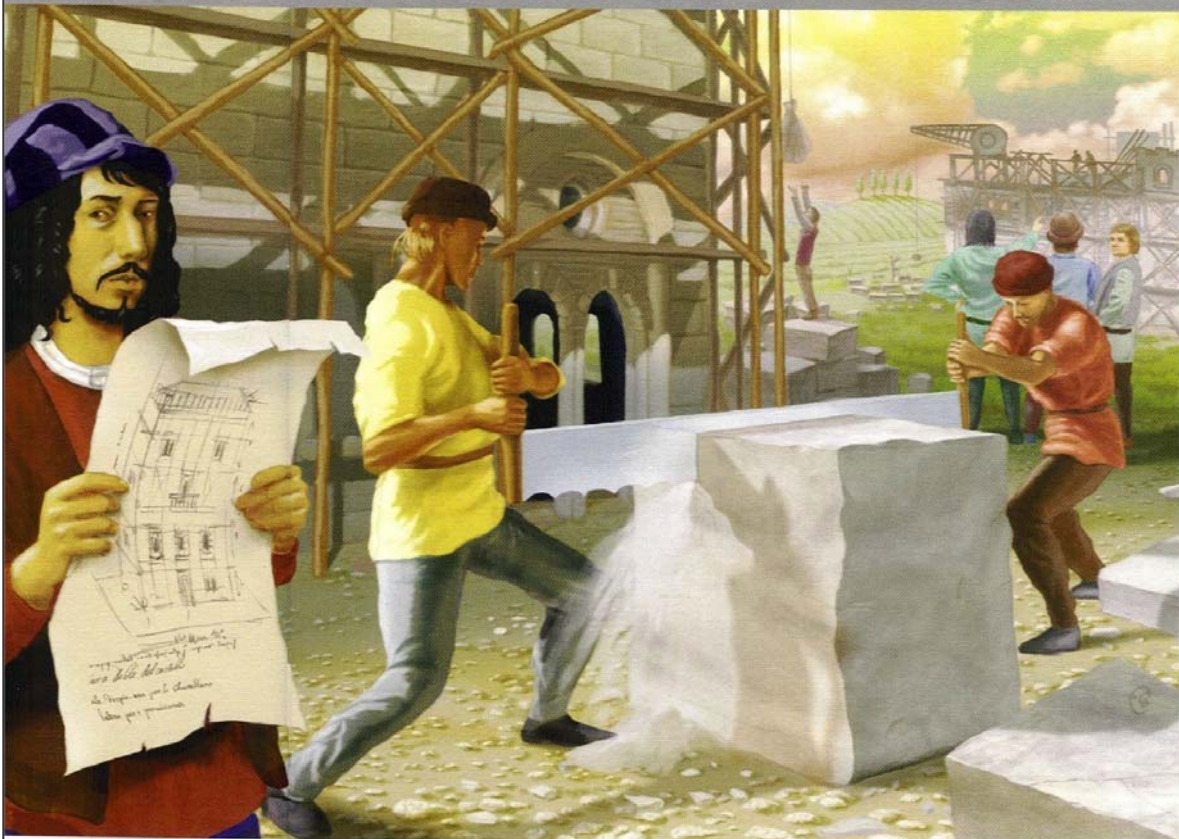


Reiner Knizia
2

Reiner Knizia

PALAZZO

PALAZZO



Hoger, groter, schoner !
Wie bouwt het prachtigste paleis ?

Ravensburger

Palazzo
Alea, 2005
KNIZIA Reiner
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

We bevinden ons in Florence in het jaar 1500. De stad bevindt zich zowel cultureel als economisch op zijn hoogtepunt. Er ontbrandt zich een wedstrijd om de bouw van de prachtigste paleizen. Wie zal de meest succesvolle bouwheer zijn? Wie behaalt de meeste zegepunten? Wie wint het spel?

Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van bouwheren die proberen om zo veel mogelijk waardevolle paleizen op te richten. Om dit doel te bereiken, kunnen de deelnemers kiezen uit drie verschillende zetmogelijkheden.

Ze kunnen zorgen dat er nieuw en vers geld ter beschikking komt. Ze kunnen nieuwe bouwelementen kopen of respectievelijk veilen of ze verbouwen hun paleizen zodat ze nog meer waardevol worden. Des te hoger een paleis is en des te meer vensters respectievelijk deuren een paleis bevat, des te meer zegepunten kan dit paleis opleveren.

Winnaar van het spel wordt die speler die aan het einde van het spel paleizen bezit die in totaal de meeste zegepunten opleveren.

De spelers proberen zo veel mogelijk waardevolle paleizen (met vele vensters) te bouwen.

Diegene die aan het einde van het spel de meeste zegepunten bezit, wordt de winnaar van Palazzo.

Spelmateriaal

55 geldkaarten

Telkens 3x de waardes 3, 4, 5, 6 en 7 in drie verschillende munteenheden en 10 certificaten met de waarde 2.



