

Les Princes de Florence



12+



1-5



90 - 150 min

LE JEU DES MÉCÈNES, DES ARTISTES ET DES HUMANISTES !

Vivez l'âge d'or de la Renaissance et incarnant le chef d'une puissante dynastie aristocratique italienne et dirigez votre famille tel un Médicis ou un Borgia. Les joueurs soutiennent les architectes, les artistes et les savants dont les travaux apporteront gloire et prestige à leur lignage. En tant que mécènes des plus grands talents de l'Histoire, les joueurs amassent gloire et réputation... mais seul un d'entre eux deviendra le prince ou la princesse la plus prestigieuse de Florence !

PRINCIPES DU JEU

Deux à cinq joueurs s'efforcent, sept tours durant, de bâtir dans leurs domaines de magnifiques palais et de planter de somptueux jardins afin de faire venir des artistes, des écrivains et des savants qui trouveront là matière à inspiration pour leurs chefs-d'œuvre. Tout cela rapporte aux familles princières, représentées par les joueurs, des **points de Prestige** (👑), qui sont comptabilisés sur l'échelle de gloire.

Plus la **valeur artistique** (🎨), d'une Œuvre est grande, plus le prince dans le domaine duquel l'Œuvre a été conçue gagnera en argent et en Prestige. L'argent permet de bâtir de nouveaux palais, de planter de nouveaux jardins, et de payer les indispensables services des Architectes et des Saltimbanques. Des cartes de Prestige et des cartes de Bonus, permettent aussi de gagner du Prestige.

Le joueur dont la famille est la plus prestigieuse (👑) après sept tours de jeu est le vainqueur.

CONTENU

- 1 plateau principal avec piste de Gloire et table de tour/🎯 min. ^{A)}
- 5 plateaux de joueur double face. ^{B)}
- 5 plateaux de Principauté double face. ^{C)}
- 30 Bâtiments, 3 par type : universités, laboratoires, manufactures, bibliothèques, opéras, ateliers, hôpitaux, théâtres, tours et chapelles.
- 18 Paysages, 6 par type : forêts, lacs et parcs.
- 12 tuiles Liberté, 4 par type : de circulation ^{D)}, de culte ^{E)}, d'opinion. ^{F)}
- 5 aides de jeu double face. ^{G)}
- 6 tuiles carrées Architecte. ^{H)}
- 7 tuiles rondes Saltimbanque. ^{I)}
- 5 écrans de joueur. ^{J)}
- 60 Cartes : 21 cartes Profession ^{K)}, 14 cartes Prestige ^{L)}, 20 cartes Bonus ^{M)}, et 5 cartes Recrutement. ^{N)}
- 5 pions.
- 5 marqueurs de Prestige. ^{O)}
- 1 marqueur circulaire blanc. ^{P)}
- 5 marqueurs 50/100. ^{Q)}
- 1 marqueur Premier Joueur. ^{R)}
- 6 cartes Personnage Spécial ^{S)} pour l'extension « La Muse et la Princesse » (p.14).
- 21 cartes d'automatisation et 1 dé (pour le jeu en solitaire, voir p. 11).
- 58 pièces : 32 de 100, 14 de 500 et 12 de 1000 florins.

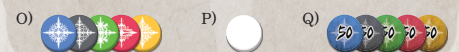
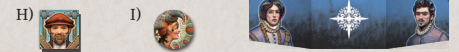
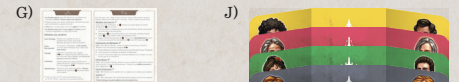
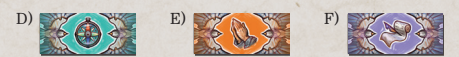
EN QUELQUES MOTS...

Les joueurs invitent artistes et savants dans leurs palais et les inspirent de façon à créer de grandes Œuvres.

Plus une Œuvre est impressionnante, plus elle rapporte d'argent et de Prestige (👑) au joueur.

Bâtiments et Paysages aident à améliorer la qualité des Œuvres. Architectes et Saltimbanques améliorent les conditions de travail.

Le joueur avec le plus de points de Prestige remporte la partie.



MISE EN PLACE

Placez le plateau principal au milieu de la table.

Placez les tuiles et les cartes sur le plateau principal.

¹⁾ Exemple : dans une partie à 3 joueurs, n'utilisez que 2 tuiles de Liberté de culte, 2 tuiles d'opinion et 2 tuiles de circulation.

Chaque joueur prend :

- 1 plateau de joueur
- 1 plateau de Principauté
- 1 pion
- 1 marqueur de Prestige
- 3 cartes Profession
- 3500 florins
- 1 écran de joueur

L'argent possédé par les joueurs est secret.

Argent restant = La Banque.
Choisissez le Premier Joueur.



MISE EN PLACE

- Placez le **plateau principal** au milieu de la table.
- Placez les **Paysages**, les **cartes Recrutement**, les **cartes Prestige**, les **Architectes**, les **Saltimbanques**, les **Bâtiments**, les **Libertés**, les **cartes Profession** et les **cartes Bonus** sur les emplacements indiqués sur le plateau principal.

Remarque : Le nombre disponible de tuiles Liberté de chaque type est égal au nombre de joueurs moins 1 ¹⁾. Remettez les tuiles Liberté supplémentaires dans la boîte.

Chaque joueur prend :

- **1 plateau de joueur**, qu'il place du côté de son choix devant lui sur la table. Le plateau détermine la couleur du joueur ;
- **1 plateau de Principauté**, qu'il place devant lui sur la table. Décidez ensemble si vous souhaitez jouer du côté normal (A) ou du côté des règles coopératives de construction (B) (expliquées p. 16-17) ;
- le pion de sa couleur, qu'il place près de son plateau de joueur ;
- le **marqueur de Prestige** de sa couleur, qu'il place sur la case « 0 » de la piste de Gloire du plateau principal. Les joueurs utilisent leur marqueur de Prestige pour suivre leur score durant la partie ;
- **3 cartes Profession**, déterminées ainsi : mélangez les 21 cartes Profession et distribuez-en 4 à chaque joueur, face cachée. Chaque joueur choisit 3 de ces 4 cartes qu'il garde en main et défausse la dernière. Mélangez les cartes qui n'ont été ni distribuées ni gardées et placez-les face cachée sur le plateau principal tel qu'indiqué sur le graphique ci-dessous ;
- **3500 florins** comme argent de départ (2 pièces de 1000, 2 de 500 et 5 de 100) ;
- **1 écran de joueur** de sa couleur.

Placez le **reste des pièces** à côté du plateau principal. C'est la « Banque ». Donnez le **marqueur Premier Joueur** au joueur qui est allé en Italie le plus récemment. Vous pouvez également choisir aléatoirement.

Placez le **marqueur circulaire blanc** sur la case « 1 » de la table de tour/minimum.

Remarque : Si au cours de la partie le marqueur de Prestige d'un des joueurs dépasse la case 50 sur la piste de Gloire, celui-ci reçoit un marqueur 50/100 sur la face 50 et continue sa progression à partir de la case 0. S'il dépasse la case 50 une seconde fois, il retourne le marqueur sur la face 100 et reprend sa progression à nouveau depuis la case 0. À la fin de la partie, ce joueur ajoute 50 ou 100 points de Prestige (👑) au nombre de points indiqué par son marqueur sur la piste de Gloire.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 7 tours. À chaque nouveau tour, le marqueur Premier Joueur se décale d'un joueur dans le sens horaire. La partie prend fin après le 7^e tour (voir « *Fin de la partie* », p.10).

Chaque tour comporte 2 phases :

- **phase d'enchères** (🔨) : chaque joueur met 1 élément aux enchères,
- **phase d'action** (⚙️) : chaque joueur effectue 2 actions.

Les joueurs enchérissent les uns contre les autres pour des éléments durant la phase d'enchères. Puis ils effectuent leurs actions un par un, dans le sens horaire, durant la phase d'action.

Phase d'enchères (🔨)

Au cœur de la phase d'enchères se trouvent les 7 piles de différents éléments situées à gauche du plateau principal : Forêts, Lacs, Parcs, Saltimbanques, Architectes, cartes Prestige, et cartes Recrutement. Chaque élément donne au joueur qui le contrôle certains avantages au cours de la partie.

Règles de base

- Chaque joueur peut acquérir au maximum 1 élément par tour. Une fois qu'un joueur a acquis un élément, il ne peut plus enchérir sur un autre élément pendant le reste du tour.
- Un seul élément de chaque pile peut être mis aux enchères à chaque tour. Une fois qu'un élément d'une pile a été acquis, aucun autre élément de la même pile ne peut être mis aux enchères durant le même tour.
- Lorsqu'une pile est épuisée, aucun autre exemplaire de cet élément ne peut être mis aux enchères.
- Un joueur ne peut pas enchérir pour plus d'argent qu'il n'a en sa possession au moment de l'enchère.
- Un joueur peut reculer sur la piste de Gloire à tout moment pour gagner de l'argent, même au cours d'une enchère (voir « *Gagner de l'argent* », p. 10).

Déroulement de la phase d'enchères

Le premier joueur commence la phase en choisissant un élément d'une des 7 piles. Ce faisant, l'enchère commence automatiquement à 200 florins. Puis, dans le sens horaire, les joueurs suivants peuvent enchérir sur l'objet en misant 100 florins exactement.

Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas enchérir, il passe son tour, mais ne peut ensuite plus participer à l'enchère sur **cet élément** durant ce tour.

Les enchères continuent dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé leur tour. Ce dernier joueur paye à la Banque la somme qu'il a mise (les autres joueurs ne payent rien), prend l'élément, et place son pion sur la pile correspondante (si un joueur a enchéri sur un Architecte ou un Saltimbanque, il place son pion sur le cercle en pointillés à côté de la pile). Le pion indique que pour le reste du tour, aucun autre objet de cette pile ne peut être mis aux enchères, et que le joueur à qui appartient le pion ne peut plus enchérir sur un autre objet.

Si le joueur qui a commencé l'enchère n'est **pas** celui qui misé la plus grande somme, il choisit un autre élément dans une autre pile encore disponible (les éléments dans une pile sous un pion ou dans une pile vide ne le sont donc plus) et commence classiquement les enchères pour cet élément avec une mise de 200 florins.

