

A GAME BY DANILO FESTA BASED ON THE WORK OF STEFANO GROPPI

# FLORENZA

• ∴ ∴ ∴ ∴ ∴ ∴ dice game ∴ ∴

## PANORAMICA DI GIOCO

Nei panni di nobili famiglie fiorentine del Rinascimento, gestite al meglio le Risorse, i Fiorini e gli altri bonus ottenuti coi dadi per avere, a fine partita, il Rione più ricco di Edifici e, soprattutto, Opere d'Arte. **Florenza Dice Game** è un *roll and write* che condensa in meno di un'ora di gioco l'esperienza di un gestionale che soddisferà anche i palati più esigenti.

## SCOPO DEL GIOCO

Ottenere il maggior numero di **Punti Prestigio** al termine dei round di gioco previsti.



## CONTENUTO

- 1 plancia Dadi
- 1 blocco di fogli Rione (fronte)/tabella Edifici (retro)
- 6 dadi in 6 colori (bianco, marrone, grigio, verde, rosso, giallo)
- 4 matite
- Queste regole

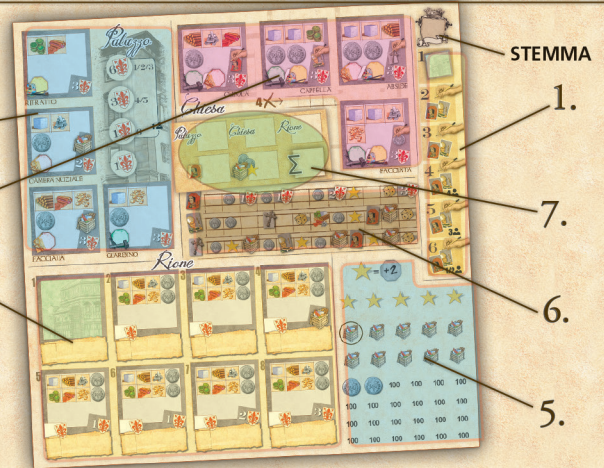


## PREPARAZIONE

1. Posizionate al centro del tavolo la plancia Dadi e i 6 dadi colorati.
2. Ogni giocatore riceve una matita e 2 fogli, uno da tenere sul lato Rione e uno da tenere sul lato Edifici. È possibile giocare con un solo foglio e girarlo quando necessario, ma consigliamo di utilizzarne 2 e poi riutilizzarli sull'altro lato nella partita seguente.
3. Se volete, scrivete il nome e/o disegnate lo stemma della vostra Famiglia nello spazio Stemma sul vostro foglio Rione.

## FUNZIONAMENTO DEL FOGLIO RIONE

Prima di spiegare nel dettaglio le regole del gioco, è indispensabile familiarizzare con il foglio Rione, su cui dovrete annotare tutti i vostri progressi.



Le aree presenti su di esso sono le seguenti:

1. **Round:** cerchiate la casella corrispondente al turno in corso per tenerne traccia. In 4 giocatori si giocheranno 4 round, in 3 giocatori se ne giocheranno 5 e in 1 o 2 giocatori se ne giocheranno 6.
2. **Palazzo:** in questa zona potete completare 4 Opere d'Arte, ciascuna delle quali richiede alcune Risorse e/o Fiorini e 1 Artista. Ogni volta che intendete allocare qui una Risorsa o 100 Fiorini cancellate l'icona corrispondente con una X. Ogni volta che ingaggiate un Artista, scrivete il numero di punti vittoria che vi fornisce all'interno dello spazio corrispondente.
3. **Chiesa:** questa zona funziona come il Palazzo, ma qui potete scegliere l'Artista fra 2 diverse categorie. In ogni caso serve 1 solo artista.
4. **Rione:** in questa zona potete costruire fino a 7 Edifici di Rione oltre al primo che riceverete gratuitamente a inizio

partita. Ogni volta che intendete allocare qui una Risorsa o 100 Fiorini cancellate l'icona corrispondente con una X.

