

SIENA



Spelregels

SPELBESCHRIJVING

De spelers starten het spel als boeren uit het platteland rondom de stad Siena, in 1338. Door middel van het verkopen van hun producten moeten zij genoeg geld (Florijnen) opzij zetten om koopman te worden.

Als koopman zullen de spelers proberen hun linnen en specerijen te verkopen, met het doel zodanig rijk te worden dat zij bankier kunnen worden.

Vanaf dat moment zal elke bankier alleen nog maar zaken doen in de stad. Tijdens het spel probeert iedere speler zoveel mogelijk waarderingspunten te verdienen. Deze punten staan voor de waardering van het volk van Siena en zijn onontbeerlijk om lid te kunnen worden van het *Consiglio dei Nove* (de Raad van Negen), die de stad bestuurt.

Aan het eind van het spel zal de speler met de meeste waarderingspunten de winnaar zijn.

OPZET VAN HET SPEL

- Plaats één houten blokje op veldje 0 van de *Tabella Fiorini* (Florijnen spoor), welke rondom het speelveld loopt. Plaats nog één blokje op de graanvelden, die geschilderd zijn rechts op het spelbord (zie figuur). Dit blokje vertegenwoordigt één eenheid graan, die klaar is om verkocht te worden.
- Plaats dan het zwarte cilindertje, die *Calandrino* de bedelaar voorstelt, op de wijk *Banchi di Sotto* aan de linkerkant van het bord (direct op het schilderij, zie figuur).



- Elke speler kiest een kleur en plaatst drie schijfjes van de eigen kleur voor zich. Deze schijfjes geven aan dat men het spel begint met de sociale status van boer (tijdens het spel zal, wanneer de sociale status stijgt, het aantal schijfjes dat men voor zich heeft afnemen).
- Bepaal daarna willekeurig de spelvolgorde, waarna elke speler –de volgorde aanhoudend– een schijfje van de eigen kleur plaatst op veld 28 van de *Tabella Fiorini*, zodat er een stapeltje van verschillende schijfjes ontstaat. Dit betekent dat elke speler start met 28 florijnen. Let op dat wanneer twee (of meer) schijfjes gestapeld op hetzelfde veld van de *Tabella Fiorini* staan, **de speler wiens schijfje zich op de hoogste positie bevindt de rijkste speler is.**

Fiorini, zodat er een stapeltje van verschillende schijfjes ontstaat. Dit betekent dat elke speler start met 28 florijnen. Let op dat wanneer twee (of meer) schijfjes gestapeld op hetzelfde veld van de *Tabella Fiorini* staan, **de speler wiens schijfje zich op de hoogste positie bevindt de rijkste speler is.**

- **Iedereen plaatst nu een schijfje in de eigen kleur op een veld van de *Tabella Iniziativa*** (Initiatief spoor), aan de linkerkant van het bord. De speler, wiens schijfje onderop staat op vakje 28 van de *Tabella Fiorini*, plaatst een schijfje op veldje +0, de speler met het schijfje daarboven op veldje +1, etc..
- Schud de 7 *Fate-* (Bestemming) en de 26 *Senesi* (Inwoners van Siena)-kaarten en leg ze als aparte en gesloten stapels naast het spelbord.
- Schud de *Ambrogio Lorenzetti*-kaart tezamen met twee andere willekeurige *Artist*-kaarten, en leg deze als gesloten stapel neer. Schud de resterende 5 *Artist*-kaarten en leg deze kaarten bovenop deze 3. Plaats deze *Artist*-kaartstapel dicht bij het spelbord.
- De belangrijkste stapel kaarten (de hoofdstapel) bestaat uit kaarten met het woord *Siena* op de rugzijde. Zeven van deze kaarten zijn aan de voorzijde linksboven gemarkeerd met een sterretje (asterisk) en met de groene getallen 1, 2, 3, 4 en 5 aan de rechterzijde. Plaats deze zeven kaarten met de voorzijde naar boven in een rij langs het spelbord. Schud de resterende *Siena*-kaarten en leg ze als gesloten stapel neer in de buurt van het spelbord.
- Start de openingsveiling (zie volgende hoofdstuk).

OPENINGSVEILING

Verkoop door middel van een veiling de zeven, open op tafel liggende, *Siena*-kaarten.

Elke speler, beginnend bij de armste (wiens schijf op het veld +0 staat) en dan in de volgorde van de *Tabella Iniziativa*, heeft de gelegenheid te kiezen tussen de volgende twee opties:

- a) een veiling beginnen van één van de openliggende kaarten, of
- b) afzien van een veiling van een kaart.

Degene, die afziet van het veilen van een kaart, mag in deze ronde aan geen enkele veiling meer deelnemen.

Tijdens deze veiling mag iedere speler, beginnend bij de armste speler en dan volgens oplopende rijkdom, een kaart veilen (afhankelijk van bovenstaande actie b en het aantal spelers kan een speler meerdere malen aan de beurt komen om een kaart te veilen). De speler die de kaart veilt maakt een openingsbod en vervolgens maken de andere spelers -in volgorde van rijkdom- een hoger bod, of ze passen. De speler die past mag niet meer aan de veiling van deze kaart meedoen, maar mag wel meedoen aan de volgende veilingen. De speler, die de veiling wint, pakt de kaart, betaalt zoveel als hij/zij geboden heeft en beweegt zijn/haar schijfje op de *Tabella Fiorini* zoveel vakjes terug als het aantal Florijnen dat hij/zij betaald heeft (in het vervolg van deze handleiding wordt enkel gesproken van een "hij").

Het bieden gaat door tot elke speler gepast heeft. Als alle spelers beslissen om geen kaart meer te veilen, dan leggen zij de eventuele resterende kaarten op de stapel *Siena*-kaarten en schudden de gehele stapel vervolgens nog een keer. Deze stapel is de nieuwe hoofdstapel. In het geval dat de 7 kaarten met een asterisk allemaal geveild zijn, dan bestaat de hoofdstapel alleen uit de *Siena*-kaarten zonder asterisk.

Elke speler, afhankelijk van de hoeveelheid Florijnen die hij bezit, plaatst nu zijn schijfje op de juiste plaats op de *Tabella Iniziativa*. De armste speler op veld +0, en de anderen, van arm naar rijk, op de plaatsen +1, +2, +2 en +3 (dit natuurlijk in geval van 5 spelers).

HET SPEL SPELEN

Het spel wordt over verscheidene rondes gespeeld, en elke ronde bestaat uit 3 fasen:

1. **Het starten van een nieuwe ronde**

Tijdens deze fase verplaatsen de spelers het houten blokje 1 veld vooruit op de *Tabella Fiorini*, om aan te geven dat een nieuwe ronde gestart wordt.