Si le joueur qui avait commencé l'enchère précédente en était le gagnant, alors le prochain joueur (dont le pion n'est pas sur une pile) dans le sens horaire est celui qui choisit un nouvel élément dans une pile disponible.

Au cours d'une enchère, tous les joueurs peuvent miser sauf ceux qui ont déjà acquis un élément lors de ce tour (leur pion doit être sur une pile). Lorsqu'il n'y a qu'un joueur qui n'a pas acquis d'élément durant ce tour (hormis ceux qui ont décidé de ne pas en acquérir ce tour-ci), celui-ci **peut** simplement payer 200 florins à la Banque afin d'acquérir l'un des éléments disponibles. Une fois que tous les joueurs ont acquis un élément ou choisi de ne pas en acquérir, la phase d'enchères prend fin et tous les joueurs récupèrent leur pion.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

7 tours comportant chacun 2 phases :

phase d'enchères : acquérir 1 élément,

phase d'action : effectuer 2 actions.

Phase d'enchères (🔨)

Acquérir 1 élément

(Forêt, Lac, Parc, Saltimbanque, Architecte, carte Prestige ou carte Recrutement)

Chaque joueur ne peut acquérir qu'un seul élément.

On ne peut acquérir qu'un seul élément de chaque pile.

Déroulement des enchères :

- lorsque c'est au tour d'un joueur, celui-ci peut décider d'un élément à mettre aux enchères,
- dans le sens horaire, chaque joueur peut enchérir ou passer son tour,
- le gagnant paye à la Banque et prend l'élément,
- ce joueur et cette pile d'éléments sont exclus du reste des enchères.


Le joueur qui démarre une enchère doit obligatoirement :

- nommer un élément et démarrer une enchère à 200 florins,
- ou renoncer. Dans ce cas il ne pourra acquérir aucun élément lors de ce tour de jeu, même en surenchérissant lors d'une enchère commencée par un autre joueur.


Le dernier joueur qui n'a rien acheté ne démarre pas d'enchère. Au lieu de cela, il peut prendre un élément simplement en payant 200 florins à la Banque.

Exemple d'enchère

(1) 1^{re} enchère :

Alexandra obtient  pour 200

(2) 2^e enchère :

Guillaume obtient  pour 700

(3) 3^e enchère :

Léon obtient  pour 600

(4) Pas d'enchère :

Christine obtient  pour 200

Exemple :


- (1) Dans une partie avec quatre joueurs, Alexandra est la première joueuse. Elle nomme un Parc et l'obtient au prix de base de 200 florins, car tous les autres joueurs passent au lieu d'enchérir. Elle prend et place un Parc sur sa Principauté et place son pion sur la pile Parc. Ceci montre que la pile Parc est indisponible pour les enchères ultérieures de ce tour et qu'Alexandra n'est pas autorisée à participer aux autres enchères de ce tour.
- (2) Léon est le joueur suivant et choisit de mettre aux enchères un Saltimbanque. Christine est également intéressée et enchérit à 300 florins. Guillaume veut aussi le Saltimbanque et enchérit à 400 florins. C'est maintenant au tour de Léon (Alexandra ne peut pas enchérir) et il offre 500 florins. Christine augmente son offre à 600 florins et Guillaume à 700 florins. Léon et Christine passent leur tour, Guillaume remporte donc l'enchère. Guillaume paye 700 florins à la Banque, prend un Saltimbanque, et place son pion sur la pile de Saltimbanques.
- (3) Léon peut à nouveau choisir l'élément à mettre aux enchères car il n'a pas gagné la dernière. Léon et Christine sont les seuls à pouvoir maintenant enchérir. Léon choisit une Forêt et Christine augmente l'enchère à 300 florins. Léon monte l'enchère à 400, Christine à 500, Léon à 600, puis Christine passe son tour. Léon prend la Forêt et la place sur sa Principauté, paye 600 florins à la Banque, et place son pion sur la pile de Forêts.
- (4) Maintenant, seule Christine peut enchérir. Elle peut choisir librement parmi les quatre piles restantes : Lac, Architecte, carte Prestige, ou carte Recrutement. Elle prend un Architecte et paye 200 florins à la Banque.


Après que Christine a terminé, Alexandra, Léon et Guillaume reprennent leurs pions.


À quoi servent les 7 éléments ?


- Chaque élément ne donne ses avantages spécifiques qu'à la Principauté dans laquelle il se trouve !
- Les joueurs peuvent avoir autant de chaque élément qu'ils peuvent en acquérir, sauf les Architectes qui sont limités à 3 par joueur.

Forêts

Une Forêt augmente la  d'une Œuvre de 3 points pour 9 des 21 Professions.

Chaque Forêt après la 1^{re} rapporte **3** .

²⁾ Seuls les Paysages de types déjà joués dans la Principauté rapportent 3  supplémentaires au joueur.

Par exemple, un joueur qui possède un Lac et acquiert une Forêt ne gagne rien. En revanche, un second Lac lui rapportera les **3**  supplémentaires.

Lacs

Comme pour une Forêt, mais ne plaît qu'à 7 Professions.

Parcs





Comme pour une Forêt, mais ne plaît qu'à 5 Professions.

Forêts

Lorsqu'un joueur acquiert une Forêt, il doit immédiatement la placer sur des cases vides de sa Principauté.

Une Forêt peut être placée à côté de Bâtiments et d'autres Paysages (voir « Construire un Bâtiment », p. 8).

Une Forêt présente les avantages suivants :

- Sur les 21 artistes et savants (les Professions), 9 veulent des Forêts pour leurs loisirs. Lorsque l'une de ces 9 Professions réalise une Œuvre durant la phase d'action et qu'il existe au moins une Forêt dans la Principauté où le travail est effectué, la  de cette Œuvre est augmentée de 3 (voir « Réaliser une Œuvre », p. 6).
- Lorsqu'un joueur place une 2^e Forêt dans sa Principauté (pas nécessairement adjacente à la première), il marque **3** . Il avance son marqueur de Prestige de 3 cases sur la piste de Gloire. Lorsqu'un joueur place une 3^e Forêt dans sa Principauté, il marque à nouveau **3**  et ainsi de suite ²⁾. Toutefois, l'augmentation de  d'une Œuvre n'est pas multipliée en cas de tuiles identiques.

Lacs


Les Lacs sont utilisés de la même manière que les Forêts. Ils sont cependant plus petits et seules 7 des Professions les apprécient pour se reposer.

Parcs


Les Parcs sont utilisés de la même manière que les Forêts. Ils sont cependant plus petits et n'attirent que 5 des Professions pour les loisirs.



Saltimbanques

Un Saltimbanque détend les artistes et les savants. Lorsqu'un joueur acquiert un Saltimbanque, il le place sur la scène de théâtre de son plateau de joueur. Chaque Saltimbanque d'une Principauté augmente de 2 la  d'une Œuvre réalisée dans cette Principauté (voir « Réaliser une Œuvre », p. 6).



Remarque : Puisque les Saltimbanques ajoutent 2  à chaque Œuvre achevée par un joueur, ils sont très précieux. Faites attention lors de la vente aux enchères.

Architectes

- Lorsqu'un joueur acquiert un Architecte, il le place dans la case Architecte supérieure de son plateau de joueur. Ce joueur ne paye plus que 300 florins (au lieu de 700) pour construire un Bâtiment (voir « Construire un Bâtiment », p. 8).
- Lorsqu'un joueur acquiert un deuxième Architecte, il le place dans la case Architecte du milieu de son plateau de joueur. Le joueur peut alors construire des Bâtiments adjacents (voir « Construire un Bâtiment » p. 8).
- Lorsqu'un joueur acquiert un troisième Architecte, il le place dans la case Architecte la plus basse de son plateau de joueur. Le joueur peut maintenant construire des Bâtiments gratuitement.








Lorsqu'un joueur acquiert un deuxième Bâtitseur, il gagne .
Lorsqu'il acquiert un troisième Architecte, il gagne à nouveau .

Cartes Prestige

Lorsqu'un joueur remporte une enchère pour une carte Prestige, il prend les 5 premières cartes de la pioche Prestige (toutes les cartes s'il y en a moins de 5), en choisit 1 et la place face cachée à côté de son plateau de joueur. Il place ensuite les 4 autres cartes face cachée au bas de la pioche Prestige dans n'importe quel ordre.



En fonction des cartes, un joueur qui a acquis une carte Prestige peut gagner jusqu'à  pour chaque carte à la fin de la partie. Pour gagner les points d'une carte Prestige, le joueur doit remplir les conditions énumérées sur la carte dans sa Principauté à la fin de la partie. Beaucoup de cartes exigent qu'un joueur soit le seul joueur à remplir les conditions pour gagner tous les points de Prestige (). Si le joueur est à égalité avec d'autres, il ne gagnera que la moitié des points.

Par exemple, Léon détient la carte "Si vous avez le plus de Bâtiments, vous gagnez  (3)". Il gagne  s'il est le seul joueur à avoir le plus de Bâtiments dans sa Principauté. S'il est à égalité avec un ou plusieurs autres joueurs, il gagne .


Cartes Recrutement

Un joueur a deux possibilités pour obtenir plus de cartes Profession :


1. recruter auprès d'un autre joueur à l'aide d'une carte Recrutement.
2. acquérir une carte Profession lors de la phase d'action (voir « acquérir une carte Profession », p. 9).



Lorsqu'un joueur acquiert une carte Recrutement, il peut l'utiliser immédiatement ou bien plus tard. Pour utiliser une carte Recrutement, un joueur choisit n'importe quelle carte Profession face visible sur la table parmi celles de n'importe quel adversaire³⁾, prend la carte en main et place la carte Recrutement à sa place. Si le joueur choisit d'utiliser la carte Recrutement plus tard, il la prend en main et peut la jouer à n'importe quel moment de son tour lors d'une phase d'action⁴⁾. Le joueur peut utiliser la carte Profession recrutée immédiatement ou plus tard.

Remarque : Une carte Recrutement compte comme une carte Profession et ajoute 1  à chaque Œuvre terminée. Aussi, elle compte pour toutes les cartes Bonus et Prestige qui mentionnent des cartes Profession.

Saltimbanques


Augmente la  de chaque Œuvre de 2.