- Riserva:** questa zona rappresenta la vostra riserva di Risorse Extra (a vostra scelta), Fiorini o Capolavori che potete utilizzare quando volete. Ogni volta che ottenete uno di questi elementi, cerchiatelo. D'ora in poi potrete spenderlo cancellandolo con una X per allocarlo nel Palazzo, nella Chiesa o nel Rione. A inizio partita avete già a disposizione una Risorsa Extra e 200 Fiorini. Potete usare questi elementi in qualsiasi momento di un vostro turno, sia come Giocatore Attivo che Non Attivo.
- Tracciati Capitano del Popolo, Vescovo e Predicatore:** ogni volta che ottenete un avanzamento su un tracciato, tracciate una X sulla sua casella libera più a sinistra. Ottenete immediatamente l'effetto raffigurato su di essa. Se il tracciato è già completo, ottenete 100 Fiorini per ogni avanzamento che dovrete ottenere oltre all'ultimo. Cerchiateli nella vostra Riserva.
- Segnapunti:** qui verranno annotati i Punti Prestigio alla fine della partita.

## ROUND DI GIOCO

Ciascun round di gioco si compone delle seguenti fasi:

- Rendite
- Determinazione del Capitano del Popolo e del Vescovo (a partire dal secondo round)
- Turni dei giocatori.

### FASE 1: RENDITE

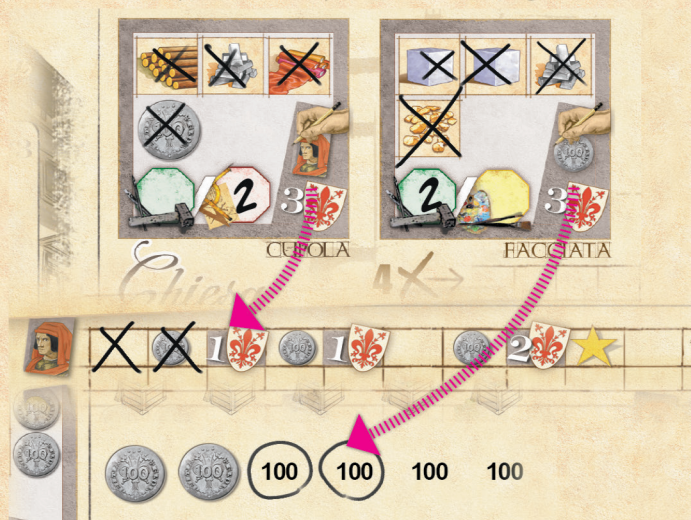
- La Rendita del primo round consiste in un Edificio gratuito. Ogni giocatore, contemporaneamente, lancia un dado e annota nome, numero ed effetto dell'Edificio verde corrispondente al risultato del dado (1-6) nello spazio I del proprio foglio Rione, come in figura.
- Chi ha ottenuto il numero più basso è il Primo Giocatore e deve cerchiare lo stemma di famiglia in alto a sinistra per ricordarlo. Sarà il primo **Giocatore Attivo** in ognuno dei round che danno vita al gioco.



Se più giocatori hanno ottenuto il numero più basso, devono estrarre a sorte il primo giocatore fra di loro. In ogni caso, avranno lo stesso Edificio di partenza.

- Dal secondo round in poi, ricevete le Rendite ottenute grazie alla realizzazione di Opere d'Arte nella Chiesa sul vostro Foglio Rione. Cerchiate 100 Fiorini nella Riserva per la Rendita della Facciata e/o tracciate una X nella casella libera più a sinistra dei Tracciati in cui avanzate grazie alle altre.

.....  
Esempio: John ha completato la Facciata e la Cupola nella sua Chiesa. Ottiene quindi 100 Fiorini, che cerchiare nella sua Riserva, e un punto sul Tracciato del Capitano del Popolo, che contrassegna con una X.



