

CONTENU

220 cartes de taille standard, qui comprennent :

76 CARTES FLORENZA, DONT :

- 9 RÉSIDENCES ("ABITAZIONE" - VIOLET)
- 13 ATELIERS ("BOTTEGA" - JAUNE)
- 12 GUILDES ("ARTE" - ORANGE)
- 12 EGLISES DE QUARTIER ("CHIESA DI RIONE" - BLEU)
- 12 BÂTIMENTS DE QUARTIER ("EDIFICI DI RIONE" - GREY)
- 6 PRETRES ("PREDICATORE" - MARRON)
- 12 PALAIS DE FAMILLE ("PALAZZO DI FAMIGLIA" - VERT)

27 CARTES MONUMENT

1 CARTE CAPITAINE DU PEUPLE

86 CARTES RESSOURCES, DONT :

- 21 MARBRE
- 21 BOIS
- 11 METAL
- 11 TISSU
- 11 OR
- 11 EPICE

2 CARTES AIDE DE JEU

28 CARTES DE MONNAIE ("FIORINI" - 8 x 50, 16 x 100, ET 4 x 500)

110 PETITES CARTES, DONT :

- 85 CARTES ARTISTES
 - SCULPTEURS EN VERT
 - ARCHITECTES EN ROUGE
 - PEINTRES EN BLEU

17 CARTES DE LIEU

1 CARTE MARQUEUR ACTION

3 CARTES ARTISTES ANONYMES

4 CARTES FAMILLE

APERCU DU JEU

Dans Florenza : le jeu de cartes, les joueurs sont à la tête des familles les plus puissantes de Florence pendant la Renaissance. Ils vont essayer d'engager les meilleurs artistes pour créer les monuments de la ville. Dans le même temps, ils pourront construire des bâtiments ou rejoindre des guildes pour augmenter la puissance de leur famille, ou pour gagner plus d'argent ou des ressources. Pour pouvoir terminer ces projets, ils doivent récupérer les bonnes combinaisons de ressources.

Remarque : Tous les textes et noms sur les cartes sont écrits en Italien de la Renaissance, et ils sont justes là pour créer un contexte. Tous les personnages présents dans le jeu

représentent des gens qui étaient des personnes importantes voire centrales dans l'Italie de la Renaissance.

PREPARATION

- En tenant compte du nombre de joueurs, retirez les cartes Florenza qui ne seront pas utilisées : dans une partie à 3 joueurs, retirez toutes les cartes qui portent le symbole « 4 ». Dans une partie à 2 joueurs, retirez les cartes qui portent les symboles « 4 » et « +3 ».
- Divisez le reste des cartes Florenza en trois piles selon le nombre indiqué sur les cartes. Mélangez chaque pile séparément, et placez-les sur la table, faces cachées.

CARTES UTILISEES A 3 JOUEURS OU PLUS CARTES UTILISEES A 4 JOUEURS SEULEMENT

NOMBRE DE LA PILE DE CARTES FLORENZA

- Placez les 17 cartes de lieu, les 3 cartes artistes anonymes, les cartes ressources et les cartes de monnaie sur la table, comme indiqué ci-dessous.
- Mélangez les cartes monuments et placez-les faces cachées sur la table. Piochez au hasard 7 cartes monument et alignez-les selon leur valeur, la plus élevée à gauche et la plus petite à droite. Si les cartes ont la même valeur placez-les dans l'ordre dans lequel elles ont été piochées.
- Mélangez les cartes artistes, faces cachées. En tenant compte du nombre de joueurs, piochez un certain nombre de cartes et placez-les sur la table, répartis par sorte, sans les retourner (comme sur l'image) :
 - 2 joueurs 6 artistes
 - 3 joueurs 8 artistes
 - 4 joueurs 10 artistes

Chaque joueur choisit une famille et prend les éléments suivants :

- 1 Carte famille (le dos de votre carte résume vos revenus à chaque manche)
- 300 Fiorini (cartes de monnaie)
- 1 carte ressource de chaque sorte
- 5 cartes Florenza, piochées au hasard dans la pile I

Vos cartes Fiorini, ressources et Florenza forment votre main, et elles ne doivent pas être montrées aux autres joueurs. Enfin, choisissez au hasard le premier joueur et donnez-lui la carte Capitaine du peuple, la carte marqueur action et une carte résumé.