4 steengroeven (eerder rechthoekig)



➡ 1 verzamelplaats (eerder vierkantig)

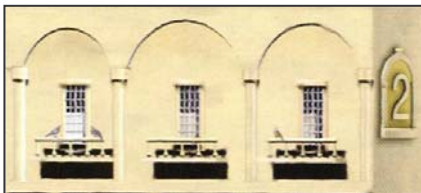


➡ 1 bouwmeester



➡ 48 bouwelementen

Per kleur zijn er drie volledige paleizen (= 5 verdiepingen) met telkens 1, 2 en 3 vensters per verdieping en nog één extra bouwelement van de derde verdieping met 1 venster.



➡ **5 ruiterkaarten**

Deze kaartjes kondigen het einde van het spel aan.



➡ **1 certificaat met de waarde 3**

Te vergelijken met de 10 certificaten met de waarde 2.



➡ **4 overzichtskaarten**

<p>min 5 ZP</p>	<p>0 ZP</p>	<p>6 ZP</p>
<p>20 ZP</p> <p>Aantal vensters + 6 Bouwmateriaal + 6</p>	<p>13 ZP</p> <p>Aantal vensters + 3 Bouwmateriaal + 3</p>	<p>8 ZP</p> <p>Aantal vensters Bouwmateriaal + 3</p>

Als de spelregels voor de eerste keer worden gelezen, bevelen wij aan om de teksten in de kaders niet te gebruiken. De teksten in de kaders zijn nuttig om snel in een volgend spel te kunnen instappen.

Spelvoorbereiding

De **verzamelplaats** wordt in het midden van de tafel gelegd. De **4 steengroeven** worden rondom de verzamelplaats gelegd. Deze vijf elementen vormen **het uitstalraam**.

De **bouwmeester** wordt op een willekeurige steengroeve geplaatst.

De **48 bouwelementen** worden naar hun rugzijde (I, II en III) uitgesorteerd en in drie goed gemixte en verdekte stapels naast het uitstalraam gelegd.

De **5 ruiterskaarten** (einde van het spel) worden zeer grondig en verdekt gemixt in de stapel met de III op de rugzijde.

Van de stapel met de I op de rugzijde worden nu de **bovenste 5 kaarten** omgedraaid en één voor één, in de volgorde zoals ze werden omgedraaid, telkens **open** op de vier steengroeven en de verzamelplaats gelegd.

In het spelverloop worden eerst de bouwelementen van de stapel met de I op de rugzijde gebruikt, daarna de bouwelementen van de stapel met de II op de rugzijde en als laatste de bouwelementen van de stapel met de III op de rugzijde. In deze laatste stapel werden ook de 5 ruiterskaarten gemixt die het spel zullen beëindigen.

Het **certificaat met de waarde 3** wordt open naast het uitstalraam klaargelegd.

De **55 geldkaarten** worden zeer grondig gemixt en als verdekte stapel naast het uitstalraam klaargelegd. Elke speler **ontvangt van deze stapel 4 geldkaarten** die hij zo in de hand neemt dat de andere medespelers ze niet kunnen zien.

Bovendien ontvangt iedere speler nog een **overzichtskaart** die hem in de loop van het spel de nodige informatie geeft over de zegepunten.

Het spelmateriaal wordt, zoals op deze afbeelding wordt getoond, klaargelegd.



Iedere speler ontvangt 4 geldkaarten en een overzichtskaart.

Vooraleer we verdergaan met het algemene spelverloop, geven we vooreerst nog zeer belangrijke informatie.

De 48 bouwelementen

De 48 bouwelementen bestaan uit **drie verschillende soorten bouw materiaal** (baksteen, zandsteen en marmer) en tonen **één tot drie** vensters of respectievelijk deuren. In de verdere handleiding wordt alleen nog gesproken over vensters, al worden hieronder ook de deuren gerekend.

Er zijn bouwelementen voor vijf verschillende verdiepingen (dit is te zien aan het cijfer 1 tot en met 5 aan de rechterkant van het bouwelement) die beginnen aan de benedenverdieping (bouwelement met het cijfer 1) en eindigen bij het dak (bouwelement met het cijfer 5).

Met deze bouwelementen richten de spelers paleizen op. Deze paleizen leveren dan weer zegepunten op. Hoe meer vensters (en ook deuren) een paleis bevat des te waardevoller het paleis wordt.

De bouwelementen bestaan uit drie verschillende soorten bouw materiaal, tellen 1 tot 3 vensters en kunnen worden gebruikt voor 5 verdiepingen.