### FASE 2: DETERMINAZIONE DEL CAPITANO DEL POPOLO E DEL VESCOVO

- Confrontate i Tracciati Capitano del Popolo di tutti i giocatori. Chi ha contrassegnato il maggior numero di caselle è eletto il Capitano del Popolo per questo round. In caso di parità, nessuno è eletto. Il Capitano del Popolo riceve **immediatamente** una Risorsa a sua scelta, cancellando con una X l'icona corrispondente nelle proprie Opere d'Arte o Edifici di Rione.  
**IMPORTANTE: non può invece decidere di aggiungere una Risorsa Extra nella propria Riserva.**

.....  
Esempio: John è il giocatore più avanzato sul Tracciato del Capitano del Popolo. Ottiene quindi subito una Risorsa a sua scelta. Decide di ottenere 1 Oro, che colloca nella Facciata della sua Chiesa. In alternativa, avrebbe potuto scegliere una Risorsa presente in un'Opera d'Arte del Palazzo o in un Edificio di Rione.  
.....

2. Confrontate i Tracciati Vescovo di tutti i giocatori. Chi ha contrassegnato il maggior numero di caselle è eletto Vescovo per questo round. In caso di parità, nessuno è eletto. Durante tutto il round, il Vescovo potrà scegliere qualsiasi dado quando agirà come Giocatore Non Attivo (vedere punto 3.4).

### FASE 3: TURNI DEI GIOCATORI

1. Il Primo Giocatore inizia sempre come Giocatore Attivo in ogni Round.
2. Il Giocatore Attivo lancia i 6 dadi e li colloca sugli spazi **NON UTILIZZATO** dei colori corrispondenti sulla Plancia Dadi.



3. Il Giocatore Attivo sceglie 3 dadi e li utilizza immediatamente, collocando ognuno di essi sullo spazio **UTILIZZATO** del colore corrispondente.
4. Tutti gli altri giocatori (definiti d'ora in poi Giocatori Non Attivi), utilizzano uno dei 3 dadi ancora presenti sugli spazi **NON UTILIZZATO** a propria scelta. In questa sottofase nessun dado viene spostato. È consentito che più giocatori scelgano lo stesso dado. **IMPORTANTE: in questa sottofase, il Vescovo può scegliere anche uno dei dadi presenti sugli spazi UTILIZZATO.**

**CONSIGLIO DI GIOCO: soprattutto nelle prime partite, consigliamo che i turni dei Giocatori Non Attivi siano svolti in senso orario, non contemporaneamente, in modo da permettere agli avversari di controllare che tutto si svolga senza errori.**

5. Dopo che tutti hanno giocato, il giocatore a sinistra del Giocatore Attivo diventa il nuovo Giocatore Attivo e si riparte dal punto 2. Se il giocatore a sinistra è il Primo Giocatore, il round termina e inizia un nuovo round. Se il round in corso era l'ultimo, la partita finisce e si procede al conteggio dei punti.

.....  
Esempio: è il primo Round. Ringo è il Primo Giocatore, quindi è il Giocatore Attivo. Lancia i dadi e poi sceglie quello bianco, quello rosso e quello giallo. Paul sceglie di utilizzare il dado marrone, sia John che George scelgono il dado verde. Il turno di Ringo è finito. Paul è seduto alla sua sinistra e diventa il nuovo Giocatore Attivo.  
.....

### UTILIZZO DEI DADI

Ciascun dado può essere usato in 3 modi. Per ogni utilizzo dovete sceglierne solo 1.

#### 1. Ottenere Risorse:

In base al valore del dado ottenete immediatamente 1 o 2 Risorse, come indicato sulla plancia Dadi. Cancellate immediatamente con una X le icone corrispondenti. Le Risorse possono essere usate in 1 o 2 Opere d'Arte o Edifici di Rione, a vostra scelta.

#### 2. Sfruttare un Personaggio:

- a. Se il dado è Bianco, Marrone o Grigio, avanzate immediatamente di 1 o 2 spazi sul Tracciato indicato, a seconda del valore corrispondente.
- b. Se il dado è Rosso, Verde o Giallo, ingaggiate immediatamente 1 Artista del colore corrispondente, pagandolo 100 o 200 Fiorini a seconda del valore corrispondente. Vedere "Completare un'opera d'arte", punto 2 a pag. 5).