2. **Het trekken van nieuwe kaarten**

Tijdens deze fase mogen alle spelers maximaal twee nieuwe kaarten pakken en kunnen zij, als ze dat willen, door middel van een veiling nog een extra kaart met een asterisk krijgen.

a) Alle spelers plaatsen, afhankelijk van het aantal Florijnen dat zij bezitten, hun schijfje op het juiste veld van de *Tabella Iniziativa*. **De armste speler op veld +0, de anderen -van arm naar rijk- op de velden +1, +2, +2 en +3.**

Let op dat, zoals al eerder aangegeven is, in geval er twee of meer schijfjes op hetzelfde veld van de *Tabella Fiorini* staan, **de bezitter van het hoogste schijfje (met andere woorden het schijfje dat er als laatste bijgelegd is) de rijkste is.**

b) **Trek twee keer zoveel kaarten** van de *Siena*-stapel als er spelers zijn. **Leg de getrokken kaarten met de voorzijde naar boven in een rij langs het speelbord.** Wanneer de trekstapel op is, schud dan de aflegstapel en maak van deze stapel een nieuwe trekstapel.

c) In oplopende volgorde van rijkdom, dat wil zeggen te beginnen met de speler wiens schijfje op het veld +0 van de *Tabella Iniziativa* ligt, **mag elke speler een kaart zonder asterisk trekken, of passen.** In het geval dat er een rood cijfer op de kaart staat, laat dit cijfer zien hoeveel Florijnen men moet betalen om deze kaart te kunnen pakken. Afhankelijk van de positie op de *Tabella Iniziativa* moet men de prijs verhogen met +0 tot +3 Florijnen! Op deze manier zal de armste speler alleen de kosten van de kaart betalen, terwijl de op één na armste speler 1 Florijn extra (+1) dient te betalen, de op twee na armste 2 Florijnen (+2), etc. (de armste speler arriveert eerder, blijft aanhouden en betaalt minder).

Als een speler een kaart pakt, zet hij zijn schijfje op de *Tabella Fiorini* zoveel velden terug als de kaart kost.

Let op: de kaarten met waarde 0 zijn gratis voor alle spelers, zelfs voor de rijkste spelers! In dit geval wordt er niets bijgeteld vanuit de *Tabella Iniziativa*.

Als alle spelers geweest zijn dan mag elke speler nog een kaart zonder asterisk pakken/kopen, of passen.

Telkens wanneer een speler een kaart trekt of past, dan beweegt hij zijn schijfje één veld voorwaarts op de *Tabella Iniziativa*. Wanneer zijn schijfje op het laatste veld aan de rechterkant is aangekomen, dan mag hij geen extra kaart meer pakken. Met andere woorden: elke speler kan in deze fase maximaal twee kaarten zonder asterisk pakken.

Een speler mag maximaal 7 kaarten in de hand hebben! In het geval dat de speler 7 kaarten in de hand heeft, moet hij zijn schijfje op het laatste veldje aan de rechterzijde zetten.

d) Als de schijfjes van alle spelers op het laatste veld rechts staan, en er is een kaart met een asterisk over, wordt deze kaart onmiddellijk door middel van veiling verkocht.

Wanneer er meer dan één kaart met een asterisk op tafel liggen dan wordt alleen de kaart met het laagste groene nummer geveild.

e) In het geval dat er een kaart met een asterisk geveild wordt, start de speler wiens schijfje ligt op het veld +0 van de *Tabella Iniziativa* met het maken van een bod. De volgende spelers kunnen, in oplopende volgorde van rijkdom, overbieden of passen. Wie past, mag niet meer meedoen aan deze veiling. De speler die de veiling wint, neemt de kaart, en betaalt het geboden bedrag (en beweegt zijn schijfje op de *Tabella Fiorini* zoveel velden terug, als het aantal Florijnen dat hij betaald heeft).

Een speler met 7 kaarten in de hand mag niet deelnemen aan deze veiling.

Als niemand de geveilde kaart neemt, dan wordt deze op de aflegstapel gelegd (deze kaart kan later weer terug in het spel komen).

f) De nog resterende open kaarten zonder asterisk worden verwijderd van tafel en gaan naar de aflegstapel. De resterende kaarten met asterisk blijven op tafel liggen.

3. De actie fase

Tijdens deze fase hebben de spelers beurtelings de gelegenheid om, met behulp van hun handkaarten en afhankelijk van hun sociale status, één of meerdere acties uit te voeren.

a) De speler, wiens schijfje op het veld +0 van de *Tabella Iniziativa* staat, beslist wie de startspeler in deze fase is.

b) **De op deze wijze bepaalde startspeler mag zoveel kaarten spelen of afleggen als hij wil** (zie de paragraaf *Siena*-kaarten). Wanneer een kaart met een asterisk wordt gebruikt, dan gaat deze kaart het spel uit (leg de kaart bijv. terug in de doos). Wanneer men een dergelijke kaart niet gebruiken wil, maar gewoon wil afleggen, dan legt men in dat geval de kaart op de aflegstapel. De gebruikte/afgelegde kaarten zonder asterisk gaan gewoon terug naar de aflegstapel. De aflegstapel wordt weer gebruikt als de trekstapel op is.

c) Na de beurt van deze startspeler komen de andere spelers aan de beurt in de volgorde zoals aangegeven op de *Tabella Iniziativa*. Na de rijkste speler komt eventueel de armste speler (wiens schijfje op veld +0 staat) aan de beurt etc., totdat alle spelers aan de beurt zijn geweest.

d) **Aan het begin van hun actie fase krijgen de spelers die de rol van bankier spelen 8 Florijnen, en zij verzetten direct hun schijfje in de stad, wanneer zij tijdens deze fase aan de beurt zijn** (zie de paragraaf “de bankier”).

DE SIENA-KAARTEN

Elke *Siena*-kaart bestaat uit twee delen: aan de bovenkant staan een asterisk en/of getallen tegen een witte achtergrond, en aan de onderkant één of meer illustraties.

Telkens wanneer een speler één van deze kaarten uitspeelt, moet hij beslissen welke van de twee delen hij gaat gebruiken. Dit is afhankelijk van het effect dat men wil sorteren.

