

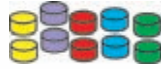
Die besten Erfinder der Renaissance-Zeit haben sich in Florenz versammelt und wetteifern um Ruhm und Reichtum. Der Stadtherr hat ihnen versprochen, sie für die fertig gestellten Erfindungen mit florentinischen Gulden zu belohnen. Wer am Ende die meisten Gulden hat, wird vom großen Maestro Leonardo zum Sieger gekrönt!

1. Inhalt

In fünf Farben: 5 Meister (1 pro Farbe)



10 Arbeitszeit-Zählsteine



45 Lehrlinge (9 pro Farbe)



10 doppelseitige Laboratorien: fünf mit 3 Plätzen (Rückseite: 5 Plätze) und fünf mit 4 Plätzen (Rückseite: 6 Plätze)



Spielplan: die Stadt

15 mechanische Menschen



25 Erfindungen



60 Karten mit
Materialien: 12 × Eisen,
12 × Holz, 12 × Seil,
12 × Ziegel, 12 × Glas



60 Guldenkarten:
25 × „1“, 10 × „5“,
10 × „10“, 10 × „20“,
plus 5 Karten „0“



1 Geldstein



1 Rundenstein



2 Übersichtstafeln



4 Markierungspfeile



Leonardo
(mit Stellfuß)



1 Stadtherr
(mit Stellfuß)

- diese Spielregeln

2. Ziels des Spiels

Wer von Ihnen wird zum genialsten Erfinder der Renaissance gekrönt?

Entscheiden Sie, an welchen Erfindungen Sie arbeiten möchten, besorgen Sie sich das richtige Material in den Läden der Stadt, lassen Sie Ihre Leute in Ihren Laboratorien arbeiten und ... versuchen Sie, schneller fertig zu werden als die anderen!

Je aufwendiger die Erfindung ist, die Sie fertig stellen, desto mehr Gulden verdienen Sie: Der Spieler, der bei Spielende die meisten Gulden hat, wird von Maestro Leonardo zum Sieger gekrönt!

3. Spielvorbereitung zum Kennenlernen

Anmerkung: Die Spielvorbereitungen für erfahrene "Maestro Leonardo"-Spieler werden im Anhang dieser Spielregel erklärt.

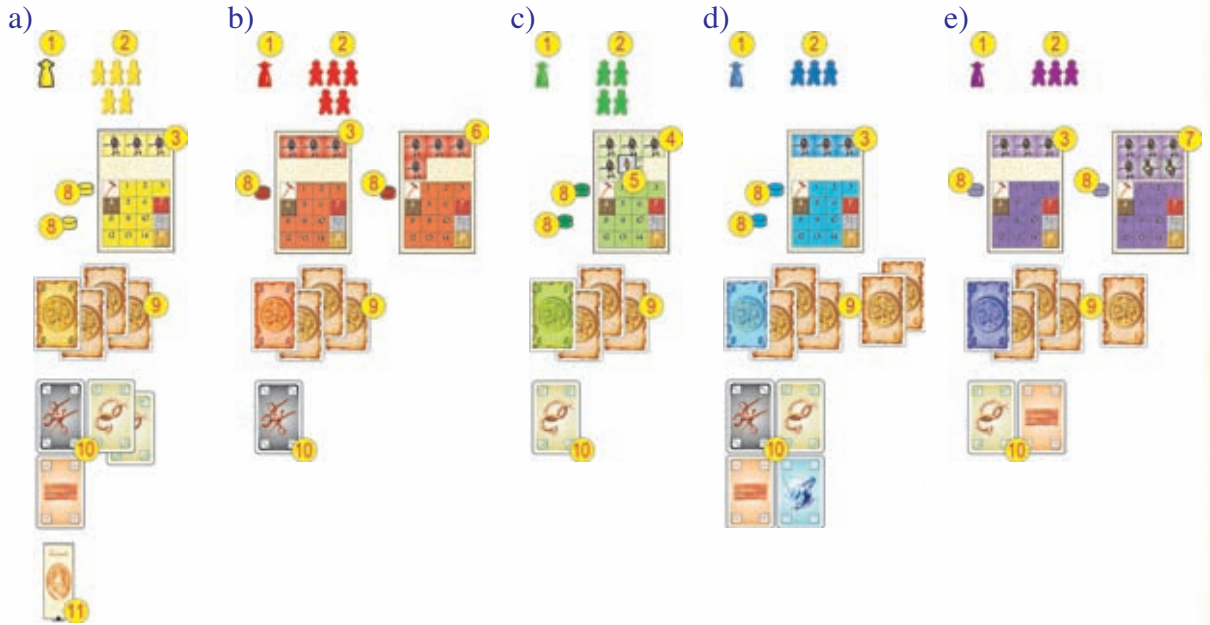
Das Spiel besteht aus 9 Spielrunden: 7 normale Runden und 2 Forschungsrounden nur für die Arbeit an den Erfindungen.

Der Besitzer des Spiels entscheidet, wer beginnt oder lässt den Zufall entscheiden.