SCHEMA 2

PILES DES CARTES RESSOURCES

PILE DES CARTES ARTISTES

CARTES LIEU QUI PRODUISENT DES RESSOURCES

CARTES LIEU QUI PERMETTENT DE CONVERTIR LES RESSOURCES EN FIORINI

CARTES ARTISTES EN JEU, TRIÉES PAR SORTE (POUR RENDRE LE JEU PLUS FACILE).

JOUER

La partie se joue en cinq manches. Chaque manche est divisée en 4 phases. Tous les joueurs terminent chaque phase avant de commencer la suivante :

1. Piocher des artistes et des monuments
2. Piocher des cartes Florenza
3. Réaliser des Actions
 - a. Jouer une carte Florenza
 - b. Terminer un monument
 - c. Réserver un monument
 - d. Réserver un artiste
 - e. Activer une carte lieu
 - f. Envoyer des ouvriers
 - g. Aller au marché
 - h. Chercher l'inspiration
4. Fin de la manche
 - a. Défausser des cartes
 - b. Récupérer des revenus
 - c. Elire le Capitaine du peuple
 - d. Remettre à jour les cartes de lieu

Remarque : on passe les deux premières phases pendant la première manche (elles sont incluses dans la préparation).

PHASE 1 : PIOCHER DES ARTISTES ET DES MONUMENTS

Important : on passe cette phase lors de la première manche.

Piochez un nombre de cartes artiste en fonction du nombre de joueurs

- 2 joueurs 6 artistes
- 3 joueurs 8 artistes
- 4 joueurs 10 artistes

Placez les cartes comme indiqué sur l'illustration. Ces artistes seront utilisables jusqu'à la fin de la manche, où ils seront défaussés et remplacés pour la nouvelle manche. Ensuite, retournez 5 cartes monuments et placez-les sur la table dans l'ordre de leur valeur (la plus élevée à gauche – s'il y a une égalité, placez-les dans l'ordre où elles ont été piochées), ajoutez-les à celles qui restent de la manche précédente (voir phase 4).

CARTES MONUMENTS EN JEU

PILE DE CARTES MONUMENTS

PILES DE CARTES DE MONNAIE

CARTES ARTISTES ANONYMES

CARTE NOUVEAU CAPITAINE

PILES DE CARTES FLORENZA (SEPARÉES ET MELANGÉES)

Page 4

PHASE 2 : PIOCHER DES CARTES FLORENZA

Important : on passe cette phase lors de la première manche.

En commençant par le Capitaine et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur pioche 4 cartes Florenza, plus 1 carte pour chaque carte résidence (violette) devant lui.

Astuce : Vous pouvez piocher un maximum de 7 cartes, si vous avez le Palagio, Casamento et Casa.

Les cartes Florenza disponibles changent à chaque manche :

Manche 1 : Seules les cartes de la pile I sont disponibles

Manche 2 : Mélangez toutes les cartes de la pile II avec celles restantes de la manche 1.

Manche 3 : Mélangez toutes les cartes du deck III avec celles qui restent de la manche 2.

Manche 4 : Mélangez les cartes de défausse avec celles qui restent de la manche 3.

Manche 5 : Seules les cartes qui restent de la manche 4 sont disponibles.

PHASE 3 : REALISER DES ACTIONS

Cette phase est le cœur de Florenza : le jeu de cartes. Dans cette phase, les joueurs réalisent des actions à leur tour, en commençant par le Capitaine et ensuite dans le sens horaire. Le Capitaine garde la trace du nombre des actions réalisées en utilisant la carte marqueur action et le dos de la carte Capitaine du peuple. Chaque joueur réalisera au moins 4 actions. Les joueurs qui ont joué des Résidences (violette) ou des Prêtres (marron) recevront des actions supplémentaires dans cet ordre :

- Palagio
- Casamento
- Casa
- Predicatore

Les Actions

A votre tour, vous pouvez choisir une de ces **8 actions** :

A. JOUER UNE CARTE FLORENZA

Vous pouvez jouer une carte Florenza de votre main. Vous devez payer toutes les ressources et l'argent indiqués sur le côté gauche de la carte en remettant ces cartes dans la réserve. Si vous jouez une carte Palais Familial (vert) ou une Eglise de quartier (bleu), vous devez aussi engager un artiste (comme décrit ci-dessous « Engager des Artistes »).

