



FIRENZE

Een strategisch spel voor 2-4 bouwheren vanaf 12 jaar van Andreas Steding

Inleiding

Florence tussen de 12de en 14de eeuw; de machtige en invloedrijke families van de stad zijn niet alleen elkaars concurrenten in zaken en politiek, ze proberen elkaar ook de loef af te steken bij de bouw van hoge, meestal vierkante, torens als statussymbool.

van een toren bent begonnen, moet je deze in elke volgende ronde ook verhogen omdat hij anders als bouwval afgebroken moet worden! Let goed op de verrichtingen van je tegenspelers, zodat ze niet een bijna voltooide opdracht voor je neus weggapen!

In dit spel zijn jullie bouwheren en vervullen jullie de bouwopdrachten van de families van Florence voor zulke torens. Jullie bouwen de torens met verschillend gekleurde bouwstenen afkomstig van de actiekaarten in het spel. Maar opgelet: als je eenmaal met de bouw

Voor vervulde bouwopdrachten ontvang je prestigepunten. De speler die aan het einde van het spel de meeste prestigepunten verdiend heeft, wint het spel.

Het speelbord



Spelmateriaal

- ❖ 1 speelbord
- ❖ 88 bouwstenen:
 - 25x wit
 - 18x geel
 - 15x groen
 - 12x rood
 - 10x blauw
 - 8x paars
- ❖ 52 actiekaarten
- ❖ 16 overzichtskaarten (4 per taal)
- ❖ 4 bouwplaatsen
- ❖ 4 telstenen (in de 4 spelerskleuren)
- ❖ 36 zegels (in de 4 spelerskleuren)
- ❖ 7 neutrale zegels
- ❖ 4 kleine zegels (in de 4 spelerskleuren)
- ❖ 19 balkonfiches
- ❖ 4 verdiepingstegels
- ❖ 1 eindspeltegel
- ❖ 1 stoffen zak
- ❖ 1 overzichtsblad met alle actiekaarten

Spelvoorbereiding

1 Leg het **speelbord** midden op tafel.

2 Leg de **verdiepingstegels** op de 4 daarvoor bestemde kleine velden naast de witte toren.



12 Plaats de **telsteen** van je kleur op veld 0 van het telspoor. Telkens als je tijdens het spel prestigepunten ontvangt, verplaatst je je telsteen vooruit op dit telspoor.



11 Draai de **bovenste kaart** van de trekstapel open en leg deze op het **meest linkse veld** van de **kaartenrij**.

Leg daarna de tweede kaart op het tweede veld, de derde kaart op het derde veld enz., tot er een kaart ligt op alle 6 velden van de kaartenrij. Leg nu op elk van deze 6 kaarten **4 bouwstenen**. Trek deze willekeurig, zonder te kijken, uit de stoffen zak.

Tip: Let steeds op de juiste **volgorde!** Trek de bouwstenen voor de opengedraaide kaarten pas nadat alle spelers hun witte bouwstenen hebben gekregen en op hun bouwplaats hebben gelegd.



10 Zoek uit de **actiekaarten** de **10 startkaarten**. Ze zijn te herkennen aan het **startsymbool** rechtsonder op de voorkant. Leg ze voor nu even apart. Schud de resterende kaarten en plaats ze als gedekte **trekstapel** op het daarvoor bestemde veld rechtsonder op het **speelbord**.



Schud nu de **10 startkaarten** en plaats deze, ook gedekt, **bovenop de trekstapel**.

9 Wanneer je *Firenze* voor het eerst speelt, raden we je aan zonder de **Campanile**-actiekaart te spelen. Verwijder deze kaart uit de stapel en leg hem in de doos.

Als je later mét de **Campanile**-kaart speelt, moet je er voor zorgen dat alle spelers, voor het spel begint, vertrouwd zijn met de werking van de **Campanile**. De uitleg hiervan vind je op het overzichtsblad.





3 Leg de **eindspeltegels** op het veld boven de middelste twee torens.

4 Draai alle **balkonfiches** met de zijde met de Romeinse cijfers naar boven en meng ze. Draai dan **4 balkonfiches** open; precies **1** van elk cijfer **I, II, III en IV**. Plaats deze balkonfiches zo op het speelbord dat ze elk de op dat fiche vermelde verdieping van de toren in de overeenkomstige kleur afdekken.



5 Neem nu **5 neutrale zegels** en dek daarmee 5 verdiepingen (zonder balkonfiche) af in willekeurig gekozen torens. Je mag zelf de verdiepingen kiezen. We raden je aan om per toren niet meer dan 2 fiches te plaatsen (balkons plus neutrale zegels). Bovendien kun je het beste 2 of 3 neutrale zegels op de 3de/4de verdieping plaatsen. De twee overgebleven neutrale zegels worden in het spel niet gebruikt; zij gaan terug in de doos.



Tip: Meer informatie over het plaatsen van de balkonfiches en neutrale zegels vind je op pagina 8. Je kunt de fiches ook neerleggen zoals hiernaast afgebeeld.

6 Iedere speler neemt een **bouwplaats** en een exemplaar van beide **overzichtskarten** en legt deze voor zich neer.



8 De speler die als laatste een toren heeft beklommen, wordt de **startspeler**. Hij **ontvangt 2 witte bouwstenen**. Iedere **andere speler** ontvangt, met de klok mee, steeds 1 witte steen meer dan de vorige speler; dus **respectievelijk 3, 4 of 5 witte bouwstenen**. Leg deze stenen onder je **bouwplaats** (dus niet **op** je bouwplaats); dit is je **magazijn**. Alle overige **bouwstenen** gaan in de **stoffen zak** en worden goed gemengd.



7 Nu kiest iedere speler een **spelerskleur** en ontvangt, afhankelijk van het aantal spelers, het volgende aantal **zegels** in de gekozen kleur:

- ♣ bij 2 spelers: ieder 9 zegels
- ♣ bij 3 spelers: ieder 7 zegels
- ♣ bij 4 spelers: ieder 6 zegels

Iedere speler ontvangt ook de **kleine zegel** in dezelfde kleur. Leg deze zichtbaar voor je neer om je spelerskleur aan te geven. De niet-gebruikte zegels leg je terug in de doos.



Bouwopdrachten

Op het bovenste deel van het spelbord zie je 6 torens. Deze hebben dezelfde **kleuren** als de **bouwstenen**. Elke **verdieping** van een toren vertegenwoordigt een **bouwopdracht**. De **kleine getallen** links geven aan hoeveel **verdiepingen** (bouwstenen) er nodig zijn voor een toren om de opdracht te vervullen. De **grote getallen** rechts geven aan hoeveel **prestigepunten** je voor het vervullen van de opdracht ontvangt.

