

# LEONARDO DA VINCI

Een strategisch spel voor 2 tot 5 spelers

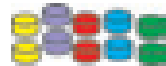
De grootste uitvinders van de Renaissance zijn samengekomen om te wedijveren voor roem en eer in Firenze, Italië. De Heerser van de stad heeft een geldsom beloofd voor iedere voltooide uitvinding. De speler die op het einde van het spel de meeste Florijnen verzamelt, zal als winnaar gekroond worden door Leonardo da Vinci!

## 1. Inhoud

In vijf kleuren:



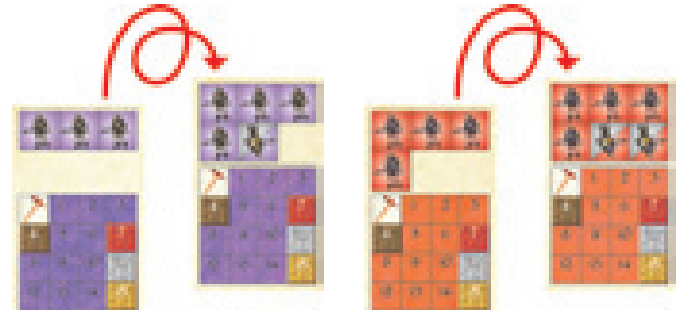
5 meesters (1 van elke kleur)



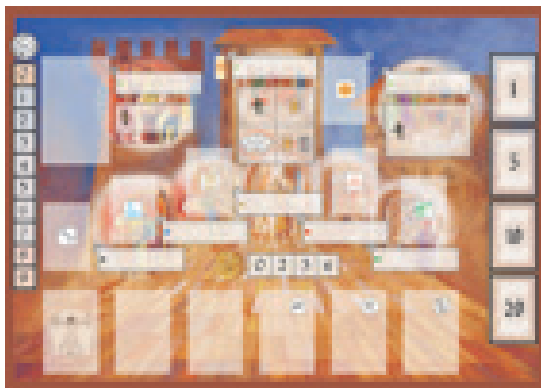
10 werkmansfiches



45 leerlingen (9 van elke kleur)



10 laboratoria: vijf kleine (3/5 vakjes) en vijf grote (4/6 vakjes)



het spelbord (dat de stad toont)



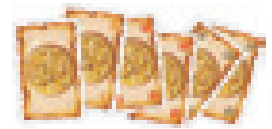
15 ingenieurs



25 uitvindingen



60 materiaalkaarten:  
12 × ijzer, 12 × hout,  
12 × touw, 12 × baksteen,  
12 × glas



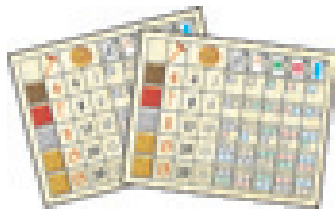
60 Florijnkaarten:  
25 × "1", 10 × "5",  
10 × "10", 10 × "20",  
en 5 × "0"



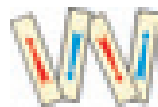
1 geldmarkeerder



1 beurtmarkeerder



2 samenvattingstabellen



4 uitvindingmarkeeders (pijlen)



Leonardo  
(met sokkel)



1 Heerser van de stad  
(met sokkel)

- een boekje (met deze spelregels).

## 2. Bedoeling van het spel

Wie van jullie zal de meest vernuftige uitvinder zijn van de Renaissance?

Kies de uitvindingen die je wenst te onderzoeken, verzamel de juiste materiaalsoorten van de winkels in de stad, zet je betrouwbaarste leerling aan het werk in je laboratoria en race naar de finish voordat anderen je te snel af zijn!