#### 3. Ottenere 200 Fiorini:

Qualsiasi dado può essere usato per ottenere 200 Fiorini. Cerchiateli nella vostra Riserva.

Esempio: In base ai risultati ottenuti dal lancio dei dadi, Ringo sceglie il dado bianco, quello rosso e quello giallo. Ottiene quindi 2 passi sul Tracciato del Capitano del Popolo, 2 Risorse Tessuto e 2 Risorse Oro. Paul sceglie di utilizzare il dado marrone per ottenere 2 punti Vescovo, John sceglie il dado verde per ottenere 2 Risorse Spezia e George sceglie sempre il dado verde, ma per ottenere 200 Fiorini nella propria Riserva.

## COSTRUIRE UN EDIFICIO DI RIONE

Ciascuno degli Edifici indicati nella tabella può essere costruito utilizzando le Risorse e i Fiorini indicati negli spazi Rione, seguendo queste regole:

1. Ogni Edificio richiede una serie di Risorse ed eventualmente Fiorini per essere realizzato, come indicato nella tabella Edifici. È possibile prendere appunti e cancellare risorse anche su tale tabella, se vi risulta comodo, ma per costruire un Edificio dovete cancellare tutti gli elementi richiesti **sul foglio Rione**. Tutto ciò che viene scritto sulla tabella Edifici ha solo valore di aiuto, ma non è in alcun modo valido ai fini del gioco.
2. Una volta che avete cancellato con una X tutte le Risorse e i Fiorini richiesti, scrivete il numero e il nome dell'Edificio sotto di esso. Scrivete il suo effetto e i Punti Prestigio ottenuti come in figura.

Esempio: John ha ottenuto 2 Risorse Spezia dal dado verde. Ne alloca una nello spazio Rione 3, dove ha già un Metallo e un Oro, e una nel Ritratto, dopodiché cancella 100 Fiorini dalla sua Riserva e li alloca sempre nello spazio 3. Ha tutto ciò che serve per costruire il Carpentiere. Ne scrive il numero, il nome, l'effetto e i Punti Prestigio come in figura.



3. L'effetto dell'Edificio è immediatamente attivo.
4. Non è possibile costruire più di un Edificio per tipo.
5. Gli Edifici vanno costruiti in ordine, dal n. 2 al n. 8. È possibile iniziare ad allocare Risorse in spazi successivi al primo non ancora completato, ma non è possibile completare gli Edifici se ci sono spazi incompleti di numero più basso, neanche se già contengono tutte le Risorse e i Fiorini richiesti.

Esempio: Ringo ha ottenuto 2 risorse Legno e ne alloca una nello spazio 2 e una nel 3. Nel 3 avrebbe già tutto ciò che gli serve per completare la Taverna, ma non lo può fare perché non ha ancora completato il Cambiavalute che voleva costruire nello spazio 2 e non ha i 200 Fiorini necessari per farlo.



6. È possibile completare un Edificio anche allocando più Risorse o Fiorini di quelli richiesti dalla tabella. Le eccedenze andranno comunque perse.

Esempio: Ringo decide di cancellare la Risorsa Extra presente nella sua Riserva per allocare un Metallo nello spazio 2 e completare la Taverna. Così facendo, ha sprecato una risorsa Tessuto che non sarebbe stata richiesta.



7. La Risorsa Extra ottenuta per il completamento dell'Edificio n. 4 è immediatamente disponibile. Cerchiatela nella Riserva.