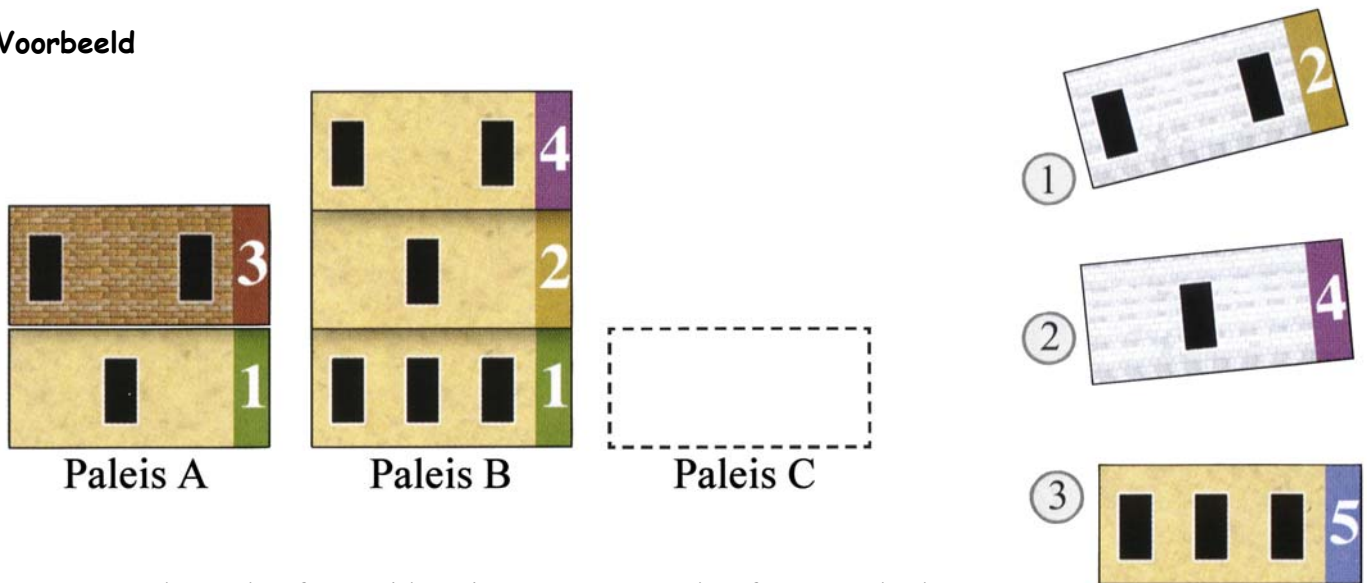


De bouwvoorschriften

1. De bouwelementen kunnen van onder naar boven **alleen opklimmend** worden gebouwd (*bijvoorbeeld 1 - 2 - 3 en niet 3 - 1 - 2*).
Op elk moment mogen er **'leegtes'** ontstaan en dit al vanaf de eerste verdieping (*bijvoorbeeld 2 - 4 - 5 of 1 - 3*).
2. Geen enkel paleis mag **dezelfde verdiepingen** bevatten (bijvoorbeeld een paleis met de verdiepingen 2 - 4 - 4 - 5 is niet toegelaten).
3. De **bouwmaterialen mogen** in een paleis op gelijk welk moment **worden gemixt** (bijvoorbeeld baksteen 2 - marmer 3 - zandsteen 5 is toegelaten).
Opgelet: Een paleis dat in één bouw materiaal wordt gebouwd, brengt aan het einde van het spel meer zegepunten op.
4. Het **aantal vensters** in een paleis mag van verdieping tot verdieping naar keuze worden gevarieerd.
5. Een bouwelement mag normaal gezien **enkel bovenop** een ander bouwelement worden gebouwd.
Als een speler een bouwelement toch **onder een ander bouwelement wil schuiven**, dan kan dit ook maar dan alleen via de speciale zetmogelijkheid 'Een bouwelement verbouwen' (zie pagina 13).
Zijn bijvoorbeeld de eerste en de derde verdieping van een paleis al gebouwd dan kan men de verdiepingen 4 en/of 5 eenvoudig bovenop de gebouwde verdiepingen bouwen. Als men de tweede verdieping in dit gebouw wil inbouwen dan zal men dit moeten doen via een omweg over de zetmogelijkheid 'Een bouwelement verbouwen'.

6. Elke speler mag **een willekeurig aantal paleizen** oprichten of respectievelijk afwerken. Men moet er wel rekening mee houden dat een paleis met **slechts één verdieping**, aan het einde van het spel, **5 minpunten** oplevert.
7. Als een speler bouwelementen koop of veilt, moet hij deze elementen onmiddellijk verbouwen. In plaats van te verbouwen, mag een speler ook een gekocht of geveild bouwelement uit het spel verwijderen door het verdekt terug in de doos te leggen. *Dit kan zinvol zijn om tegen het einde van het spel minpunten te vermijden.*
8. Bouwelementen die al in een paleis zijn ingebouwd, kunnen enkel nog via de zetmogelijkheid 'Een bouwelement verbouwen' (zie pagina 13) worden verbouwd.

Voorbeeld



Anne bezit de beide afgebeelde paleizen **A** en **B** en heeft zonet de drie afgebeelde bouwelementen rechts geveild.

Bouwelement 1 kan ze niet op paleis **A** bouwen omdat dit indruist tegen het bouwvoorschrift 1 (een paleis met de verdieping 1 - 3 - 2 is niet toegelaten). Ook mag ze dit bouwelement niet onmiddellijk in paleis **A** inbouwen (tussen de verdiepingen 1 en 3 schuiven). Om dit te mogen doen, moet ze eerst het bouwelement 1 als afzonderlijk onderdeel bouwen (dit wordt dan de start van een nieuw paleis, paleis **C**) en dit dan in een latere spelbeurt via de zetmogelijkheid 'Een bouwelement verbouwen' in het paleis **A** inbouwen.