Architectes


1^{er} Architecte :

- coût des Bâtiments : 300 florins


2^e Architecte :

- coût des Bâtiments : 300 florins
- permet les Bâtiments adjacents
- + 


3^e Architecte :

- coût des Bâtiments : gratuit
- permet les Bâtiments adjacents
- + 

Cartes Prestige

Le propriétaire d'une carte Prestige peut gagner des points de Prestige () à la fin de la partie en remplissant les conditions sur la carte.

Remarque : Il y a un aperçu de toutes les cartes Prestige avec des exemples à la p. 19.

Remarque : Lorsqu'un joueur est à égalité avec un autre, seul le propriétaire de la carte marque les points () correspondant à la carte Prestige.

Cartes Recrutement

Permet à un joueur de recruter des cartes Profession auprès d'autres joueurs. Un joueur ne peut pas recruter une de ses propres cartes Profession.

³⁾ *Remarque : Seules les cartes Profession face visible peuvent être recrutées. Celles qui sont dans les mains d'autres joueurs ne peuvent pas être recrutées !*

⁴⁾ *L'utilisation d'une carte Recrutement lors de la phase d'action ne compte pas comme une des deux actions autorisées. En fait, un joueur peut même utiliser plusieurs cartes Recrutement s'il en a.*

Phase d'action


⁵⁾ Les joueurs peuvent choisir de ne faire qu'une seule action, voire aucune.



⁶⁾ Les joueurs peuvent choisir dans quel ordre faire leurs 2 actions.

Jusqu'à 2 actions par joueur :

- 1 - 2 réaliser une Œuvre
- 1 - 2 construire un Bâtiment
- 1 piocher une carte Profession
- 1 instituer une Liberté
- 1 - 2 piocher une carte Bonus


Œuvres

Une  minimum est nécessaire pour réaliser une Œuvre.


⁷⁾ Par exemple, au 2^e tour, une Œuvre doit rapporter au moins 10 points de  pour être achevée. Au 6^e tour, une Œuvre doit rapporter au moins 16 points de  pour être achevée.

1) Jouer une carte Profession face visible.

⁸⁾ Un joueur peut recruter une carte Profession d'un joueur qui lui avait précédemment recrutée et l'a jouée, et ainsi compléter une seconde Œuvre avec cette carte Profession.

2) Calculer la  :

Bâtiment préféré ?	+ 4
Paysage préféré ?	+ 3
Liberté défendue ?	+ 3
par Saltimbanque	+ 2
par carte Profession et par carte Recrutement	+ 1
par carte Bonus jouée	+ X

Placez votre pion sur la case de la piste de Gloire qui correspond à la  de l'Œuvre.

Phase d'action


Lors de la phase d'action, chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur, peut effectuer deux actions ⁵⁾. À son tour, un joueur effectue sa première action puis sa seconde action ⁶⁾. Un joueur ne peut pas commencer une action et l'interrompre pour effectuer la deuxième action.

Les actions possibles sont :

- Réaliser une Œuvre (une ou deux fois par tour)
- Construire un Bâtiment (une ou deux fois par tour)
- Piocher une carte Profession (une seule fois par tour)
- Instituer une Liberté (une seule fois par tour)
- Piocher une carte Bonus (une ou deux fois par tour)

Terminer une Œuvre, construire un Bâtiment et acquérir une carte Bonus sont des actions qui peuvent être effectués par chaque joueur une ou deux fois par tour lors de la phase d'action. Instituer une Liberté et prendre une carte Profession ne peuvent être effectués qu'une fois chacune par chaque joueur dans la phase d'action.

Réaliser une Œuvre

Un joueur peut compléter une Œuvre en jouant la carte Profession de sa main pour l'artiste ou le savant qui réalise l'Œuvre. La valeur de l'Œuvre doit être égale ou supérieure à la valeur minimale indiquée dans le tableau de tour/ minimum sur le plateau de jeu.


Cette valeur augmente de tour en tour comme indiqué dans le tableau ⁷⁾.







Tour	1	2	3	4	5	6	7
 minimum	7	10	12	14	15	16	17





Lorsqu'un joueur souhaite qu'un artiste ou un savant réalise une Œuvre, il procède comme suit.



1) Le joueur prend la carte Profession appropriée de sa main et la pose sur la table à côté de son plateau de joueur : l'artiste ou le savant représenté par la carte réalise une Œuvre.





Remarque : Le joueur laisse la carte face visible à côté de son plateau de joueur, mais ne peut pas réaliser une autre Œuvre avec cette personne ⁸⁾. Cependant, un autre joueur peut recruter cette carte Profession et l'utiliser pour réaliser une Œuvre dans sa propre Principauté.



2) Le joueur calcule la valeur artistique () de son Œuvre, qui dépend de l'adéquation entre les préférences de l'artiste ou du savant décrites sur la carte Profession, et les aménagements de sa Principauté. On part d'une valeur de 0, à laquelle on ajoute :




- 4 points si le joueur a dans sa Principauté le **Bâtiment** préféré de l'artiste. ► +4 
- 3 points si le joueur a dans sa Principauté le **Paysage** préféré de l'artiste. ► +3 
- 3 points si le joueur a institué dans sa Principauté la **Liberté** que défend l'artiste. ► +3 
- 2 points par **Saltimbanque** présent sur la scène de théâtre du plateau de joueur. ► +2  chacun
- 1 point par carte **Profession** ou **Recrutement** en possession du joueur, que ce soit dans sa main ou sur la table. ► +1  chacun
- X points pour chaque carte **Bonus** que le joueur joue à ce moment-là (voir « Acquérir une carte Bonus » p. 9). ► +X  chacun

La somme de tout ce qui précède représente la  de l'Œuvre. Le joueur place son pion sur la case de la piste de Gloire qui correspond aux points de  qu'il a gagnés pour l'Œuvre (par exemple, 15  = case 15). Le joueur **ne comptabilise pas** les points de  comme des points de Prestige (crown icon).

Rappel : La  doit être au moins aussi élevée que la  minimum pour le tour ! Sinon, le joueur ne peut pas jouer la carte Profession et l'Œuvre ne peut pas être achevée.



- 3) Le joueur gagne de l'argent de la Banque pour une Œuvre terminée. La Banque paye 100 florins par point de  (par exemple, 15  → 1500 florins). Le joueur peut **immédiatement** (il ne le pourra pas plus tard) convertir une partie ou la totalité du paiement pour cette Œuvre (mais pas plus) en points de Prestige () plutôt qu'en argent. Le taux de change pour cela est de 200 florins = 1 . Si un joueur choisit de le faire, il rend immédiatement entre 200 florins et le montant total du paiement à la Banque, puis il avance son **marqueur de Prestige** de la valeur correspondante sur la piste de Gloire ⁹⁾.

Remarque : le joueur ne peut ainsi convertir en points de Prestige () que l'argent qu'il reçoit en paiement pour l'Œuvre réalisée, et doit le faire immédiatement. Un joueur ne peut en aucun cas « acheter » des points de Prestige () avec le reste de sa fortune. La décision doit donc être mûrement calculée.

- 4) Les joueurs laissent leurs **pions** sur la piste de Gloire jusqu'à la fin de la phase d'action. Les points de  ne sont pas des points de Prestige, donc la  de l'Œuvre terminée ne leur permet pas de déplacer leur **marqueur de Prestige** sur la piste de Gloire. Lorsque la phase d'action sera terminée, tous les joueurs ayant effectué leurs actions, le joueur ayant réalisé la plus belle Œuvre marquera 3  (voir « Plus belle Œuvre », p. 10).

Remarque : Lorsqu'un joueur réalise deux Œuvres dans le même tour, il place son pion sur la case de la piste de Gloire correspondant à la valeur de la plus belle Œuvre, et non à la somme des deux.

Exemple de notation d'une Œuvre :

Au tour 3 ( minimum = 12), Alexandra choisit de réaliser une Œuvre de Poésie. Elle place la carte Profession Poésie, face visible, sur la table à côté de son plateau de joueur, depuis sa main. Dans sa Principauté, elle a un théâtre, une tuile Liberté de circulation et 2 Saltimbanques. Elle possède également 4 cartes Profession (dont la carte Poète qu'elle vient de jouer et une carte Recrutement) sur la table et dans sa main. Elle n'a pas de Lac dans sa Principauté et ne joue pas de cartes Bonus. Elle calcule sa  comme indiqué ci-dessous :

Paysage : 0

Libertés : 3

Bâtiments : 4

Saltimbanques : 4


Cartes Profession et Recrutement : 4


Carte Bonus : 0



Total: 15




Elle place donc son **pion** sur la case 15 de la piste de Gloire.



Alexandra prend 1500 florins de la Banque. Elle décide qu'elle n'a pas besoin de cet argent pour le moment et échange donc l'argent de l'Œuvre contre le plus grand nombre possible de points de Prestige () : elle remet 1400 florins dans la Banque et avance son **marqueur de Prestige** de 7 cases sur la piste de Gloire.


- 3) La Banque verse de l'argent :  x 100 florins.

Cet argent peut être immédiatement échangé contre des points de Prestige () : 200 florin → 1 

⁹⁾ Par exemple, un joueur qui gagne 1500 florins pour une Œuvre, peut marquer 1-7  en rendant 200-1400 de ces 1500 florins à la Banque.

- 4) Les pions des joueurs sur la piste de Gloire sont utilisés pour déterminer la plus belle Œuvre.

Remarque : Un joueur n'a pas besoin d'avoir le Bâtiment, le Paysage ou la Liberté indiqués sur la carte Profession dans sa Principauté pour jouer cette carte et réaliser une Œuvre. Mais bien entendu, plus ils correspondent, plus la  est élevée ! Il est possible de marquer la  minimum avec seulement des Saltimbanques, des cartes Bonus et des cartes Profession.

Remarque : Les joueurs ne révèlent pas les cartes Profession dans leur main ; ils montrent simplement le dos des cartes afin qu'elles puissent être comptées pour calculer la .



Bâtiments



3 tailles différentes.

- Grand : manufacture
laboratoire
université
- Moyen : bibliothèque
opéra
atelier
hôpital
théâtre
- Petit : tour
chapelle

Le Palazzo **ne compte pas** comme un Bâtiment !

Il y a 3 Bâtiments de chaque type dans le jeu.