**IMPORTANTE: la costruzione di un Edificio non è per forza legata all'utilizzo dei dadi. La potete realizzare in qualsiasi momento, a patto di avere tutte le Risorse e i Fiorini richiesti. Per esempio, potreste decidere di usare Risorse Extra e Fiorini dalla Riserva per costruire un Edificio e utilizzarne subito l'effetto sul primo dado scelto.**

### COMPLETARE UN'OPERA D'ARTE

Sul vostro foglio Rione sono presenti 8 Opere d'Arte: 4 nel Palazzo e 4 nella Chiesa. Per completarle, seguite queste regole:

1. Ogni Opera d'Arte richiede alcune Risorse ed eventualmente 100 o 200 Fiorini. Potete allocare ciò che è richiesto in qualsiasi ordine, cancellando con una X l'icona corrispondente.
2. Dopo che tutte le richieste sono state soddisfatte, è possibile ingaggiare un Artista per completare l'Opera. Per fare ciò, scegliete un dado adatto e pagate 100 o 200 Fiorini, a seconda del suo valore (vedere "Utilizzo dei dadi", punto 2, a pag. 3). Se scegliete un Artista anonimo per effetto dell'Edificio Casa, non dovete pagare nulla. Le Opere d'Arte della Chiesa permettono di scegliere l'Artista fra 2 diverse tipologie. In ogni caso serve 1 solo artista.
3. Calcolate il punteggio dell'Artista, come segue:
  - a. Gli Artisti a pagamento attribuiscono 2 Punti Prestigio all'Opera. Gli Artisti Anonimi ne attribuiscono 1.
  - b. Se nella vostra Riserva è presente una Stella, potete spenderla cancellandola con una X: l'Artista avrà realizzato un Capolavoro. I Punti Prestigio da lui attribuiti aumentano di 2.
  - c. Se avete l'Edificio Zecca, il Capolavoro attribuisce 3 Punti anziché 2.

Scrivete i Punti Prestigio ottenuti nella casella corrispondente all'Artista.

.....  
Esempio: George è il Giocatore Attivo. Lancia i dadi e prende il bianco, il verde e il giallo. Con il dado bianco ottiene 2 Risorse Marmo, che alloca nella Facciata della sua Chiesa. Con il dado Giallo ottiene 2 Risorse Oro. Ne alloca una sempre nella Facciata della Chiesa e una nel Giardino del Palazzo. Ora nella Facciata della Chiesa resta solo una Risorsa Metallo da cancellare. Spende quindi una Risorsa Extra dalla sua Riserva per farlo. Con il dado verde ingaggia uno Scultore, cancellando 100 Fiorini dalla sua Riserva e segna 2 Punti Prestigio nello spazio Artista.  
.....

.....  
Esempio. Paul è uno dei Giocatori Non Attivi e vorrebbe anch'egli completare la Facciata della Chiesa, ma sia il dado verde associato allo Scultore, sia quello giallo associato al Pittore sono già stati utilizzati da George. Ha però la Casa, quindi sceglie un dado qualsiasi per ingaggiare un Artista Anonimo, gratuitamente. Guadagnerebbe 1 Punto Prestigio, ma ha una Stella a disposizione, quindi la cancella e ne segna 3. Se avesse avuto l'Edificio Zecca, ne avrebbe ottenuti 4.  
.....

### EFFETTI DEL COMPLETAMENTO DI UN'OPERA D'ARTE

Per indicare di aver completato un'Opera d'Arte, cerciate i Punti Prestigio e gli eventuali effetti da essa attribuiti, indicati nell'angolo in basso a destra.

1. La Camera Nuziale e la Facciata all'interno del Palazzo danno immediatamente una Risorsa Extra. Cerchiatela nella vostra Riserva appena la ottenete.
2. Le Opere d'Arte nella Chiesa garantiscono una Rendita, che viene ottenuta **immediatamente al completamento dell'opera e poi di nuovo nella fase Rendite di ogni round dal successivo.**
3. Il primo giocatore a completare tutte e 4 le Opere d'Arte del Palazzo ottiene 6 Punti Prestigio aggiuntivi. Il secondo ne ottiene 3, il terzo e il quarto ne ottengono 1. Contrassegnate con una X la casella corrispondente al vostro punteggio.