COÛT POUR JOUER LA CARTE :

1 BOIS

2 MARBRE

1 TISSU

EFFET DE LA CARTE

Exemple

L'ordre du tour de jeu est ► Medici, ► Pazzi, ► Pitti et ensuite ► Strozzi. Medici a la carte Capitaine du peuple. Il place la carte marqueur action sur le dos, juste sous le nombre 1. Medici a construit un Casamento, Pazzi a un Palagio et un Predicatore, Pitti possède une Casa et un Predicatore, et Strozzi a un Casamento.

ORDRE DU TOUR DE JEU

(CHOISI AU HASARD POUR CET EXEMPLE)

La phase se déroule comme suit :

- a. Tous les joueurs réalisent leur première action dans l'ordre du tour (Medici, Pazzi, Pitti, Strozzi).
- b. Medici déplace la carte marqueur action pour indiquer le prochain nombre d'actions.
- c. Les étapes a. et b. sont répétées 3 fois, jusqu'à ce que Strozzi ait réalisé sa quatrième action.
- d. Medici déplace la carte marqueur action pour indiquer l'action Palagio. Seul Pazzi va réaliser cette action.
- e. Medici déplace ensuite la carte marqueur d'action pour indiquer l'action Casamento. Maintenant Medici et Strozzi peuvent réaliser une action, en suivant l'ordre du tour normal.

MEDICI DEPLACE LA CARTE MARQUEUR D'ACTION POUR INDiquer LE NOMBRE SUIVANT DE L'ACTION

- f. Medici déplace le marqueur d'action pour indiquer l'action Casa. Seul Pitti peut faire cette action.
- g. Medici déplace la carte marqueur d'action pour indiquer l'action du Predicatore. Seuls Pazzi et Pitti réalisent cette action, dans l'ordre normal du tour.
- h. Fin de la phase d'action. Dans la prochaine manche ; les joueurs piocheront une carte Florenza supplémentaire pour les Casa, Casamento et Palagio devant eux. Les cartes Predicatore ne rapportent pas de cartes supplémentaires.

Page 5

La carte Florenza est placée face visible devant vous. Les effets de la carte sont indiqués sur le côté droit de celle-ci :

- Si la carte vous procure des revenus (pour un atelier jaune ou une résidence violette), vous les recevez à la fin de chaque manche.
- Si la carte vous procure une action supplémentaire (pour une résidence violette ou un prêtre marron), vous la réalisez après que tous les joueurs aient fait leurs actions normales, comme indiqué au dos de la carte Capitaine du peuple.
- Si la carte vous permet de piocher une carte Florenza supplémentaire (résidences violettes), vous la piochez au début de la manche (en commençant à la manche suivante).
- Si la carte vous récompense de points de prestige, ils seront marqués à la fin de la partie (voir «Remporter la partie»).
- Les effets des cartes guildes (orange) sont décrits dans la partie « cartes guildes » à la fin de ces règles.

Important : vous ne pouvez jamais jouer 2 cartes Florenza identiques. Vous ne pouvez jamais avoir 2 cartes de la même sorte avec le même nom devant vous. Vous ne pouvez jamais avoir non plus d'1 carte prêtre (marron) devant vous.

Engager des Artistes

Pour pouvoir jouer certaines cartes Florenza ou pour terminer des monuments, vous devez « engagez » un artiste. Chaque carte qui nécessite un artiste indiquera une sorte ou plus d'artistes qui peuvent terminer le projet. Vous avez seulement besoin d'1 artiste pour jouer la carte, mais cela doit être 1 des sortes indiquées sur la carte.