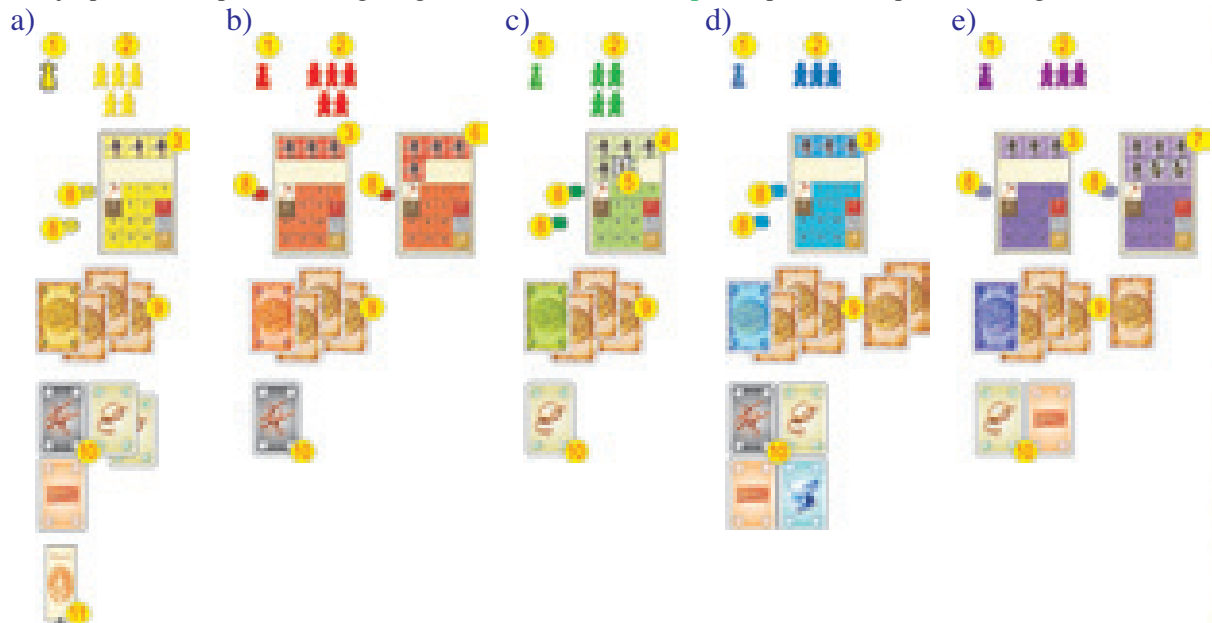
Hoe moeilijker de uitvinding, des te meer Florijnen zal je krijgen als je deze voltooit. De speler die op het einde van het spel de meeste Florijnen verzamelt, zal als winnaar gekroond worden door Leonardo da Vinci!

## 3. Uitrusting en opstelling voor beginners

**Opmerking:** Ervaren spelers kunnen beter de "Startopstelling voor experts" gebruiken op het einde van de regels.

Het spel speelt zich af over 9 beurten: 7 normale beurten en 2 speciale beurten waarin je enkel onderzoek voert (en niets anders). De eigenaar van het spel kiest een startspeler of je kiest een startspeler naar willekeur.

De tekening toont de startopstelling voor beginnende spelers. Elke speler neemt de getoonde startstukken. De startspeler neemt de stukken in set "A", de tweede speler neemt set "B", enz. Als er minder dan vijf spelers zijn, mag je de overblijvende sets (meesters, leerlingen & laboratoria) terug in de doos leggen. Als er slechts **drie spelers** zijn, plaatst elke speler 1 leerling terug in de doos. En met **twee spelers**, plaatst elke speler 2 leerlingen in de doos.



- 1 = meester
- 2 = leerlingen
- 1 + 2 = onderzoekers

- 3 = klein labo (3 vakjes)
- 4 = klein labo (5 vakjes)
- 5 = ingenieurs
- 6 = groot labo (4 vakjes)
- 7 = groot labo (6 vakjes)
- 8 = werkmansfiches

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

De resterende stukken worden als volgt op het spelbord geplaatst:

- 1 = beurtmarkeerder
- 2 = B. Atelier
- 3 = groot labo (4 vakjes)
- 4 = ingenieurs (3 per speler)
- 5 = De Heerser van de stad
- 6 = A. Bestuursraad
- 7 = 1 Florijn
- 8 = C. Academie
- 9 = leerlingen
- 10 = bank
- 11 = Florijnen (4 soorten)
- 12 = de vijf winkels
- 13 = ijzer; 14 = glas;
- 15 = hout; 16 = baksteen;
- 17 = touw



- 18 = geldmarkeerder
- 19 = samenvattingstapel

- 20 = gevraagde uitvindingen

De Heerser van de stad vraagt om bepaalde uitvindingen gedurende het spel. Deze aanvragen worden voorgesteld door kaarten waarvan de waarde zichtbaar is (open). Elke kaart heeft een nummer. Plaats de kaarten met de nummers 1, 12, 8, 3 en 9 open op het spelbord. Als er **3 spelers** zijn, plaats dan enkel 1, 12, 8 en 3 op het spelbord. En met **2 spelers**, gebruik je alleen 1, 12 en 8.

- 21 = uitvindingsstapel

Verdeel de **overblijvende** uitvindingen in vijf hoopjes: (1) al de kaarten met de gouden achtergrond en de nummers 21-25, (2) al de gouden kaarten met de nummers 16-20 (a), vervolgens (3) de kaarten met de zilveren (b), (4) de koperen (c) en tot slot (5) de bronzen (d) achtergrond.

Schud de hoopjes kaarten met de beeldzijde naar beneden en bouw de uitvindingsstapel als volgt:

- a) onderaan: de gouden kaarten met de nummers 21-25
- b) verwijder 1 bronzen, 2 koperen, 3 zilveren én de gouden kaarten met de nummers 16-20. Schud deze kaarten en plaats ze op a)
- c) schud de overblijvende uitvindingen in één hoopje en plaats ze op b). →

#### 4. De uitvindingen


Gedurende het spel zal je proberen om één (of meerdere) uitvindingen te voltooien.