In paleis **B** kan dit bouwelement 1 niet worden gebruikt omdat dit indruist tegen het bouwvoorschrift 2 (geen dezelfde verdiepingen in een paleis).

Bouwelement 2 kan ze onmiddellijk op paleis **A** bouwen. Op paleis **B** kan dit bouwelement niet worden gebouwd omdat dit indruist tegen het bouwvoorschrift 2. Op paleis **C** (indien bouwelement 1 daar werd gelegd) zou het ook zinvol kunnen zijn. Als dit zou gebeuren dan kan in alle geval later het bouwelement 1 niet meer in paleis **A** worden ingebouwd.

Bouwelement 3 kan ze op ieder paleis bouwen (zowel **A**, **B** als **C**). Op paleis **B** zou dit het meest zinvol zijn.

De **bouwvoorschriften** luiden als volgt:

- Er mag alleen opklimmend worden gebouwd.
- Er mogen geen identieke verdiepingen in een paleis worden gebouwd.
- De bouwmaterialen mogen worden gemixt.
- Het aantal vensters in een paleis mogen worden gevarieerd.
- Er mag alleen bovenop andere bouwelementen worden gebouwd (tenzij via de speciale zetmogelijkheid 'Een bouwelement verbouwen').
- Elke speler mag een willekeurig aantal paleizen bouwen.
- Bouwelementen moeten onmiddellijk na de verwerving ervan worden gebouwd ofwel worden afgestoten.

De 55 geldkaarten

De 55 geldkaarten tonen drie verschillende munteenheden, te herkennen aan de verschillende afbeelding op de munten en vooral aan de verschillende achtergrond van de kaart.

Elke munteenheid bestaat telkens driemaal uit de waarden 3, 4, 5, 6 en 7.

Bovendien bevinden er zich nog 10 certificaten met de waarde 2. Deze munteenheid is neutraal en kan dus als joker, met de waarde 2, voor elk van de drie munteenheden worden ingezet.

Voor elke betaling, die een speler in dit spel verricht, mag hij maar geld van één munteenheid en/of een willekeurig aantal jokers gebruiken.



Uitzondering

Exact 3 kaarten die dezelfde waarde hebben en alle drie van een verschillende munteenheid zijn, kunnen eveneens als neutrale munteenheid worden gebruikt en hebben altijd de totale waarde van 15 (onafhankelijk van hun eigen waarde).

Dit geldt eveneens voor drie certificaten met de waarde 2. Om deze uitzondering te benutten, moeten de drie kaarten in één keer als groep worden uitgespeeld.

Naast het afleggen van zo een '3-groep' kunnen vervolgens nog een willekeurig aantal kaarten van één kleur respectievelijk certificaten met de waarde 2 en respectievelijk andere '3-groepen' worden toegevoegd (zie het voorbeeld op pagina 12).



De geldkaarten

- Er zijn 3 munteenheden met telkens 3x de waardes 3, 4, 5, 6 en 7.
- Er zijn 10 certificaten met de waarde 2 die als joker kunnen worden gebruikt.
- Voor een betaling mag altijd maar één munteenheid (+ een willekeurig aantal jokers) worden gebruikt.
- Drie kaarten, die gelijktijdig worden uitgespeeld als groep, met dezelfde waarde en van een verschillende munteenheid tellen als een joker met de waarde 15 (dit geldt eveneens voor drie certificaten met de waarde 2).

Spelverloop

De jongste speler begint het spel. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, **moet 1** van de volgende **drie verschillende zetmogelijkheden** uitvoeren:

- **Geld nemen;**
- **Bouwelementen kopen respectievelijk veilen;**
- **Een bouwelement verbouwen.**

De speler die aan de beurt is, moet ofwel:

- geld nemen;
- bouwelementen kopen respectievelijk veilen;
- een bouwelement verbouwen.

Geld nemen

Als de speler voor deze zetmogelijkheid kiest dan legt hij van de geldstapel één kaart meer bloot dan het aantal deelnemers. *In een spel met 3 spelers worden dus 4 kaarten blootgelegd.*

Vervolgens kiest hij uit deze kaarten **twee willekeurige** kaarten en neemt deze kaarten bij zijn andere geldkaarten in de hand. Om de beurt (met de wijzers van de klok mee) nemen vervolgens de andere spelers telkens één van de resterende kaarten in de hand.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Tips

- Als de voorraadstapel is opgebruikt dan wordt de aflegstapel grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.
- Er bestaat geen geldlimiet. Een speler mag dus een onbeperkte geldvoorraad bezitten.
- Als er toch onvoldoende geldkaarten ter beschikking zouden zijn, dan moet de actuele speler voor een andere zetmogelijkheid kiezen.

GELD NEMEN

De speler die aan de beurt is, legt één kaart meer bloot dan het aantal deelnemers. Hij neemt 2 kaarten, alle andere spelers nemen om de beurt elk 1 kaart.