Un Bâtiment :

- rapporte 3 ,
- augmente la  d'une Œuvre de 4 points pour certaines Professions,
- coûte 700 florins (300 florins avec 1 ou 2 Architectes, gratuit avec 3 Architectes),
- peut être placé dans n'importe quel sens,
- doit tenir sur la grille,
- ne peut pas se superposer à un autre Bâtiment ou à un Paysage,
- ne peut pas être adjacent à un autre Bâtiment (sauf avec 2 ou 3 Architectes !),
- ne peut pas figurer en double ou triple dans une même Principauté,
- ne peut pas être déplacé ou détruit.

Construire un Bâtiment

Les joueurs construisent des Bâtiments dans leurs Principautés pour améliorer leur Prestige et augmenter la valeur artistique des Œuvres réalisées. Il y a :

- 3 grands Bâtiments, chacun nécessitant 7 cases libres :





- 5 Bâtiments de taille moyenne, nécessitant chacun 5 cases libres :



- 2 petits Bâtiments, chacun nécessitant 3 cases libres :



La construction d'un Bâtiment aide le joueur de deux façons.

- Elle fait **immédiatement** gagner au joueur 3 .
- Elle peut ajouter 4 points à la  d'une Œuvre, lorsque l'artiste ou le savant en fait la demande (voir « Réaliser une Œuvre », p. 6).

Un joueur paye 700 florins pour construire un Bâtiment, quelle que soit sa taille : grand, moyen ou petit.

Lorsqu'un joueur possède 1 ou 2 Architectes dans sa Principauté, il ne paye que 300 florins pour construire un Bâtiment, quelle que soit sa taille. Lorsqu'un joueur possède 3 Architectes dans sa Principauté, il ne paye rien pour construire un Bâtiment (voir « Architecte » p. 5).

Lorsqu'un joueur construit un Bâtiment, il paye le coût de construction à la Banque, prend le Bâtiment dans la réserve de la Banque et le place **immédiatement** dans sa Principauté. Pour qu'un joueur construise un Bâtiment, celui-ci doit être disponible dans la réserve.

Un joueur peut placer un Bâtiment (ou un Paysage) **où il le souhaite** dans sa Principauté à condition de respecter les règles suivantes.

- 1) Le joueur peut placer un Bâtiment (ou un Paysage) dans n'importe quelle orientation sur la grille, mais il doit le placer complètement à l'intérieur de la grille. Comme les pièces ont deux côtés, le joueur peut les placer sur n'importe quelle face.
- 2) Le joueur ne peut pas placer un Bâtiment (ou un Paysage) à cheval, même partiellement, sur un autre Bâtiment ou Paysage.
- 3) Un joueur ne peut pas placer un Bâtiment **directement adjacent** à un autre Bâtiment. Les Bâtiments peuvent se toucher, au maximum, à leurs coins. Cette règle s'applique également au Palazzo. Lorsqu'un joueur a 2 ou 3 Architectes dans sa Principauté, il peut construire un Bâtiment directement adjacent à un autre Bâtiment !
- 4) Un joueur peut construire un Bâtiment (ou un Paysage) directement adjacent à un Paysage.
- 5) Un joueur ne peut construire chaque Bâtiment **qu'une seule fois** dans sa Principauté.
- 6) Une fois qu'un Bâtiment (ou un Paysage) est construit (ou placé), le joueur ne peut plus le déplacer ou le démolir pendant la partie.



Bâtiments / Paysages non valides

Acquérir une carte Profession

Quand un joueur veut une nouvelle carte Profession, il paye 300 florins à la Banque, tire les 5 premières cartes de la pioche de cartes Profession (toutes les cartes s'il y en a moins de 5), en choisit 1 et l'ajoute à sa main. Le joueur place les cartes non choisies, face cachée, dans l'ordre de son choix, au bas de la pioche des cartes Profession. Le joueur peut utiliser cette carte pour réaliser une Œuvre, soit dans ce tour s'il lui reste une action, soit dans le tour suivant.

Lorsque la pioche Profession est épuisée, les joueurs ne peuvent plus choisir cette action.

Instituer une Liberté

Les artistes et les savants se sentent plus à l'aise dans une Principauté qui offre certaines Libertés : de circulation, d'opinion, ou de culte. Ils sont également motivés à produire de plus grandes Œuvres dans de telles circonstances. La Liberté spécifique qui est la plus importante pour un artiste ou un savant est indiquée sur sa carte Profession.

Quand un joueur veut instituer une Liberté dans sa Principauté, il paye 300 florins à la Banque, prend la tuile Liberté qu'il souhaite de la réserve et la place dans l'espace approprié de son plateau de joueur. Cette Liberté augmente, dans **cette** Principauté, la 🏰 d'une Œuvre de 3 points si cette Liberté est celle qui est importante pour l'artiste ou le savant qui réalise l'Œuvre. Un joueur ne peut instituer chaque Liberté **qu'une seule fois** dans sa Principauté. Si la Liberté qu'un joueur désire n'est pas disponible dans la réserve, il ne peut pas l'instituer dans sa Principauté.

Acquérir une carte Bonus

Les joueurs peuvent utiliser des cartes Bonus pour augmenter de manière significative la 🏰 d'une Œuvre. Lorsqu'un joueur souhaite obtenir une carte Bonus, il paye 300 florins à la Banque, tire les 5 premières cartes de la pioche des cartes Bonus (toutes les cartes s'il y en a moins de 5), en choisit 1 et l'ajoute à sa main. Il place ensuite les 4 autres cartes face cachée au bas de la pioche Bonus dans n'importe quel ordre.

Lorsqu'un joueur réalise une Œuvre, il peut également jouer **une ou plusieurs** cartes Bonus (même dans le tour où il a acquis la carte). Ceci **n'est pas une action séparée**, mais fait partie de l'action « Réaliser une Œuvre ».

Les cartes Bonus s'ajoutent à la 🏰 d'une Œuvre achevée (voir « Réaliser une Œuvre », p. 6). Le montant ajouté est basé sur le nombre d'éléments décrits sur la carte que le joueur possède. Chaque carte Bonus ne peut être jouée **qu'une seule fois**. Après avoir joué une carte Bonus, le joueur la place face visible à côté du plateau principal ; elle est retirée du jeu ! Lorsque la pioche de cartes Bonus est épuisée, les joueurs ne peuvent plus choisir cette action.

- 1 Enfreint la règle 1 : pas dans la grille.
- 2 Enfreint la règle 2 : chevauche un autre Bâtiment ou Paysage.
- 3 Enfreint la règle 3 : adjacent à un autre Bâtiment ou au Palazzo (en supposant que le joueur ne possède pas 2 ou 3 Architectes).
- 5 Enfreint la règle 5 : deux Bâtiments du même type (la deuxième Tour ne devrait pas pouvoir être placée).

Carte Profession

Choisissez 1 des 5 cartes.

La carte peut être utilisée dans le tour où elle a été acquise.

Remarque : Chaque joueur ne peut effectuer cette action qu'une seule fois par tour.

Liberté

Augmente la 🏰 de 3 pour les Œuvres de 7 artistes et savants.

Remarques :

- Chaque joueur ne peut effectuer cette action qu'une seule fois par tour.
- Le nombre de chaque type de tuile Liberté disponible est égal au nombre de joueurs moins 1.

Carte Bonus

Choisissez 1 des 5 cartes.

Elle augmente la 🏰 de X.

Lors de la réalisation d'une Œuvre, un joueur peut jouer autant de cartes Bonus qu'il le souhaite. Elles sont ensuite écartées du jeu.

Remarques :

- Les cartes Bonus augmentent la 🏰 !
- Les cartes Prestige marquent des points de Prestige (👑) !

Veuillez consulter l'aperçu de toutes les cartes Bonus (y compris les exemples) à la page 18.

Argent

Un joueur peut gagner de l'argent :

- en réalisant une Œuvre,
- en déplaçant son marqueur de Prestige en arrière sur la piste de Gloire.

FIN DU TOUR

Plus belle Œuvre

À chaque tour, le joueur avec le plus de ♀ gagne 3 ♀.

Remarques :

- Le pion indique la ♀ !
- Le marqueur de Prestige indique les points de Prestige (♂) !

Nouveau tour

Déplacez le marqueur de Premier Joueur et le marqueur de tour.

FIN DE LA PARTIE

Au bout de 7 tours.

Marquez les points des cartes Prestige.

Le joueur qui a le plus de points de Prestige (♂) est le gagnant de la partie !

Gagner de l'argent

Pendant le jeu, un joueur peut gagner de l'argent de deux manières.

- Un joueur gagne de l'argent pour chaque Œuvre réalisée : 100 florins pour chaque point de ♀ (voir « Réaliser une Œuvre », p. 6).
- Un joueur peut déplacer son marqueur de Prestige en arrière sur la piste de Gloire à tout moment pendant la partie. Pour chaque case reculée, le joueur prend 100 florins de la Banque.

FIN DU TOUR

Plus belle Œuvre

Une fois que tous les joueurs ont effectué leurs actions dans la phase d'action (y compris ceux qui ont choisi de faire moins de deux actions), les joueurs comparent leurs ♀ pour le tour telles qu'indiquées par leurs pions sur la piste de Gloire. Le joueur ayant la plus haute ♀ pour le tour marque 3 ♀ et avance son **marqueur de Prestige** de 3 cases sur la piste de Gloire. Si des joueurs sont à égalité avec la plus haute ♀, ils marquent tous 3 ♀. Si un seul joueur réalise une Œuvre dans le tour, celle-ci est automatiquement la plus belle Œuvre et le joueur marque 3 ♀. Si aucun joueur ne termine une Œuvre durant ce tour, personne ne marque les 3 ♀ pour le tour.

Après avoir marqué les points pour la plus belle Œuvre, tous les joueurs qui ont terminé des Œuvres durant ce tour retirent leurs pions de la piste de Gloire et les placent à côté de leur plateau de joueur.

Nouveau tour

Après avoir déterminé la plus belle Œuvre, la phase d'action prend fin. Le premier joueur donne à son voisin de gauche le marqueur Premier Joueur. Ce joueur devient le nouveau Premier Joueur. Il déplace le marqueur de tour sur la case suivante de la table de tour/♀ minimum et commence le nouveau tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après le 7^e tour. Les joueurs marquent maintenant les points de leurs cartes Prestige : chaque joueur qui a rempli les conditions sur l'une de ses cartes Prestige marque le nombre correspondant de points de Prestige (♂) (voir « Cartes Prestige », p. 19).

Le joueur qui a le plus de points de Prestige (♂) est le vainqueur.