---

**NOTA: QUESTA REGOLA SEMBRA AVVANTAGGIARE IL PRIMO GIOCATORE, MA I NOSTRI TEST HANNO DIMOSTRATO CHE I GIOCATORI SUCCESSIVI SONO AVVANTAGGIATI IN ALTRI ASPETTI DEL GIOCO, CHE RISULTA COSÌ BILANCIATO.**

---

**IMPORTANTE: se più giocatori completano il Palazzo nello stesso Turno (ossia, prima che cambi**

**il Giocatore Attivo), esso si considera completato contemporaneamente e tutti gli interessati ottengono interamente i Punti Prestigio spettanti. Se quindi si trattava del primo posto ne ottengono 6 e il giocatore successivo ne otterrà 1. Se si trattava del secondo posto, tutti gli interessati ne ottengono 3.**

.....  
Esempio: John è il Giocatore Attivo e sceglie i dadi Bianco, Rosso e Giallo. Grazie al dado Giallo ingaggia il Pittore che gli permette di completare il Ritratto e quindi il Palazzo. È il primo a farlo, quindi contrassegna con una X lo spazio da 6 Punti Prestigio. Nella fase del Giocatore Non Attivo, Ringo sceglie il dado Verde, grazie al quale ingaggia lo Scultore che gli fa completare il Giardino. Anche lui ottiene 6 Punti, perché ha completato il Palazzo nello stesso turno.  
.....

4. Il completamento di tutte e 4 le Opere d'Arte nella Chiesa fa ottenere immediatamente 4 avanzamenti su **un solo** Tracciato a scelta del giocatore.

## FINE DELLA PARTITA

La partita si conclude al termine dell'ultimo dei Round previsti in base al numero di giocatori.

Annotate sul vostro Foglio Rione i Punti Prestigio finali, come segue:

1. Tutti i punti ottenuti grazie alle Opere d'Arte nel Palazzo e agli Artisti che le hanno realizzate, incluso l'eventuale bonus per il completamento.
2. Tutti i punti ottenuti grazie alle Opere d'Arte nella Chiesa e agli Artisti che le hanno realizzate.
3. Tutti i punti ottenuti grazie agli Edifici di Rione, compresa la somma di quelli bonus per la costruzione negli spazi da 5 a 8.
4. La somma dei Punti Prestigio contrassegnati con una X sul Tracciato Capitano del Popolo (se completa, frutta 7 punti).
5. 1 punto per ogni Stella ancora presente nella Riserva.
6. 1 punto per ogni Risorsa Extra ancora presente nella Riserva.
7. 1 punto per ogni 200 Fiorini ancora presenti nella Riserva.

Il giocatore con il punteggio maggiore è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore che, fra gli spareggianti, ha completato più spazi, sommando Opere d'Arte ed Edifici. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

## EFFETTI DEGLI EDIFICI DI RIONE

**NOTA: tutti gli edifici che riportano la dicitura (1x) possono essere usati una volta per TURNO, cioè ad ogni cambio di Giocatore Attivo.**

- **1-6:** potete utilizzare il dado del colore corrispondente scegliendo il suo valore (il valore non viene cambiato per gli altri giocatori).
- **7-12:** quando utilizzate il dado del colore corrispondente per ottenere Risorse, potete scambiarne una con un'altra qualsiasi a vostra scelta.
- **13: (1x)** potete utilizzare un dado qualsiasi per ingaggiare un Artista Anonimo senza pagare. L'Artista Anonimo attribuisce 1 Punto Prestigio all'Opera d'Arte.
- **14: (1x)** potete utilizzare un dado qualsiasi per ottenere 2 Risorse dello stesso tipo a vostra scelta.
- **15: (1x)** potete utilizzare un dado qualsiasi per avanzare di 2 passi su un Tracciato a vostra scelta.
- **16: (1x)** potete utilizzare un dado qualsiasi per ottenere 300 Fiorini (anziché 200).
- **17: (1x)** Al posto di una Risorsa, potete decidere di ottenere 200 Fiorini. Cerchiateli nella Riserva.
- **18: (1x)** potete ingaggiare un Artista pagandolo 100 Fiorini in meno.
- **19:** ottenete immediatamente 2 Risorse Extra. Cerchiatele nella vostra Riserva.
- **20:** ogni volta che realizzate un capolavoro ottenete 3 Punti Prestigio aggiuntivi anziché 2.
- **21:** potete ingaggiare un Artista di tipo diverso rispetto a quello indicato dal dado scelto.
- **22-25:** nessun effetto.