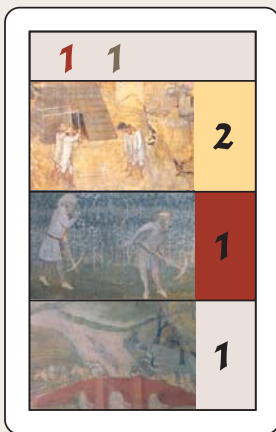
Aan de bovenkant van de *Siena*-kaarten bevinden zich altijd een rood getal (of een rode asterisk) en een groen getal. Het rode getal geeft de prijs van de kaart aan, zoals uitgelegd is in “Het trekken van nieuwe kaarten”.

De bankiers en Calandrino zijn de enigen die gebruik kunnen maken van het groene getal, met het doel sneller te bewegen in de stad (zie de paragraaf “de bankier”).

Het onderste deel van de *Siena*-kaarten geeft verschillende effecten aan, afhankelijk van het type kaart. In de volgende paragrafen wordt uitgelegd hoe en wanneer de verschillende *Siena*-kaarten kunnen worden uitgespeeld.

Om het lezen makkelijker te maken staat er een afbeelding van de kaart bij de beschrijving.

HOE DE BOEREN EN KOOPMANNEN HUN HANDELSWAREN PRODUCEREN



Een speler die de rol van boer of koopman heeft, kan een *Braccianti-Viandanti*-kaart (Arbeiders-Handelsreizigerskaart) uitspelen -zie figuur-, met het doel handelswaren te produceren en rijker te worden.

Het grootste deel van de *Siena*-stapel, 25 stuks, bestaat uit deze kaarten. De kaart laat enkele tekeningen en gekleurde vlakken, waarin een getal staat, zien. Elke kaart is verschillend.

Elke tekening en elk gekleurd veld op de kaart doelt op specifieke handelswaren.

De drie tekeningen op de linker kaart zijn resp. graan (gele vlak), wijn (rode vlak) en linnen (witte vlak).

De drie tekeningen op de rechter kaart zijn resp. graan, olijfolie (groene vlak) en specerijen (blauwe vlak).

De getallen op de gekleurde vlakken geven aan hoeveel Arbeiders en Handelsreizigers actief worden. Zulke Arbeiders of Handelsreizigers worden dan uitgebeeld als houten blokjes op het bord, en wel in de tabellen (Handelswarentabellen) aan de rand van het bord (bijv. 1 blokje in de rode tabel staat voor 1 Arbeider in de wijnproductie).

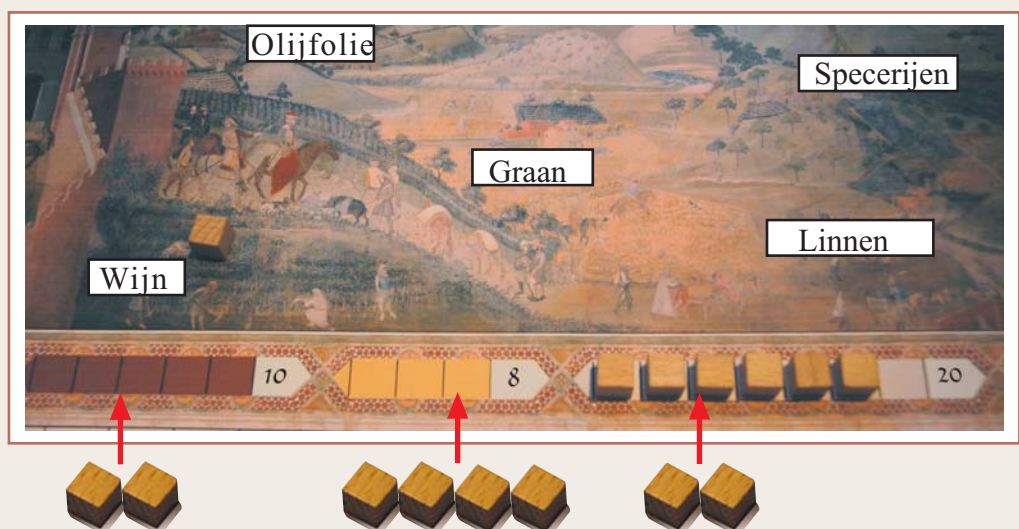
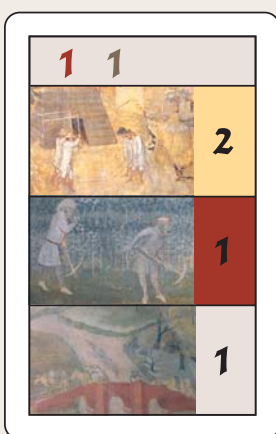
De spelers moeten alle Arbeiders of Handelsreizigers, die op de kaart vermeld staan, plaatsen en in de vorm van blokjes neerleggen van links naar rechts in de juiste tabellen (en/of toevoegen aan de reeds aanwezige blokjes).

Wanneer een Handelswarentabel volledig gevuld is met blokjes, dan is 1 eenheid van deze warensort klaar om verkocht te worden: de blokjes worden weggehaald (als er nog meer blokjes zijn dan wordt deze Handelswarentabel gelijk weer van voren af aan ingevuld), en één van de weggehaalde blokjes wordt neergezet op het deel van het schilderij dat correspondeert met de specifieke handelswaar (de overige blokjes gaan naar de algemene voorraad). De speler, die één of meerdere van dit type kaarten uitspeelde, heeft één of meerdere eenheden handelswaren geproduceerd en krijgt voor één eenheid het bedrag dat in de Handelswarentabel genoemd is, waarna deze eenheid (blokje) teruggaat naar de algemene voorraad.

De 5 plattelandsgebieden waar de geproduceerde handelswaar-eenheden geplaatst moeten worden, staan aangegeven aan de onderzijde van deze pagina.

De boeren kunnen geld verdienen door graan (8 Florijnen), wijn (10 Florijnen) en olijfolie (14 Florijnen) te verkopen, maar zij mogen geen linnen of specerijen verkopen. De koopmannen kunnen geld verdienen door linnen (20 Florijnen) en specerijen (25 Florijnen) te verkopen, maar mogen geen graan, wijn of olijfolie verkopen.

Voorbeeld:



De speler speelt 2 kaarten zoals aangegeven in de illustratie uit en plaatst, beginnend aan de linkerkant, met 4 blokjes in de gele tabel, 2 blokjes in de rode tabel en 2 blokjes in de witte tabel.

Om 1 graan te produceren zijn er 3 blokjes nodig. In de gele tabel zijn er 4 blokjes: 3 blokjes worden 1 eenheid graan, die klaar is om verkocht te worden (plaats één van de 3 blokjes op de graanvelden en leg de andere 2 terug in de algemene voorraad), en het vierde blokje wordt nu links in de (lege) gele tabel geplaatst.