Si 2 joueurs ou plus sont à égalité de points de Prestige (♂), le joueur qui a le plus d'argent est le gagnant.

Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

JEU À DEUX JOUEURS

Les joueurs doivent utiliser les règles de base du jeu en effectuant uniquement les changements indiqués ci-dessous. Les joueurs peuvent utiliser les extensions dans une partie à 2 joueurs.

PRÉPARATION

2500 florins d'argent de départ
5 Libertés

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les enchères de départ sont de 300 florins.

3 Paysages sont mis aux enchères en même temps.

PRÉPARATION

- La somme d'argent de départ est de 2500 florins (1 pièce de 1000, 2 de 500 et 5 de 100 florins).
- 5 Libertés (1 de chaque type, plus 2 choisies aléatoirement) ; pour une partie un peu plus difficile, ne jouez qu'avec 4 Libertés.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Phase d'enchères

- Les enchères de départ sont de 300 florins au lieu de 200.
- Mettez aux enchères les 3 types de Paysages en même temps, comme 1 seul élément. Le vainqueur choisit le type de Paysage qu'il acquiert. Il n'est pas possible d'enchérir sur un autre type de Paysage ce tour.

JEU EN SOLITAIRE

MISE EN PLACE

Installez le jeu en utilisant deux plateaux de joueur (un pour vous et un pour Lorenzo) et choisissez entre le jeu à 4 ou 5 joueurs. Les modifications suivantes s'appliquent.

- Seules 2 tuiles de chaque Liberté sont nécessaires.
- Piochez 4 cartes Profession pour vous-même (vous en gardez 3, comme dans les règles de base) et 3 cartes aux autres joueurs. Vous pouvez poser les cartes de Lorenzo face cachée, en rang près de son plateau, et sur le côté du plateau principal pour les autres joueurs factices.
- L'argent de départ de Lorenzo :
FACILE : 0 florin
MOYEN : 1500 florins
DIFFICILE : 3500 florins

| Remarque : Il n'est pas possible d'utiliser les extensions lors du jeu en solitaire.

Prenez le dé à 6 faces et le jeu de 21 cartes d'automatisation. Mélangez les cartes séparément en fonction de leur dos et placez les cartes des tours 5-7 en bas de pile, puis les cartes des tours 3-4 au-dessus, et enfin les cartes des tours 1-2 au sommet de la pile. Choisissez au hasard le joueur de départ (vous ou Lorenzo).



* Mise en place pour 5 joueurs

Joueurs factices



Vous



Lorenzo



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le déroulement général est identique à celui des règles de base des Princes de Florence, c'est-à-dire que vous effectuez 7 tours, chacun consistant en une phase d'enchères suivie d'une phase d'action. Le Premier Joueur alterne à chaque tour entre Lorenzo et vous. Cette section décrit les modifications apportées pour permettre de jouer en solitaire.

1. Les règles spéciales de Lorenzo

Lorenzo a quelques privilèges lorsqu'il joue.

- Il n'est soumis à aucune règle de construction. Cela signifie que vous pouvez toujours placer ses Bâtiments les uns à côté des autres et qu'il peut construire le même Bâtiment plusieurs fois. Vous pouvez également réorganiser sa Principauté à tout moment si vous manquez d'espace (même au-delà des limites de son plateau de joueur si nécessaire).
- Après avoir dépensé son argent de départ, son niveau de Prestige est diminué selon les besoins pour n'importe laquelle de ses dépenses ; Cela se fait toujours à un taux de change de 200 florins par point de Prestige dépensé. Lorenzo peut descendre en dessous de 0 Prestige si nécessaire.

Exemple : Lorenzo achète un Saltimbanque pour 900 florins et n'a plus d'argent. Soustrayez 5 points de Prestige de son total et donnez-lui 100 florins. S'il lui restait 300 florins en réserve, il payerait ces 300 florins à la Banque et diminuerait son Prestige de 3 points.

2. Phase d'enchères

Tirez la carte supérieure de la pioche d'automatisation. La partie supérieure est utilisée pour déterminer le prix de chaque élément mis aux enchères. Vous commencez par choisir un élément et lancez le dé, en ajoutant un modificateur comme indiqué sur la carte. Le total multiplié par 100 représente la dernière enchère ; pour acheter l'élément, vous devez payer 100 florins supplémentaires. Vous pouvez décider d'acheter l'objet à ce prix ou de refuser. Si vous refusez, Lorenzo peut l'acheter au prix déterminé par le jet de dé (voir ci-dessous).

Exemple : Vous mettez aux enchères un Saltimbanque qui est actuellement à 6+1D6 sur la carte. Vous lancez le dé, qui donne un 3. Vous pouvez décider d'acheter le Saltimbanque pour 1000 florins (600+300+100), ou bien passer.

La phase d'enchères se poursuit jusqu'à ce que Lorenzo et vous ayez acquis un élément. Il peut y avoir au maximum autant d'enchères que le nombre de joueurs (4 ou 5 dans cette variante). Vous pouvez réclamer l'élément lors de la dernière enchère pour 200 florins. Cependant, la phase d'enchères suit certaines règles spéciales.

- Les 2 éléments avec les modificateurs de dé les plus élevés **ne peuvent pas** être acquis lors de la dernière enchère.
- Si vous obtenez 1 ou 2 pour un élément qui n'a pas de modificateur de dé, vous **devez** acheter cet élément immédiatement.
- Lorenzo obtient toujours l'objet que vous refusez d'acheter représenté le plus à gauche sur la carte.

Exemple : Vous avez tiré la carte d'automatisation représentée ci-contre dans une partie à 5 joueurs. Vous vendez aux enchères une carte Recrutement et le résultat du dé est 6. Vous refusez d'acheter la carte pour 1000 florins. Vous mettez ensuite aux enchères un Saltimbanque et, après avoir obtenu un 5, refusez l'offre gagnante de 1200 florins. Vous décidez de mettre l'Architecte aux enchères et le jet de dé de 1 en fait une excellente affaire pour 400 florins (Remarque : Vous n'êtes pas obligé d'acheter l'Architecte car il comporte un modificateur de dé). Après que vous avez obtenu l'Architecte, Lorenzo se retrouve avec le Saltimbanque qu'il paye 1100 florins (selon le jet de dé ci-dessus).



Placez l'élément acheté par Lorenzo sur son plateau de joueur. La carte Recrutement doit être placée au bout de la rangée de cartes Profession près de son plateau de joueur. Pour terminer la phase d'enchères, défaussez une carte Recrutement du plateau principal, sauf si vous ou Lorenzo en avez obtenu pendant les enchères. Procédez de la même manière pour un Architecte.

Objets représentés sur les cartes d'automatisation

Saltimbanques

Chaque Saltimbanque de la Principauté de Lorenzo ajoute +2 à ses Œuvres.



Architectes

Lorenzo utilise des Architectes selon les règles de base. En l'occurrence, il gagne 3 points de Prestige avec le 2^e et le 3^e Architectes de sa Principauté.



Carte Recrutement

Lorenzo produit des Œuvres avec des cartes Recrutement de la même manière qu'il le fait avec des cartes Profession (voir p.13, 3.). Chacune de ses cartes Recrutement augmente la valeur de ses Œuvres de +1. Lorsqu'il termine une Œuvre, la carte Recrutement est révélée.



Carte Prestige

Prenez les 5 premières cartes Prestige de la pioche et choisissez la carte donnant le plus haut niveau de Prestige selon l'état actuel de la Principauté de Lorenzo. En cas d'égalité (y compris lorsqu'aucune carte ne donne de Prestige), tirez une carte au hasard parmi celles qui donnent le plus de Prestige. Placez la carte Prestige choisie dans la Principauté de Lorenzo et placez les 4 autres cartes face cachée au bas de la pioche Prestige.



Paysage

Lancez le dé à chaque fois que vous mettez aux enchères l'un des 3 Paysages (un lancer par type de Paysage). Lorsque Lorenzo achète un Paysage, révéléz sa première carte Profession face cachée, et placez le Paysage correspondant dans sa Principauté (il marque 3 points de Prestige s'il possède déjà le même Paysage). Retournez ensuite la carte Profession de nouveau face cachée.






3. Phase d'action

Jouez cette phase selon l'ordre du tour (vous ou Lorenzo comme Premier Joueur). Pendant le tour de Lorenzo, révélez une carte d'automatisation et utilisez le panneau du milieu pour la première action. Ensuite, révélez une deuxième carte et utilisez le panneau du bas pour la deuxième action. Lorsque plusieurs objets sont représentés, effectuez la première action si possible, et sinon la seconde.

Il y a une exception : si Lorenzo a encore assez de cartes Profession et Recrutement pour en jouer une à chacun de ses tours d'action restants jusqu'à la fin de la partie, il doit alors réaliser une Œuvre. Les actions de Lorenzo telles qu'elles sont représentées sur les cartes d'automatisation sont décrites ci-dessous. Le coût de ses actions est le même que dans le jeu de base.

Réaliser une Œuvre

Révélez la première carte Profession ou Recrutement face cachée dans la Principauté de Lorenzo. Lorenzo complète une Œuvre dont la  est obtenue en additionnant :

- la  minimale de l'Œuvre pour le tour en cours (comme indiqué sur le plateau principal),
- la valeur de ses Saltimbanques, de ses cartes Recrutement et de ses cartes Bonus, le cas échéant. **Ne comptez pas** ses cartes Profession ou autres éléments (Bâtiment, Paysage et Liberté) dans la  totale de l'Œuvre. Après avoir marqué des points, révélez une carte Profession pour chacun des autres joueurs fictifs (s'il leur en reste).

Remarque : Le Bonus pour la plus belle Œuvre à la fin du tour est déterminé comme d'habitude en fonction de vos Œuvres et de celles de Lorenzo.



Construire un Bâtiment

Révélez la première carte Profession de Lorenzo puis placez le Bâtiment correspondant dans sa Principauté (notez qu'il peut avoir deux fois le même Bâtiment) et marquez 3 points de Prestige.



Piocher une carte Profession

Prenez la carte du haut de la pioche Profession et placez-la face cachée à la fin de la rangée de cartes Profession. Puis distribuez 1 carte Profession à chacun des autres joueurs fictifs.



Instituer une Liberté

Révélez la première carte Profession face cachée de Lorenzo et placez la Liberté correspondante dans sa Principauté (notez qu'il peut posséder deux fois la même Liberté). Retournez la carte Profession de nouveau face cachée.