Il y a 3 types d'artistes :

PEINTRE SCULPTEUR ARCHITECTE

Le dos de la carte artiste indique le rang de points de Prestige que vous pourriez gagner pour avoir utilisé cet artiste, ainsi que le coût que vous devez payer pour engager l'artiste. Après avoir payé pour engager l'artiste et après avoir terminé le projet, retournez la carte artiste. La face de la carte indique le nombre actuel de points de prestige que vous avez gagné pour cet artiste.

Vous pouvez choisir d'engager un artiste anonyme, si la carte de cet artiste est toujours face visible (c'est-à-dire, que personne n'a encore engagé cet artiste pendant cette manche). Vous n'obtenez pas de points de prestige, mais payez seulement 50 Fiorini. Après avoir engagé un artiste anonyme, retournez la carte face cachée (elle sera à nouveau retournée à la fin de la manche).

B. TERMINER UN MONUMENT

Vous pouvez terminer un des monuments qui se trouvent au centre de la table, ou n'importe quel monument que vous avez réservé pendant un tour précédent (voir ci-dessous).

Pour terminer un monument, payez les ressources requises et les Fiorini (comme indiqué sur la carte), ensuite prenez la carte et placez-la devant vous. Vous devez aussi engager un artiste (comme indiqué dans la partie « engager des artistes »). Vous pouvez engager un artiste anonyme (si disponible).

C. RESERVER UN MONUMENT

Vous pouvez réserver un monument pour le terminer plus tard. Prenez 1 carte monument parmi celles disponibles pour la manche et placez-la face cachée devant vous. Plus tard, vous pourrez terminer le monument en utilisant une autre action. Si vous ne terminez pas le monument réservé avant la fin de la partie, vous perdrez le nombre de points de prestige indiqué sur la carte. Vous pouvez réserver autant de monument que vous le souhaitez (en dépensant 1 action pour chaque), et vous pouvez terminer d'autres monuments avant d'avoir terminé ceux que vous avez réservés.

Astuce : Réserver un monument puis le terminer plus tard coûte 2 actions séparées !

D. RESERVER UN ARTISTE

Vous pouvez aussi réserver une carte artiste (mais pas une carte artiste anonyme). Prenez 1 artiste parmi ceux disponibles pour la manche et placez-le devant vous, sans le retourner ni regarder l'autre côté de la carte.

Plus tard, vous pourrez engager l'artiste pour jouer une carte ou pour terminer un monument qui nécessite un artiste. Vous devez payer le coût de l'artiste lorsque vous l'utilisez.

Si vous n'utilisez pas l'artiste avant la fin de la partie, vous perdez les points de prestige indiqués sur la carte.

Vous pouvez réserver autant d'artiste que vous le souhaitez (en dépensant 1 action pour chacun).

Exemple

C'est au tour de Strozzi. Il choisit de jouer un Palazzi di Famiglia : Fontana. La carte coûte 1 marbre, 1 métal et 50 Fiorini, comme indiqué sur la carte. Il paye ces ressources et cet argent par des cartes de sa main. Il doit aussi engager un Architecte ou un Sculpteur. Les seuls choix disponibles pour cette manche sont Giulio Romano (un architecte qui coûte 100 Fiorini) et Giambologna (un sculpteur qui coûte 100 Fiorini). Il coûte le même prix mais Giambologna a le potentiel pour rapporter plus de points de prestige, donc Strozzi le choisit. Il paye les 100 pièces et retourne la carte de l'artiste : il obtient 3 points de prestige ! Etant donné que cette valeur est en or, il s'agit du « Chef d'œuvre » de Giambologna – le nombre de points de prestige le plus élevé qu'une carte Artiste peut

rapporter. (Les chefs d'œuvres n'ont pas d'effets particuliers dans la partie, sauf de laisser le joueur satisfait du travail de l'artiste).

IL Y A DEUX CARTES MONTRANT GIULIO ROMANO ; LES DEUX ONT LA MÊME VALEUR (2).

DOS

IL Y A 4 CARTES MONTRANT GIAMBOLOGNA. TROIS D'ENTRE ELLES ONT UNE VALEUR DE 2, UNE A UNE VALEUR DE 3.