Voorbeeld: Dit is een bouwopdracht voor een toren met **precies 5 groene** bouwstenen. Voor het vervullen van deze opdracht ontvang je 4 prestigepunten.

In totaal zijn er 36 bouwopdrachten. De opdrachten waarop al een neutrale zegel ligt, zijn in het spel niet beschikbaar. Als je een bouwopdracht vervult, dekt je deze af met een zegel van je eigen kleur. Elke opdracht kan zodoende maar één keer vervuld worden.

Balkons

Op 4 verdiepingen ligt een **balkonfiche**. Deze balkons gelden als **speciale bouwopdrachten** voor bijzonder fraaie torens, en daarom leveren ze **extra prestigepunten** op. De balkonopdrachten moeten in een specifieke volgorde vervuld worden, zoals aangegeven door de Romeinse cijfers. Aan het begin van het spel kan alleen balkonopdracht I vervuld worden. Pas wanneer één speler die opdracht heeft vervuld, kan balkonopdracht II vervuld worden. Nadat II is vervuld, kan balkonopdracht III worden vervuld, enz.



Spelverloop

Te beginnen met de startspeler, en daarna met de klok mee, voeren de spelers hun beurt uit. De speler die aan de beurt is, is de enige die handelingen mag uitvoeren. Elke beurt bestaat uit maximaal 6 fases, die in deze volgorde worden uitgevoerd (een overzicht hiervan vind je op je **bouwplaats**):

- 1) **Actiekaart kiezen** (verplicht)
- 2) **Bouwstenen ruilen** (optioneel)
- 3) **Torens bouwen** (optioneel)
- 4) **Bouwwallen afbreken** (verplicht)
- 5) **Opdrachten vervullen** (optioneel)
- 6) **Limieten controleren** (verplicht)

1) Actiekaart kiezen

Als je aan de beurt bent, moet je eerst **precies 1** van de 6 aangeboden actiekaarten uit de kaartenrij kiezen. Het symbool onder de gekozen kaart toont hoeveel **bouwstenen** er voor de gekozen kaart betaald moeten worden. Dit noemen we de **kaartkosten**. De meest linkse kaart is gratis. De andere kaarten kosten telkens 1 bouwsteen meer dan de kaart links ervan.

Om de **kaartkosten** te betalen, moet je het overeenkomstige aantal bouwstenen uit je **magazijn** nemen. Leg daarvan telkens 1 steen op elke kaart in de kaartenrij die links van de door jou gekozen kaart ligt. Je kunt betalen met **elke kleur** bouwsteen.

Opmerking: Let op de juiste **volgorde**. Je moet eerst de kaartkosten betalen, voor je de kaart en de daarop liggende bouwstenen mag nemen. Je kunt de bouwstenen op de gekozen kaart dus niet gebruiken om deze hiermee te betalen!

Neem nu de gekozen **kaart** samen met de **bouwstenen** die erop liggen van het spelbord. De bouwstenen leg je in je **magazijn**. Het symbool op de kaart bepaalt wat ermee gebeurt:



Gebeurteniskaarten moet je **onmiddellijk** uitvoeren.



Personenkaarten neem je op hand. Je kunt ze **onmiddellijk of later** spelen als het **je beurt** is.



Feestkaarten neem je **op hand**, waar ze in principe ook blijven **tot het einde van het spel**.



Gebouwenkaarten leg je **open** voor je neer. Je kunt ze onmiddellijk en op elk moment gebruiken.



Kerkkaarten leg je **open** op de **kerkvelden** op het spelbord.

Een uitgebreide beschrijving van de actiekaarten vind je op pagina 7.

In de kaartenrij is nu een **leeg veld**. Schuif alle kaarten die rechts van deze opening liggen **één veld naar links** (in de richting van de pijlen). Draai daarna de bovenste kaart van de **trekstapel** open en leg deze op het, nu lege, rechtse veld. Trek **4 bouwstenen** uit de stoffen zak en leg ze op de nieuwe kaart.

Opmerking: In de uitzonderlijke situatie dat er minder dan 4 bouwstenen in de zak zitten, leg je gewoon alle bouwstenen uit de zak op de kaart. Zelfs wanneer later iemand weer bouwstenen in de zak doet, wordt deze kaart niet verder aangevuld!



Voorbeeld: Thomas kiest de derde kaart van links, de **Princess**. Om de kaartkosten te betalen, neemt hij 2 bouwstenen uit zijn magazijn en legt 1 steen op elk van de twee kaarten links van de Princess. Dan neemt hij de Princess in zijn hand, en legt hij de 4 bouwstenen die op de kaart lagen in zijn magazijn.



Daarna verschuift Thomas de 3 meest rechtse kaarten elk één veld naar links en hij legt de bovenste kaart van de trekstapel open op het meest rechtse veld. Ten slotte trekt hij 4 bouwstenen uit de stoffen zak en legt deze op de nieuwe kaart.

2) Bouwstenen ruilen

Je mag **1 bouwsteen** naar keuze, die op een actiekaart in de **kaartenrij** ligt, ruilen tegen **3 bouwstenen** uit je **magazijn**. Leg daarvoor de 3 bouwstenen uit je magazijn op de kaart waarop de gewenste steen ligt, en leg die vervolgens in je magazijn. De kleur(en) van de 3 bouwstenen mag je vrij kiezen.

Je mag **per beurt hoogstens één** zo'n ruil uitvoeren. Je bent **niet verplicht** om bouwstenen te ruilen; je mag deze fase dus overslaan.



Voorbeeld: Daniela legt 3 bouwstenen uit haar magazijn op de **Wholesaler** om in ruil daarvoor de blauwe bouwsteen van die kaart in haar eigen magazijn te leggen.

3) Torens bouwen

In deze fase kun je de **bouwstenen** uit je **magazijn** gebruiken om **torens** te bouwen of te verhogen. De volgende **bouwregels** zijn van toepassing:

- 1 bouwsteen = 1 verdieping.
- Alle bouwstenen in een toren moeten dezelfde kleur hebben.
- Torens moeten altijd gebouwd worden op je **bouwplaats**.
- Je mag zowel **nieuwe torens** bouwen als **bestaande torens** verhogen.
- Je kunt aan **meerdere torens tegelijkertijd** bouwen. Deze mogen verschillende of gelijke kleuren hebben.
- Torens mogen **niet verlaagd** worden.
- Je mag tijdens je beurt **hoogstens 6 bouwstenen** toevoegen.
- **2 bouwstenen** per beurt kun je gratis plaatsen. Als je meer bouwstenen wilt plaatsen, moet je daarvoor betalen in de vorm van extra bouwstenen uit je **magazijn**. Dit noemen we de **bouwkosten**.