Om een uitvinding te voltooien, zal je het volgende moeten verzamelen:

- een vooropgesteld aantal **onderzoeksweken** (4, 7, 11 of 15) en → **11**
- de juiste materialen (1 = bronzen, 2 = koperen, 3 = zilveren of 4 = gouden) → **2 hout + 1 glas**

Zodra je een uitvinding voltooid hebt, verdien je Florijnen:

- Als je een van de eersten bent, verdien je **het hoger aantal (zwart)** aan Florijnen: → **13**
- Als je deze later voltooit, verdien je **minder (het grijs aantal)** Florijnen: → **10**

Er zijn vijf soorten uitvindingen (zie het symbooltje in de rechterbovenhoek) → 

Als je een uitvinding bezit, dan heb je recht op een bonus (op je onderzoek) naar uitvindingen van **dezelfde soort** in de **latere beurten** (zie deel 9: Onderzoek). Als je bovendien meerdere soorten uitvindingen verzamelt, dan zal je nog meer "bonus"-Florijnen verdienen op het einde van het spel (zie deel 11: Einde van het spel en het bepalen van de winnaar).

#### 5. Overzicht beurt

De volgende vier fases worden afgehandeld tijdens elke beurt (1 tot 7):

<b>A) Laboratoriumfase</b>	Gedurende deze fase, verkondig je dat je een nieuwe uitvinding wenst te beginnen OF dat je een onderzoek wenst aan te passen (of deze eventueel wenst stop te zetten).
<b>B) Toewijzingsfase</b>	Beginnend met de speler die Leonardo vastheeft en met de klok rond tot alle spelers ervoor gekozen hebben om te passen, wijs je onderzoekstaken toe aan je leerlingen (en eventueel je eigen meester) die ze kunnen uitvoeren in de stad OF ze kunnen een onderzoek voeren in een labo.
<b>C) Tewerkstellingsfase</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elk gebied in de stad wordt afgehandeld, om beurt, om bepaalde voordelen te gunnen aan die spelers die hier een onderzoeker op geplaatst hebben, beginnende met de speler die de meeste onderzoekers heeft geplaatst.</li> <li>• Hierna zal elk labo een onderzoek opstarten.</li> </ul>
<b>D) Onderzoeksfase</b>	Elk labo dat een uitvinding heeft voltooid, toont het resultaat en verkrijgt de nodige Florijnen van de bank als betaling hiervoor. Indien een labo nog volop een onderzoek gaande heeft voor een uitvinding die juist voltooid was, dan moet je deze voorraden bekend maken en verkondigen dat je hier nog steeds aan werkt.

#### 6. Fase A) Laboratoriumfase

Gedurende deze fase beslis je, **in het geheim**, welke uitvindingen je wenst te onderzoeken.

Beginnend met de speler die Leonardo vastheeft en met de klok rond, doe je het volgende:

- je verkondigt dat je een nieuwe uitvinding wenst te onderzoeken (maximum 1 per labo), en welk labo dit zal onderzoeken OF
- je kiest ervoor om te passen.

Als je inderdaad een nieuw onderzoek opent:

- plaats dan het **juiste** aantal materialen (nodig voor dit onderzoek) onder de juiste labokaart EN
- plaats een werkmansfiche op het "0"-vakje (met de hamer) van het labo.

Zo weten de andere spelers hoeveel onderzoeken (naar uitvindingen) je nog hebt openstaan, maar zo kennen ze **niet de juiste soorten!**

#### Regels van de laboratoria

- Elk labo kan alleen maar onderzoek voeren naar 1 uitvinding! Dus je kan niet hetzelfde labo gebruiken om gelijktijdig 2 (of meer) uitvindingen te onderzoeken.
- Twee labo's kunnen niet op hetzelfde ogenblik aan dezelfde uitvinding werken! Je kan daarentegen wel twee labo's gebruiken voor het onderzoek naar twee verschillende uitvindingen.
- De materialen in een labo moeten bewaard worden onder dat labo in 1 verdekte hoop. Zo zien de andere spelers niet hoeveel kaarten er hier onder liggen. De andere spelers kunnen jouw materialen niet zien indien je dat zelf niet wenst. Indien je dit echter toch zelf

wenst, kan je je materialen aan de andere spelers laten zien.

- Jouw eigen labo's hebben geen geheimen, je kan je eigen materialen bekijken wanneer je dit maar wilt!
- De materialen in een labo kunnen niet gewijzigd worden gedurende het onderzoek! Je kan geen materialen toevoegen of verwijderen in een labo **tenzij** je het onderzoek annuleert.



**Belangrijk:** Houd het aantal kaarten en de soort hiervan geheim! Je bent **nooit** verplicht om jouw hoeveelheid Florijnen en /of materialen bekend te maken.

Je kan elke uitvinding slechts **1 keer** voltooien.

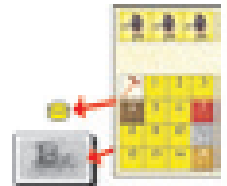
Je **mag** het onderzoek starten naar een uitvinding die nog niet is aangevraagd door de Heerser van de stad (bijvoorbeeld, als je weet welke uitvindingen "komende" zijn dankzij de Bestuursraad). Maar je kan een uitvinding niet voltooien zolang deze niet aangevraagd is (open op het spelbord)!

### Specifiek geval: het annuleren van een onderzoek

Gedurende de laboratoriumfase mag je ook een onderzoek annuleren dat gestart was in een vorige beurt:

Voor elke uitvinding die je wenst te annuleren doe je het volgende:

- Verwijder de werkmansfiche van het labo (je verliest alle verzamelde onderzoekswerken);
- Neem alle materialen onder je labo terug in je hand (je kan ze hergebruiken voor een ander onderzoek).



Indien je dat wenst, kan je tijdens deze beurt het onderzoek starten naar een nieuwe uitvinding in datzelfde labo.

*Waarom zou je een werk annuleren? Het kan best dat je het labo wenst te gebruiken voor het onderzoek naar een meer waardevolle uitvinding. Of je ontdekt dat je de verkeerde materialen onder het labo had geplaatst toen je het onderzoek opstartte.*

## 7. Fase B) Toewijzingsfase

De speler die Leonardo vast heeft, mag beginnen tijdens deze fase en het spel gaat met de klok mee tot alle spelers ervoor gekozen hebben om te passen.

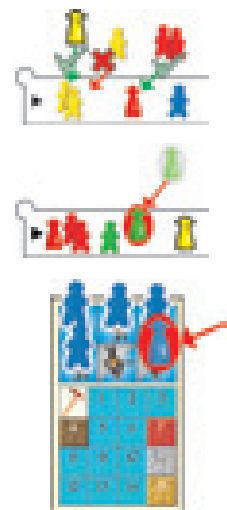
Tijdens jouw beurt, mag je **één** van de volgende acties uitvoeren:

- Eén of meerdere leerlingen in één enkel gebied uitspelen *OF*
- Je meester uitspelen *OF*
- Passen.

Eenmaal je gekozen hebt om te passen, kan je de rest van deze fase niets meer doen. Je kan later (tijdens deze fase) geen onderzoekers meer bijplaatsen.

### Regels voor de onderzoekers

- De meester en de leerlingen kunnen op elk gebied in de stad geplaatst worden (A-H: de Bestuursraad, het Atelier, de Academie of één van de vijf winkels), of in één van jouw labo's **bezig aan een onderzoek** voor een uitvinding.
- Indien je ervoor kiest om meer dan één leerling te plaatsen tijdens jouw beurt, dan ben je **verplicht** om al die leerlingen in **hetzelfde** gebied of labo te plaatsen. Anders gezegd, meerdere leerlingen kunnen niet op meerdere gebieden geplaatst worden in dezelfde beurt.
- Het is **niet toegelaten** om leerlingen toe te voegen aan een stadsgebied of een labo waar je reeds leerlingen geplaatst hebt. Je kan slechts **éénmaal** leerlingen bijplaatsen op elk gebied tijdens fase B.
- Als je de eerste bent om onderzoekers te plaatsen in een gebied, plaats ze dan naast de pijl. De volgende speler die hier zijn onderzoekers wenst te plaatsen, plaatst ze dan rechts van jouw onderzoekers, enz... Als je leerlingen plaatst in een gebied met jouw meester (of vice versa), dan moet je ze toevoegen aan de onderzoekers **die zich reeds op dat gebied bevinden**.
- Er is geen limiet aan het aantal onderzoekers dat hetzelfde stadsgebied kunnen delen. Maar elk labo kan slechts één onderzoeker (of ingenieur) huizen op elk vakje van de labokaart.
- Jouw meester of leerlingen kunnen op elk leeg vakje geplaatst worden van je labo. Je ingenieurs kunnen alleen op de speciaal hiervoor voorziene vakjes geplaatst worden. (slechts 1 op een 5 vakjes lab, en tot 2 in een 6-vakjes lab).



## 8. Fase C) Tewerkstellingsfase

Zodra alle onderzoekers van alle spelers geplaatst zijn wordt elk stadsgebied en elk labo afgehandeld. Begin met de stadsgebieden in volgorde (A tot H). Daarna zal elk labo het onderzoek voeren voor deze beurt.



Om een gebied af te handelen, moet je eerst de rang bepalen van alle spelers die hierop een onderzoeker geplaatst hebben. Als je **de meeste leerlingen** hebt in een gebied, dan mag je als **eerste** handelen. De tweede in rang mag als tweede, enz... Jouw meester telt voor **twee** leerlingen! Als er evenveel onderzoekers zijn, dan komt de speler die zijn onderzoekers het dichtst bij de pijl geplaatst heeft het eerst aan de beurt. Zie de illustratie voor een voorbeeld.

Om dieper in te gaan wat er juist gebeurt in een gebied:

### A. De Bestuursraad

Elke speler in de Bestuursraad mag **slechts één** voordeel kiezen. Er is **geen** kost verbonden aan deze voordelen.

Als **alle** spelers onderzoekers hebben geplaatst in de Bestuursraad, dan moet de speler die de laatste rang heeft zijn onderzoekers **verwijderen**. Hij krijgt **géén enkele** van de voordelen.