FACE

COÛT POUR JOUER LES CARTES

1 MARBRE
1 METAL
50 FIORINI

LES CARTES NECESSITENT AUSSI UN ARCHITECTE OU UN SCULPTEUR

Page 6

E. ACTIVER UNE CARTE LIEU

Vous pouvez activer une carte lieu (qui est face visible au milieu de la table), de la manière suivante :

- Boscaiuolo, Erbolaio, Fabbro, Lanaiuolo, Monte de Pietà, ou Picconiere : retournez la carte face cachée et prenez la ressource indiquée dans la réserve.
- Legnaiulo, Orafo, Ottanio, Scarpellino, Speziale, ou Tintore : retournez la carte face cachée et dépensez la ressource indiquée pour prendre 200 Fiorini dans la réserve.
- Baratto : retournez la carte face cachée pour échanger 1 ressource de votre main pour une ressource différente de la réserve.
- Nouveau Capitaine : Prenez la carte et placez-la devant vous. Vous serez le premier joueur de la prochaine manche.

LE JOUEUR ACTIVE UNE CARTE LIEU

IL LA RETOURNE ET PREND LA RESSOURCE INDIQUEE

NOUVEAU CAPITAINE : SI LA CARTE NOUVEAU CAPITAINE N'A PAS ETE PRISE DU MILIEU DE LA TABLE, VOUS POUVEZ LA PRENDRE ET LA PLACER DEVANT VOUS. VOUS SEREZ LE PREMIER JOUEUR DE LA PROCHAINE MANCHE.

F. ENVOYER DES OUVRIERS

Prenez 50 Fiorini dans la réserve.

G. ALLER AU MARCHE

Vous pouvez choisir seulement une des actions suivantes :

- Vendre 1 ressource de votre main à la réserve pour 100 Fiorini.
- Acheter une ressource de la réserve pour 100 Fiorini.

- Echanger 2 ressources de votre main contre 1 ressource de la réserve.

Pendant une manche, vous pouvez aller autant de fois que vous le voulez au marché, tant que vous avez des actions.

H. CHERCHER L'INSPIRATION

Piochez 1 carte Florenza de la pile actuelle.

Important : vous ne pouvez pas choisir cette action s'il n'y a plus de cartes dans la pile !

PHASE 4 : FIN DE LA MANCHE

Dès que tous les joueurs ont terminé leurs actions pour la manche, la manche est terminée. Vous devez maintenant suivre les étapes suivantes, dans l'ordre :

Etape a : Défausser les cartes inutilisées (vous pouvez passer cette étape à la cinquième manche).

- Défaussez les cartes monument qui restent au milieu de la table à l'exception des 2 cartes à gauche de la rangée (les valeurs les plus élevées). S'il y a seulement 2 cartes ou moins, elles restent là où elles sont. Ces cartes sont retirées du jeu.
- Défaussez toutes les cartes artistes qui restent au milieu de la table. Ces cartes sont retirées du jeu.
- Choisissez 1 carte Florenza de votre main, que vous souhaitez garder pour la prochaine manche. Mettez le reste de vos cartes Florenza dans la pile de défausse.

Etape b : Récupérer des revenus

Chaque joueur reçoit un revenu de base grâce à sa carte famille :

- 1 ressource marbre
- 1 ressource bois
- 200 Fiorini
- 1 ressource choisie par le Capitaine (cela peut être un autre marbre ou un autre bois) – tous les joueurs reçoivent la même ressource.

Rappelez-vous : Vous pouvez recevoir des revenus supplémentaires des cartes atelier et des cartes résidence que vous avez terminées (voir à la fin des règles).

Etape c : Elire le Capitaine du peuple

Si vous avez pris la carte nouveau Capitaine pendant la phase de réalisation des actions, vous devenez le Capitaine du peuple. Remettez la carte nouveau Capitaine au centre, prenez la carte Capitaine du peuple, la carte marqueur d'action et la carte aide de jeu et placez-les devant vous.

Si personne n'a pris la carte nouveau Capitaine, le rang de Capitaine revient au joueur situé à gauche de l'ancien Capitaine.