Bouwelementen kopen respectievelijk veilen

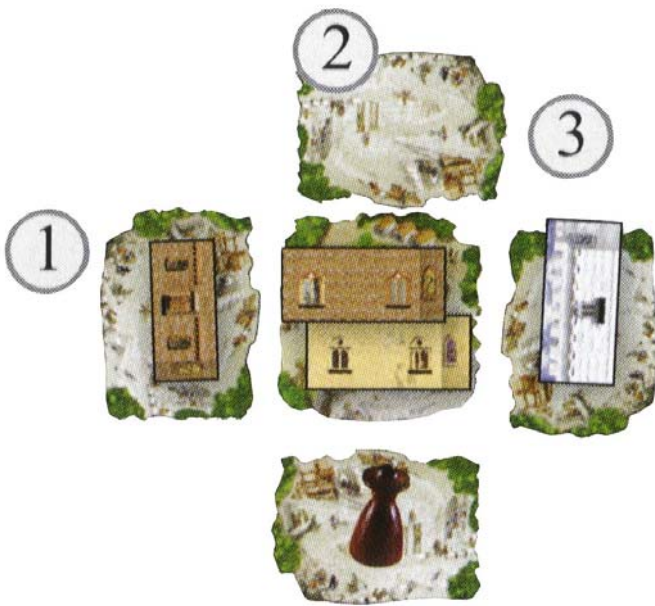
Als de speler voor deze zetmogelijkheid kiest dan legt hij van de actuele bouwelementenstapel de bovenste twee kaarten bloot. De **eerste kaart** legt hij altijd **open op de verzamelplaats**, de **tweede kaart** legt hij altijd **open op een steengroeve**.

Op **welke steengroeve** deze kaart wordt gelegd, hangt af van het **aantal vensters** van het bouwelement. De steengroeve met de **bouwmeester** geldt altijd als **vertrekbasis**. Per venster wordt, met de wijzers van de klok mee, telkens één steengroeve verder geteld tot uiteindelijk de correcte steengroeve is bepaald en het bouwelement open op deze steengroeve wordt gelegd.

Pas nadat de speler de beide bouwelementen heeft geplaatst, beslist hij:

- a) ofwel dat hij bouwelementen koopt;
- b) ofwel dat hij bouwelementen veilt.

Eén van deze acties (kopen of veilen) moet de actuele speler doen.



Voorbeeld

Een bouwelement met **één venster** wordt in dit voorbeeld altijd op steengroeve **1** gelegd.

Een bouwelement met **twee vensters** wordt in dit voorbeeld altijd op steengroeve **2** gelegd.

Een bouwelement met **drie vensters** wordt in dit voorbeeld altijd op steengroeve **3** gelegd.

BOUWELEMENTEN KOPEN RESPECTIEVELIJK VEILEN

Er worden altijd 2 bouwelementen blootgelegd. Het eerste bouwelement wordt op de verzamelplaats gelegd, het tweede op de overeenkomstige steengroeve (afhankelijk van het aantal vensters).

A. Bouwelementen kopen

De speler kan **enkel bouwelementen van de verzamelplaats** kopen. De bouwelementen die op de steengroeven liggen, kunnen niet worden gekocht maar integendeel worden geveild.

De speler **moet minstens 1** en **mag maximaal 2** bouwelementen kopen. De kostprijs van elk bouwelement op de verzamelplaats wordt bepaald door de volgende formule:

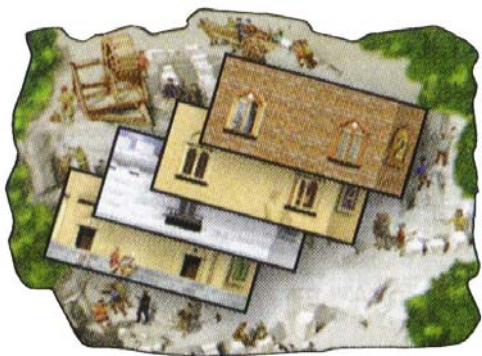
De kostprijs bedraagt 10 **min** het aantal bouwelementen dat zich, aan het begin van de beurt, op de verzamelplaats bevindt.

Opgelet

Bij de aankoop van 2 bouwelementen wordt niet bouwelement per bouwelement gekocht, maar wel het totale pakket in één keer. Dit betekent dat de speler de totale kostprijs van de beide bouwelementen moet vereffenen door het afleggen van de geldkaarten van één munteenheid en/of jokerkaarten.

De speler mag meer betalen dan nodig is, maar hij ontvangt geen wisselgeld.

Na de aankoop en het daaropvolgende bouwen, is de volgende speler aan de beurt.



Voorbeeld

Elk van deze 4 bouwelementen kost $10 - 4 = 6$.

De speler koopt 2 bouwelementen en betaalt hiervoor 15 in plaats van de gevraagde 12 (omdat hij geen gepast geld heeft). Hij ontvangt geen wisselgeld.

KOPEN

De speler kan 1 of 2 bouwelementen van de verzamelplaats kopen.

Hij betaalt: $10 - \text{aantal bouwelementen}$.