In de linnen tabel liggen al 6 blokjes. Door het uitspelen van deze 2 kaarten komen daar nu 2 blokjes bij. Het aantal blokjes dat nodig is om één eenheid linnen te produceren is 7. Plaats 1 van de 7 blokjes op het schilderij (rechtsonder, vlak voor de tabel) en leg de resterende 6 blokjes terug in de algemene voorraad. Plaats het overgebleven achtste blokje links in de witte tabel.

Wanneer een boer deze twee kaarten speelt, dan krijgt hij direct 8 Florijnen, waarna het graanblokje, dat net op het schilderij is geplaatst, weggehaald wordt.

Wanneer een koopman deze twee kaarten speelt, dan krijgt hij direct 20 Florijnen, waarna het linnenblokje, dat net op het schilderij geplaatst is, weggehaald wordt.

Op het schilderij kunnen reeds blokjes liggen, die geproduceerd zijn door andere spelers (bijv. graan geproduceerd door koopmannen), en de speler, die aan de beurt is, kan hier mooi gebruik van maken, als hij wel deze geproduceerde handelswaar mag verkopen. Hij moet daarvoor echter wel de juiste *Braccianti-Viandanti*-kaart uitspelen (met andere woorden passende Arbeiders of Handelsreizigers inzetten).

In het voorbeeld kan de speler, indien hij boer is, met het uitspelen van twee kaarten 10 Florijnen verdienen door de verkoop van 1 wijn (die al aanwezig was op het schilderij).

Let op: zoals uitgelegd in het hoofdstuk “Spelopzet”, **ligt er aan het begin al 1 graan op het schilderij klaar om verkocht te worden.** Dus, de eerste speler die een kaart met daarop een graan-Arbeider speelt verdient direct 8 Florijnen.

Alle boeren en koopmannen mogen tegelijkertijd drie resp. twee geproduceerde handelswaar verkopen, maar de producten moeten wel verschillend zijn. Een boer mag bijvoorbeeld 1 graan, 1 wijn en 1 olijfolie verkopen, maar niet 2 graan.

De enige uitzondering hierop vormt de *Mulo*-kaart (Muilezel-kaart) -zie het figuur-. Wanneer een boer deze kaart uitspeelt, dan mag hij 2 handelswaar van dezelfde soort, in elk van de drie gebieden (graan, wijn en olijfolie), verkopen en de daarbij behorende Florijnen ontvangen. Deze boer moet dan wel de juiste **Arbeiders** uitspelen om de handelswaar te kunnen verkopen, zoals reeds eerder is uitgelegd.

Om terug te komen op bovenstaand voorbeeld: als er 2 wijn klaar zouden staan om verkocht te worden, dan zou de boer die een *Mulo*-kaart uitspeelt naast de twee kaarten beide wijn kunnen verkopen voor 20 Florijnen in totaal.

Let op: als alle spelers koopman zijn geworden en er dus niemand boer meer is, dan kan men alle Arbeidersblokjes definitief weghalen van het spelbord. Hetzelfde geldt voor de Handelsreizigersblokjes wanneer iedereen bankier is geworden.



DE REIS VAN DE KOOPMANNEN NAAR FLORENCE OF AREZZO

Een koopman kan een *Braccianti-Viandanti*-kaart uitspelen, met het doel zijn handelsactiviteiten uit te breiden tot over de grenzen van Siena, in de richting van Florence of van Arezzo.

Om de handelsactiviteiten op deze manier uit te breiden moet de koopman één of meerdere kaarten uitspelen met de afbeelding van de corresponderende kaart (zie figuur).

Met de eerste kaart die men op deze manier speelt, kan men zijn schijfje op het eerste vakje van één van de twee wegen, weergegeven op de Firenze-Arezzo Tabel aan de rechterzijde van het spelbord, plaatsen. De weg naar Arezzo is korter dan de weg naar Florence (in het Italiaans *Firenze*), maar de laatste geeft meer opbrengsten.



Telkens wanneer een speler één of meerdere van dit type kaarten uitspeelt, dan verplaatst hij zijn schijfje één veldje per gespeelde kaart verder op de Firenze-Arezzo tabel (als een koopman aan het begin al twee kaarten tegelijk uitspeelt, dan wordt het schijfje direct op het tweede veld van de gekozen weg neergezet).

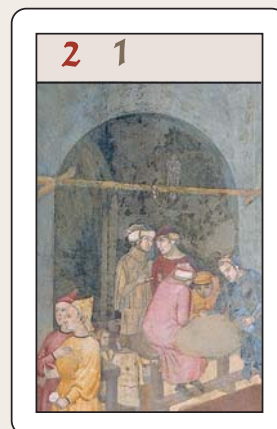
Wanneer een koopman besluit te stoppen op een veld met een nummer, dan verdient de speler direct dit getal aan Florijnen, en verplaatst hij zijn schijfje op de *Tabella Fiorini* even zoveel velden naar voren als het aantal verdiende Florijnen, waarna het schijfje op de Firenze-Arezzo tabel wordt weggehaald. Wanneer een koopman aankomt in Florence of in Arezzo, dan behaalt hij de hoogste winst en haalt hij hierna het schijfje weg van het bord.

Als een koopman, die op reis naar Florence of Arezzo is, een kaart uitspeelt die Handelsreizigers toevoegt (blokjes in de linnen- en specerijen-tabellen) dan moet hij direct zijn schijfje verwijderen van de Firenze-Arezzo Tabel, aangezien de koopman dan terugkomt naar Siena om zaken te doen.

De speler die door middel van deze kaart een reis naar Florence of Arezzo begint, moet wel blokjes plaatsen op de wijn-, olijf- en graan tabel, indien de kaart dat aangeeft, en behaagt op deze manier ook de boeren.

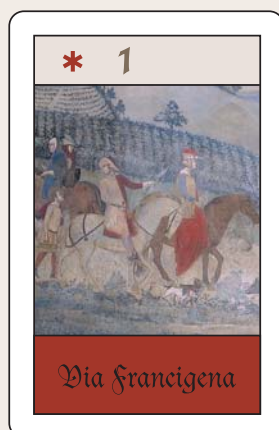
DE HERBERG

Als een speler, ongeacht zijn sociale status, drie *Locanda* (Herberg)-kaarten (zie figuur rechts) uitspeelt tijdens zijn actie fase, dan ontvangt hij direct 20 Florijnen (de speler heeft in dat geval geld gewonnen bij het kaartspelen in de Herberg).