**Speciale regel voor twee spelers:** als beide spelers onderzoekers geplaatst hebben in de Bestuursraad, dan krijgen ze elk één voordeel.



Als je de eerste speler bent om een voordeel te kiezen tijdens deze beurt aan de Bestuursraad, dan mag je een speler kiezen (ook jezelf) en **Leonardo** aan deze speler overhandigen. Hierna mag je je voordeel uitkiezen en je onderzoekers naar het overeenstemmende Bestuursraadvakje verplaatsen:



1) Je mag 1 van **jouw** leerlingen (maar niet je meester!) verplaatsen naar een ander stadsgebied. Zoals gewoonlijk, als je hier reeds onderzoekers hebt staan, dan vervoegt deze nieuwe onderzoeker de reeds bestaande groep. Zoniet, plaats dan je onderzoeker rechts van alle andere die zich hier reeds bevinden;



2) Neem **alle** Florijnen van de Bestuursraad;



3) Bekijk (in het geheim) de bovenste 4 uitvindingen van de stapel en plaats ze terug in een volgorde zoals jij het wenst; **of**



4) Je kan 1 Florijn aan de bank betalen en 1 materiaal (naar keuze) nemen van één winkel.

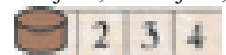
Dan mag de 2<sup>de</sup> speler (in rang) één van de **overblijvende** voordelen kiezen en zijn onderzoekers naar dat vakje verplaatsen. Dan is het weer de beurt aan de 3<sup>de</sup> speler (in rang), enz...

Nadat alle spelers hun voordeel gekozen hebben door het verplaatsen van hun onderzoekers, dan wordt actie 1) uitgevoerd, gevolgd door actie 2), dan actie 3) en tot slot actie 4). Elke speler verwijdert zijn onderzoekers van de Bestuursraad en brengt ze terug naar zijn voorraad. Het volgende gebied wordt afgehandeld (het Atelier).

### De andere stadsgebieden: B. Atelier, C. Academie, en de vijf winkels (D. Smid, E. Glasblazer, F. Schrijnwerker, G. Steenbakker, H. Touwwever)

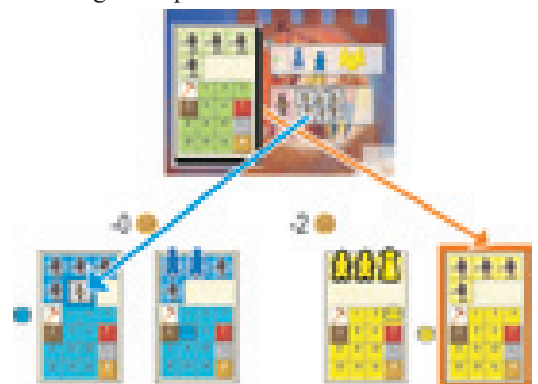
Zodra de Bestuursraad afgehandeld is, dan worden de volgende stadsgebieden in volgorde behandeld.

Elk gebied voorziet **vier** kansen voor de spelers om een voordeel te behalen, steeds met een stijgende kost (0 Florijnen, 2 Florijnen, 3 Florijnen, 4 Florijnen). De geldmarkeerder wordt geplaatst op het "0"-geldvakje waardoor ook de prijs van het volgende voordeel bepaald wordt.



De volgorde wordt normaal bepaald. Vervolgens verloopt het spel als volgt:

- De speler met rang 1 kiest: ofwel neemt hij het voordeel en betaalt "0" Florijnen (jawel, gratis en voor niets!) ofwel past hij. Als hij past, brengt hij zijn onderzoekers terug naar zijn voorraad. De geldmarkeerder verschuift hierbij **niet**. Als hij het voordeel wel neemt, verplaatst hij de geldmarkeerder één plaats naar rechts.
- Vervolgens mag de volgende speler (met rang 2) kiezen: ofwel neemt hij weer het voordeel en betaalt hij de som hiervoor (aangegeven door de geldmarkeerder) aan de bank ofwel past hij. Als hij past, dan neemt hij zijn onderzoekers terug en de geldmarkeerder verschuift niet. Neemt hij het voordeel, dan verschuift de geldmarkeerder één plaats naar rechts. De volgende speler is nu aan de beurt.
- Nu kiest de speler met rang 3, enz...
- Nadat de laagst geplaatste speler een voordeel gekozen heeft of heeft gepast, dan gaat deze fase verder met de hoogst geplaatste speler die nog steeds onderzoekers in dit gebied heeft staan (de ranking kan nog veranderen zodra de onderzoekers worden weggenomen). Je kan meer dan één voordeel behalen per gebied maar de kosten hiervoor zullen steeds stijgen.
- Zodra een speler 4 Florijnen betaalt voor een voordeel of zodra alle onderzoekers (in dat gebied) zijn verwijderd, verplaatst de geldmarkeerder terug naar het "0"-vakje en beweeg naar het volgende stadsgebied.