B. Bouwelementen veilen

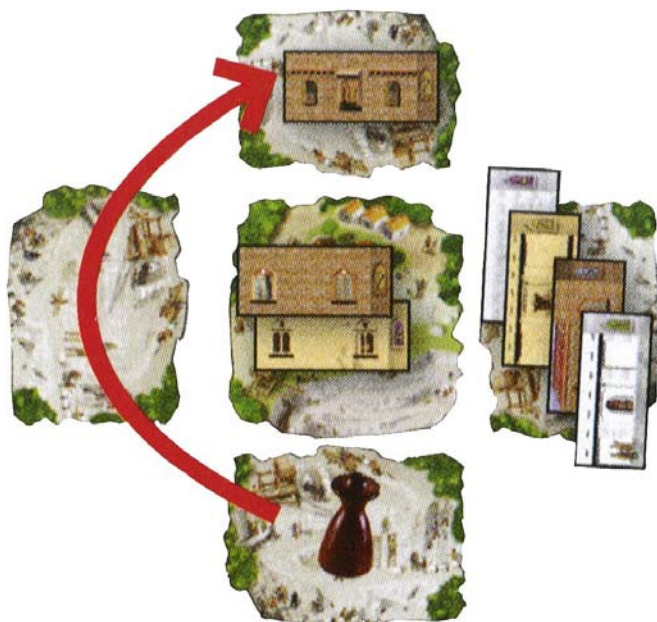
Om te beginnen **verplaatst** de speler, die aan de beurt is, **de bouwmeester** met de wijzers van de klok mee naar de eerstvolgende steengroeve waarop minstens 1 bouwelement ligt.

Alle bouwelementen op deze steengroeve worden nu op de veiling aangeboden.

De **speler die aan de beurt** is, start de veiling (hij is de veilingmeester) en neemt het certificaat met de waarde 3 en legt dit open vóór zich neer.

Dit is zijn eerste bod. In eerste instantie mag hij nog niet meer bieden.

Daarna wordt er om de beurt verder gespeeld, meestal over meerdere biedrondes.



Opmerking

Het certificaat met de waarde 3 wordt identiek behandeld als het certificaat met de waarde 2. Dit betekent dat het ook een neutraal betaalmiddel is. Vanaf de volgende biedronde kunnen door de speler een willekeurig aantal geldkaarten aan dit certificaat worden toegevoegd in overeenstemming met de regels van de geldkaarten.

Alle spelers moeten nu om de beurt ofwel het bod van de vorige speler overbieden ofwel passen. Als een speler opnieuw aan de beurt komt, kan hij zijn bod (dat op de tafel ligt) verhogen door er opnieuw passende geldkaarten en/of jokers aan toe te voegen ofwel passen.

Een bod dat **op de tafel** ligt, mag **niet opnieuw in de hand** worden genomen.

Als een speler past dan verlaat hij de huidige biedronde en hij neemt de kaarten van zijn bod terug in de hand.

Voorbeeld

Anne is de veilingmeester.

Om te beginnen legt zij het certificaat met de waarde 3 als bod. Zij bezit in haar hand de acht afgebeelde geldkaarten.

Als zij de volgende keer aan de beurt komt, staat het hoogste bod op 15. Anne legt haar drie kaarten met de waarde 4 bij haar certificaat en vormt nu een bod van 18.

Eén biedronde later ligt het hoogste bod al op 25. Anne overweegt nu om ofwel de drie certificaten met de waarde 2 als een 15 uit te spelen en zodoende haar bod te verhogen

naar 33 (18 + 15) ofwel de grijze 6 en één certificaat van 2 uit te spelen en het bod te verhogen naar 26 (18 + 6 + 2). Deze laatste overweging biedt haar het voordeel dat zij de twee andere certificaten met de waarde 2 later nog kan inzetten in een volgende veiling. Anne besluit dan ook om te kiezen voor de laatste mogelijkheid en zij verhoogt het bod tot 26. Het bod stijgt echter onmiddellijk tot 31. Dit bedrag kan Anne niet meer bereiken omdat zij de bruine 5 niet mag spelen en de twee certificaten van 2 maar 4 waard zijn. Uiteraard mag zij haar vorig bod niet terugnemen om dan toch te kunnen opteren voor haar eerste overpeinzing en de drie certificaten als groep voor 15 te laten tellen.

Anne past en zij neemt al haar kaarten opnieuw in de hand. Het certificaat met de waarde 3 wordt terug in het uitstalraam gelegd.

De veilingronde eindigt zodra alle spelers uitgezonderd één hebben gepast. De **winnaar** van de veilingronde **geeft al zijn geldkaarten af** (deze kaarten worden op een open aflegstapel gelegd naast de voorraadstapel), **neemt alle geveilde bouwelementen** van de steengroeve en **verbouwt deze bouwelementen** rekening houdend met de bouwvoorschriften.

Het certificaat met de waarde 3 wordt terug in het uitstalraam gelegd.

UITZONDERING

Als er op de steengroeve met de bouwmeester **4 of meer bouwelementen** liggen, dan worden deze bouwelementen **niet geveild** maar dan gebeurt het volgende: de speler die aan de beurt is, neemt van deze steengroeve een bouwelement naar keuze en verbouwt dit.