## EFFETTI SUI TRACCIATI



**FIORINI:** ottieni 100 Fiorini, cerchiandoli nella tua Riserva.



**PUNTI:** ottieni i Punti Prestigio indicati a fine partita (tutti i valori raggiunti vanno sommati. Arrivando in fondo al Tracciato del Capitano del Popolo si ottengono 7 punti in totale).



**STELLA:** ottieni una Stella. Cerchiala nella tua Riserva. Una volta ottenuta, cancellala per realizzare un Capolavoro.



**CASSA:** ottieni una Risorsa Extra. Cerchiala nella tua Riserva. Una volta ottenuta, puoi cancellarla in qualsiasi momento di un tuo turno per allocare una Risorsa a tua scelta in un'Opera d'Arte o in un Edificio.



**DADO:** utilizza immediatamente uno dei 6 dadi attualmente presenti sulla plancia, a tua scelta (anche uno che hai già usato).



**CROCE:** avanza di un passo sul Tracciato Predicatore.



**CAPITANO:** avanza di un passo sul Tracciato Capitano.



**VESCOVO:** avanza di un passo sul Tracciato Vescovo.



**RISORSE:** ottieni immediatamente una Risorsa a tua scelta. Allocala dove vuoi su un'Opera d'Arte o un Edificio di Rione. Non puoi invece cerchiare una Risorsa Extra.

## PARTITA IN SOLITARIO

La partita in solitario dura 6 Round. Durante ciascun round giocherete prima come Giocatore Attivo e poi come Giocatore Non Attivo, come in una normale partita a 2 giocatori. Scopo del gioco è ottenere il massimo punteggio possibile. Per determinare i dadi disponibili nel turno da Giocatore Non Attivo e per stabilire chi è Capitano del Popolo o Vescovo, si utilizza un giocatore Fantasma come spiegato qui di seguito.

### SELEZIONE DEI DADI DEL FANTASMA

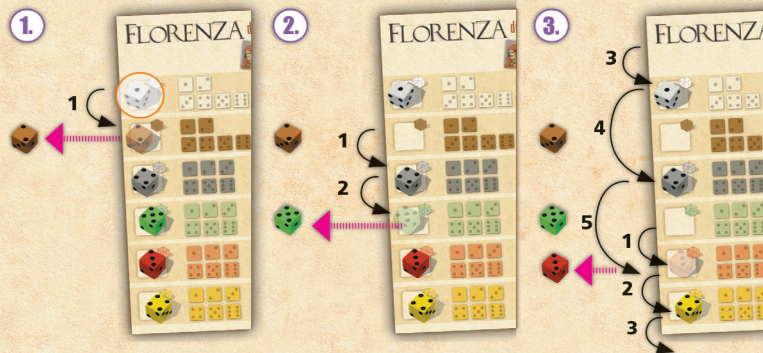
Alla fine del vostro turno come Giocatore Attivo, lanciate i dadi e posizionatevi sulla plancia Dadi come di consueto, dopodiché selezionerete i dadi del Fantasma guardando i vari valori, partendo sempre dal dado bianco, come segue.

1. Il primo dado è quello indicato dal valore del dado bianco, partendo a contare dal successivo (cioè dal marrone).

.....  
Esempio: il dado bianco riporta il valore 1, quindi il Fantasma sceglie il primo dado dopo il bianco, cioè il marrone.  
.....

2. Il secondo dado viene ottenuto ripetendo il procedimento, applicato al primo dado selezionato.

.....  
Esempio: il dado marrone riporta il valore 2, quindi il Fantasma sceglie il secondo dopo di esso, cioè il verde.  
.....



3. Ripetete il tutto nuovamente per ottenere il terzo dado.

.....  
Esempio: Il verde riporta il valore 5, quindi il terzo dado è il quinto fra quelli rimanenti, cioè il rosso.  
.....