DE WEG GENAAMD VIA FRANCIGENA

Alleen een boer mag de *Via Francigena*-kaart uitspelen (zie figuur links). Daarnaast moet de speler dan wel één of meerdere Arbeiders-Handelsreizigers-kaarten spelen, die hem in staat stellen Florijnen te verdienen door de verkoop van 1 of meer Handelswaren. Deze Arbeiders-Handelsreizigers-kaart(en) levert niet de gebruikelijk



noodzakelijk om producten te verkopen buiten de stadsgrenzen, in de dorpen langs de *Via Francigena*. De vraag naar producten in deze dorpen is groot, en de winsten evenzeer. Maar de boeren moeten wel bereid zijn de gevaren op de *Via Francigena* te trotseren.

De boer schudt de *Fate*-kaarten en bepaalt **van te voren** het aantal te trekken kaarten (de lengte van zijn reis). De *Fate*-kaarten bestaan uit 7 kaarten: 6 gekleurde kaarten en 1 Duivel kaart.

Vergelijk nu de kleuren van de uitgespeelde Arbeiders-Handelsreizigers-kaart(en) met de kleuren op de getrokken *Fate*-kaart(en). Tel de op de *Fate*-kaart(en) gedrukte getallen in de corresponderende vakken bij elkaar op; de totaal som kan door de speler bijgeteld worden op *Tabella Fiorini*.

Als er tussen de getrokken kaarten zich een Duivel kaart bevindt, dan krijgt de speler niets, aangezien hij op dat moment beroofd is. Maar ja, dat zijn de risico's op de *Via Francigena*.....

VAN BOER NAAR KOOPMAN EN VAN KOOPMAN NAAR BANKIER

Aan het begin van het spel start iedere speler als boer.

Door hun bezit uit te breiden kunnen zij koopman worden, en vervolgens bankier.

Een boer die minstens 30 Florijnen bezit, kan beslissen om een koopman te worden aan het eind van zijn actie fase, maar hij is niet verplicht dat te doen.

Als koopman kan men niet meer terug naar de status van boer, ook niet als het aantal Florijnen onder de 30 komt. Zodra een speler koopman wordt, moet hij één van de schijfjes, die voor hem liggen, wegdoen om de nieuwe status aan te geven.

Een koopman heeft altijd twee schijfjes in de eigen kleur voor zich liggen.

Een koopman die minstens 80 Florijnen bezit, kan beslissen om een bankier te worden aan het eind van zijn actie fase, maar hij is niet verplicht dat te doen.

Als bankier kan men niet meer terug naar de status van boer of koopman, ook niet als het aantal Florijnen onder de 30 of 80 komt. Zodra een speler bankier wordt, moet hij één van de schijfjes, die voor hem liggen, wegdoen om de nieuwe status aan te geven. Het weggehaalde schijfje zet hij op de stadsmuur neer. De stadsmuur scheidt de stad Siena (links) van het platteland (rechts).

Op de velden 30 en 80 van de *Tabella Fiorini* staan de letters M (**M**ercante, ofwel koopman) en B (**B**ankier), om aan te geven dat een speler zijn sociale status kan veranderen, indien hij deze velden passeert.

Als een speler meer dan 100 Florijnen bezit, dan plaatst hij -om dat aan te geven- een tweede schijfje op het schijfje dat zich op de *Tabella Fiorini* bevindt.

Let op: een boer mag niet direct bankier worden! De speler moet minstens één ronde de rol van koopman spelen.

DE BANKIER

Hoe de bankier beweegt in de stad

De stad is verdeeld in 10 wijken, en de bankier moet zich erdoorheen verplaatsen.

De spelersschijf beweegt over het schilderij, van wijk naar wijk, waarbij de namen van de wijken aan de rand van het bord worden vermeld.

Aan het begin van elke actie fase moet de bankier zich één veld verplaatsen door de stad, van een wijk (waar zijn schijfje staat) naar de volgende wijk en in de richting van de wijzers van de klok.

In zijn eerste ronde als bankier moet de speler zijn schijfje verplaatsen van de stadsmuren naar de wijk *Banchi di Sotto*, en van daaruit gaat het verder in de richting van de wijzers van de klok, zonder nog op de stadsmuren te komen.

Een bankier kan, om zich sneller door de stad te verplaatsen en dus om eerder in een interessante wijk te arriveren, tijdens zijn actie fase de groene getallen op de *Siena*-kaarten gebruiken als extra bewegingspunten, naast de gebruikelijke 1 bewegingspunt. Deze extra bewegingspunten hoeven niet volledig verbruikt te worden.

De Trouwprocessie in de wijk Palazzo Tolomei

Als een bankier de wijk *Palazzo Tolomei* bereikt, dan moet hij daar stoppen om mee te doen aan de Trouwprocessie, zelfs als hij nog bewegingspunten over heeft. Als de speler niet wil stoppen om mee te doen aan de Trouwprocessie, dan moet hij 10 Florijnen betalen als huwelijkscadeau aan de bruid, waarna hij direct door mag lopen.

Als de bankier met zijn beweging begint op het *Palazzo Tolomei*, dan hoeft hij niets te betalen.

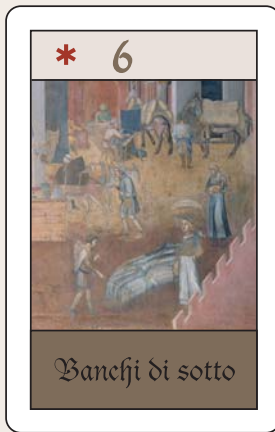
Hoe een bankier geld verdient

In tegenstelling tot boeren en koopmannen, die meestal Arbeiders-Handelsreizigers-kaarten uitspelen om Florijnen te verdienen, doen de bankiers hun zaken in de wijken van de stad.

Aan het begin van elke actie fase krijgt de bankier direct 8 Florijnen.