Acquérir une carte Bonus

Tirez les 5 premières cartes Bonus de la pioche et choisissez la carte donnant le Bonus le plus élevé selon l'état actuel de la Principauté de Lorenzo. En cas d'égalité, choisissez une carte au hasard parmi celles qui donnent le plus haut Bonus. Placez la carte Bonus choisie sur la première carte Profession ou Recrutement face cachée dans la Principauté de Lorenzo (elle sera utilisée lorsque les points de la carte Profession ou Recrutement seront comptés). Placez les 4 autres cartes face cachée au bas de la pioche Bonus



4. Calcul du score

Le calcul des points se fait exactement comme dans le jeu de base. Vous n'avez qu'à noter vos scores et ceux de Lorenzo tout au long du jeu. À la fin de la partie, révélez et marquez les points des cartes Prestige que vous ou Lorenzo avez acquises. L'argent est utilisé pour départager les égalités au score final.

Remarques :

- *Les paramètres de difficulté ne sont qu'une indication du niveau de défi attendu et peuvent facilement être ajustés selon vos préférences. En règle générale, plus Lorenzo reçoit d'argent au début du jeu, plus son score est élevé et plus il est difficile à battre.*
- *Lorsque vous utilisez une carte Recrutement, sélectionnez une carte Profession de n'importe lequel de vos adversaires et défaussez la carte Recrutement. Si la carte est prise dans la Principauté de Lorenzo, remplacez-la par une carte Profession face visible prise à l'un des joueurs fictifs (le choix n'est pas important).*

EXTENSION POUR 2-5 JOUEURS : LA MUSE ET LA PRINCESSE

Cette extension rajoute 6 cartes Personnage Spécial sur lesquelles les joueurs peuvent miser dans une seconde partie de la phase d'enchères. La phase d'enchères est donc divisée en deux parties, celle d'origine et celle durant laquelle les Personnages Spéciaux sont mis aux enchères.

MISE EN PLACE

Placez les 6 cartes Personnage Spécial près du plateau principal et 600 florins sur le Banquier.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Comme dans les règles de base, mais avec les 6 Personnages Spéciaux, et les joueurs n'ont pas le droit d'échanger des points de Prestige contre de l'argent.

ENCHÈRES DES PERSONNAGES

Placez un pion sur un des emplacements d'enchère.

À son tour, un joueur peut placer son pion sur n'importe quel emplacement d'une carte libre, ou bien sur un emplacement plus élevé sur une carte comportant déjà un pion, avant de retirer celui-ci.

À son tour, si le pion d'un joueur est déjà sur une carte, celui-ci doit payer le montant indiqué et prendre la carte.

- Un joueur qui passe son tour ne peut plus enchérir durant ce tour.
- Les enchères prennent fin lorsque tous les joueurs ont passé leur tour ou bien acheté une carte.

MISE EN PLACE

Suivez les règles de base de mise en place, avec ces ajouts :

- placez les 6 cartes Personnage Spécial face visible séparément près du plateau principal,
- placez 600 florins sur la carte Banquier.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En dehors de la vente aux enchères et de l'utilisation des cartes Personnage Spécial, les règles pour jouer aux Princes de Florence avec cette extension sont les mêmes à deux exceptions près :

- les joueurs ne peuvent pas échanger des points de Prestige contre de l'argent,
- les seules façons d'obtenir de l'argent sont avec la nouvelle carte Banquier ou en réalisant des Œuvres.

VENTE AUX ENCHÈRES DES CARTES PERSONNAGE SPÉCIAL

Le premier joueur commence la vente aux enchères de Personnage Spécial en plaçant son pion sur l'une des cases d'enchères de la carte Personnage Spécial qu'il souhaite acheter (il peut aussi passer s'il n'y a pas de carte qui l'intéresse). Il peut choisir n'importe laquelle des cases d'enchère. La case qu'il choisit correspond au montant de sa mise. La plupart des cartes ont 13 cases d'enchère marquées de 3 à 15. Chaque chiffre représente une offre de 100 florins. La carte Banquier est l'exception. Elle ne comporte que 6 cases d'enchère, de 0 à 5.

Un joueur ne peut pas faire une offre qu'il n'est pas en mesure de payer !

Exemple : Alexandra place son pion sur la case 6 de la carte Marchand. Elle fait une enchère de 600 florins pour acheter la carte.

Les enchères se poursuivent dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, les joueurs plaçant leur pion ou passant leur tour. Lorsqu'un joueur est le premier à placer son pion sur une carte, il peut le placer sur n'importe quelle case d'enchère de celle-ci. Si la carte sur laquelle il veut enchérir contient déjà le pion d'un autre joueur, il doit placer son propre pion sur un nombre plus élevé que celui du joueur précédent. Comme il ne peut y avoir qu'un seul pion sur une carte, après qu'un joueur place son pion sur une carte avec un autre pion, il rend celui-ci à son propriétaire.

Si le pion d'un joueur est déjà sur une carte lorsque c'est son tour d'enchérir, il a gagné l'enchère pour cette carte. Il paye le prix de son enchère à la Banque (**sauf pour le Banquier, voir ci-dessous**) et prend la carte et son pion, les plaçant tous les deux dans son aire de jeu. La carte de Personnage Spécial est placée face visible.

Lorsqu'un joueur passe son tour, il ne peut plus participer à l'enchère pour une carte Personnage Spécial pendant ce tour de jeu.

L'enchère pour les cartes Personnage Spécial se termine lorsque tous les joueurs ont passé leur tour ou acheté une carte.


UTILISER UNE CARTE DE PERSONNAGE SPÉCIAL

Les joueurs gardent leurs cartes Personnage Spécial face visible dans leurs zones de jeu jusqu'à ce qu'ils les utilisent. Le Banquier est utilisé immédiatement ; le Cardinal, la Muse et la Princesse peuvent être utilisés à tout moment pendant la phase d'action ; le Marchand et le Professeur peuvent être utilisés à tout moment jusqu'au début de la prochaine vente aux enchères de Personnages Spéciaux. Lorsqu'un joueur utilise une carte, il la remet dans la zone des cartes Personnage Spécial près du plateau principal.

Lorsqu'un joueur utilise une carte immédiatement (ou avant la fin de la vente aux enchères des cartes Personnage Spécial), il la place face cachée pour indiquer qu'elle ne peut pas être achetée à nouveau pendant ce tour. Si un joueur n'a pas utilisé la carte au début de la prochaine vente aux enchères de cartes Personnage Spécial, il doit la remettre dans la zone des cartes Personnage Spécial près du plateau principal.

DESCRIPTION DES PERSONNAGES SPÉCIAUX

Banquier

Le Banquier est l'un des deux seuls moyens d'obtenir de l'argent. L'autre est de réaliser une Œuvre. Comme stipulé dans la section Mise en place, les joueurs placent 600 florins sur la carte au début de la partie. Si aucun joueur n'achète le Banquier dans un tour, les joueurs ajoutent 100 florins de la Banque sur la carte. Lorsqu'un joueur achète le Banquier, il prend l'argent de la carte moins son enchère. Il retourne ensuite la carte en y plaçant 600 florins de la Banque. Si un joueur gagne l'enchère pour le Banquier au 7^e tour, il peut échanger son argent à la fin de la partie contre des points de Prestige à raison de 200 florins pour 1 .

Exemple : Au premier tour, aucun joueur n'a acheté le Banquier, donc il y a maintenant 700 florins sur la carte. Au second tour, Christine remporte l'enchère pour la carte pour 200 florins et prend la carte ainsi que 500 (=700-200) des florins qui étaient dessus (l'excédent retourne à la Banque). Plus tard, elle remet la carte à sa place près du plateau et prend 600 florins de la Banque qu'elle place dessus pour le troisième tour.

Cardinal

Le Cardinal donne au joueur une action supplémentaire (3 au lieu de 2) lors de la phase d'action. Il ne supprime cependant pas les restrictions concernant les Libertés et les cartes Profession.


Exemple : Alexandra gagne les enchères pour le Cardinal et construit une université, introduit une Liberté de culte et réalise une Œuvre de Mathématiques dans la phase d'action.

Marchand

Le Marchand offre au joueur deux options, parmi lesquelles il peut choisir :

- le joueur peut prendre gratuitement l'objet sur lequel il a enchéri lors de la prochaine vente aux enchères de base (et non les enchères de Personnages Spéciaux !) **ou**
- le joueur marque autant de points de Prestige que son rang actuel sur la piste de Gloire.

Le joueur a jusqu'à la fin de l'enchère du tour suivant pour décider de la meilleure option. Bien sûr, il peut choisir l'option des points de Prestige à tout moment. Si le joueur possède toujours le Marchand lors de la prochaine vente aux enchères de base (et non les enchères de Personnages Spéciaux !), il participe à l'enchère comme s'il n'avait pas la carte de Marchand. S'il gagne l'enchère, il décide alors s'il prend l'objet gratuitement ou s'il le paye et prend les points de Prestige.

Exemple : Léon, maintenant en 4^e position, choisit d'ajouter 4  à son score, le faisant passer de la 4^e à la première place !

UTILISER UNE CARTE DE PERSONNAGE

Les joueurs gardent les cartes en jeu jusqu'à ce qu'elles soient utilisées, ou jusqu'au début de la prochaine phase d'enchères de cartes Personnage Spécial.


Banquier immédiatement, Marchand et Professeur à n'importe quel moment.

Cardinal, Muse et Princesse pendant la phase d'action

DESCRIPTION DES CARTES

Banquier

Le joueur reçoit de l'argent du Banquier.

À la fin de la partie, le joueur peut échanger de l'argent contre des points de Prestige. À ce moment-là, 200 florins = 1 .

Cardinal


Le joueur obtient 1 action supplémentaire dans la phase d'action. Les limites de Liberté et de cartes Profession sont maintenues.

Marchand


Le joueur obtient un objet gratuit lors de la prochaine enchère ou des points de Prestige en fonction de son rang sur la piste de Gloire.



Muse

Le joueur augmente la  de chaque Œuvre du numéro du tour en cours.

Princesse

Le joueur termine une Œuvre sans utiliser une carte Profession et calcule la  :

Chaque Paysage +3

Chaque Architecte +2


Chaque Bâtiment +2


Chaque Profession/Recrutement +1

Professeur

Le joueur prend une carte Bonus ou une carte Prestige gratuitement.