*Afhandeling Atelier: Johan (blauw) en Natalie (geel) hebben beiden evenveel leerlingen geplaatst. Hierna kijken we wie het dichtste bij de pijl staat. Johan besluit*

om een ingenieur te plaatsen in één van zijn labo's, gratis! Natalie kan geen ingenieur nemen (voor 2 Florijnen) omdat haar enige labo reeds aan een onderzoek bezig is. Daardoor neemt ze een nieuw laboratorium (4 vakjes) voor 2 Florijnen en plaatst deze voor haar. Johan zou 3 Florijnen kunnen besteden om ook een "4-vakjes"-labo te nemen maar hij verkiest liever om zijn onderzoekers van het Atelier te verwijderen. Nu heeft Natalie de keuze om haar labo op te waarderen naar 6 vakjes voor 3 Florijnen, maar omdat ze andere plannen heeft voor haar geld kiest ze ervoor om te passen en verwijdert ook haar eigen onderzoekers. Omdat er nu geen onderzoekers meer staan in dit gebied, zijn we klaar met het Atelier. Het spel gaat verder met het volgende stadsgebied.

Dit zijn de voordelen voor elk gebied:

**Atelier:** Je kan je labo's verbeteren maar alleen als ze **niet bezig zijn** aan een uitvinding. Je kan kiezen uit de volgende opties:



- Verbeter je labo van 3 vakjes naar 5 vakjes.
- Bouw **jouw** labo van 4 vakjes als je dit nog niet mocht hebben (maximum 1 per speler).
- Verbeter je labo van 4 vakjes naar 6 vakjes.



- Plaats een ingenieur in het **overeenstemmend** leeg vakje in één van je labo's.
- Belangrijk:** Het is zeker niet toegestaan dat je een ingenieur neemt en deze later plaatst!  
Elk speler mag maximaal drie ingenieurs hebben.



**Academie:** Je mag 1 leerling van **jouw** kleur nemen van de Academie en aan jouw voorraad onderzoekers toevoegen (als er nog beschikbaar zijn en je mag met maximum 9 leerlingen spelen). Vanaf de volgende beurt kan je ook deze leerling uitspelen.



**Smid, Glasblazer, Schrijnwerker, Steenbakker en Touwwever:**  
Je mag 1 materiaalkaart nemen van de winkel, indien er nog aanwezig zijn.

## Laboratoria

Verplaats je werkmansfiche op het spelbord voor elk labo bezig aan een uitvinding:



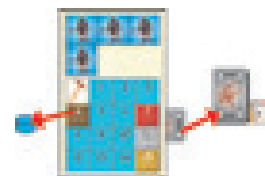
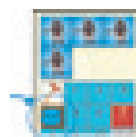
- Voor elke leerling: beweeg met 1 vakje
- Voor je meester: beweeg met 2 vakjes
- Voor elke ingenieur: beweeg met 2 vakjes

Nadat je de werkmansfiche bewogen hebt, breng je je onderzoekers terug naar je voorraad. Maar: je ingenieurs **blijven** in het gebouw waar je ze hebt geplaatst (tot het einde van het spel).

## 9. Fase D) Onderzoeksfase

Als het aantal onderzoeksweken (zoals bepaald op je labokaart) groter of gelijk is dan het minimum dat vereist is voor je uitvinding, dan heb je je uitvinding voltooid! Beginnend met de speler die Leonardo in zijn bezit heeft doe je 't volgende:

- Verkondig welke *gevraagde uitvinding(en)* je voltooid hebt.
- Bevestig dat je genoeg onderzoeksweken hebt voor de uitvinding.



- Toon al het materiaal onder je labo en plaats deze kaarten terug op de overeenstemmende winkels op het spelbord.
- Verwijder de werkmansfiche van je laboratorium.
- Neem het gepaste aantal Florijnen van de bank.

Als de uitvinding nog steeds op het spelbord ligt, dan ontvang je het **hoger** aantal Florijnen zoals getoond op de uitvinding, zelfs als er meer dan één speler gelijktijdig deze uitvinding voltooid heeft!

Als een andere speler reeds deze uitvinding had voltooid in een vroegere beurt, dan ontvang je nog steeds het **lager** aantal Florijnen.



**Specialisatie:** Ervaring opgedaan tijdens een vorig onderzoek.

Je ontvangt een korting van **2** onderzoeksweken voor elke uitvinding die je voltooid hebt en **hetzelfde type** is als de uitvinding waar je nog aan bezig bent. Je moet de uitvinding voor je hebben liggen om recht te hebben op deze bonus. Deze bonus telt alleen maar op het einde van je onderzoek en **niet voor elke beurt!**

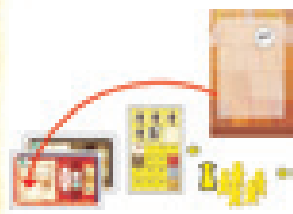
**Opmerking:** deze korting is **niet** van toepassing voor uitvindingen voltooid tijdens **dezelfde** beurt.