De **bouwkosten** zijn afhankelijk van het totale aantal geplaatste bouwstenen in deze beurt:

Geplaatste bouwstenen	Bouwkosten
1	0
2	0
3	1
4	3
5	6
6	10

Een overzicht van deze kosten vind je op je **bouwplaats**.

Voor het bepalen van de bouwkosten maakt het niet uit aan hoeveel torens gebouwd wordt, of hoe hoog deze zijn. Alleen het **totale** aantal bouwstenen dat je **in deze beurt** plaatst, is van belang.

Om de bouwkosten te betalen, neemt je gewoon het benodigde aantal bouwstenen uit je magazijn en doet ze terug in de stoffen zak. De **kleuren** van deze bouwstenen mag je vrij kiezen; er is geen verband met de voor het bouwen gebruikte bouwstenen.



Voorbeeld: Holger heeft 4 torens in aanbouw en 8 bouwstenen in zijn magazijn. Hij besluit om 2 bouwstenen toe te voegen aan zijn witte toren. Zijn groene en gele toren wil hij elk verhogen met 1 steen. Omdat hij geen rode bouwstenen bezit, kan hij zijn rode toren deze beurt niet verhogen.

In totaal plaatst Holger dus 4 bouwstenen. Daarvoor moet hij bouwkosten betalen in de vorm van 3 bouwstenen. Hij doet 1 witte, 1 groene en 1 blauwe steen terug in de zak. Hij houdt 1 gele steen over in zijn magazijn. Holger kan die steen niet gebruiken in deze beurt, omdat hij de bouwkosten voor het plaatsen van 5 bouwstenen niet kan betalen.

4) Bouwvallen afbreken

Alle torens op je bouwplaats die al in aanbouw waren aan het begin van je beurt, maar waaraan je deze beurt **niet hebt gebouwd**, gelden als bouwval. Je moet ze nu **afbreken**. Doe de helft (naar boven afgerond) van de bouwstenen van deze toren terug in de zak. De bouwstenen die overblijven leg je terug in je **magazijn**.

Voorbeeld: In het vorige voorbeeld kon Holger zijn rode toren van 3 bouwstenen niet verhogen. Daarom moet Holger deze toren nu afbreken. Hij doet 2 bouwstenen in de zak en legt 1 steen terug in zijn magazijn.

5) Opdrachten vervullen

In deze fase kun je ervoor kiezen om een of meer van je torens te gebruiken om een **opdracht** te **vervullen**, of je besluit dat je eraan **verder wilt bouwen**. Je kunt alleen opdrachten vervullen waarop geen zegel ligt. Je mag alleen de **balkonopdracht** met het laagste Romeinse cijfer vervullen (zie p. 4, *Balkons*).

Het aantal verdiepingen (d.w.z. bouwstenen) in een toren moet **exact** overeenstemmen met de opdracht. Een toren mag nooit meer of minder verdiepingen bevatten.

Om een opdracht te vervullen, voer je de volgende stappen uit:

- a) Zeg duidelijk welke **toren** je wilt gebruiken.
- b) Ontvang de op het speelbord getoonde aantal **prestigepunten**. Plaats je telsteen evenveel velden vooruit.
- c) Dek de vervulde opdracht af met een van je **zegels**.
- d) Doe alle bouwstenen van de betreffende toren terug in de **zak**.

Daarna mag je eventueel nog andere opdrachten vervullen. Als je een balkonopdracht hebt vervuld, mag je de volgende balkonopdracht in dezelfde beurt vervullen.



Voorbeeld: Holger kiest zijn groene toren met 6 verdiepingen om daarmee de bijbehorende opdracht te vervullen waarvoor hij 5 prestigepunten ontvangt. Vervolgens legt hij zijn zwarte zegel op de vervulde opdracht en doet de 6 groene bouwstenen terug in de zak.

Vervolgens wil hij met zijn witte toren balkonopdracht I vervullen. Daarvoor ontvangt hij nog eens 7 prestigepunten. Ook hierop plaatst hij een van zijn zegels en de witte bouwstenen doet hij terug in de zak. (Vanaf dit moment kan balkonopdracht II vervuld worden voor een rode toren.) Holger kan met zijn gele toren geen opdracht vervullen, omdat op de opdracht voor een gele toren met 3 verdiepingen al een zegel ligt.



Verdiepingenbonus

Links van de witte toren op het bord liggen **4 verdiepingstegels**. Deze leveren **bonuspunten** op voor de eerste speler die een opdracht vervult met de aangegeven **torenhoogte**. Dit kan ook een balkonopdracht zijn. Als je deze bonuspunten ontvangt, verplaatst je je telsteen het overeenkomstige aantal prestigepunten vooruit op het telspoor. Leg de betreffende verdiepingstegel terug in de doos; elke bonus kan namelijk maar eenmaal verdiend worden.



Voorbeeld: Als Holger de groene opdracht voor een toren van 6 verdiepingen vervult, ligt de verdiepingstegel van hoogte 6 nog op het bord. Hij krijgt 2 extra prestigepunten en verwijdert het fiche van het bord.

6) Limieten controleren

Aan het einde van je beurt moet je **2 limieten** controleren: de **magazijnlimiet** en de **kaartenlimiet**. Deze limieten gelden alleen tijdens deze fase – d.w.z. tijdens je beurt mag je ze wel overschrijden, maar aan het einde van je beurt moet je er aan voldoen.

De **magazijnlimiet** bepaalt dat je **maximaal 10 bouwstenen** in je **magazijn** mag hebben (de bouwstenen in de torens op je bouwplaats tellen niet mee). Als je meer dan 10 bouwstenen in je magazijn hebt, moet je er zoveel terug in de **zak** doen totdat je er maar 10 overhebt. De kleur(en) van de teruggegeven bouwstenen mag je zelf kiezen.

De **kaartenlimiet** bepaalt dat je **maximaal 5 actiekaarten** mag bezitten. Alle **personen-** en **feestkaarten** op hand tellen daarvoor mee, evenals de **gebouwenkaarten** die je voor je hebt liggen. Als je meer dan 5 kaarten bezit, moet je zoveel personen- en/of gebouwenkaarten op de aflegstapel leggen tot je er maar 5 overhebt.

Je mag in deze fase geen **feestkaarten** afleggen! Zelfs als iemand meer dan 5 feestkaarten op hand zou hebben, mag hij er hiervan toch geen afleggen. Hij mag dan - als uitzondering op de regel - meer dan 5 kaarten bezitten, maar moet nog steeds alle personenkaarten en gebouwen afleggen.

Tip: Als je de **Patrician**-kaart op hand zou hebben, kun je deze spelen om een feestkaart af te leggen. Daarna controleer je opnieuw je kaartenlimiet.