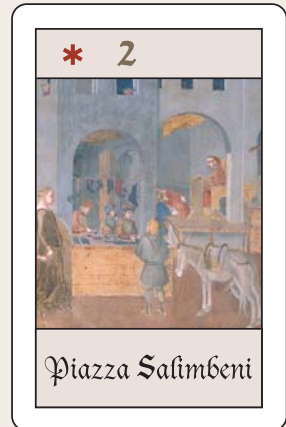
De bankier kan ook nog op de volgende manieren geld verdienen:

- Net als boeren en koopmannen mogen bankiers 3 **Locanda (Herberg)**-kaarten uitspelen, om dan direct 20 Florijnen te ontvangen.
- Tijdens de beurt van andere spelers ontvangt de bankier **direct** 3 Florijnen bij de verkoop van linnen en specerijen door de koopman (3 Florijnen per verkochte eenheid).
- Telkens wanneer een bankier met bewegen **stopt** in één van de vier stadswijken, waarvan de naam is afgedrukt tegen een gele achtergrond, dan krijgt deze speler onmiddellijk 5 Florijnen, vanwege enkele kleine zaken die hij in deze wijken afhandelt.



d) Telkens wanneer een bankier met bewegen **stopt** in de wijken *Banchi di Sotto* of *Via dei Servi*, en één of twee **Banchi di Sotto-** of **Via dei Servi-**kaarten (zie figuren links) uitspeelt, dan krijgt de speler 20 (bij één kaart) of 40 (bij twee kaarten) Florijnen. De bankier heeft in dit geval enkele zeer lucratieve zaken afgehandeld in deze wijken.

e) Telkens wanneer een bankier met bewegen **stopt** in de wijk *Piazza Salimbeni* en vervolgens in dezelfde beurt de **Piazza Salimbeni-**kaart (zie figuur rechts) uitspeelt, dan kan de speler onder het nodige risico enkele voordeeltjes behalen. Als de bankier dit risico wil nemen, dan schudt hij de *Fate*-kaarten en kiest



hij een aantal kaarten die hij wil trekken (net als de boeren op hun reis over de *Via Francigena*).

In het geval hij alleen maar gekleurde kaarten trekt, dan ontvangt hij de som van de waarden die onderaan elke kaart staan. Maar als de Duivel tussen de getrokken kaarten zit, dan wordt de bankier op het plein beroofd door dieven en ontvangt hij niets. Maar ja, dat zijn de risico's op de *Piazza Salimbeni*.....

De Courtisane

De spelers kunnen een **Cortigiana (Courtisane)**-kaart uitspelen, waarna één houten blokje in de Herberg geplaatst wordt. De plek waar de Herberg zich bevindt op het schilderij, wordt overigens aangegeven op de *Locanda (Herberg)*-kaart (zie figuur).



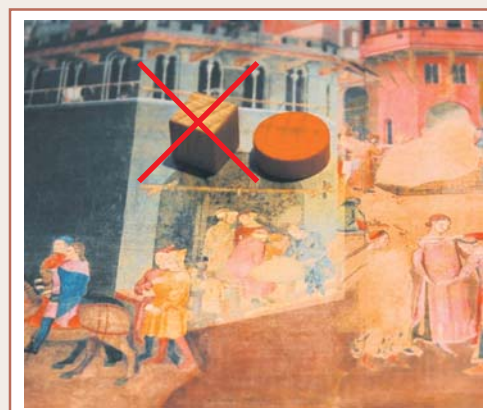
Het houten blokje symboliseert een Courtisane, die zich in de Herberg ophoudt om de passerende bankiers te vermaken..... Er is geen limiet aan het aantal Courtisanes (houten blokjes) dat zich in de Herberg kan bevinden. Wanneer een bankier in de wijk *Via della Cerchia* aankomt terwijl er zich één of meerdere blokjes bevinden op de Herberg, **dan moet de speler de Herberg in gaan**, aangezien hij wordt aangetrokken door de aanwezige Courtisanes, **en mag hij in deze fase niet meer verder bewegen**.

De speler beweegt dan zijn schijfje van de wijk *Via della Cerchia* naar de details van het schilderij, die de Herberg voorstellen (zie de *Locanda*-kaart).

De bankier die in de Herberg in contact komt met één of meerdere blokjes, moet 10 Florijnen betalen voor elk daar aanwezig blokje; het blokje (de blokjes) wordt (worden) na de betaling van het bord verwijderd en

teruggelegd bij de algemene voorraad.

Als er zich in de Herberg bankiers bevinden en er worden één of meerdere blokjes geplaatst in de Herberg, dan moeten deze bankiers 10 Florijnen betalen voor elk blokje.





Om een dergelijke betaling te vermijden kan de bankier één *Le Amiche della Cortigiana* (de Vriendinnen van de Courtisane)-kaart uitspelen (zie figuur links), die de Courtisanes *afleidt*. In dit geval worden de blokjes niet weggehaald en hoeft de bankier niets te betalen. De bankier is in dit geval niet verplicht de Herberg binnen te gaan en kan dan beslissen verder te gaan naar de volgende wijk(en).

Calandrino de Bedelaar

Wanneer een speler de *Calandrino*-kaart (zie figuur rechts) uitspeelt, dan beweegt hij het speelstuk, dat *Calandrino* de bedelaar voorstelt, door 3 wijken van het schilderij, en tegen de richting van de wijzers van de klok in. De speler kan *Siena*-kaarten uitspelen en gebruik maken van de groene getallen op deze kaarten om *Calandrino* meer bewegingspunten te geven.



Wanneer *Calandrino* een bankier **bereikt** of **passiert**, dan heeft deze bankier de volgende keuzes:

- *Calandrino* 10 Florijnen geven en dus dat aantal Florijnen teruggaan op de *Tabella Fiorini*;
- hem weigeren een aalmoes te geven. In dit geval moet de bankier een houten blokje voor zich plaatsen, om zijn gierigheid daarmee aan te geven. **Aan het eind van het spel telt elk gierigheids-blokje als 1 negatieve Waarderingspunt** (zie de paragraaf “De Eindtelling”);
- een *Guardie (Wachters)*-kaart uitspelen (zie figuur): de bedelaar loopt weg, de bankier geeft geen geld aan hem en krijgt geen gierigheids-blokje.



Let op: wanneer *Calandrino* bankiers ontmoet of passeert die in de wijk *Duomo* staan, dan mogen deze bankiers op deze heilige plek geen *Guardie*-kaart uitspelen en mogen ze ook niet weigeren om geld te geven. Sterker nog, zij **moeten** *Calandrino* dan 20 Florijnen geven in plaats van 10!

Als een speler naast een *Calandrino*-kaart een *Locanda*-kaart uitspeelt, dan mag hij *Calandrino* bewegen naar de Herberg. De bankier, die zich in de Herberg bevindt en die tevens **gepasseerd** of **bereikt** wordt door *Calandrino*, mag kiezen uit de drie eerder genoemde keuzes. Wanneer hij echter besluit *Calandrino* geld te geven, dan moet hij de bedelaar geen 10 maar 20 Florijnen betalen, aangezien deze ook nog eens een comfortabel bed krijgt aangeboden!

Calandrino valt nooit de bankier lastig die de *Calandrino*-kaart heeft uitgespeeld.

HOE WAARDERINGS-PUNTEN TE VERDIENEN

Er zijn vier manieren om de gunst van de inwoners van Siena te verwerven, hetgeen nodig is om het spel te kunnen winnen.