Muse


La Muse augmente la  de chaque Œuvre que le joueur accomplit pendant la phase d'action de ce tour. Le montant de l'augmentation pour chaque Œuvre est égale au numéro du tour en cours (1-7).

Exemple : Christine utilise la Muse au tour 6 pour ajouter 6 points à la  de chacune des Œuvres de Poésie et de Philosophie qu'elle réalise ce tour-ci.

Princesse

La Princesse permet au joueur de réaliser une Œuvre lors de la phase d'action sans jouer de carte Profession. Il s'agit d'une action. L'utilisation de la Princesse pour réaliser une Œuvre augmente sa valeur de 3 pour chaque Paysage (même en double), de 2 pour chaque Architecte, de 2 pour chaque Bâtiment, et de 1 pour chaque Profession ou Recrutement. La Princesse n'est pas une Profession !

De plus, un joueur ne peut pas utiliser de carte Bonus lorsqu'il réalise une Œuvre avec la Princesse.

Exemple : Alexandra a la Princesse, 2 Forêts, un Lac, un laboratoire, une bibliothèque et 3 cartes Profession et réalise une Œuvre avec une  de 16.

Professeur

Le Professeur permet au joueur de prendre gratuitement 1 carte Prestige ou 1 carte Bonus. Le joueur peut le faire immédiatement ou quand il le souhaite jusqu'au début de la prochaine vente aux enchères de cartes Personnage Spécial. Pour obtenir la carte gratuite, le joueur doit choisir le type de carte qui l'intéresse et tirer ensuite les 5 cartes du dessus de la pile de cartes correspondante. Il en choisit une qu'il garde, la place face cachée dans sa zone de jeu et remplace les 4 autres, face cachée, sous la pile.

Exemple : Léon a le Professeur et décide de prendre une carte Bonus. Il tire 5 cartes Bonus de la pile, choisit de conserver celle qui ajoute des Bonus pour chaque Bâtiment de sa Principauté, et remet les autres, face cachée, sous la pile.

EXTENSION POUR 2-5 JOUEURS : CONSTRUCTION COOPÉRATIVE

Cette extension est destinée aux joueurs qui apprécient l'interaction et qui souhaitent coopérer pour un bénéfice mutuel. Dans cette extension, les joueurs construisent des Bâtiments qui sont à usage partagé.

Cette extension peut être jouée avec ou sans les cartes Personnage Spécial de l'extension La Muse et la Princesse.

Retournez les plateaux de Principauté pour créer un plateau de construction partagé.

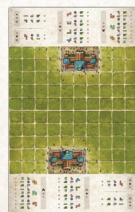
Mise en place

Il est possible d'utiliser ces règles en conjonction avec l'extension La Muse et la Princesse, ajoutant alors une seconde phase d'enchères. L'argent, les composants et la structure de la partie sont les mêmes que dans les règles de base.

Le plateau de construction partagé

Les joueurs retournent leurs plateaux de Principauté sur la face B et les placent tel qu'indiqué sur le schéma ci-dessous. Cela crée un plateau de construction partagé, composé de Principautés adjacentes.

2 Joueurs



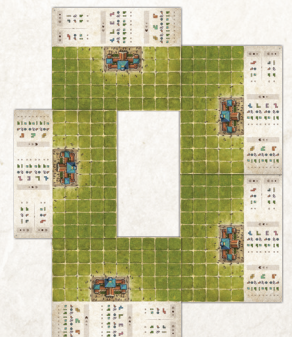
3 Joueurs



4 Joueurs



5 Joueurs



Mise en place

L'argent, les composants, etc. sont les mêmes que dans les règles de base. Durant la phase d'enchères, il n'y a pas de modifications de règles.

C'est dans la phase d'action que se situent les principales différences. Les joueurs peuvent en effet choisir de **construire un Bâtiment en coopération** avec un autre joueur (construction coopérative). Dans ce cas, le Bâtiment est placé de manière qu'il **chevauche les frontières** des deux Principautés. Les deux joueurs partagent les coûts du Bâtiment et les deux joueurs peuvent l'utiliser.

Construire un Bâtiment

Lors de la phase d'action, le joueur dont c'est le tour (le **joueur actif**) peut construire un Bâtiment seul ou avec l'aide d'un joueur voisin. Sauf, évidemment, dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur a deux voisins qui sont des partenaires de construction potentiels. Si un joueur souhaite construire un Bâtiment en coopération, il doit dire **quel Bâtiment** il souhaite et indiquer **où il sera construit** et comment les **coûts de construction** seront répartis. Un Bâtiment coopératif peut être construit **uniquement** de part et d'autre de la frontière entre deux Principautés.

Si l'un des voisins du joueur est intéressé, le montant à payer et le lieu exact de la construction doivent être **négociés** entre les deux joueurs.

Règles détaillées pour la construction coopérative


Il n'y a **pas de restriction** quant à l'emplacement définitif du Bâtiment, à condition qu'il traverse la frontière entre les deux pays. Le Bâtiment peut être placé sur une seule case de la Principauté d'un joueur. Le Bâtiment **doit** absolument traverser la frontière entre les deux Principautés.

Le **coût du Bâtiment** doit être payé par le **joueur actif** et n'est affecté que par les Architectes du joueur actif (pas de d'Architecte : 700 florins ; 1 ou 2 Architectes : 300 florins ; 3 Architectes ou plus : 0 florin).

Le **montant à payer** par le partenaire peut être de 0 florin mais peut aussi être plus élevé que le montant à payer à la Banque pour le Bâtiment.

Exemple : C'est le tour d'Alexandra, et elle a un Architecte. Alexandra construit une manufacture en coopération avec Léon (qui a 3 Architectes). Ils négocient que Léon paye 500 florins à Alexandra. Alexandra paye 300 florins à la Banque pour le Bâtiment, réalisant ainsi un bénéfice de 200 florins.

Utilisation coopérative d'un Bâtiment :

- chaque partenaire gagne 3 ,
- chaque partenaire peut utiliser le Bâtiment pour des Œuvres, des cartes Bonus et des cartes Prestige.

Si les joueurs ne peuvent pas se mettre d'accord pour construire un Bâtiment en coopération, le joueur actif doit construire le Bâtiment seul ou choisir de ne pas le construire.

Lors de la construction en coopération, **l'effet des Architectes sur la position du Bâtiment** s'applique à la Principauté de chaque joueur **indépendamment**. Les règles de base s'appliquent au **positionnement** du Bâtiment coopératif en relation à tous les autres Bâtiments dans la Principauté d'un joueur. Un Bâtiment ne peut être placé à **côté d'un autre Bâtiment** que dans une Principauté où un joueur possède **au moins deux Architectes**.

Exemple : Alexandra (joueur actif rouge) a 1 Architecte et Léon en a 3. Ils construisent ensemble une manufacture. Alexandra ne peut pas construire à côté d'un Bâtiment existant, mais Léon le peut.



Règles supplémentaires pour construire seul

Dans cette extension, les joueurs peuvent toujours construire des Bâtiments **seuls**, c'est-à-dire uniquement dans **leur** Principauté. Lorsqu'un joueur **construit seul**, il ne peut construire **à la frontière** d'une autre Principauté que s'il dispose **d'au moins un Architecte** et que l'autre côté de la frontière est inoccupé. S'il est occupé, le joueur doit avoir **au moins deux Architectes** pour pouvoir construire un Bâtiment adjacent.

Lors de la phase d'action, deux joueurs voisins peuvent construire un Bâtiment qui s'étend sur les frontières de leurs Principautés.

Construire un Bâtiment

Le joueur actif décide de construire seul ou en coopération.


La coopération n'est autorisée qu'entre deux joueurs maximum.

Négociez les coûts et l'emplacement du Bâtiment.

Règles de construction en coopération

Les coûts de construction sont déterminés par le joueur actif. Il n'y a aucune restriction sur le montant qui est payé par l'autre joueur.

Chaque joueur reçoit tous les avantages du Bâtiment construit en coopération.

Chaque joueur reçoit immédiatement 3  pour avoir construit le Bâtiment. De plus, le Bâtiment coopératif compte pour chaque joueur lorsqu'il réalise une Œuvre et lors de l'utilisation de cartes Bonus et Prestige.

Important :

La construction d'un Bâtiment en coopération ne compte pas comme une action pour le partenaire du joueur actif.

Les joueurs ne peuvent construire à côté d'un Bâtiment existant que dans une Principauté avec 2 Architectes.

Construire seul

Construire sur une frontière nécessite 1 Architecte, si l'autre côté est inoccupé. S'il y a un Bâtiment de l'autre côté de la frontière, la construction du Bâtiment nécessite 2 Architectes.

Vue d'ensemble des cartes Bonus

Chaque carte Bonus décrite ci-dessous inclut un exemple entre parenthèses qui indique le score si le joueur actif possède les éléments suivants :

- 2 Forêts
- 1 Lac
- 0 Parc
- 0 Saltimbanque
- 2 Architectes
- 1 carte Prestige
- 2 Libertés
- 2 cartes Profession déjà sur la table
- 1 carte Profession en train d'être jouée et 1 carte Recrutement en main
- université, manufacture, opéra, tour, chapelle

(Remarque : Le Palazzo ne compte pas comme un Bâtiment !)



Chaque **Bâtiment** dans votre Principauté augmente la de 1
(la augmente de 5)



Chaque **grand Bâtiment** dans votre Principauté augmente la de 2
(la augmente de 4)



Chaque **Bâtiment moyen** et chaque **Forêt** dans votre Principauté augmente la de 1
(la augmente de 3)



Chaque **petit Bâtiment** et chaque **Paysage** dans votre Principauté augmente la de 1
(la augmente de 5)



Chaque **taille de Bâtiment** (grand, moyen, petit) dans votre Principauté augmente la de 2
(la augmente de 6)
Remarque : Chaque type ne compte qu'une fois !