Actiekaarten

In het algemeen geldt: Als het effect van een actiekaart in tegenspraak is met deze spelregels, dan heeft de **kaart** altijd **voorrang**.

In de loop van het spel zal het voorkomen dat je kaarten **aflegt**. Vorm daarvoor een **aflegstapel** naast het speelbord. Zodra de **trekstapel** op het bord leeg is, schud je alle kaarten van de **aflegstapel** en vormt een nieuwe, gedekte **trekstapel**.

Er zijn **5 verschillende soorten** actiekaarten, die je kunt herkennen aan het symbool linksboven op de kaart.



Gebeurteniskaarten

Als je in je beurt een **gebeurteniskaart** kiest, moet je het effect **onmiddellijk uitvoeren**. Als de kaart niet expliciet stelt dat het effect alle spelers betreft, heeft deze enkel betrekking op de actieve speler. Leg de kaart daarna af.



Personenkaarten

Als je een **personenkaart** kiest, neem je deze **op hand**. Je mag deze onmiddellijk of later spelen. Je moet daarvoor wel aan de **beurt** zijn. In een beurt mag je onbepaald veel personenkaarten uitspelen, maar **niet twee** (of meer) met dezelfde naam. Een personenkaart leg je na het spelen op de aflegstapel.



Feestkaarten

Als je een **feestkaart** kiest, neem je deze **op hand** (met uitzondering van de kaart **Monument**, die een speler ook kan krijgen wanneer het niet zijn beurt is). De kaart houd je op hand tot het **einde van het spel**. Je mag deze **niet afleggen**, ook niet bij het overschrijden van de kaartenlimiet. (Alleen met de **Patrician**-kaart is het mogelijk om een feestkaart kwijt te raken.)



Gebouwenkaarten

Als je een **gebouwenkaart** kiest, legt je deze **open** voor je neer. Je kunt de eigenschap van het gebouw vanaf dat moment gebruiken. Je mag **niet 2** identieke gebouwen **bezitten**. Je mag wel een identieke gebouwenkaart **kieszen**, maar die moet je dan op de **aflegstapel** leggen. (Wie bijv. al een **Workshop** heeft, mag wel een **Workshop** uit de kaartenrij kiezen, maar moet die onmiddellijk afleggen.)



Kerkkaarten

Als je een **kerkkaart** kiest, leg je deze open op één van de **4 kerkvelden**. De kaart blijft daar liggen tot aan de voorwaarde op de kaart is voldaan. Leg de kaart daarna af.

Tip: Je vindt een uitleg van alle actiekaarten op het aparte overzichtsblad.

Einde van het spel

De **eerste** speler die **zijn laatste zegel** op het speelbord plaatst, krijgt **5 bonuspunten**. Hij neemt de **eindspeltegels** van het bord en legt deze gedekt voor zich neer.

Alle **andere** spelers komen nog precies één keer aan de beurt. Het spel eindigt na de beurt van de speler die rechts van de speler met de eindspeltegels zit. Daarna volgt nog een **eindtelling**.

Eindtelling

Eerst wordt de **meerderheidsbonus** voor elke **torenkleur** toegekend. Deze bonus staat afgebeeld op de **vlag** bovenop de toren met dezelfde kleur op het speelbord. De speler die **de meeste opdrachten in die kleur** vervuld heeft (en dus de meeste zegels in die toren heeft liggen), krijgt de bonuspunten. (Balkons tellen mee.) Bij een **gelijke stand** gaat de bonus naar de betrokken speler die de grootste opdracht (gemeten in aantal **verdiepingen**) in de toren heeft uitgevoerd, d.w.z. wiens zegel het hoogste ligt in de toren.

Nu tonen alle spelers ook hun **feestkaarten** en zetten hun telstenen overeenkomstig voor- of achteruit op het telspoor. De speler met de **meeste** prestigepunten, **wint** het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Voorbeeld: Thomas (geel) heeft 1 witte opdracht vervuld; Holger (zwart) 2, en Daniela (blauw) geen. Daarom krijgt Holger de witte meerderheidsbonus van 2 punten.

Bij de gele opdrachten hebben Thomas (geel) en Daniela (blauw) evenveel zegels. De meerderheidsbonus gaat in dit geval naar Daniela omdat haar hoogste zegel op de 6de verdieping ligt, het hoogste zegel van Thomas ligt maar op de 5de verdieping.



Tips voor de startopstelling

Met het kiezen van de **balkons** en het plaatsen van de **neutrale zegels** kun je de startopstelling van *Firenze* steeds weer veranderen. Naast de 5 benodigde neutrale zegels zijn er nog 2 extra toegevoegd, zodat je ook met het aantal neutrale zegels kunt variëren. Gebruikt je er minder dan verloopt het spel vreedzamer. Plaatst je meer neutrale zegels, dan zullen de opdrachten heviger bevochten worden en moet je meer rekening houden met de plannen van je tegenspelers.

Je kunt de neutrale zegels willekeurig plaatsen, maar het aantal zegels op de 3de en 4de verdiepingen beïnvloeden de te volgen strategie. Hoe meer zegels daar liggen, des te moeilijker het wordt om met veel kleine opdrachten succesvol te zijn met de **Recognition**-kaart, en omgekeerd.

Toeval

Als variant kun je een dobbelsteen gebruiken en het toeval laten bepalen waar je de neutrale zegels legt. Gooi eenmaal voor de kleur en een tweede keer voor de verdieping.

Zwakke kleur

Door een specifieke verdeling van de zegels kun je ook de volgende variant proberen: kies een kleur, bijv. groen, en dek alle 6 opdrachten van die kleur af met neutrale zegels. (Als je groene balkons getrokken hebt, vervangt je deze door andere.) Omdat er nu geen groene opdrachten zijn, worden groene bouwstenen relatief waardeloos. Je kunt ze echter nog steeds gebruiken om te ruilen, en om te betalen voor bouwkosten, belastingen e.d.

Colofon

Spelontwerper: Andreas Steding
Illustraties: Michael Menzel
Grafische vormgeving: Michael Menzel, Hans-Georg Schneider
Tweede uitgave: Andreas Resch
Projectleiding: Max van den Helder
Vertaling: Olav Fakkeldij

Copyright © 2018 Quined Games bv,
 Postbus 1121, 3260 AC, Oud-Beijerland,
 Nederland, www.quined.com



Quined Games bedankt alle testspelers. Bijzondere dank gaat uit naar de Hippodice Spieclub e. V., in deze auteurswedstrijd bereikte *Firenze* in 2008 de 2de plaats. Wij zijn verheugd dit spel 10 jaar na dato te herdrukken en op te nemen in onze Masterprint-serie.