1) De *Senesi*-kaarten en de koopmannen

Telkens wanneer een koopman Florijnen verdient, dan kan hij beslissen om minder geld te verdienen, met het doel de gunst van het Sienese volk voor zich te winnen. In dit geval kan de koopman kiezen tussen de volgende twee opties:

- 10 verdiende Florijnen weigeren en 1 kaart pakken van de *Senesi* stapel, die naast het speelbord ligt.
- 15 verdiende Florijnen weigeren en 2 kaarten pakken van de *Senesi* stapel. Er wordt één kaart gekozen, de andere kaart wordt teruggestopt onder de stapel.

Elke *Senesi*-kaart heeft een getal, dat het aantal waarderingspunten aangeeft: er zijn 12 kaarten met waarde “1”, acht “2”, vier “3” en twee “4”. Aan het eind geeft de som van de waarden van alle in bezit zijnde *Senesi*-kaarten een zeker aantal waarderingspunten.

2) De Senesi-kaarten en de Gift aan de Duomo (Dom)

Eénmaal per spel mag de bankier een gift doen aan de Kerk en zodoende waarderingspunten winnen.

Om deze punten te winnen, moet de speler **stoppen** in de wijk *Duomo*. De hoeveelheid Florijnen, die men doneert, is niet willekeurig maar hangt af van het aantal Florijnen dat men bezit en van de waarde van rode nummers op de *Tabella Fiorini*. Als het spelersschijfje, op de *Tabella Fiorini*, bijvoorbeeld staat op het rode “30” veld (of iets er voorbij, maar in ieder geval voor het rode “40” veld), dan moet de speler een donatie van 30 Florijnen maken.

Wanneer men een donatie heeft gemaakt, dan pakt men de bovenste 4 *Senesi*-kaarten van de stapel, kiest twee ervan uit, en doet de andere twee kaarten onderop de stapel, zonder dat deze zichtbaar zijn geweest voor de anderen.

Aan het eind van het spel geeft de som van de twee gekozen kaarten een zeker aantal waarderingspunten.

De speler legt de twee gekozen kaarten verdekt en kruiselings voor zich neer, om aan te geven dat hij in dit spel geen donatie meer mag maken.

Als een bankier minder dan 15 Florijnen bezit dan mag hij geen donatie maken.

3) De Ontmoeting met een Artist in de Herberg

De bankier kan proberen een *Artist* (kunstenaar) te boeken om de gunst van het volk voor zich te winnen. Wanneer het schijfje van de bankier aankomt in de wijk *Villa della Cerchia* en vanaf daar verder gaat met bewegen, dan moet de bankier kiezen uit twee mogelijk richtingen:

- a) naar de volgende wijk *Palazzo Tolomei* gaan en dus doorgaan met de reis in de richting van de wijzers van de klok;
- b) de Herberg ingaan, dat wil zeggen met het schijfje gaan staan op de details van het schilderij die op de *Locanda*-kaart zichtbaar zijn, en daar **stoppen** om een *Artist* te boeken.

Beide keuzes kosten 1 bewegingspunt.

Technisch gezien is de Herberg een 11e wijk waar je alleen in kunt gaan vanaf de wijk *Via delle Cerchia*.

Als het schijfje van een bankier aan het begin van de beurt start in de Herberg, dan verlaat dit schijfje de Herberg door naar de wijk *Villa delle Cerchia* te gaan; deze beweging kost 1 bewegingspunt. Van daaruit moet de speler in deze of de volgende beurt doorbewegen naar de wijk *Palazzo Tolomei*, aangezien hij niet direct weer de Herberg in mag gaan.

De ontmoeting met kunstenaars

De speler, die de Herberg ingaat met het doel een *Artist* (kunstenaar) te boeken, pakt de bovenste kaart van de *Artist* stapel, bekijkt deze kaart heimelijk en start een veiling door een verplicht startbod te doen van 15 Florijnen.

Als er nog andere bankiers in de Herberg aanwezig zijn, dan mogen zij heimelijk een blik op de kaart werpen alvorens een bod te doen (of te passen).

Alle andere spelers (bankiers die niet in de Herberg zijn, boeren en koopmannen) kunnen de kaart heimelijk bekijken door een betaling van 8 Florijnen te doen.

Als een speler een *Locanda*-kaart (zie figuur hieronder) uitspeelt dan mag hij de kaart bekijken zonder betaling van 8 Florijnen.

Elke speler mag meedoen aan de veiling, ongeacht zijn sociale status. Boeren moeten, als zij meedoen, elk voorgaand bod verhogen met minstens 5 Florijnen. Koopmannen moeten, als zij meedoen, elk voorgaand bod verhogen met minstens 3 Florijnen. De bankiers hoeven een voorgaand bod maar met minstens 1 Florijn te verhogen.



De spelers kunnen, wanneer zij aan de beurt zijn in de volgorde van de *Tabella Iniziativa* (armste speler eerst), overbieden (met minstens 1, 3 of 5 Florijnen, zoals uitgelegd) of passen.

De speler, die past, mag in deze veiling niet meer meedoen. De speler, die de veiling wint, moet zijn laatste bod in Florijnen betalen (en past zijn positie op de *Tabella Fiorini* aan) en neemt de kaart. Op deze manier boekt de speler de *Artist*, en houdt hij de verkregen *Artist*-kaart verdekt voor zich tot aan het eind van het spel. Het getal op de voorzijde van de kaart geeft het aantal waarderingspunten aan, dat men krijgt aan het eind van het spel.

De bankier mag overigens, indien hij door een *Courtisane* de Herberg wordt ingelokt, toch een veiling om een *Artist* te boeken openen.



4) Het Bouwen van de Toren genaamd Torre del Mangia

De bankier kan stoppen in de wijk *Torre del Mangia* en aan het eind van zijn actie fase bijdragen aan de bouw van de Toren in deze wijk. De bouwkosten hangt af van de hoogte van de toren en de hulp van Arbeiders.

De bouw van de eerste etage kost 5 Florijnen, vanwege de bouwmaterialen, en elke volgende etage kost 5 Florijnen meer dan de vorige etage. De 7e en laatste etage kost **20** Florijnen meer dan de 6e etage.

Elke etage kost, naast de kosten van de bouwmaterialen, nog eens 10 Florijnen extra, om de Arbeiders te betalen.

De bankier kan de extra arbeidskosten vermijden indien hij wat arbeiders achter de hand heeft, in de vorm van de *Muratori* (Bouwvakker)-kaart (zie figuur

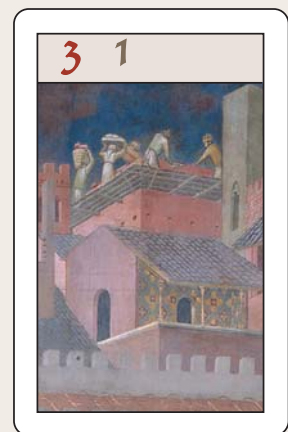
rechts). Indien deze kaart wordt uitgespeeld dan is de bankier niet de 10 Florijnen extra voor de arbeiders kwijt. De kosten van de bouwmaterialen zijn echter onvermijdelijk!

Voorbeeld: de 4e etage kost normaal gesproken 30 Florijnen, maar door het uitspelen van de *Muratori*-kaart betaalt de bankier slechts 20 Florijnen.

Nadat hij het juiste bedrag heeft betaald voor het bouwen, plaatst de speler één van zijn schijfjes op de plaats van de *Torre del Mangia* op het schilderij, om aan alle spelers aan te geven dat hij een bijdrage aan de bouw van de toren heeft geleverd. Elke speler mag niet meer dan 4 etages bouwen in de toren!

De schijfjes van de spelers, die een bijdrage aan de bouw van de toren hebben geleverd, worden opgestapeld, en wel zo dat de juiste volgorde van bouwen wordt aangehouden. Zo kan men aan het eind van het spel zien wie welke etage heeft gebouwd.

Elke speler mag per beurt maar één etage bouwen. Aangezien de actie fase van de bankier altijd begint met het gebruiken van (minstens) één bewegingspunt, moet men eerst weer een volledige ronde door de stad maken, alvorens nog een etage te kunnen bouwen.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct, zodra één van de volgende zaken zijn gebeurd:

- De 7e etage van de *Torre del Mangia* is gebouwd, of
- De veiling om de *Artist Ambrogio Lorenzetti* te boeken is afgerond.

Wanneer echter aan het eind van de twintigste ronde nog geen van de twee bovenstaande zaken zijn gebeurd, dan eindigt het spel op dat moment.

EINDELLING VAN DE WAARDERINGS-PUNTEN

Aan het eind van het spel wordt elke speler, die nog geen bankier is, uitgesloten van de telling, en dus van de overwinning. Alle schijfjes van de spelers, die nog geen bankier zijn, worden van de *Tabella Fiorini* verwijderd. Nu wordt nog éénmaal de *Tabella Iniziativa* aangepast aan de rijkdom van de bankiers, waarna ook de schijfjes van de bankiers van de *Tabella Fiorini* worden verwijderd.

De *Tabella Fiorini* wordt vanaf nu gebruikt om er de verzamelde waarderingpunten van de spelers op aan te geven.

Het schijfje van de rijkste bankier wordt neergezet op veldje 30 van de *Tabella Fiorini*, terwijl het schijfje van de armste bankier wordt neergezet op veldje 26. De schijfjes van de andere bankiers worden geplaatst op veldje 28 (waarbij de armste bankier onderop ligt etc.).

Allereerst tellen de spelers hun gierigheids-blokjes: het eerste gierigheids-blokje geeft 1 strafpunt, het tweede 2 strafpunten, het derde 3 strafpunten, etc.. Maar let op: deze telling wordt gedaan in de volgorde van de *Tabella Iniziativa* (en dus beginnend bij de armste bankier enz.), en het totaal aantal strafpunten dat een speler aldus krijgt wordt afgetrokken van de waarderingspunten op de *Tabella Fiorini*. (Bijv. de armste speler heeft 1 zo'n blokje = 1 strafpunt, de op één na armste speler heeft 2 blokjes = 2+3 = 5 strafpunten etc.)

Vervolgens worden de resterende waarderingspunten als volgt verdeeld:

- 2 waarderingspunten voor de speler die de eerste etage van de *Torre del Mangia* bouwde, 3 voor de speler die de tweede etage bouwde, 4 voor de speler die de derde etage bouwde, 5 voor de speler die de vierde etage bouwde, 6 voor de speler die de vijfde etage bouwde, 7 voor de speler die de zesde etage bouwde, en 9 voor de speler die de zevende en laatste etage bouwde.
- 2 waarderingspunten voor de speler die de meeste etages van de *Torre del Mangia* gebouwd heeft. Is er sprake van een gelijkspel tussen twee (of meer) spelers, dan worden de 2 punten gegeven aan diegene wiens etage het laagst in de toren is gelegen.
- de speler telt de waarden van zijn *Senesi*-kaarten en van zijn *Artist*-kaarten bij elkaar op, en verplaatst zijn schijfje op de *Tabella Fiorini* zoveel velden vooruit als de totaalwaarde van deze kaarten.

De speler, wiens schijfje zich het hoogst op de *Tabella Fiorini* bevindt, heeft de meeste waarderingspunten verdiend: hij wordt Lid van de *Consiglio dei Nove* van Siena en is de winnaar van het spel.

In het geval van een gelijkspel wint de speler die de hoogste etage van de toren heeft gebouwd. Als de bij een gelijkspel betrokken spelers geen etages in de toren hebben gebouwd, dan wint de speler met de meeste Florijnen, zoals aangegeven door de schijfjes op de *Tabella Iniziativa*.

VARIANT VOOR EEN LANGERE SPEELDUUR

Wanneer men eenmaal bekend is met de spelregels van Siena, dan kan er gekozen worden voor een langere en meer amusante uitdaging.

In deze variant eindigt het spel alleen wanneer ofwel de 7e etage van de toren gebouwd wordt, ofwel de *Artist Ambrogio Lorenzetti* wordt geboekt. De regel dat het spel eindigt aan het eind van de twintigste ronde geldt dus hier niet.

Deze variant is een speciale aanrader van de auteur, omdat men nu een veel strategischer keuze moet maken voor wat betreft de overgang van boer naar koopman en van koopman naar bankier.

INFORMATIE

Auteur : Mario Papini
Illustraties : Ambrogio Lorenzetti
Graphics : Ombretta Berardi
Vertaling : Frank Quispel (Nederlands) en Renaud Saillat (Frans)
Publicatie : Zugames (copyright 2005), www.zugames.it
in samenwerking met Quined Games, www.quined.nl (.com/.be)

Voor vragen, opmerkingen of suggesties: info@zugames.it (of bovengenoemde websites)

Veel dank, voor de samenwerking en het geduld, aan: Silvio de Pecher, Guido Ceccarelli, Valerio Salvi, Guido Aprea, Mariano Iannelli, Sargon, alle spelers die het spel getest hebben, in het bijzonder, Alessandro "Calandrino" Lanzuisi.

Speciale dank aan het Gemeentebestuur van Siena voor het vriendelijk vrijgeven van artistieke afbeeldingen.

