

Wie erfolgreich „alea“ gestartet ist, sieht man daran, dass bereits das nächste Spiel in unserer „Hall of Games“ aus diesem Verlag kommt. Damit gelangte auch für Wolfgang Kramer schon das 4. Spiel in die „Ruhmeshalle“ der besten Spiele der Knobelritter!

31

## Die Fürsten von Florenz

"Mein Haus, mein Auto, mein Boot!"

Diese überzogene Darstellung aus der Werbung demonstriert, was heutzutage "wichtig" ist, mit welchen Statussymbolen man in unserer modernen Zeit seinen Mitmenschen gegenüber imponieren will. Man muß kein Wissenschaftler sein, um sich vorzustellen, daß dieses Verhalten sicher auch in früheren Zeiten stattgefunden hat. Doch nach was hat beispielsweise ein Fürst im Italien zu Beginn des 16. Jahrhunderts getrachtet, um möglichst viel Ansehen unter seinesgleichen zu erlangen?

Ein großes Anwesen mit einem prachtvollen Gebäude, sicherlich. Riesige Ländereien ebenfalls. Aber wirklich Eindruck schinden und für wahrlich viel Ruhm und Ehre sorgen konnte man zu dieser Blütezeit der Renaissance, indem man sich für die Wissenschaften und die Künste einsetzte. Man holte sich Gelehrte, Künstler, Dichter und Wissenschaftler an seinen Hof, unterstützte sie - als "Mäzen" - und rühmte sich dann derer Werke. "Also, ich hab da einen Burschen namens Botti-

celli, der kann malen, sag' ich dir! Seine 'Venus' mußt du dir einmal anschauen!" - "Nichts gegen diesen da Vinci, der in meinem Palazzo weilt! Der malt nicht nur ausgezeichnet, der erfindet ständig neue Sachen" - "Habt ihr schon meinen 'David' gesehen? Stammt von einem ganz jungen Künstler namens Michelangelo, den ich gerade großzügig unterstütze!"



Diesen Gedanken greift das Spiel "Die Fürsten von Florenz" vom Erfolgsduo Richard Ulrich & Wolfgang Kramer auf. Wir schlüpfen in die Rolle einer bekannten Adelsfamilie, wie die Borgias oder die Medicis, und versuchen, die brilliantesten Köpfe dieser Zeit in unser Haus zu locken. Bis zu 5 Fürsten können an diesem Prestigekampf teilnehmen. Jeder erhält eine Spieltafel, die neben einer allgemeinen Spielübersicht auch einen Plan seines Anwesens zeigt,

ein wenig Startgeld (3.500 Floren) und drei Personenkarten, die Gäste an seinem Hof zeigen.

Die hellsten Köpfe nützen jedoch nichts, wenn sie kein Werk vollbringen. Nur fertiggestellte Gemälde, Dramen, Theaterstücke, Skulpturen und wissenschaftliche Abhandlungen bringen dem Hausherrn Prestigepunkte. Man kann sich aber leicht vorstellen, daß einem Maler, der nur in einem dunklen Kämmerlein arbeiten muß, etwas die Inspiration fehlen wird. Ein Astronom wird alleine in seinem Gästezimmer - ohne Ausblick in den Nachthimmel - auch nicht gerade die besten Erkenntnisse über die Planeten und die Sterne erlangen. Um die für Meisterwerke und Geniestreiche notwendige Erleuchtung zu bekommen, brauchen sie die räumlichen Voraussetzungen, gewisse Freiheiten und auch Ablenkung und Entspannung.