FIRENZE

Un jeu de stratégie pour 2 à 4 grands architectes de 12 ans ou plus, par Andreas Steding

But du jeu

Entre le 12ème et le 14ème siècle, les grandes familles de Florence sont toutes plus puissantes et influentes les unes que les autres dans les domaines du commerce et de la politique. Chacune essaie d'imposer son empreinte sur la ville en faisant construire une tour carrée toujours plus imposante que la précédente.

récupérées sur les cartes que vous jouez au cours de la partie. Mais attention : dès que vous commencez la construction d'une tour, vous devez l'agrandir à chaque tour sans quoi la structure abandonnée s'effondrera. Surveillez les projets des autres joueurs, sinon les contrats que vous pensez remplir pourraient vous passer sous le nez !

Dans ce jeu, vous incarnez les grands architectes de la ville et vous battez pour la construction de ces grandes tours. Vous construisez des tours avec des briques de différentes couleurs,

Vous gagnez des Points de Prestige pour chaque contrat que vous remplissez. Le joueur qui obtient le plus de Points de Prestige à la fin de la partie l'emporte.

Le plateau de jeu



Matériel de jeu

- ❖ 1 plateau de jeu
- ❖ 88 briques :
 - 25x blanches
 - 18x jaunes
 - 15x vertes
 - 12x rouges
 - 10x bleues
 - 8x violettes
- ❖ 52 cartes Action
- ❖ 16 cartes d'aide de jeu (4 dans chaque langue)
- ❖ 4 sites de construction
- ❖ 4 marqueurs de Prestige (dans les 4 couleurs de joueur)
- ❖ 36 lettres (dans les 4 couleurs de joueur)
- ❖ 7 lettres neutres
- ❖ 4 sceaux (dans les 4 couleurs de joueur)
- ❖ 19 tuiles Balcon
- ❖ 4 tuiles Niveau
- ❖ 1 tuile Fin de partie
- ❖ 1 sac
- ❖ 1 feuillet Descriptif des cartes Action

12 Chaque joueur place son **marqueur de Prestige** sur la case 0 (zéro) de la **piste de Points de Prestige**. Suivez votre score en cours de partie en avançant votre marqueur dès que vous gagnez des **Points de Prestige**.



11 Prenez les 6 **premières cartes** de la pioche et placez-les sur les emplacements de la rangée de cartes, **en commençant par la gauche**.

Une fois tous les emplacements occupés, placez 4 **briques** sorties au hasard du sac sur chaque des 6 cartes de la rangée.

Conseil : prenez soin de bien respecter l'**ordre de mise en place**. Donnez aux joueurs leurs briques blanches de départ avant de placer les briques sur les cartes de la rangée.



10 Sortez les 10 **cartes de départ** du paquet de **cartes Action**. Elles présentent côté face **un symbole** en bas à droite. Mettez-les de côté pour le moment. Mélangez les cartes Action restantes et placez la **pioche** ainsi formée face cachée en bas à droite du **plateau de jeu**.

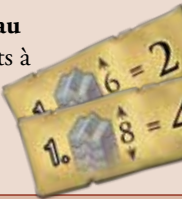


Mélangez maintenant les 10 **cartes de départ** et placez-les face cachée **par-dessus la pioche**.

Mise en place

1 Placez le **plateau** au centre de la table.

2 Placez les **tuiles Niveau** sur les 4 emplacements à gauche de la tour blanche, en fonction de leur niveau.



9 Si vous jouez votre première partie de *Firenze*, nous vous recommandons de jouer sans la carte **Campanile**. Enlevez-la du paquet de cartes Action et remettez-la dans la boîte.



Si vous jouez avec la carte **Campanile**, assurez-vous que tous les joueurs en connaissent les effets. Vous pouvez les consulter sur le feuillet descriptif des cartes Action.



3 Placez la **tuile Fin de partie** sur son emplacement ovale au-dessus des 2 tours centrales.

4 Placez les **tuiles Balcon** face cachée (chiffres romains visibles) et mélangez-les. **Retournez 4 tuiles Balcon** face visible, **une de chaque niveau (I, II, III et IV)**. Placez chaque tuile sur le **plateau de jeu** de sorte qu'elle recouvre le niveau correspondant sur la tour de la même couleur.



5 Prenez **5 lettres neutres** et utilisez-les pour recouvrir **5 niveaux de votre choix** sur n'importe quelle(s) tour(s), tant qu'elles ne recouvrent aucun balcon. Nous vous recommandons de ne pas placer plus de 2 tuiles (Balcon et/ou lettres neutres) sur une même tour. De même, placez 2 ou 3 lettres neutres sur des étages de niveau 3 ou 4 des tours. Il y a 2 lettres neutres en trop avec le jeu, laissez-les dans la boîte.



Conseil : vous trouverez plus de conseils sur le placement des tuiles Balcon et des lettres neutres lors de la mise en place à la page 8. Vous pouvez aussi utiliser la mise en place présentée ci-contre.

6 Chaque joueur prend un **site de construction** ainsi qu'une paire de **cartes d'aide de jeu** et les place devant lui.



8 Le joueur qui a été le plus récemment au sommet d'une tour devient **premier joueur** et prend **2 briques blanches**. Dans le sens horaire, **chaque joueur** reçoit une brique blanche supplémentaire que le précédent soit 3, 4 ou 5 **briques blanches**. Placez vos briques **en-dessous de votre site de construction** (et non dessus), ceci représente votre **entrepôt**. Mettez toutes les autres **briques** dans le **sac** et mélangez-les bien.



7 Chaque joueur choisit ensuite un **sceau** et prend des lettres de **la même couleur** en fonction du nombre de joueur :

- ♣ À 2 joueurs : 9 sceaux chacun
- ♣ À 3 joueurs : 7 sceaux chacun
- ♣ À 4 joueurs : 6 sceaux chacun

Placez votre **sceau** devant vous, il indique votre couleur. Remettez les lettres en surplus dans la boîte.

Contrats de construction

Six tours sont représentées sur la partie supérieure du plateau de jeu. Chacune correspond à une **couleur** de briques. Chaque étage de ces tours représente un **contrat de construction**. Les **petits chiffres** sur la gauche indiquent de combien **d'étages** une tour doit s'élever pour remplir ce contrat et les **gros chiffres** sur la droite indiquent le nombre de **Points de Prestige** que ce contrat rapporte.

Exemple : Ce contrat requiert une tour **d'exactly** 5 briques **vertes**. Remplir ce contrat vous rapporte 4 Points de Prestige.

Il y a 36 contrats au total. Les contrats recouverts par les lettres neutres ne sont pas disponibles lors de cette partie. Dès que vous remplissez un contrat, recouvrez-le avec l'une de vos lettres. Chaque contrat ne peut être rempli qu'une seule fois.