Om de beurt nemen ook alle andere spelers een bouwelement en verbouwen het. Als er dan nog bouwelementen overblijven dan worden deze bouwelementen verdekt in de doos teruggelegd. Dit betekent dat deze bouwelementen uit het spel verdwijnen

Voorbeeld

Er nemen drie spelers aan het spel deel en er liggen 5 bouwelementen op de steengroeve. Om de beurt nemen alle spelers één bouwelement en verbouwen het. Er blijven twee bouwelementen over die verdekt in de doos worden teruggelegd.

Na de veiling (respectievelijk het nemen bij 4 of meer bouwelementen zoals zonet beschreven) **en het bouwen** is de **volgende speler aan de beurt**. Dit is altijd de speler die links van de veilingmeester zit.



VEILEN

Om te beginnen wordt de bouwmeester op de eerstvolgende steengroeve, met minstens één bouwelement, gelegd.

De veilingmeester biedt als eerste met het certificaat met de waarde 3. Daarna moeten de andere spelers om de beurt het hoogste bod overbieden of passen.

De winnaar betaalt het gebodene geld, neemt alle bouwelementen en verbouwt ze onmiddellijk.

Uitzondering

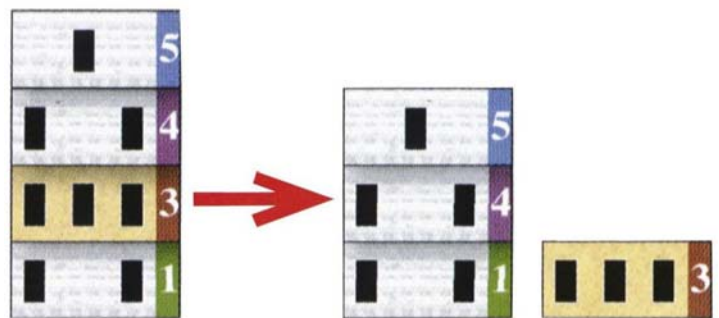
Als er meer dan 4 bouwelementen op de steengroeve liggen dan worden deze bouwelementen niet geveild. Om de beurt neemt iedere speler één bouwelement en verbouwt het; de resterende elementen verdwijnen in de doos en uit het spel.

Een bouwelement verbouwen

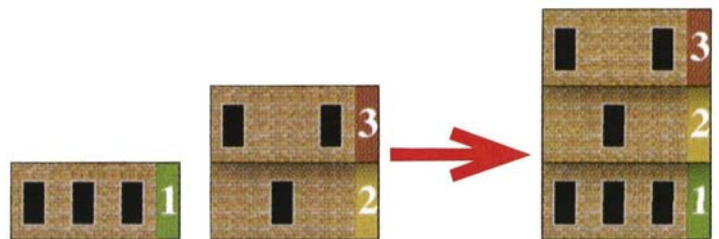
Als de speler voor deze zetmogelijkheid kiest, mag hij **één** van zijn al gebruikte bouwelementen **verbouwen**. Dit kost hem **één geldkaart** naar keuze. Deze geldkaart wordt open op de aflegstapel gelegd. Als een speler over **geen geldkaarten** beschikt, mag hij **niet verbouwen**.

De speler die mag verbouwen, kan **één** van de volgende **drie ombouwmogelijkheden** kiezen:

- Eén afzonderlijk bouwelement uit een eigen paleis (en dit van een verdieping naar keuze) wegnemen en als afzonderlijk bouwelement vóór zich afleggen.



- Eén afzonderlijk bouwelement dat vóór hem ligt op een correcte manier in één van zijn paleizen inbouwen (ook het inbouwen tussen twee verdiepingen is toegelaten).



- Eén afzonderlijk bouwelement dat vóór hem ligt uit het spel verwijderen (verdekt in de doos terugleggen).

Ter verduidelijking

Er mag nooit een bouwelement worden gedemonteerd en onmiddellijk op of in een ander paleis worden ingebouwd of respectievelijk in de doos worden teruggelegd. Om dat te kunnen doen, moet er nog eens voor de actie verbouwen worden gekozen.

1 BOUWELEMENT VERBOUWEN

Eén afzonderlijk bouwelement mag worden ingebouwd, gedemonteerd of verwijderd.

Einde van het spel

In de derde stapel van de bouwelementen werden ook de vijf ruiterskaarten (die het einde van het spel aankondigen) gemixt.



De 5 ruiterskaarten tonen de intrede van de keizerlijke gezanten, waarmee de wedstrijd om het meest waardevolle paleis wordt beëindigd.

Als een speler heeft gekozen voor de tweede zetmogelijkheid (kopen respectievelijk veilen) dan legt hij altijd welgeteld 2 bouwelementenkaarten bloot. De eerste kaart wordt altijd op de verzamelplaats gelegd en de tweede kaart wordt op de overeenkomstige steengroeve gelegd tenzij het gaat over ruiterskaarten. De ruiterskaarten worden altijd naast het uitstalraam gelegd. Voor deze ruiterskaarten worden er geen vervangende bouwelementenkaarten gekozen.

Zodra de **vijfde ruiterskaart** opduikt, **eindigt het spel onmiddellijk**. Dit betekent dat er daarna niets meer wordt gekocht of geveild.