Important : vous devez toujours suivre les étapes de cette phase dans l'ordre ! Les ressources supplémentaires sont toujours choisies par le Capitaine avant qu'un nouveau Capitaine ne soit choisi.

Etape d : Remettre à jour les cartes Lieu

(Vous pouvez passer cette étape lors de la cinquième manche)

Toutes les cartes qui ont été retournées face cachée durant la manche, y compris les artistes anonymes utilisés, sont retournées faces visibles à nouveau.

REMPORTER LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la cinquième manche, après que la Phase Fin de la

Manche ait été terminée (vous avez seulement besoin de faire les étapes b : récupérer des revenus et c : élire le Capitaine du peuple).

Astuce : Si vous avez correctement pioché les cartes monument pendant la phase 1, vous n'aurez pas besoin de compter les manches : au début de la manche 5, la pile sera épuisée.

Marquer des points de prestige

Une fois que la partie est terminée, il est temps de calculer votre score ! Vous gagnez des points de prestige pour les éléments suivants :

- Pour chaque Monument, bâtiment de quartier, palais de famille et église de quartier que vous avez terminés : vous marquez le nombre de points inscrits sur la carte.
- Pour chaque artiste que vous avez engagé pour terminer les projets : vous marquez le nombre de points inscrits sur la carte.
- Pour chaque série complète de 1 palais de famille (vert), 1 église de quartier (bleu), et 1 bâtiment de quartier (gris) que vous avez terminé : Vous marquez 5 points de bonus.
- Pour chaque carte guilde jouée : vous marquez des points comme indiqué sous « Cartes Guildes » à la fin des règles.
- Pour les ressources en main : vous marquez 4 points si vous avez le plus de cartes ressources, 2 points si vous êtes le deuxième à avoir le plus de ressource, et 1 point si vous êtes le troisième à en avoir le plus (même si vous êtes à moins de 4 joueurs). S'il y a égalité, tous les joueurs à égalité remportent le maximum de points.
- Pour les Fiorini en main : vous marquez 4 points si vous avez le plus de pièces, 2 points si vous êtes le deuxième à avoir le plus de pièces, et 1 point si vous êtes le troisième à en avoir le plus (même si vous êtes à moins de 4 joueurs). S'il y a égalité, tous les joueurs à égalité remportent le maximum de points.
- Pour le Capitaine du peuple : Vous marquez 1 point si vous êtes le Capitaine du peuple à la fin de la partie.

Vous devez retirer des points pour les éléments suivants :

- La valeur de chaque monument réservé que vous n'avez pas terminé.
- La valeur de chaque artiste réservé que vous n'avez pas engagé.

Le joueur qui a le plus de points de prestige est le vainqueur ! S'il y a égalité, le gagnant est le joueur qui a terminé l'œuvre d'art qui a le plus de valeur (c'est-à-dire n'importe quelle carte qui nécessite de jouer un artiste), en comptant la valeur de l'artiste qui l'a créée. S'il y a toujours égalité, comparez leur deuxième œuvre d'art, et ainsi de suite.

LIMITES DE RESSOURCE

Pendant la partie, il est possible (mais peu probable) que la réserve vienne à manquer d'un type de ressource ou de Fiorini. Si cela se produit vous devez respecter les règles suivantes :

- Si possible, tous les joueurs doivent « faire du change » avec leur pièces pour d'autres valeurs, y compris en échangeant des cartes avec d'autres joueurs.
- S'il ne reste plus de cartes d'une sorte dans la réserve, personne ne peut en prendre (ces revenus sont perdus).
- S'il n'y a pas assez de cartes pour donner à tout le monde les cartes qu'ils ont gagnées (c'est-à-dire les revenus), elles sont distribuées dans l'ordre du tour.
- Le Capitaine du peuple ne peut pas choisir une ressource pour des revenus supplémentaires sauf s'il y en a assez pour en donner 1 à tous les joueurs.