Balcons

Les **tuiles Balcon** recouvrent 4 contrats. Ces balcons représentent des **contrats spéciaux** pour de somptueuses tours qui rapportent des **Points de Prestige supplémentaires**. Les contrats Balcon ne peuvent être remplis que dans un ordre bien précis, selon les chiffres romains. En début de partie, seul le contrat Balcon I peut être rempli. Dès qu'un joueur a rempli ce contrat, le contrat II devient accessible à tous les joueurs. Une fois le contrat II rempli, le III devient accessible et ainsi de suite.



Tour de jeu

En commençant par le **premier joueur**, chaque joueur va jouer son tour dans le sens horaire. Seul le joueur dont c'est le tour peut agir. Chaque tour est divisé en 6 phases (dont vous trouvez un résumé sur votre site de construction) à effectuer dans l'ordre suivant :

- 1) **Choisir une carte** (obligatoire)
- 2) **Échanger des briques** (optionnel)
- 3) **Construire des tours** (optionnel)
- 4) **Détruire les structures à l'abandon** (obligatoire)
- 5) **Remplir des contrats** (optionnel)
- 6) **Appliquer les limites** (obligatoire)

1) Choisir une carte

Au tout début de votre tour, vous devez commencer par choisir **une** des 6 cartes Action disponibles de la rangée de cartes. L'icône sur le plateau en-dessous de la carte choisie indique combien de **briques** vous devez payer pour prendre cette carte. Il s'agit du **coût de la carte**. La carte la plus à gauche est gratuite, chaque carte suivante (à droite) coûte une brique de plus que la précédente.

Pour payer le **coût d'une carte**, vous devez payer le nombre de briques correspondant depuis votre **entrepôt**. Placez **une brique sur chaque carte se trouvant à gauche** de celle que vous prenez dans la rangée de cartes. Vous pouvez payer avec des briques de **n'importe quelle(s) couleur(s)**.

Conseil : respectez bien l'ordre de jeu. Vous devez payer le coût de la carte avant de prendre la carte et les briques qui se trouvent dessus. Vous ne pouvez pas payer une carte avec les briques qui s'y trouvent !

Vous pouvez maintenant prendre la **carte** et les **briques** qui vont avec. Placez les briques dans votre **entrepôt**. L'effet de la carte dépend de l'**icône** présente dans son coin supérieur gauche :



Vous devez jouer **les cartes Évènement immédiatement**.



Prenez **les cartes Personnage en main**. Vous pouvez les utiliser **immédiatement ou lors d'un prochain tour**.



Prenez **les cartes Célébration en main**. Vous les gardez généralement **jusqu'à la fin de la partie**.



Placez **les cartes Bâtiment face visible** devant vous. Vous pouvez dès à présent les utiliser à tout moment.



Placez **les cartes Église sur emplacement Église**.

Les cartes Action sont expliquées plus en détails page 7.

Lorsqu'un emplacement dans la rangée de cartes est **vide**, déplacez toutes les cartes se trouvant à droite de cet emplacement **d'un cran vers la gauche** (dans la direction des flèches) pour combler cet espace vide. Piochez la première carte de la **pioche** pour compléter l'emplacement le plus à droite de la rangée de cartes. Prenez **4 briques** du sac et placez-les sur cette nouvelle carte.

Conseil : dans le rare cas où il y aurait moins de 4 briques dans le sac, placez simplement toutes les briques restantes dans le sac sur la carte. N'ajoutez pas de briques par la suite lorsqu'un joueur en remet dans le sac !



Exemple : Thomas choisit la troisième carte de la rangée, la Princess. Il en paie le coût en prenant 2 briques de son entrepôt qu'il place sur les 2 premières cartes de la rangée, à gauche de la princesse. Il prend ensuite la princesse en main et place les 4 briques présentes sur la carte dans son entrepôt.



Pour finir, Thomas déplace les 3 cartes les plus à droite d'un cran vers la gauche et place la première carte de la pioche sur l'emplacement le plus à droite de la rangée. Il prend 4 briques dans le sac et les place sur cette nouvelle carte.

2) Échanger des briques

Vous pouvez échanger **3 briques** de votre **entrepôt** contre **1 brique** de votre choix parmi celles présentes sur les **cartes de la rangée**. Placez d'abord 3 briques de votre entrepôt (peu importe qu'elles soient de la même couleur ou de couleurs différentes) sur la carte où se trouve la brique que vous souhaitez, puis récupérez cette brique.

Vous ne pouvez réaliser **qu'un seul** échange **par tour**. Échanger des briques est **optionnel**, vous n'êtes pas obligé de le faire.



Exemple : Daniela place 3 briques de son entrepôt sur la carte Wholesaler puis prend la brique bleue présente sur cette carte et la place dans son entrepôt.

3) Construire des tours

Lors de cette phase, vous pouvez utiliser vos **briques** de votre **entrepôt** pour construire des **tours** ou les agrandir. Vous devez suivre les **règles de construction** suivantes :

- ✦ 1 brique = 1 étage.
- ✦ Chaque tour doit être **d'une seule et même couleur**.
- ✦ Vous devez construire vos tours sur votre **site de construction**.
- ✦ Vous pouvez commencer la construction d'une **nouvelle tour** et/ou agrandir des **tours déjà en construction**.
- ✦ Vous pouvez construire **autant de tours différentes que vous le souhaitez**. Vous pouvez même construire plusieurs tours d'une même couleur.
- ✦ Les étages précédemment construits **ne peuvent pas être retirés** d'une tour.
- ✦ Vous **ne pouvez pas** ajouter **plus de 6 briques** par tour.
- ✦ Vous pouvez ajouter **gratuitement 2 briques** par tour. Les suivantes nécessitent le paiement d'un coût supplémentaire en briques de votre **entrepôt**. Il s'agit des **coûts de construction**.

Les **coûts de construction** dépendent du **nombre total de briques que vous utilisez** lors de cette phase de construction :

Briques utilisées	Coût de construction
1	0
2	0
3	1
4	3
5	6
6	10

Ces coûts de construction sont rappelés sur votre **site de construction**.

Les coûts de construction ne dépendent pas du nombre de tours que vous construisez, ni de leur hauteur, mais uniquement du nombre **total** de briques que vous utilisez **ce tour**.

Pour payer les coûts de construction, remettez dans le sac autant de briques de votre entrepôt que nécessaire, quelles que soient leurs **couleurs**. Les couleurs des briques que vous payez ne dépend pas de celles que vous utilisez pour construire.



Exemple : Holger a commencé la construction de 4 tours et il a 8 briques dans son entrepôt. Il choisit d'agrandir de 2 étages sa tour blanche. Il veut également ajouter un étage à ses tours jaune et verte. Il n'a pas de brique rouge et ne peut donc pas agrandir sa tour rouge.

Au total, Holger utilise 4 briques lors de cette phase, il doit donc payer 3 briques en coût de construction. Il remet 3 briques de son entrepôt (1 blanche, 1 verte et 1 bleue) dans le sac. Il lui reste une brique jaune qu'il ne peut pas utiliser car il n'a pas les moyens de payer les coûts de construction supplémentaires pour l'utilisation d'une cinquième brique.

4) Détruire les structures à l'abandon

Toutes les tours déjà en construction auxquelles vous **n'avez pas ajouté de briques** ce tour-ci sont considérées à l'abandon. Vous devez **détruire** ces structures à l'abandon. Remettez la moitié des briques de chacune de ces tours dans le sac (arrondi au supérieur) et placez les briques restantes dans votre **entrepôt**.

Exemple : dans l'exemple précédent, Holger n'a pas pu ajouter de brique à sa tour rouge, haute de 3 étages. Il doit donc détruire cette tour. Il remet 2 briques de cette tour dans le sac et place la dernière dans son entrepôt.

5) Remplir des contrats

Lors de cette phase, vous pouvez utiliser une ou plusieurs de vos tours pour **remplir** un ou plusieurs **contrats**. Vous ne pouvez remplir que les contrats disponibles, non recouverts par une lettre. Vous pouvez remplir un **contrat Balcon**, mais seulement celui avec le plus petit chiffre romain (*voir page 4, Balcons*).

Le nombre d'étages (de briques) de votre tour doit correspondre **exactement** au contrat. Il ne doit pas y avoir d'étage en plus ou en moins.

Pour remplir un contrat, réalisez les étapes suivantes :

- ✦ a) Dites quelle **tour** vous souhaitez utiliser.
- ✦ b) Gagnez les **Points de Prestige** indiqués sur le plateau en avançant votre marqueur de Prestige d'autant de cases.
- ✦ c) Recouvrez le contrat rempli avec l'une de vos **lettres**.
- ✦ d) Remettez toutes les briques de la tour utilisée dans le **sac**.

Vous pouvez remplir plusieurs contrats lors d'un même tour. Si vous remplissez un contrat Balcon, le suivant devient immédiatement disponible, vous pouvez le remplir dans le même tour.



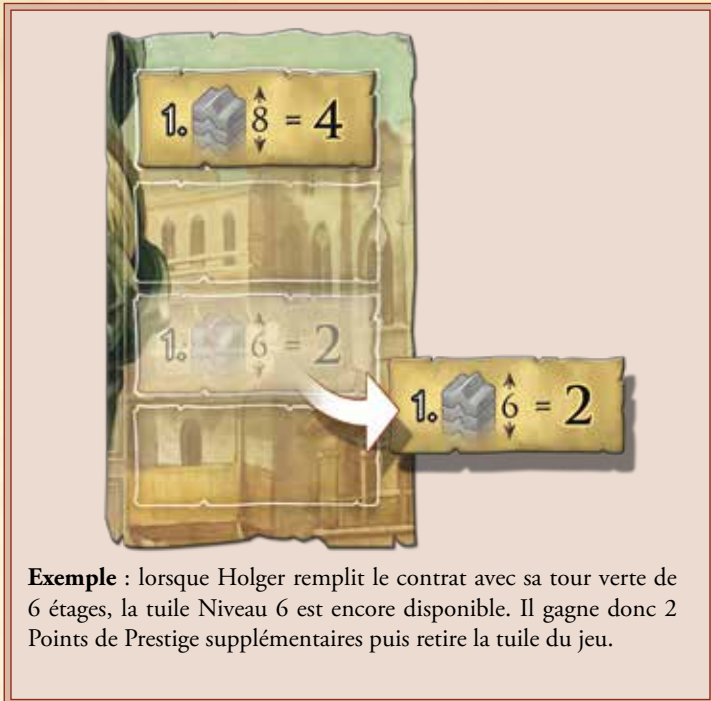
Exemple : Holger choisit sa tour verte de 6 étages pour remplir le contrat correspondant. Il gagne ainsi 5 Points de Prestige. Il place l'une de ses lettres sur le contrat correspondant et remet les 6 briques de sa tour verte dans le sac.

Holger décide de remplir également le contrat Balcon I avec sa tour blanche. Il gagne 7 Points de Prestige supplémentaires. Il place une autre de ses lettres sur ce contrat et remet les briques de sa tour blanche dans le sac. Le contrat Balcon II devient immédiatement réalisable. Holger ne peut pas remplir de contrat avec sa tour jaune car le contrat correspondant à une tour jaune de 3 étages est déjà couvert par une lettre.



Tuiles Niveau

Sur la gauche du plateau se trouvent **4 tuiles Niveau**. Elles offrent des **Points de prestige supplémentaires** au premier joueur qui remplit un contrat avec une **tour de la hauteur** correspondante. Il peut s'agir d'un contrat normal ou d'un contrat Balcon. Le joueur qui reçoit le bonus gagne les Points de Prestige indiqués puis retire la tuile du plateau et la remet dans la boîte. Ce bonus n'est attribué qu'une seule fois.



Exemple : lorsque Holger remplit le contrat avec sa tour verte de 6 étages, la tuile Niveau 6 est encore disponible. Il gagne donc 2 Points de Prestige supplémentaires puis retire la tuile du jeu.

6) Appliquer les limites

A la fin de votre tour, vous devez contrôler que vous ne dépassez pas **2 limites** : votre **entrepôt** et vos **cartes Action**. Ces limites ne s'appliquent qu'à la fin de votre tour, ce qui signifie que vous pouvez les dépasser pendant votre tour, avant qu'elles ne s'appliquent.

Votre **entrepôt ne peut pas** contenir **plus de 10 briques** à la fin de votre tour. Les briques composant les tours en construction ne sont plus dans votre entrepôt et **ne comptent donc pas** dans cette limite. Si vous avez plus de 10 briques dans votre entrepôt, vous devez remettre dans le **sac** suffisamment de briques pour redescendre à 10, peu importe leur(s) couleur(s).

Vous **ne pouvez pas** posséder **plus de 5 cartes Action** à la fin de votre tour. Attention, pour cette limite on compte non seulement les **cartes Personnage** et **Célébration** que vous avez main mais également les **cartes Bâtiment** placées devant vous. Si vous possédez plus de 5 cartes Action, vous devez défausser suffisamment de **cartes Personnage** et/ou **Bâtiment** pour redescendre à 5.

Vous n'avez pas le droit de défausser de **carte Célébration** de cette façon. Même si un joueur a plus de 5 cartes Célébration en main, il doit toutes les garder. Il s'agit de la seule exception qui permet à un joueur d'avoir plus de 5 cartes à la fin de son tour, sous réserve qu'il ait défaussé toutes ses cartes Personnage et Bâtiment.