Chaque **Paysage** dans votre Principauté augmente la de 1
(la augmente de 3)



Chaque **Forêt** dans votre Principauté augmente la de 2
(la augmente de 4)



Chaque **Lac** dans votre Principauté augmente la de 2
(la augmente de 2)



Chaque **Parc** dans votre Principauté augmente la de 2
(la augmente de 0)



Chaque **Liberté** dans votre Principauté augmente la de 2
(la augmente de 4)



Chaque **Saltimbanque** dans votre Principauté augmente la de 2
(la augmente de 0)



Chaque **Saltimbanque** et chaque **Liberté** dans votre Principauté augmente la de 1
(la augmente de 2)



Chaque **Architecte** dans votre Principauté augmente la de 2
(la augmente de 4)



Chaque **Architecte** et chaque **Lac** dans votre Principauté augmente la de 1
(la augmente de 3)



Chaque **carte Prestige** que vous avez augmentée la de 2
(la augmente de 2)



Chaque **carte Prestige** que vous avez et chaque **Liberté** dans votre Principauté augmente la de 1
(la augmente de 3)



Chaque **type de Paysage** (Forêt, Lac, Parc) dans votre Principauté augmente la de 2
(la augmente de 4)
Remarque : Chaque type de Paysage ne compte qu'une fois !



Chaque **type d'élément** suivant (Forêt, Lac, Parc, Saltimbanque, Architecte, carte Prestige, Liberté) dans votre Principauté augmente la de 1
(la augmente de 5)
Remarque : Chaque type d'élément ne compte qu'une fois !



Chaque **carte Profession et Recrutement** dans votre main (hormis celle que vous venez de jouer) augmente la de 1
(la augmente de 1)
Remarque : Une carte que vous venez de jouer ne compte pas !



Chacune de vos propres **cartes Profession et Recrutement** sur la table augmente la de 1
(la augmente de 3)
Remarque : Une carte que vous venez de jouer est sur la table.

Vue d'ensemble des cartes Prestige

Chaque carte Prestige décrite ci-dessous inclut un exemple entre parenthèses qui indique le score si le joueur actif possède les éléments suivants :

- 2 Forêts
 - 1 Lac
 - 0 Parc
 - 0 Saltimbanque
 - 2 Architectes
 - 1 carte Prestige
 - 2 Libertés
 - 4 cartes Profession et 1 carte Recrutement sur la table
 - 1 carte Profession en main
 - université, manufacture, opéra, tour, chapelle
- (Remarque : Le Palazzo ne compte pas comme un Bâtiment !)



Si vous avez
le plus de Bâtiments,
vous gagnez **6** (3)
(un autre joueur a également 5
Bâtiments et il y a égalité :
le joueur actif ne gagne
que **3**)



Si vous avez au moins
2 grands Bâtiments,
vous gagnez **5**
(le joueur actif gagne **5**)
Remarque : Cela ne change pas
si un autre joueur a également
2 grands Bâtiments.



Si vous avez
**le moins
d'emplacements libres**,
vous gagnez **8** (4)
(un autre joueur a moins
d'emplacements libres, le
joueur actif gagne **0**)



Si vous avez les
3 types de Paysage
(Forêt, Lac, Parc), vous
gagnez **8**
(le joueur actif gagne **0** car
il n'a pas de Parc)



Si vous avez
le plus de Paysages,
vous gagnez **7** (4)
(un autre joueur a également
3 Paysages et il y a égalité : le
joueur actif gagne **4**)



Si vous avez
le plus de Forêts,
vous gagnez **7** (4)
(le joueur actif est le seul a
avoir 2 Forêts, il gagne
donc **7**)



Si vous avez
le plus de Lacs,
vous gagnez **6** (3)
(2 autres joueurs ont égale-
ment 1 Lac et il y a égalité :
le joueur actif gagne **3**)



Si vous avez les
3 types de Libertés,
vous gagnez **8**
(le joueur actif n'a que 2
Libertés et gagne donc **0**)



Si vous avez au moins
4 Bâtiments + 2 Libertés
+ 4 Œuvres
(= cartes Profession et
Recrutement sur la
table), vous gagnez **6**
(le joueur actif gagne **6**)



Si vous avez le
plus de Saltimbanques,
vous gagnez **6** (3)
(le joueur actif n'a pas de
Saltimbanque et gagne donc **0**)
Remarque : Ceci est vrai même
si aucun autre joueur n'a de
Saltimbanque, voir
« le plus de Parcs ».



Si vous avez
le plus d'Architectes,
vous gagnez **6** (3)
(le joueur actif est le seul avec
autant d'Architectes,
il gagne **6**)



Si vous avez
le plus de Parcs,
vous gagnez **5** (3)
(aucun joueur n'a de Parc,
personne ne gagne de **0**)
Remarque : Un joueur ne peut
pas marquer de points sans
avoir d'élément. Il n'y a pas de
gagnant lorsque tout le monde
a 0 élément et personne ne
gagne de **0**.



Si vous avez au moins
**1 Architecte + 1 Saltim-
banque + 2 Paysages**,
vous gagnez **7**
(le joueur actif n'a pas de Sal-
timbanque, il gagne donc **0**)



Si vous avez
le plus d'Œuvres
(= cartes Profession et
Recrutement sur
la table), vous
gagnez **7** (4)
(un autre joueur a également
5 Œuvres et il y a égalité : le
joueur actif gagne donc **4**)

RÉSUMÉ DES RÈGLES POUR 2-5 JOUEURS

Mise en place

Chaque joueur reçoit un **plateau de joueur**, un **plateau de Principauté**, un **écran**, un **pion**, un **marqueur de Prestige et 3500 florins** (2 joueurs : 2500). Placez le marqueur de Prestige sur 0 sur la piste de Gloire. Décidez quel côté du plateau de Principauté les joueurs utiliseront. La réserve d'argent de chaque joueur est secrète.

Cartes Profession : Chaque joueur en reçoit 4, en défausse 1 et en garde 3. Remélangez le paquet.

Plateau principal : Placez les pièces sur le plateau principal. 1 tuile de chaque Liberté de moins que le nombre de joueurs (2 joueurs : 2 de chaque, en retirer 1 au hasard). Choisissez un premier joueur. Donnez-lui le marqueur de Premier Joueur. Placez le marqueur de tour sur le tour 1.


Phase d'enchères


- **Le premier joueur** mise 200 florins sur n'importe quel élément mis aux enchères (2 joueurs : l'enchère de départ est de 300 florins).
- Dans le sens horaire, chaque joueur peut miser exactement 100 florins de plus que le précédent ou bien passer son tour.
- **Le dernier participant** qui n'a pas passé **gagne** l'enchère.
- **Le dernier joueur** qui n'a rien acquis choisit un élément restant et l'achète pour 200 florins.


Éléments aux enchères

Carte Prestige Piochez-en 5, gardez-en une et remplacez les 4 autres sous la pioche. Marquez les points à la fin de la partie.

Carte Recrutement Vous pouvez l'échanger, à **tout moment**, avec une carte Profession face visible d'un **autre joueur**.

Paysage Adjacent à n'importe quoi. Gagnez **3**  pour chaque Paysage identique à un que vous avez déjà (2 joueurs : une seule pile de Paysages aux enchères).

Architecte Placez-le dans son emplacement sur le plateau de joueur. Chacun après le 1^{er} vous rapporte **3** .



Saltimbanque Placez-le sur la scène de théâtre. **Chacun** augmente la  des Œuvres que vous réalisez de 2 points.






- Il peut y avoir une 2^e vente aux enchères (voir p. 14-16). Sinon, continuez avec la phase d'action.

Phase d'action


Une fois par tour, dans le sens horaire à partir du Premier Joueur, chaque joueur peut effectuer 2 actions, dans n'importe quel ordre.

Réaliser une Œuvre 2*

Jouez une carte Profession. La  doit être au moins égale à la valeur minimale de  pour ce tour.

- a. Vous pouvez jouer des cartes Bonus en combinaison. Retirez les cartes Bonus jouées de la partie.
- b. Indiquez la  sur la piste de Gloire avec votre pion. Indiquez la plus haute  si vous réalisez 2 Œuvres pendant le tour.
- c. Gagnez 100 florins par point de . Vous pouvez **immédiatement** convertir tout ou une partie de cet argent en  pour 200 florins par .


Construire un Bâtiment 2*

Coût : 700, 300 ou 0, selon le nombre d'Architectes. Placez le Bâtiment sur votre plateau et gagnez **3** .

- a. Chaque Bâtiment ne peut être construit qu'une seule fois dans chaque Principauté.
- b. Vous ne pouvez ni déplacer ni démolir un Bâtiment.
- c. Un côté ne peut être adjacent à un autre Bâtiment ni au Palazzo si vous n'avez pas un 2^e Architecte.

Carte Bonus 2*

Coût : 300. Piochez 5 cartes, gardez-en une en main et remplacez les 4 autres sous la pioche.

Jouez-la ultérieurement, lorsque vous **réalisez une Œuvre**, pour augmenter sa .

Carte Profession 1*



Coût : 300. Piochez 5 cartes, gardez-en une en main et remplacez les 4 autres sous la pioche.

Liberté 1*

Coût : 300. Choisissez n'importe quelle Liberté disponible et placez-la sur votre plateau.

* Nombre de fois que vous pouvez effectuer cette action durant un tour.

Fin du tour

Plus belle Œuvre : Le(s) joueur(s) ayant la plus haute  gagne(nt) **3** . Retirez les pions de la piste de Gloire.

Tour suivant : Déplacez le marqueur de tour sur le tour suivant. Faites passer le marqueur Premier Joueur vers la gauche.

Fin de la partie (la partie se termine en fin de tour 7)

Marquez les points des cartes Prestige : seul le joueur détenant la carte marque les points. Le joueur avec le plus de points de Prestige gagne la partie ! En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus d'argent qui gagne.



KOREA
BOARD
GAMES

KOREA BOARDGAMES

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
Tel: +82-31-965-7455
Fax: +82-31-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.facebook.com/kbgpublishing

Conception : Wolfgang Kramer, Richard Ulrich and Jens Christopher Ulrich
Illustrations : Lukas Siegmon
Règles en solitaire : Didier Renard
Chef de Projet : Leon Scheuber
Maquette : Alexandra Al-Far
Les Princes de Florence est un jeu publié par Korea Boardgames Co., Ltd. sous licence de Wolfgang Kramer, Richard Ulrich, et Jens Christopher Ulrich.

Version française par Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial : Seb Rost
Maquette : Roman Cizeron
Correction : Thomas Demongin
Traduction : Nicolas Lion, d'après la traduction originale de Bruno Faidutti
Communication : Clara Morin
www.dontpanicgames.com