Die Voraussetzungen für Chef d'Oeuvres schaffen wir in 2 Spielphasen. In Phase A können bestimmte Einrichtungen ersteigert werden: Ein Park, ein See oder ein Stück

Wald, welche auf dem Grundstück des Fürsten Platz finden. Gaukler zur willkommenen Distraction können engagiert werden. Ein Baumeister kann eingestellt werden, der die Errichtung von Gebäuden wesentlich günstiger macht und noch andere Vorteile bringen kann. Aber auch Prestigekarten, die unter gewissen Voraussetzungen zum Spiel-schluss Prestigepunkte bringen, sowie Abwerbekarten, um sich die Dienste einer bei einem anderen Fürsten tätigen Person zu sichern, stehen zur Versteigerung bereit. Die für eine Auktion notwendige Knappheit wird dadurch erzeugt, daß in einer Spielrunde jede Kategorie nur einmal erworben werden kann, und daß jeder Spieler nur eine Einrichtung ersteigern kann. Grundpreis ist auf jeden Fall 200 Florin.

In der Phase B hat jeder Fürsten zwei Aktionen. Man kann da - und dies ist eine der wichtigsten Aktionen - seinen Genies die passenden Gebäude errichten: Einen kleinen Turm für den Astronomen, ein Atelier für den Bildhauer bzw. den Maler oder vielleicht gar ein ganzes Laboratorium, welches sowohl der Botaniker, der Physiker und der Alchemist benutzen könnten. Die Gebäude sind unterschiedlich groß (3 bis 7 Felder) und haben auch unterschiedliche, zum Teil recht verwinkelte Grundrisse. Die Kosten sind hingegen für alle Gebäude gleich: 700 Florin. Ein Baumeister reduziert die Baukosten auf 300 Florin, zwei Baumeister sind imstande,

Gebäude sogar direkt aneinander zu bauen (ansonsten ist eine orthogonale Verbindung nicht erlaubt), leistet man sich sogar den Luxus von 3 Baumeistern, zahlt man für neue Gebäude überhaupt nichts mehr.



Weiters kann man seinen Schützlingen besondere Freiheiten gewähren, die alle dem Schöpfungsgeist dienlich sind: Reisefreiheit, Meinungsfreiheit und Religionsfreiheit. Diese Privilegien - dargestellt durch Plättchen, die man auf seine Spielfeld legt - sind nicht unbegrenzt erhältlich, es gibt von jeder Sorte um ein Plättchen weniger als Spieler mitmachen, außerdem darf man pro Spielrunde nur 1 erwerben (300 Florin).

Schließlich kann man sich noch um 300 Florin eine weitere Person in sein Palazzo holen, oder - ebenfalls um 300 Florin - eine Bonuskarte nehmen, welche unter genau beschriebenen Voraussetzungen die "Werkzahl" um wichtige Extrapunkte erhöhen kann.

Doch was genau ist nun eine Werkzahl? Das ist wichtig für die letzte Aktionsmöglichkeit, die einem Fürsten in Phase B zur Verfügung steht: Die Fertigstellung eines Werkes! Man legt eine Personenkarte vor sich ab und berechnet sich den Wert des Werkes, welches dieser vollbracht hat. Je nach den Voraussetzungen, die geschaffen worden sind, wird die Werkzahl höher oder niedriger sein. Findet beispielsweise der Maler ein Atelier und einen See vor, besitzt er zudem noch Reisefreiheit und wird abends von genug Gauklern und von Gesprächen mit anderen Gelehrten am Hof angeregt, kann schon mal eine "Mona Lisa" herausschauen, fehlen hingegen mehrere dieser Anforderungen, wird's gerade mal ein durchschnittliches Gemälde. Das Werk kann man dann auch gleich veräußern, es bringt pro Werkspunkt 100 Florin, oder aber auch einen beliebig hohen Teil in Prestigepunkte ummünzen (200 Florin entsprechen 1 Prestigepunkt). Auf jeden Fall erhält der Fürst mit dem herausragendsten Werk innerhalb einer Spielrunde 3 Prestigepunkte zusätzlich. Es wird im Laufe des Spieles übrigens immer schwieriger, Meisterwerke zu schaffen, denn es wird eine ständig steigende Mindestpunktzahl verlangt.