Conseil : si vous avez la carte Patrician en main, vous pouvez la jouer maintenant pour défausser une carte Célébration et passer sous la limite de cartes.

Cartes Action

En général, si le texte d'une carte contredit la règle habituelle, **le texte de la carte prévaut**.

Au cours de la partie, vous allez être amenés à **défausser** des cartes. Vous allez ainsi former une **pile de défausse** à côté du plateau de jeu. Si la **pioche** de cartes Action vient à s'épuiser, mélangez les **cartes de la défausse** pour former une nouvelle **pioche**.

Il existe **5 catégories** de cartes Action, identifiées par **l'icône** en haut à gauche des cartes.



Cartes Évènement

Lors de votre tour, si vous prenez une **carte Évènement**, vous devez appliquer ses effets immédiatement. La carte ne s'applique qu'au joueur dont c'est le tour, sauf si son texte précise clairement que tous les joueurs sont affectés. Une fois les effets appliqués, défaussez la carte.



Cartes Personnage

Si vous prenez une **carte Personnage**, placez-la **dans votre main**. Vous pouvez l'utiliser immédiatement ou lors d'un prochain tour. Vous ne pouvez la jouer qu'à **votre tour**. Vous pouvez jouer autant de cartes Personnage que vous souhaitez lors d'un même tour, mais vous **n'avez pas** le droit de jouer plusieurs cartes Personnage avec le même nom. Une fois jouées, les cartes Personnage sont défaussées.



Cartes Célébration

Si vous prenez une **carte Célébration**, placez-la **dans votre main**. (Seule exception : la carte **Monument**, que vous pouvez recevoir en dehors de votre tour.) La carte reste là jusqu'à la **fin de partie**. Vous **ne pouvez pas défausser** de cartes Célébration, même si vous dépassez la limite de cartes. Seule la carte **Patrician** permet de défausser une carte Célébration.



Cartes Bâtiment

Si vous prenez une **carte Bâtiment**, placez-la **face visible** devant vous. Vous pouvez l'utiliser immédiatement. Vous **n'avez pas** le droit d'avoir 2 bâtiments identiques devant vous. Vous pouvez toujours **prendre** une carte Bâtiment que vous possédez déjà pour récupérer ses briques, vous devez alors la **défausser immédiatement**. Par exemple, si vous avez déjà un **Workshop**, vous pouvez prendre une autre carte **Workshop** de la rangée mais vous devez la défausser immédiatement.



Cartes Église

Si vous prenez une carte Église, vous devez la placer **face visible** sur l'un des 4 emplacements Église disponibles. Elle y reste jusqu'à ce que son effet soit appliqué. Elle est ensuite **défaussée**.

Conseil : les cartes Action sont expliquées plus en détails sur le feuillet descriptif.

Fin de partie

Le **premier** joueur qui place sa **dernière lettre** sur le plateau gagne un **bonus** de 5 Points de Prestige. Il prend la **tuile Fin de partie** et la place face cachée devant lui.

Tous les **autres** joueurs peuvent jouer un dernier tour. La partie s'achève donc après le tour du joueur à droite de celui qui a récupéré la tuile Fin de partie. On procède ensuite au **décompte final**.

Décompte final

On calcule d'abord la **majorité** pour chaque **couleur de tours**. Le bonus accordé par chaque couleur est indiqué sur le **drapeau** au sommet de la tour correspondante sur le plateau. Il revient au joueur qui a rempli le **plus de contrats de cette couleur**, c'est à dire le joueur qui a placé le plus de lettres sur cette tour. Les balcons comptent comme les autres contrats. En cas **d'égalité** c'est le joueur parmi les ex-aequo qui a rempli le **plus gros contrat** (le plus **élevé**) sur cette tour qui remporte le bonus.

Révélez ensuite toutes vos **cartes Célébration** et marquez les Points de Prestige correspondants, positifs ou négatifs. Le joueur qui finit avec le **plus** de Points de Prestige **remporte** la partie. En cas d'égalité, tous les ex-aequo sont déclarés vainqueurs.

Exemple : Thomas (jaune) a rempli 1 contrat blanc, Holger (noir) 2 et Daniela (bleue) aucun. Holger remporte donc le bonus de majorité blanc, 2 Points de Prestige.

Pour les contrats jaunes, Thomas (jaune) et Daniela (bleue) sont à égalité. Daniela remporte le bonus car elle a rempli un contrat jaune de 6 étages alors que le plus gros contrat jaune de Thomas n'est que de 5 étages.



Conseils pour la mise en place

Le placement des **tuiles Balcon** et des **lettres neutres** en début de partie permet un profond renouvellement des parties. Il y a 2 lettres supplémentaires dans la boîte, vous pouvez les mettre en jeu comme bon vous semble. Moins vous mettez de lettres neutres, plus le jeu sera facile et fluide. Si au contraire vous utilisez plus de lettres neutres, les contrats disponibles seront bien plus disputés et il sera plus important de deviner les plans de vos adversaires pour leur couper l'herbe sous le pied.

Vous placez les lettres neutres aléatoirement mais le nombre de lettres placées sur les contrats de 3 ou 4 étages influent fortement sur les stratégies possibles. Plus vous y placez de lettres, plus il sera difficile de gagner en remplissant la carte **Recognition** et beaucoup de petits contrats, et vice versa.

Rien ne va plus

Vous pouvez également choisir de laisser les dés décider où placer les lettres neutres. Lancer un dé pour la couleur et un second pour le nombre d'étages.

Couleur morte

Vous pouvez choisir de jouer avec une couleur morte, c'est-à-dire recouvrir tous les contrats d'une couleur (par exemple : jaune) avec les lettres neutres. Si vous avez pioché un balcon jaune, remplacez-le par un d'une autre couleur. Vu qu'il n'y a aucun contrat jaune disponible, les briques jaunes perdent beaucoup de valeur. Elles peuvent toujours être utilisées pour des échanges, pour payer les coûts de construction, etc.

Crédits

Auteur : Andreas Steding

Illustrateur : Michael Menzel

Conception graphique : Michael Menzel, Hans-Georg Schneider; **Deuxième édition** : Andreas Resch

Chef de projet : Max van den Helder

Traduction : Bruno Larochette

Quined Games souhaite remercier tous les testeurs du jeu. Remerciements particuliers au Hippodice Spielclub e.V. qui a placé Firenze à la deuxième place de son concours de création de jeux en 2008. Dix ans plus tard, nous sommes heureux de vous présenter cette réédition du jeu, qui intègre notre série Masterprint.

Copyright © 2018 Quined Games bv,
P.O. box 1121, 3260 AC, Oud-Beijerland,
The Netherlands, www.quined.com