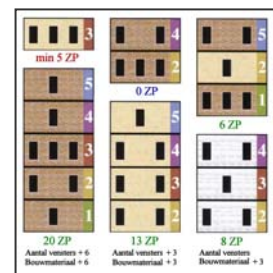
Tip

Indien er bij een speler zich het zeer zeldzame geval zou voordoen dat na het blootleggen van de twee kaarten er geen enkele kaart op een steengroeve zou liggen, mag hij desondanks toch kiezen voor de tweede zetmogelijkheid 'veilen' ook al gebeurt er dan in werkelijkheid niets.

ZEGEPUNTEN

De spelers berekenen nu de **zegepunten** van hun paleizen. Het aantal zegepunten van een paleis bedraagt:

- ⇒ als het uit 1 verdieping bestaat: **min 5 zegepunten**
- ⇒ als het uit 2 verdiepingen bestaat: **0 punten**
- ⇒ als het uit 3 verdiepingen bestaat: **het aantal vensters**
- ⇒ als het uit 4 verdiepingen bestaat: **het aantal vensters + 3**
- ⇒ als het uit 5 verdiepingen bestaat: **het aantal vensters + 6**



EXTRA ZEGEPUNTEN

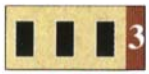
Bij deze zegepunten worden eventueel nog **extra zegepunten** toegevoegd als het paleis werd gebouwd in **één bepaald bouwmateriaal** en het paleis bestaat uit **een minimum aantal verdiepingen**.

Als het paleis bestaat uit:

- ⇒ 1 of 2 verdiepingen: **+ 0 zegepunten**
- ⇒ 3 of 4 verdiepingen: **+ 3 zegepunten**
- ⇒ 5 verdiepingen: **+ 6 zegepunten**

De **winnaar** is de speler die de **meeste zegepunten** bezit. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die uit zijn geldkaarten het grootste bedrag kan vormen (enkel met één munteenheid + jokers).

Voorbeeld



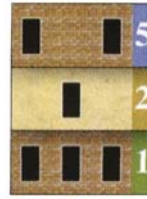
- 5 ZP

1 verdieping: - 5



0 ZP

2 verdiepingen: 0



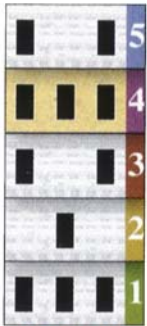
6 ZP

vensters: 6



13 ZP

vensters: 7
4 verdiepingen: 3
1 bouw materiaal: 3



17 ZP

vensters: 11
5 verdiepingen: 6



20 ZP

vensters: 8
5 verdiepingen: 6
1 bouw materiaal: 6



8 ZP

vensters: 5
1 bouw materiaal: 3

Opmerking

Stel dat de speler het afzonderlijke bouwelement in het tweede paleis had kunnen inbouwen via de zetmogelijkheid 'verbouwen' dan had hij 13 zegepunten meer behaald (+8 in plaats van -5).

EINDE VAN HET SPEL

Zodra het vijfde ruitkaartje opduikt, eindigt het spel onmiddellijk.

Zegepunten

De spelers berekenen hun zegepunten:

- ➔ 1 verdieping: - 5 zegepunten
- ➔ 2 verdiepingen: 0 zegepunten
- ➔ 3 verdiepingen: aantal zegepunten = aantal vensters
- ➔ 4 verdiepingen: aantal zegepunten = aantal vensters + 3
- ➔ 5 verdiepingen: aantal zegepunten = aantal vensters + 6

Extra zegepunten voor een paleis in één bouw materiaal

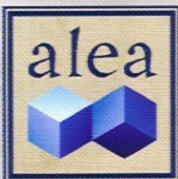
- ➔ 1 of 2 verdiepingen: + 0 zegepunten
- ➔ 3 of 4 verdiepingen: + 3 zegepunten
- ➔ 5 verdiepingen: + 6 zegepunten

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

We bevinden ons in Florence in het jaar 1500. De stad bevindt zich zowel cultureel als economisch op zijn hoogtepunt.

Overall ontstaan er indrukwekkende paleizen, het één al groter dan het andere. Er ontbrandt zich een felle wedstrijd om de bouw van de prachtigste paleizen. Wie zal de meest succesvolle bouwheer zijn in de geschiedenis van de Toscaanse hoofdstad? Wie behaalt de meeste zegepunten? Wie wint het spel?

alea ist eine Marke des Ravensburger Spieleverlags, unter der Spiele mit besonders hohem strategischen Anspruch veröffentlicht werden. Zahlreiche nationale wie internationale Auszeichnungen belegen ihre außergewöhnliche Qualität.
www.aleaspiele.de



© 2005 Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D - 88194 Ravensburg

Made in Czech Republic

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
verschluckbare Kleinteile



Autor: Reiner Knizia
Illustration: Claus Stephan
Design: Claus Stephan
Foto: Markus Schmuck
Realisation: Stefan Brück

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Dauer: 45 - 60 Minuten

Anspruch 

Inhalt: 55 Spielkarten, 1 Spielfigur,
8 Startzettel mit 48 Bausteilen,
4 Steinbrücken, 1 Lager und
4 Übersichten, 1 Spielregel