Der Spieler, der beginnt, bekommt das Spielmaterial, das unter a) abgebildet ist, sein linker Nachbar erhält das Material unter b) und so weiter. Spielen weniger als fünf Spieler mit, kommt das Spielmaterial der nicht benötigten Farben (Meister, Lehrlinge, Laboratorien und Arbeitszeit-Zählsteine) wieder zurück in die Schachtel.

Beim Spiel **zu dritt** bekommt jeder Spieler 1 Lehrling weniger, **zu zweit** 2 Lehrlinge weniger.

1 = Meister
2 = Lehrlinge
1 + 2 = Leute



3 = Laboratorium mit 3/5 Plätzen: Seite mit 3 Plätzen
4 = Laboratorium mit 3/5 Plätzen: Seite mit 5 Plätzen
5 = mechanische Menschen
6 = Laboratorium mit 4/6 Plätzen: Seite mit 4 Plätzen
7 = Laboratorium mit 4/6 Plätzen: Seite mit 6 Plätzen
8 = Arbeitszeit-Zählstein

9 = Gulden (a)-b)-c): 0 1 1 1; d) 0 1 1 1 5 5; e) 0 1 1 1 5)
10 = Materialien
11 = Leonardo

Das restliche Spielmaterial wird entsprechend der folgenden Abbildung auf dem Spielplan abgelegt:

1 = Rundenstein
2 = B. Werkstatt
3 = Laboratorien mit
4/6 Plätzen: Seite mit 4 Plätzen
4 = mechanische Menschen
(3 pro Spieler)
5 = Stadtherr
6 = A. Rat
7 = 1 Gulden

8 = C. Akademie
9 = Lehrlinge (die bei der
Spielvorbereitung nicht verteilten
Lehrlinge)

10 = Bank
11 = Gulden (vier Werte)

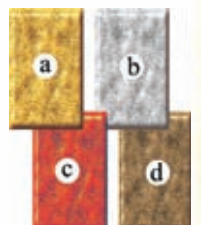
12 = die fünf Läden
13 = Eisen; 14 = Glas;
15 = Holz; 16 = Ziegel; 17 = Seil
18 = Geldstein
19 = Übersichtstafeln

20 = in Auftrag gegebene Erfindungen

Die Erfindungen Nr. 1, 12, 8, 3 und 9 (**bei drei Spielern** nur 1, 12, 8 und 3; **bei zwei Spielern** 1, 12 und 8) werden offen auf die Felder für die in Auftrag gegebenen Erfindungen gelegt.

21 = Erfindungsstapel

Die **restlichen** Erfindungen werden in fünf Stapel aufgeteilt: Ein Stapel besteht aus den Erfindungen 21 bis 25 (goldener Hintergrund), ein Stapel besteht aus den Erfindungen 16 bis 20 (ebenfalls mit goldenem Hintergrund) (a), einer aus den Erfindungen mit silbernem Hintergrund (b), einer aus den Erfindungen mit kupferfarbenem Hintergrund (c) und einer aus den Erfindungen mit bronzefarbenem Hintergrund (d). Die fünf Stapel werden jeweils verdeckt gemischt.



Der Erfindungsstapel wird wie folgt gebildet:

- a) Zuunterst kommt der Stapel der Erfindungen 21-25.
- b) 1 bronzefarbene, 2 kupferfarbene, 3 silberne werden verdeckt von den entsprechenden Stapeln gezogen und in den Stapel mit den goldenen Erfindungen 16-20 gemischt. Dieser Stapel wird auf den Stapel mit den Erfindungen 21-25 gelegt.
- c) Die übrigen silbernen, kupfer- und bronzefarbenen Erfindungen werden zusammengemischt und verdeckt oben auf den Stapel gelegt. →



4. Erfindungen

Während des Spiels versucht jeder Spieler, eine oder mehrere der in Auftrag gegebenen Erfindungen fertig zu stellen.

Für die Fertigstellung jeder Erfindung braucht man:

- eine bestimmte Anzahl an **Arbeitswochen** (4, 7, 11 oder 15) → **11**
- bestimmte Materialien (1 = bei bronzefarbenem Hintergrund, 2 = bei kupferfarbenem Hintergrund, 3 = bei silbernem Hintergrund oder 4 = bei goldenem Hintergrund) → **2 Hölzer + 1 Glas**

Wenn die Erfindung fertig gestellt wird, bringt sie Gulden:

- **mehr** Gulden, wenn die Erfindung in der laufenden Runde zum ersten Mal fertig gestellt wurde → **13**
- ansonsten **weniger** Gulden. → **10**

Es gibt fünf Arten von Erfindungen (siehe Symbol oben rechts). →



Wenn ein Spieler eine Erfindung besitzt, bekommt er einen „Nachlass“ auf die Arbeitszeit für Erfindungen **derselben Art**, die er in den **nachfolgenden Spielrunden** fertig stellt (siehe Punkt 9). Besitzt der Spieler am Ende Erfindungen verschiedener Arten, wird er mit Gulden belohnt.