Ruhm und Ehre, nicht ein prall gefülltes Geldsäckel, sind wichtig, um am Ende als angesehenster Fürst von Florenz dazustehen. Daher gilt es, so viele Prestigepunkte wie

möglich zu machen. Nicht nur mit vollbrachten Werken kann man sein Ansehen steigern. Während des Spieles bringt jedes neue Gebäude drei Prestigepunkte, genauso wie jede gleiche Landschaft und ein zweiter und dritter Baumeister an seinem Hof. Zum Spielende - nach sieben Runden - zählen auch noch die Prestige-Karten, sofern man die darauf beschriebenen Bedingungen erfüllt (zum Beispiel 7 Prestigepunkte, wenn man die meisten Parks besitzt). Wer nun über die meisten Prestigepunkte verfügt, gilt als größter Mäzen der Wissenschaft und Künste in ganz Italien und nebenbei auch als Gewinner des Spieles.



dringlich wirkt, ein interaktives Element vorkommt, stehen die Spieler in Phase B vor der Qual der Wahl der richtigen Aktionen. Man kann sich auf keinen Fall über zu wenig Entscheidungsfreiheit beschweren. Im Gegenteil: Da bei jedem Nachziehen einer Karte (Personen-, Prestige- und Bonuskarte) eine der ersten fünf Karten gewählt werden darf, ist der Glücksfaktor praktisch nur mehr im geringen Maße vorhanden. Als besonders reizvoll empfinde ich die Gestaltung des eigenen Anwesens, bei dem die verschiedenen Gebäudegrößen und vor allem deren unterschiedliche Formen berücksichtigt werden müssen. Das kann, besonders wenn man auf

die Vorteile mehrere Baumeister verzichten muß, zu einer kniffligen Aufgabe werden, welche sinnvollen Gebäude man - den Bauvorschriften entsprechend - noch wohin platzieren kann. Für den Sieg entscheidend ist es, seine Aktionen am besten für die Bedürfnisse seiner Personen zu koordinieren. Ein weiteres, recht kniffliges Element betrifft die Prestigepunkte bei der Vollendung eines Werkes: Wieviel Florin lasse ich mir auszahlen, damit ich mir genug für Zahlungen und für die nächste Versteigerung bleibt? Und wieviel stecke ich in die so wichtigen Prestigepunkte? Fragen, die es lohnen, in mehreren Partien beantwortet zu werden.

Läßt man das ganze Drumherum beiseite, entpuppt sich "Die Fürsten von Florenz" als eine Art Wirtschaftsspiel. Investitionen müssen getätigt und aufeinander abgestimmt werden, um in Folge möglichst viel Profit machen zu können. Aber welche thematische Einkleidung, die es uns schwer macht, es als Wirtschaftsspiel anzusehen! Während in der Phase A durch die Versteigerung, die hier gar nicht auf-

Das Spielmaterial ist von ordentlicher Qualität, und die wieder einmal grandiose graphische Gestaltung (Franz Vohwinkel läuft bei alea zur Hochform auf!) schafft es mühelos, uns in die Renaissance zurückzusetzen.

Alles in allem: Kramer's Konzentration auf weniger Spiele in diesem Jahr hat ein weiteres Meisterwerk hervorgebracht. Da fragt man sich, welche Voraussetzungen da "Mäzen" Stefan Brück von alea Spiele wohl dem Autorenduo geschaffen hat, daß so ein Meisterwerk entstehen konnte?!

Game News-Wertung



### Info-Box

<b>Titel:</b>	<b>Die Fürsten von Florenz</b>
<b>Art:</b>	<b>Aufbau- und Versteigerungsspiel</b>
<b>Autoren:</b>	<b>Richard Ulrich &amp; Wolfgang Kramer</b>
<b>Spieler:</b>	<b>für 3 bis 5 Spieler</b>
<b>Alter:</b>	<b>ab 12 Jahren</b>
<b>Verlag:</b>	<b>alea Spiele</b>
<b>Jahr:</b>	<b>2000</b>
<b>Dauer:</b>	<b>75 bis 100 Minuten</b>
<b>Preis:</b>	<b>ca. Euro 28,-</b>