Esempio: il dado bianco riporta il valore 6, quindi il Fantasma sceglie il sesto dado dopo il bianco, che è il bianco stesso. Dopo averlo selezionato, si conta nuovamente 6, selezionando così il dado marrone. Infine, si conta 3 ottenendo il dado rosso.



## DETERMINAZIONE DI CAPITANO DEL POPOLO E VESCOVO

Capitano e Vescovo si determinano seguendo le normali regole. Il giocatore Fantasma avanza sui tracciati di Capitano del Popolo e Vescovo in due modi:

1. Nel turno in cui è **Giocatore Attivo**, ogni volta che sceglie i dadi corrispondenti (bianco e marrone). L'avanzamento è di 1 o 2 passi a seconda del valore del dado.
2. Nel turno in cui è **Giocatore Non Attivo**, se il giocatore umano non sceglie i dadi corrispondenti (bianco e marrone). L'avanzamento è di 1 o 2 passi a seconda del valore del dado.

**IMPORTANTE:** a differenza della partita multigiocatore, il Fantasma non è vincolato all'utilizzo di un solo dado come Giocatore Non Attivo. Se non scegliete nessuno dei due dadi, avanzerà su entrambi i tracciati.

Tenete traccia degli avanzamenti del Fantasma segnando gli appositi spazi sotto alle caselle dei tracciati.



## BONUS PER IL COMPLETAMENTO DEL PALAZZO

Ottenete 6 punti se completate il Palazzo entro i primi 3 round; 3 punti se lo completate nel quarto o quinto; 1 punto se lo completate nel sesto.

## IL PUNTEGGIO DI PAPA SISTO IV

Scopo del gioco in solitario è ottenere il vostro miglior punteggio, ma potete misurarvi con l'avversario Fantasma Papa Sisto IV, come segue:

1. Partita facile: Papa Sisto IV totalizza un punteggio di 40 Punti Prestigio.
2. Partita normale: Papa Sisto IV totalizza un punteggio di 50 Punti Prestigio.
3. Partita difficile: Papa Sisto IV totalizza un punteggio di 60 Punti Prestigio.
4. Partita estrema: Papa Sisto IV totalizza un punteggio di 70 Punti Prestigio.



## RINGRAZIAMENTI

*Desidero ringraziare tutte le persone che hanno investito il loro tempo per la riuscita di Florenza Dice Game: i playtester, in particolare gli amici della Ludoteca Galliatese, Mario, Matteo e Marco di Post Scriptum per la fiducia e per i preziosissimi consigli e, naturalmente, la mia splendida moglie Chiara per il continuo supporto ed incoraggiamento. Inoltre un caloroso ringraziamento va a Stefano Groppi per aver creato Florenza!*

**Danilo Festa**

*Placentia Games e Post Scriptum ringraziano tutti i playtester, in particolare quelli che hanno provato il gioco alla **Giochi Con** organizzata da **Giochi sul Nostro Tavolo** e i ragazzi della **Ludoteca Galliatese** e delle associazioni **SlowGame** e **Custodi del Lago**. Inoltre, il ringraziamento più grande va al team Placentia Games originale (**Franco Arcelloni, Sandro Zurla e Stefano Groppi**) per i numerosi test e i preziosi consigli e soprattutto per aver sposato in toto questo nuovo progetto.*

### Florenza Dice Game

Autore: **Danilo Festa**, basato sul lavoro originale di **Stefano Groppi**

Illustrazioni: **Ivan Zoni** - Artwork: **Paolo Vallergera** - Scribabs - Sviluppato da **Post Scriptum**

© Copyright 2019 - Pubblicato nel 2019 da Post Scriptum su licenza di Placentia Games.

Revisione Italiana: **Mario Cortese, Giacomo Maltagliati, Sollenda Cacini, Margherita Cagnola**

Edizione Italiana: **GateOnGames** - [www.gateongames.com](http://www.gateongames.com)

Distribuzione a cura di: **DungeonDice.it** - [www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)