5. Phasen jeder Spielrunde

Die Spielrunden 1 bis 7 bestehen jeweils aus vier Phasen. Die Phasen werden in der hier angegebenen Reihenfolge gespielt. Sie werden später genauer beschrieben:

A) Beginn der Arbeiten	Jeder Spieler gibt bekannt, ob er mit den Arbeiten an neuen Erfindungen beginnt und ob eines seiner Laboratorien die Arbeiten an einer Erfindung abbricht.
B) Platzieren von Meister und Lehrlingen	Angefangen bei dem Spieler mit der Leonardo-Figur, platzieren die Spieler reihum (bis alle gepasst haben) Lehrlinge oder den Meister in einem Bereich der Stadt oder in einem ihrer Laboratorien, das an einer Erfindung arbeitet..
C) Auswertung	- In einer vorgegebenen Reihenfolge werden alle Bereiche der Stadt ausgewertet. Jeder Bereich bietet den Spielern, die dort Leute haben, andere Aktionsmöglichkeiten. Der Spieler, der in dem Bereich die meisten Leute platziert hat, darf als erster eine Aktion ausführen. - Anschließend wird in den Laboratorien an den Erfindungen gearbeitet.
D) Erfindungen fertig stellen!	Die Spieler geben die Erfindungen bekannt, die sie fertig gestellt haben und erhalten dafür Geld. Wenn ein Spieler an einer Erfindung arbeitet, die gerade von einem Mitspieler fertig gestellt wurde, muss er die Materialien vorzeigen und ansagen ob das Labor weiter an der Erfindung arbeiten soll.

6. Phase A) Beginn der Arbeiten

Jeder Spieler sucht sich **im geheimen** aus, welche Erfindungen er fertig stellen möchte.

Beginnend beim Spieler mit dem Leonardo kann jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn:

- die Arbeiten an einer oder zwei neuen Erfindungen (1 pro Laboratorium) beginnen *oder*
- passen.

Will der Spieler die Arbeiten an einer neuen Erfindung beginnen:

- legt er **exakt** die für die Erfindung benötigten Material-Karten unter das Labor.
- setzt er den Arbeitszeit-Zählstein auf das Feld mit dem Hammer („0“) auf der Zählleiste für die Arbeitszeit in seinem Laboratorium. Jedes Feld auf der Zählleiste entspricht einer Arbeitszeit von einer Woche.



Regeln für die Laboratorien

- Jedes Laboratorium kann jeweils nur an einer Erfindung arbeiten. Ein und dasselbe Laboratorium kann also nicht verwendet werden, um gleichzeitig an zwei oder mehr Erfindungen zu arbeiten.
- Es ist nicht möglich, beide Laboratorien für die Arbeiten an ein und derselben Erfindung einzusetzen. Die beiden Laboratorien können jedoch gleichzeitig jedes an einer anderen Erfindungen arbeiten.
- Die Materialien werden so als verdeckter Stapel unter das Laboratorium gelegt, dass die anderen Spieler nicht sehen können, um wie viele Karten es sich handelt. Wenn der Spieler will, kann er den anderen jedoch zeigen, welche Materialien er unter dem Laboratorium ablegt.
- Während der Arbeiten an einer Erfindung dürfen die Materialien-Karten in dem Laboratorium nicht verändert werden. Es dürfen weder Karten hinzugefügt werden, noch dürfen Karten davon weggenommen werden.
- Der Spieler darf sich die Materialien unter seinen eigenen Laboratorien jederzeit ansehen.



Achtung: Die Spieler müssen **niemals** zeigen, welche und wie viele Karten sie auf der Hand haben (Gulden und Materialien).

Ein Spieler darf dieselbe Erfindung **nicht** mehr als einmal fertig stellen.

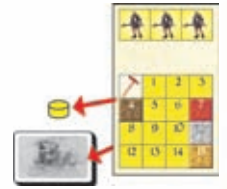
Ein Spieler kann auch die Arbeiten an einer noch nicht in Auftrag gegebenen Erfindungen **beginnen**, wenn er zum Beispiel dank des Rats schon weiß, welche Erfindungen als nächste in Auftrag gegeben werden. Die Erfindung darf jedoch erst dann fertig gestellt werden, wenn sie in Auftrag gegeben wurde (d. h., wenn sie offen auf dem Spielplan liegt).

Sonderfall: Arbeit an einer Erfindung abbrechen

In dieser Phase kann ein Spieler auch beschließen, die Arbeiten an einer Erfindung, die er in einer vorhergehenden Spielrunde begonnen hat, abzubrechen.

Wenn der Spieler die Arbeiten an einer Erfindung abbricht, muss er:

- den Arbeitszeit-Zählstein vom Laboratorium nehmen (eventuelle bereits aufgewandte Arbeitszeit geht verloren) und
- die unter das Laboratorium gelegten Materialien wieder auf die Hand nehmen.



Wenn der Spieler in dieser Phase die Arbeiten an einer Erfindung abbricht, kann er in diesem Laboratorium **sofort** mit den Arbeiten an einer anderen Erfindung beginnen.

*Warum sollten die Arbeiten an einer Erfindung abgebrochen werden? Zum Beispiel, um die Arbeiten an einer anderen Erfindung zu beginnen, die mehr Gulden einbringt oder wenn der Spieler aus Versehen die **falschen** Materialien unter das Laboratorium gelegt hat.*

7. Phase B) Platzierung von Meister und Lehrlingen

Diese Phase beginnt beim Spieler mit dem Leonardo, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er eine der nachfolgenden Möglichkeiten wählen:

- einen oder mehrere eigene Lehrlinge platzieren
- oder • den Meister platzieren
- oder • passen

Wenn ein Spieler passt, nimmt er nicht mehr an dieser Phase teil. Er darf keine Leute mehr platzieren.

Regeln für die Platzierung

- Der Meister und die Lehrlinge können in einem beliebigen Bereich der Stadt platziert werden (A-H: Rat, Werkstatt, Akademie oder in einem der fünf Läden) oder in einem der eigenen Laboratorien, in dem an einer Erfindung **gearbeitet** wird. In einem Laboratorium, das nicht an einer Erfindung arbeitet, dürfen keine Leute platziert werden.
- Will der Spieler in einem Zug mehrere Lehrlinge platzieren, muss er sie alle im **selben** Bereich oder Laboratorium platzieren. Mehrere Lehrlinge dürfen in einem einzigen Zug nicht an verschiedenen Orten platziert werden.
- In jedem Bereich der Stadt oder jedem Laboratorium darf der Spieler in jeder Runde **nur ein einziges Mal Lehrlinge** platzieren. Stehen in einem Bereich oder Laboratorium bereits Lehrlinge des Spielers, **darf** er dort **keine** Lehrlinge mehr hinzufügen.
- Wer in einem Bereich der Stadt seine Leute als erster platziert, stellt sie neben dem Pfeil auf. Der zweite, stellt seine Leute unmittelbar rechts davon und so weiter. Platziert ein Spieler Lehrlinge in einem Bereich, in dem schon sein Meister steht oder umgekehrt, stellt er die neu platzierten Spielfiguren neben die Figur, die er schon **zuvor** platziert hat.
- In einem Bereich der Stadt kann eine unbegrenzte Anzahl an Leuten platziert werden. In den Laboratorien hingegen darf auf einem Feld nur ein Lehrling oder der Meister oder ein mechanischer Mensch stehen.
- Ein Lehrling oder ein Meister kann auf jedem beliebigen freien Feld des Laboratoriums platziert werden. Ein mechanischer Mensch darf nur auf ein entsprechend gekennzeichnetes Feld gestellt werden: Ein Feld im Laboratorium mit fünf Plätzen und zwei Felder im Laboratorium mit sechs Plätzen.



8. Phase C) Auswertung

Zuerst werden die acht Bereiche der Stadt in der angegebenen Reihenfolge ausgewertet (A-H: A = Rat, B = Werkstatt usw.), dann wird in den Laboratorien gearbeitet. Mit der Figur "Stadtherr" wird der Bereich markiert, der gerade ausgewertet wird.



In **jedem** Bereich der Stadt wird die Spielerreihenfolge ermittelt, in der die dort vertretenen Spieler an die Reihe kommen. Der Spieler, der im betreffenden Bereich die **meisten Lehrlinge** platziert hat, kann sich **als erster** aussuchen, was er macht (siehe genauere Erklärungen im weiteren Verlauf der Spielregeln). Dann entscheidet sich der Spieler mit den zweitmeisten Lehrlingen, dann der mit den drittmeisten usw. Bei der Ermittlung der Reihenfolge **zählt der Meister wie 2 Lehrlinge**. Bei Gleichstand kommt der Spieler vorher an die Reihe, dessen Leute **näher** am Pfeil stehen.

Es folgt eine detaillierte Beschreibung der Aktionsmöglichkeiten der Spieler in den unterschiedlichen Bereichen:

A. Rat

Im Rat kann jeder Spieler nur eine **einzige** Aktion ausführen. Alle Aktionen im Rat sind, wenn nicht anders angegeben, **kostenlos**. Wenn **alle** am Spiel teilnehmenden Spieler Leute im Rat platziert haben, muss der Spieler mit den **wenigsten** Leuten seine Leute wieder wegnehmen. Er darf **keine** Aktion ausführen.

Sonderregel für zwei Spieler: Wenn beide Spieler Leute im Rat platziert haben, steht beiden eine Aktion zu.



Der Spieler mit den meisten Leuten im Rat bestimmt, **wer Leonardo erhält** (er kann ihn auch selbst nehmen). Dann versetzt er seine Leute im Rat auf eines der vier zur Verfügung stehenden Felder:



1) Der Spieler kann einen beliebigen seiner bereits platzierten **Lehrlinge** in einen anderen Bereich der Stadt versetzen. Das kann auch ein Lehrling sein, der im Rat steht. Es darf jedoch nicht der Meister sein! Wenn sich in diesem Bereich bereits Leute seiner Farbe befinden, stellt er den Lehrling dazu. Anderenfalls platziert er ihn rechts von allen bereits dort stehenden Leuten.



2) Der Spieler darf **alle** Gulden nehmen, die sich im Rat befinden.



3) Der Spieler kann sich im geheimen die obersten 4 Erfindungen des Erfindungsstapels ansehen und legt sie dann verdeckt in der von ihm gewünschten Reihenfolge wieder auf den Stapel.



4) Der Spieler kann 1 beliebige Material-Karte aus der Stadt nehmen und muss dafür 1 Gulden in die Bank zahlen.

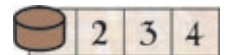
Dann sucht sich der Spieler mit den zweitmeisten Leuten im Rat eines der **verbleibenden** Felder aus oder nimmt seine Leute zurück in seinen Vorrat. Danach kommt der dritte Spieler an die Reihe usw.

Wenn sich alle Spieler im Rat entschieden haben, wird zuerst Aktion 1), dann Aktion 2), dann 3) und schließlich 4) ausgeführt. Nun nimmt jeder Spieler seine Leute, die auf den Ratsfeldern stehen, wieder zurück in seinen Vorrat.

Die anderen Bereiche der Stadt: B. Werkstatt, C. Akademie und die fünf Läden (D. Schmiede, E. Glaserei, F. Schreinerei, G. Ziegelei, H. Seilerei)

Nach dem Rat werden die anderen Bereiche in der angegebenen Reihenfolge ausgewertet: Werkstatt, Akademie, Schmiede usw.

In **jedem** dieser Bereiche können **maximal vier Aktionen** ausgeführt werden, die jeweils immer teurer werden (0 Gulden, 2 Gulden, 3 Gulden, 4 Gulden). Der Wert unter dem Geldstein gibt den Preis für die Aktion an. Zu Beginn steht der Geldstein auf „0“.

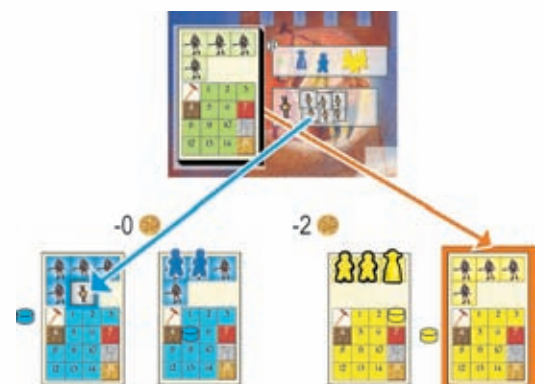


Zuerst wird, wie im Rat, die Spielerreihenfolge festgestellt.

- Nun hat der erste Spieler die Wahl: Entweder führt er die Aktion aus und zahlt „0“ (das heißt also gratis!) oder er passt. Wenn er die Aktion ausführt, wird der Geldstein um ein Feld nach rechts verschoben, auf „2“. Wenn er passt, nimmt er seine Leute aus dem Bereich vom Spielplan und der Geldstein wird nicht verschoben, sondern bleibt an seinem Platz.
- Dann kommt der zweite Spieler an die Reihe. Auch er hat die Wahl: Entweder führt er die Aktion aus oder er passt. Führt er die Aktion aus, zahlt er den mit dem Geldstein angezeigten Betrag und setzt den Stein ein Feld weiter. Passt er, nimmt er seine Leute aus dem Bereich vom Spielplan, ohne den Geldstein zu verschieben.
- Der nächste Spieler kommt an der Reihe und wählt usw.
- Wenn der letzte Spieler in der Reihenfolge eine Aktion ausgeführt oder gepasst hat, geht es bei dem Spieler weiter, der jetzt noch die meisten Leute in diesem Bereich stehen hat und so weiter (die Reihenfolge verändert sich, wenn Spieler passen). Ein einzelner Spieler kann also – zu steigenden Kosten – auch mehr als eine Aktion im selben Bereich ausführen.

Die Auswertung eines Bereichs endet, wenn ein Spieler für seine Aktion 4 Gulden zahlt oder wenn alle Spieler gepasst haben. Alle Spieler nehmen ihre Leute aus dem Bereich zurück in den Vorrat und der Geldstein wird wieder auf „0“ gestellt. Anschließend wird der nächste Bereich ausgewertet.

Beispiel: Andreas (Blau) und Barbara (Gelb) haben dieselbe Anzahl Lehrlinge in der Werkstatt platziert. Also hat der Spieler die erste Wahl, dessen Leute dem Pfeil am nächsten stehen. Andreas entscheidet sich dafür, einen mechanischen Menschen zu nehmen und stellt ihn in sein Laboratorium mit 5 Plätzen. Dafür muss er nichts bezahlen. Barbara kann keinen mechanischen Menschen (zu 2 Gulden) nehmen, denn in ihrem Laboratorium 3/5 wird gerade gearbeitet. Sie entscheidet sich, für 2 Gulden ihr Laboratorium 4 zu nehmen und legt es so vor sich hin, dass die Seite mit 4 Plätzen zu sehen ist. Andreas könnte für 3 Gulden sein Laboratorium 4 nehmen. Er passt jedoch und nimmt seine Leute zurück. Barbara könnte für 3 Gulden ihr soeben angeschafftes Laboratorium 4 verbessern und auf die Seite mit 6 Plätzen drehen, aber sie passt ebenfalls, da sie nicht genug Geld hat und nimmt ihre Leute zurück. In der Werkstatt stehen keine Leute mehr: Der nächste Bereich wird ausgewertet.



Hier die Aktionsmöglichkeiten in den verschiedenen Bereichen der Stadt:

B. Werkstatt: Der Spieler kann seine Laboratorien verbessern. Er kann jedoch nur Laboratorien verbessern, die **nicht** an einer Erfindung arbeiten. Er kann eine der folgenden Verbesserungen vornehmen:



- das Laboratorium mit 3 Arbeitsplätzen auf die Seite mit 5 Plätzen drehen.
- das **eigene** Laboratorium mit 4 Plätzen aus der Werkstatt nehmen. Jeder Spieler darf nur seine beiden eigenen Laboratorien vor sich liegen haben.



- das Laboratorium mit 4 Arbeitsplätzen auf die Seite mit 6 Plätzen drehen.
- einen mechanischen Menschen nehmen und **sofort** auf ein **entsprechendes** freies Feld in einem eigenen Laboratorium stellen. Achtung: Jeder Spieler darf maximal 3 mechanische Menschen haben. *Hinweis:* Ein mechanischer Mensch darf nicht erworben und für später zur Seite gelegt werden.



C. Akademie: Der Spieler nimmt 1 Lehrling seiner Farbe aus der Akademie, wenn dort noch welche stehen. Jeder Spieler kann maximal 9 Lehrlinge haben. Der Lehrling gehört nun zu den Leuten des Spielers: Ab der nächsten Runde kann der Spieler auch diesen Lehrling platzieren.



D. Schmiede, E. Glaserei, F. Schreinerei, G. Ziegelei, H. Seilere: Der Spieler nimmt 1 Material-Karte im betreffenden Laden vom Stapel. Wenn der Stapel leer ist, erhält der Spieler auch keine Material-Karte.

Laboratorien

Jeder Spieler versetzt den Arbeitszeit-Zählstein in seinem Laboratorium, das an einer Erfindung **arbeitet**, wie folgt:



- für jeden Lehrling im Laboratorium: um 1 Feld
- für den Meister im Laboratorium: um 2 Felder
- für jeden mechanischen Menschen im Laboratorium: um 2 Felder

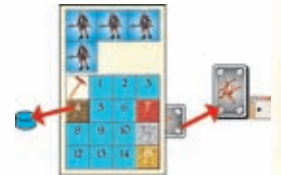
Dann nimmt jeder Spieler seine Leute zurück in seinen Vorrat. Die mechanischen Menschen **bleiben** bis zum Spielende in dem Laboratorium, in dem sie aufgestellt wurden.

9. Phase D) Erfindungen fertig stellen!

Wenn ein Laboratorium die erforderliche Anzahl Wochen an einer Erfindung gearbeitet hat, ist die Erfindung endlich fertig gestellt!

Wenn der Spieler eine Erfindung fertig gestellt hat:

- Er erklärt, welche der in der Stadt *in Auftrag gegebenen Erfindungen* er fertiggestellt hat.
- Er zeigt, dass der Arbeitszeit-Zählstein in dem Labor mindestens die notwendige Anzahl Arbeitswochen anzeigt.
- Er zeigt die unter seinem Laboratorium abgelegten Materialien vor. Dann legt er sie



wieder in die entsprechenden Läden auf dem Spielplan zurück und entfernt den Arbeitszeit-Zählstein.

- Er kassiert die Prämie von der Bank. Wenn die Erfindung zum ersten Mal fertig gestellt wurde, erhält er **mehr Gulden** (schwarze Zahl links). Das gilt auch, wenn mehrere Spieler die Erfindung in derselben Runde fertig stellen. Wenn die Erfindung bereits in einer vorhergehenden Runde fertig gestellt wurde, erhält er **weniger Gulden** (graue Zahl rechts).

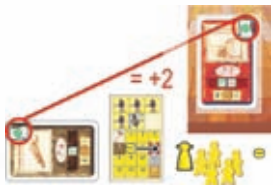


Spezialisierung: Bei früheren Erfindungen gesammelte Erfahrungen

Für **jede** Erfindung, die der Spieler fertig gestellt und vor sich liegen hat, erhält er einen **Nachlass von 2 Arbeitswochen** für jede

Erfindung **derselben Art**, an der er arbeitet. Der Spieler darf eine Erfindung bereits dann als fertig gestellt erklären, wenn die Summe von Nachlass und dem Feld, auf dem der Arbeitszeit-Zählstein steht, mindestens so groß ist, wie die für die Erfindung notwendige Zahl Arbeitswochen. **Hinweis:** In derselben Runde fertig gestellte Erfindungen berechtigen **nicht** zu diesem Nachlass auf andere Erfindungen derselben Art.

Beispiel: Gelb hat vor sich die Erfindung Nr. 8 liegen, die er in einer vorhergehenden Runde fertig gestellt hat. Da Gelb an der Erfindung Nr. 13 arbeitet, die zu derselben Art Erfindung wie Nr. 8 gehört, kann Gelb die Erfindung Nr. 13 bereits nach 5 Arbeitswochen (anstelle von 7) als fertig gestellt erklären. Durch den Nachlass durch Erfindung Nr. 8 kann er **zwei** Arbeitswochen hinzurechnen und erreicht so die erforderlichen 7 Wochen für die Fertigstellung von Erfindung Nr. 13.




Wenn ein Spieler **noch an einer Erfindung arbeitet**, die ein Mitspieler in der laufenden Runde fertig gestellt hat, muss er dies bekannt geben und die Materialien vorzeigen, die unter seinem Laboratorium abgelegt sind. Die Materialien werden offen neben das Laboratorium gelegt: Der Spieler kann die Erfindung in einer späteren Runde fertig stellen, auch wenn sie **nicht mehr** zu den in Auftrag gegebenen gehört. Wenn der Spieler die Erfindung fertig stellt, bekommt er den Betrag für eine bereits in einer vorhergehenden Runde fertig gestellte Erfindung.



Als Gedächtnisstütze dafür, an welcher Erfindung in dem Laboratorium gearbeitet wird, kann der Spieler einen Markierungspfeil  so auf das Laboratorium legen, dass er auf den Mitspieler zeigt, der die Erfindung besitzt, die er fertig stellen will.

Wenn eine in Auftrag gegebene Erfindung in der laufenden Runde **nur von einem Spieler** fertig gestellt wurde, bekommt dieser Spieler zusätzlich zu dem in Schwarz angegebenen Geldbetrag auch die Karte mit der Erfindung und legt sie offen vor sich hin.



Beispiel: Gelb hat als einziger die Erfindung Nr. 13 fertig gestellt. Er nimmt sich 8 Gulden aus der Bank und legt die Erfindung Nr. 13 offen vor sich hin. Zusammen mit der bereits früher fertig gestellten Erfindung Nr. 8 kann er nun für weitere Erfindungen derselben Art  einen Nachlass von 4 Arbeitswochen in Anspruch nehmen.

Wenn **mehrere** Spieler in derselben Runde dieselbe *in Auftrag gegebene Erfindung* fertig gestellt haben, erhält **jeder** von ihnen den in Schwarz angegebenen Betrag. Anschließend versteigern diese Spieler die Erfindung untereinander.

Die Spieler bieten im geheimen Gulden und decken die Karten mit der Hand ab. Die Karte mit "0" Gulden darf als Bluff verwendet werden. Anschließend werden die Gebote gleichzeitig aufgedeckt. Wer die meisten Gulden bietet, zahlt das Geld an die Bank und legt die Erfindung vor sich ab. Die anderen Spieler nehmen ihr gebotenes Geld wieder zurück.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der Leonardo-Figur oder der Spieler, der dem Spieler mit Leonardo im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Die Spieler nehmen die Karte "0" Gulden auf jeden Fall immer wieder zurück auf die Hand. Wenn **alle 0 Gulden** geboten haben, erhält kein Spieler die Karte mit der Erfindung. Sie wird zurück in die Schachtel gelegt.

Wenn ein Spieler eine Erfindungs-Karte erhält, bleibt sie bis zum Spielende offen vor ihm liegen.

10. Ende der Runde und Beginn der nächsten Runde

Nach Abschluss der Phase „D) Erfindungen fertig stellen!“:



• **Spielrunden 1 bis 7:** Der Spieler mit der Leonardo-Figur:

- nimmt 1 Gulden aus der Bank und legt ihn in den Rat

- füllt, falls erforderlich, die **in Auftrag gegebenen Erfindungen** auf. Zu Beginn jeder Spielrunde muss auf den Feldern für die in Auftrag gegebenen Erfindungen immer dieselbe Anzahl Erfindungen liegen wie bei Spielbeginn:

- bei 4 oder 5 Spielern: 5 Erfindungen

- bei 3 Spielern: 4 Erfindungen

- bei 2 Spielern: 3 Erfindungen




• **Spielrunden 8 und 9:** Diese Spielrunden sind reine "Forschungs-Runden". Sie dienen nur dazu, die Arbeiten an Erfindungen zu beginnen oder Erfindungen fertig zu stellen: Die Spieler dürfen in Phase „B) Platzieren von Meister und Lehrlingen“ ihren Meister und die Lehrlinge **nur** in ihren Laboratorien platzieren. Meister und Lehrlinge dürfen **nicht** in der Stadt platziert werden!



Nach Abschluss der Spielrunde zieht der Spieler mit Leonardo den Rundenstein weiter. Eine neue Runde beginnt!

11. Spielende und Sieg

Nach Abschluss der 9. Spielrunde erhält jeder Spieler Gulden, wenn er Erfindungen unterschiedlicher Arten vor sich liegen hat:


- 5 verschiedene Arten: 20 Gulden 
- 4 verschiedene Arten: 13 Gulden
- 3 verschiedene Arten: 8 Gulden
- 1 oder 2 Arten: 0 Gulden

Der Spieler mit den meisten Gulden wird vom großen Maestro Leonardo zum Sieger gekrönt!

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Erfindungen besitzt. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler mit den meisten Erfindungen mit goldenem Hintergrund, dann mit silbernem Hintergrund usw.

CODEX LEONARDI – I Variante „Mächtiger Rat“



Wählt der Spieler im Rat Aktion 1 , kann er einen **beliebigen Lehrling** aus den Bereichen B-H (nicht aus dem Rat!) in einen anderen der Bereiche B-H versetzen (praktisch in der ganzen Stadt, mit Ausnahme des Rats selbst). Wenn er den Lehrling eines **Mitspielers** versetzt, darf er ihn nicht in einem Bereich platzieren, in dem dieser Mitspieler bereits die meisten Leute hat.

Anhang

Runde 0: Spielvorbereitung und Startausstattung für erfahrene “Maestro Leonardo”-Spieler

Der Rundenstein wird auf das Feld 0 der Rundenzählleiste gesetzt. Der Startspieler erhält die Leonardo-Figur.

Bei Spielbeginn wird der Spielplan so aufgebaut, wie in der “Spielvorbereitung zum Kennenlernen”. Ausnahme: Am Anfang werden nicht die vorgegebenen Erfindungen 1, 12 usw. ausgelegt. Zuerst wird der Erfindungsstapel vorbereitet. Beim Spiel **zu zweit** wird zuvor 1 Erfindung mit bronzefarbenem Hintergrund, 1 mit kupferfarbenem Hintergrund und 1 mit silbernem Hintergrund aus dem Spiel genommen und offen zur Seite gelegt. Dann wird die für die Spielerzahl vorgegebene Anzahl *in Auftrag gegebener Erfindungen* zufällig vom Erfindungsstapel gezogen und ausgelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

Laboratorium mit 3 Plätzen (Seite mit 3 Plätzen), 2 Arbeitszeit-Zählsteine, 1 Meister, 3 Lehrlinge, 3 Gulden und

Bei vier oder fünf Spielern: 3 Extras

Bei drei Spielern: 2 Extras

Bei zwei Spielern: 1 Extra

Den Spielern stehen folgende *Extras* zur Auswahl zur Verfügung:

- a) 5 Gulden
- b) 4 Materialien nach Wahl (maximal 2 vom selben Material)
- c) 1 Lehrling aus der Akademie
- d) d.1) das Laboratorium von 3 Plätzen auf die Seite mit 5 Plätzen drehen + 1 Material nach Wahl
- d.2) das Laboratorium mit 4 Plätzen nehmen + 1 Material nach Wahl
- d.3) das Laboratorium von 4 Plätzen auf die Seite mit 6 Plätzen drehen (nur wenn der Spieler dieses Laboratorium bereits besitzt) + 1 Material nach Wahl
- d.4) einen mechanischen Menschen aus der Werkstatt nehmen und auf das entsprechende Feld im Laboratorium stellen

Der Spieler mit Leonardo wählt ein Extra aus, dann wählt der Spieler links von ihm ein Extra aus und so geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Spieler die entsprechende Anzahl Extras erhalten haben.

Achtung: Bei **vier** oder **fünf** Spielern darf kein Spieler dreimal denselben Buchstaben *a)-d)* wählen.

Danach sind die Spielvorbereitungen beendet: Der Spieler mit der Leonardo-Figur zieht den Rundenstein von 0 auf 1. Das Spiel beginnt!

Die Erfindungen:



1. Hammerautomat, 2. Gesicherter Flaschenzug, 3. Verstellbare Schleuder, 4. Befestigtes Haus, 5. Winkelfernglas,
6. Unzerstörbare Kuppel, 7. Unterwasserfahrzeug, 8. Bühnenaufzug, 9. Glaspalast, 10. Reflektions-Fenster,
11. Menschenkatapult, 12. Faltventilator, 13. Armbrust mit Zielautomatik, 14. Bremsrampe, 15. Scheinwerfer,
16. Zwillingsskanone, 17. Bohrturm, 18. Flugmaschine, 19. Hebekran, 20. Brennspiegel, 21. Bohrmaschine, 22. Uneinnehmbare Mauer, 23. Unsichtbares Schiff, 24. Verdampfungsbrennofen, 25. Biegsames Tarnferrohr

MAESTRO LEONARDO

Autoren: Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto

Realisation: Andrés J. Voicu

Illustration: Stefano De Fazi

Design: Stefano De Fazi

Editing der Spielregeln: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Übersetzung: Ulrike Sengfelder



©2006 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 - Perugia - Italien

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany



Vertrieb in Deutschland:

ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co. KG,

63303 Dreieich.

Wir bedanken uns bei Domenico Di Giorgio, Dario Iacononi, Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Devan Maggi, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge. Die Autoren möchten allen Testern dieses Spiels danken, insbesondere Luca Iennaco und den Freunden der Via Bombicci, den Freunden bei Tana dei Goblin und IdeaG.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge: www.davincigames.com info@davincigames.com