**Voorbeeld:** De gele speler heeft uitvinding #8 voor zich (van een eerdere beurt). Omdat ze reeds begonnen is aan uitvinding #13 (hetzelfde type as #8), mag ze verkondigen dat ze de uitvinding voltooid heeft zodra ze 5 onderzoeksweken verzameld heeft (in plaats van 7). Zodra ze dit verkondigt, mag ze onmiddellijk 2 onderzoeksweken aan haar totaal toevoegen in dat labo.

Als je **nog steeds bezig** bent aan een uitvinding die reeds door een andere speler behaald werd deze beurt, dan moet je dit bekend maken en de materialen tonen onder je labo. Leg de materiaalkaarten bovendien open naast het labo. In een toekomstige beurt mag je deze uitvinding voltooien, ook al is deze **niet meer gevraagd** (dus niet open op het spelbord). Als je deze uitvinding voltooit, dan verdien je de lagere waarde aan Florijnen. Het spreekt voor zich dat je er ook voor mag kiezen om dit onderzoek te staken en je energie hierna mag stoppen in een nieuw onderzoek in dat labo.

Als geheugensteun mag je een uitvindingsmarkeerder  plaatsen op je labo en het richten naar de speler die de uitvinding bezit waar je momenteel aan bezig bent.



Als je de **enige** speler bent die de **gevraagde** uitvinding voltooid heeft tijdens deze beurt, dan ontvang je niet alleen maar de Florijnen, maar verkrijgt je ook het uitvindingskaartje (en deze plaats je open voor je). Door deze uitvinding heb je recht op de korting gegeven voor een specialisatie!

**Voorbeeld:** Omdat de gele speler de enige speler was die uitvinding #13 behaald had deze beurt, mag ze 8 Florijnen nemen van de bank en uitvinding #13 open voor zich plaatsen. Als ze nu bovendien een nieuw onderzoek opent naar een uitvinding van hetzelfde type , dan heeft ze recht op een bonus van 4 onderzoeksweken!

Maar, zodra meer dan één speler een uitvinding voltooit tijdens één en dezelfde beurt, dan zijn ze verplicht om te bieden op het uitvindingskaartje. Eerst neemt elke speler die de uitvinding voltooid heeft het volledig aantal aan Florijnen (in het zwart). Hierna kiezen ze ieder voor zich (en verborgen voor de andere spelers) hoeveel Florijnen ze wensen te bieden (bedekt met hun hand en je kan en mag, indien gewenst, de "0"-Florijn kaart gebruiken als bluffkaart). Alle boden worden gelijktijdig onthuld.

Als je de speler bent met het hoogste bod, betaal je je bod aan de bank en krijg je ook het uitvindingskaartje (je neemt je "0"-Florijnkaarten altijd terug!). Alle andere spelers behouden hun geboden bedragen. Als er een gelijkspel is voor het hoogste bod, dan krijgt de hoogst gewaardeerde speler (met Leonardo in zijn bezit of het dichtste bij deze speler en kloksgewijs hiervan) de kaart. Als **alle** spelers **nul** Florijnen boden, dan heeft niemand recht op deze kaart en deze verdwijnt onmiddellijk uit het spel en in de doos.

Zodra je een uitvindingskaart verdiend hebt, dan blijft deze voor je open liggen tot het einde van het spel.

## 10. Einde van de beurt. Een nieuwe beurt begint

+1

Zodra de Onderzoeksfase afgerond is:



• **Voor beurt 1 tem 7:** Voeg 1 Florijn van de bank toe aan de Bestuursraad. Hierna draai je genoeg uitvindingen om tot het aantal *gevraagde uitvindingen* terug volzet is op het spelbord (zie deel 3: *Uitrusting en opstelling voor beginners*):

- Voor 4 of 5 spelers: 5 uitvindingen
- Voor 3 spelers: 4 uitvindingen
- Voor 2 spelers: 3 uitvindingen




• **Voor de beurten 8 en 9:** Je kan alleen maar een onderzoek voeren in je eigen labo's tijdens deze twee beurten. Het is zeker **niet** toegelaten om onderzoekers te plaatsen in de stadsgebieden (zie deel 7: *Fase B*) *Toewijzingsfase*), en deze gebieden worden dan ook niet afgehandeld tijdens deze 2 beurten.

Zodra een beurt gedaan is, verplaats je de beurtmarkeerder een vakje vooruit. De volgende beurt kan dan beginnen!



## 11. Einde van het spel en het bepalen van de winnaar

Zodra de 9de beurt gedaan is, eindigt het spel! Je verkrijgt een bonus als je meerdere soorten uitvindingen voor je hebt liggen op het einde van het spel:

- 5 verschillende types: 20 Florijnen 
- 4 verschillende types: 13 Florijnen
- 3 verschillende types: 8 Florijnen
- 2 verschillende types of minder: 0 Florijnen.

De speler met de meeste Florijnen wordt als winnaar gekroond door Leonardo da Vinci!

Als er een gelijkspel is voor de meeste Florijnen, dan wint de speler met de meeste openliggende uitvindingen. Indien hier ook een gelijkwaardig aantal openligt, dan kijk je naar het meeste aantal gouden uitvindingen, hierna naar het meeste aantal zilver uitvindingen, enz... Tot de meest vernuftige uitvinder gevonden is!

### Variant. "CODEX LEONARDI – I". *Krachtigere Bestuursraad*

Spelers die denken dat de Bestuursraad niet krachtig genoeg is, kunnen deze optionele regel gebruiken (als alle spelers hiermee instemmen): indien je ervoor kiest om actie 1 uit te voeren van de Bestuursraad ("verplaats een leerling") dan mag je **één leerling van eender welke speler** (nooit een meester!) die zich niet in de Bestuursraad of in een laboratorium bevindt, naar een ander stadsgebied verplaatsen. Als je **iemand anders zijn leerling** verplaatst, dan mag je deze niet plaatsen in een gebied waar deze speler reeds de hoogste rang heeft.



## Appendix. Beurt 0: Startopstelling voor Experts

Voor meer strategie in het vroegste stadium van het spel, gebruik deze variant in plaats van te starten met de middelen zoals ze beschreven werden in sectie 3:

De startspeler krijgt Leonardo.

Het spelbord wordt opgesteld zoals beschreven in sectie 3 met slechts één verschil: de gevraagde startuitvindingen worden niet geselecteerd. In de plaats hiervan, bouw eerst de stapel zoals dit beschreven staat in sectie 3 en trek hierna het juiste aantal uitvindingen (afhankelijk van het aantal spelers) en leg ze open op het spelbord.

Met **twee spelers**, voordat je de stapel samenstelt aan de hand van de overblijvende uitvindingen (*stap c*), verwijder je de volgende kaarten: één bronzen uitvinding, één koperen uitvinding en één zilveren uitvinding. Plaats ze open naast het spelbord en deze uitvindingen zullen niet meer gebruikt worden tijdens het spel.

Elke speler kiest een kleur en krijgt:

**Het 3/5 vakjes labo (3 vakjes van boven), 2 werkpiennen, 1 meester, 3 leerlingen, 3 Florijnen** en bovendien

- **Vier of vijf spelers** 3 gunsten
- **Drie spelers** 2 gunsten
- **Twee spelers** 1 gunst

Iedere speler mag om beurt slechts 1 **gunst** kiezen van de volgende lijst, startend met de “Leonardo-speler” en de klok rond, tot elke speler het juiste aantal gunsten bekomen heeft.

- 5 Florijnen
- 4 materialen naar jouw keuze (maar maximum twee van elke soort)
- 1 leerling
- Kies uit het volgende:
  - verbeter je labo met 3 vakjes naar 5 vakjes + 1 materiaal naar jouw keuze
  - neem je labo met 4 vakjes + 1 materiaal naar jouw keuze
  - verbeter je labo met 4 vakjes naar 6 vakjes (als je deze hebt) + 1 materiaal naar jouw keuze
  - neem een ingenieur en plaats deze in zijn overeenstemmend vakje.

**Belangrijk:** In een spel met **4 of 5 spelers**, kan je dezelfde optie (*a*, *b*, *c*, of *d*) meer dan twee keren kiezen!

De startopstelling is nu klaar! Verplaats de beurtmarkeerder één vakje vooruit naar de “1”: het spel kan nu beginnen!

### Uitvindingen:



1. Automatische hamer, 2. Beveiligde katrol, 3. Krachtige slinger, 4. Versterkt huis, 5. Verkijkend oogglas, 6. Oninneembare koepel, 7. Onderwater tank, 8. Liftend theaterstuk, 9. Glazen paleis, 10. Reflecterende ramen, 11. Mensengooiende katapult, 12. Blaasgalg machine, 13. Zelfrichtende kruisboog, 14. Vertragende trap, 15. Verlichtende lens, 16. Dubbel kanon, 17. Extractie gereedschap, 18. Vliegende machine, 19. Verheffende toren, 20. Brandende spiegel, 21. Automatische drillboor, 22. Onpenetreerbare muur, 23. Onzichtbaar vaartuig, 24. Verdampende oven, 25. Verborgen oogglas.

LEONARDO  
DA VINCI

**Spelidee:** Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto

**Ontwikkeling:** Andrés J. Voicu

**Illustraties:** Stefano De Fazi

**Art director:** Stefano De Fazi

**Aanpassing regels:** Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

**Nederlandstalige vertaling:** Dimitri & Petro ‘Zigy’ Giakouvakis



©2006 daVinci Editrice S.r.l.  
Via T. Tittoni, 3  
I-06131 - Perugia - Italië  
Alle rechten voorbehouden.

Met dank aan Domenico Di Giorgio, Dario Iacoponi, Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Devan Maggi, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, aan hun spelletjesgroepen en aan alle spelers voor hun waardevolle suggesties. De auteurs hadden graag alle speltesters bedankt die meegeholpen hebben aan de ontwikkeling van dit spel, meer bepaald Luca Iennaco en de vrienden van via Bombicci, de vrienden van the Tana dei Goblin en van IdeaG.

Voor vragen, opmerkingen of suggesties [www.davincigames.com](http://www.davincigames.com) - [info@davincigames.com](mailto:info@davincigames.com)