LEGENDE DES SYMBOLES

SCULPTEUR ARCHITECTE PEINTRE
 RESSOURCE : MARBRE RESSOURCE : BOIS
 RESSOURCE : METAL RESSOURCE : TISSU
 RESSOURCE : OR RESSOURCE : EPICE
 ACTION SUPPLEMENTAIRE A UTILISER DANS UNE PARTIE A 3 OU 4 JOUEURS
 PIOCHEZ UNE CARTE SUPPLEMENTAIRE
 A UTILISER SEULEMENT DANS UNE PARTIE A 4 JOUEURS.

50, 100 ET 500 FIORINI
 POINTS DE PRESTIGE

PILE I – PILE II – PILE III
 CAPITAINE DU PEUPLE

CARTES GUILDE (CARTES ARTE)

Les guildes sont une partie importante de la stratégie dans ce jeu car elles peuvent changer vos objectifs. Les joueurs peuvent les trouver plus simples à comprendre et à gérer une fois qu'ils ont bien compris la dynamique du jeu. Pour cette raison, l'auteur du jeu vous conseille de les retirer de la pile pour votre première partie. A partir de votre seconde partie, vous devriez être capable de les utiliser sans aucun problème.

Artei dei mercatanti	Merchants' guild	La guilde des marchands	Pendant l'étape de collecte des revenus de la phase de fin de manche, vous recevez une ressource supplémentaire de votre choix, venant de la réserve
Arte Maggiore	Craftsmen guild	La guilde des artisans	A la fin de la partie, vous recevez 3 points de prestige pour chaque atelier (jaune) que vous avez terminés.
Bottega d'Arte	Art College	Les beaux-arts	Vous recevez une remise de 50 Fiorini lorsque vous engagez n'importe quel type d'artiste, y compris les artistes anonymes.
Edificatore	Master builder	Maître d'œuvre	Vous recevez une remise de 50 Fiorini lorsque vous payez pour terminer un monument.
Mastro artista	Patron of the arts	Mécène	A la fin de la partie, vous recevez 5 points de prestige pour chaque série terminée d'Architecte, de Peintre et de Sculpteur que vous avez engagé.
Padrone	Landlord	Propriétaire	A la fin de la partie vous recevez 3 points de prestige pour chaque carte résidence (violette) que vous avez terminée.
Protettore	Protector	Protecteur	A la fin de la partie, vous recevez 3 points de prestige pour chaque monument que vous avez terminé.
Signore de lo rione	Lord of the district	Seigneur du quartier	A la fin de la partie, vous marquez 2 points de prestige pour chaque série complète de palais de famille (vert), d'église de quartier (bleu), et de bâtiment de quartier que vous avez terminée.

CARTES DE REVENUS

◆RESIDENCES

En plus d'une action supplémentaire et de cartes Florenza, le Casamento et Palagio rapportent aussi des Fiorini supplémentaires, comme indiqué sur la carte.

◆ATELIERS

Tous les ateliers rapportent des revenus supplémentaires et/ou des Fiorini pendant l'étape des revenus de la phase 4, comme indiqué sur la carte.

CONSEILS STRATEGIQUES

A première vue, il semble que les cartes qui vous permettent de réaliser des actions supplémentaires (les résidences et les prêtres) sont nécessaires pour remporter la partie, ou qu'elles ne sont pas assez chères. Mais, nos nombreuses parties de test ont montré que cette impression est incorrecte. Ces cartes sont importantes – mais autant que les autres cartes du jeu – mais elles ne garantissent pas la victoire !

Il y a beaucoup de manières différentes de remporter la partie – différentes stratégies, différentes tactiques – et vous devrez continuellement faire des choix cruciaux. Il n'y a pas une seule stratégie pour être sûr de gagner, et il n'y a pas assez de « chance avec la pioche » pour vous assurer une victoire. Vous devez être intelligent et vous devez réussir à maîtriser les cartes que vous avez en main si vous voulez trouver la voie vers la victoire.

Placentia Games aimerait remercier toutes les personnes qui nous aidé de quelques manières à réaliser ce jeu. En particulier, Orizzonte, degli Eventi, SlowGame, Ludoteca Galliatese, et Andrea Chiarvesio, ainsi que ceux déjà mentionnés dans le jeu

Règles anglaises par Mario Sacchi & William Niebling

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant