

FLORENZA

X anniversario

INTRODUZIONE ALL'EDIZIONE DECIMO ANNIVERSARIO

Uscito originariamente nel 2010 e poi ristampato nel 2014, Firenze occupa un posto speciale nel cuore di molti giocatori amanti dei gestionali complessi, compresi, ovviamente, noi editori.

In questa edizione, oltre a un rinnovamento grafico e di materiali, abbiamo voluto aggiornare alcune regole, rendendo tutto più elegante e pescando anche dai titoli *Firenze Card Game* e *Firenze Dice Game* usciti in seguito. Pensiamo che ne sia risultata una sintesi vincente, che vi appassionerà ancora più di prima. Inoltre, abbiamo lavorato a lungo per aggiungere la modalità solitario, nuova di zecca, per garantire la possibilità di giocare anche quando gli amici non possono... oppure per allenarsi a batterli alla prima occasione!

PANORAMICA DI GIOCO

In Firenze, i giocatori rappresentano i capi delle più importanti Famiglie della Firenze rinascimentale. Lo scopo del gioco è accrescere il proprio prestigio come mecenati, ingaggiando gli artisti più bravi e famosi dell'epoca per finanziare la realizzazione di Opere d'Arte. Ogni giocatore può decidere di abbellire il Duomo, i palazzi storici di Firenze e persino il proprio Rione, grazie al lavoro di Michelangelo, Botticelli, Raffaello, Leonardo e molti altri scultori, pittori e architetti presenti nel gioco. Per potersi procurare Fiorini e Risorse, necessari per pagare gli artisti e soddisfare i requisiti di realizzazione dell'Opera d'Arte scelta, è necessario inviare i propri Familiari negli edifici della città, compresi i Rioni avversari. È anche possibile fare beneficenza a un ordine religioso per ottenere più Familiari o assoldare famosi Capitani di Ventura per ottenere il bottino delle loro spedizioni militari. Alla fine della partita, il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di Punti Prestigio, sarà il vincitore e scriverà il proprio nome nella Storia.

Tutti i Personaggi presenti nel gioco sono realmente esistiti e hanno animato la vita del Rinascimento italiano, la maggioranza dei quali lavorando a Firenze per un periodo della loro vita. Tutti gli Edifici riproducono vere botteghe rinascimentali.



COMPONENTI



1 PLANCIA DI GIOCO PRINCIPALE



55 GETTONI PUNTI PRESTIGIO

20 da 1 PUNTO PRESTIGIO
5 da 5 PUNTI PRESTIGIO
20 da 10 PUNTI PRESTIGIO
5 da 50 PUNTI PRESTIGIO
5 da 100 PUNTI PRESTIGIO



58 MONETE
20 da 50 FIORINI
33 da 100 FIORINI
5 da 500 FIORINI



1 REGOLAMENTO

40 TESSERE PERSONAGGI

34 ARTISTI
6 PREDICATORI



44 TESSERE EDIFICI DI RIONE

34 CARTE ARTISTI

Lato CAPOLAVORO POSSIBILE



Lato CAPOLAVORO ESEGUITO



1 CARTA VESCOVO



6 CARTE PREDICATORI



6 CARTE VITA A FIRENZE



1 CARTA CAPITANO DEL POPOLO /PRIMO GIOCATORE



6 CARTE CAPITANI DI VENTURA



Lato DISPONIBILE

1 CARTA MUSA



Lato NON DISPONIBILE

1 SACCHETTO DI STOFFA
+ 10 SACCHETTI DI PLASTICA

1 DADO

1 INDICATORE ROUND

120 RISORSE SAGOMATE

24 MARMO

24 LEGNO

18 METALLO

18 ORO

18 TESSUTO

18 SPEZIE

INOLTRE, OGNI FAMIGLIA
(MEDICI, PAZZI, PITTI, RUCELLAI E STROZZI)
HA IN DOTAZIONE, DEL PROPRIO COLORE:

1 PLANCIA RIONE

Lato **GIOCATORE**

Lato **FANTASMA**
(per la modalità solitario)

3 STEMMI DI FAMIGLIA

1 Stemma **ORDINE DI GIOCO**
1 Stemma **CAPITANO**
1 Stemma **VESCOVO**

8 FAMILIARI

13 INDICATORI DI FAMIGLIA

10 NEUTRI

3 SPECIALI, QUI ELENCATI:

1 CON LA RENDITA 2 PUNTI PRESTIGIO

1 CON LA RENDITA 1 PUNTO VESCOVO

1 CON LA RENDITA 1 FAMILIARE

2 TESSERE Moltiplicatrici
x2 / x3

1 FOGLIO DI RIEPILOGO
EDIFICI DI RIONE / OPERE D'ARTE



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Si raccomanda di seguire il presente regolamento passo dopo passo, senza saltare alcun paragrafo: **Florenza** è un gioco complesso e ricco di sfaccettature. Queste regole sono state studiate per facilitare al massimo l'approccio alla prima partita.



LA PLANCIA PRINCIPALE E I PERSONAGGI

1. Posizionate al centro del tavolo la plancia di gioco raffigurante la Piazza del Duomo (con la Cattedrale di Santa Maria del Fiore) e i cinque Luoghi di Firenze da abbellire.
2. Posizionate Risorse e Fiorini nelle apposite aree sulla plancia e i Punti Prestigio in uno spazio libero sul tavolo vicino alla plancia centrale, come indicato in figura.
3. Inserite tutte le Tessere Personaggio nel sacchetto di stoffa.
4. Posizionate le 6 carte *Vita a Firenze* sul tavolo, in ordine dalla I alla VI.

5. Estraiete i Personaggi in gioco come segue:
 - 5a. Estraiete a caso dal sacchetto una quantità di Tessere Personaggio pari al numero di giocatori più 5.
 - 5b. Aiutandovi con i numeri riportati sulle Tessere, prendete le carte Personaggio corrispondenti e posizionatele con il lato *Capolavoro Possibile* rivolto verso l'alto, sotto la carta *Vita a Firenze* corrispondente alla quantità di round stabilita per il personaggio. I Predicatori non possono compiere Capolavori, quindi le carte corrispondenti presentano entrambi i lati uguali.
 - 5c. Le Tessere Personaggio estratte vanno poste sulle

6. Mescolate le 6 carte Capitano di Ventura e rivelatene tante quanto il numero di giocatori. Posizionatele accanto alla plancia principale e rimettete le carte non estratte nella scatola: non serviranno per la partita in corso.
7. Posizionate la carta Musa sul tavolo, in modo che mostri il lato *Disponibile*.



I RIONI

Ogni giocatore sceglie la Famiglia con cui preferisce giocare. Ogni Famiglia riceve:

- ▶ 1 plancia Rione, da tenere sul lato **giocatore**
- ▶ 1 foglio di riepilogo Edifici di Rione/Opere d'Arte
- ▶ 8 pedine Familiare nella propria Riserva, accanto alla plancia Rione
- ▶ 3 Stemmi di Famiglia
- ▶ 13 Indicatori di Famiglia (10 neutri e 3 speciali)
- ▶ 100 Fiorini e 1 Risorsa per tipo nella propria zona Risorse



I TRACCIATI DI GIOCO

Ai lati del tabellone sono raffigurati i tracciati necessari al gioco:

- a. Contaround
- b. Capitano del Popolo
- c. Ordine di gioco
- d. Vescovo

a. **CONTAROUND:** posizionate l'Indicatore Round sulla casella 1 del relativo tracciato.

Durante la FASE 8 l'Indicatore Round avanza di una casella. Se l'indicatore si trova già sulla casella 7 prima di avanzare, il gioco termina.

b. **CAPITANO DEL POPOLO:** posizionate gli Stemmi Capitano di tutti i giocatori sulla casella 0 con il volto del Capitano rivolto verso l'alto.

c. **ORDINE DI GIOCO:** posizionate casualmente gli Stemmi Ordine di gioco dei giocatori sulle caselle del tracciato. Essi indicheranno l'ordine di gioco del primo round, dall'alto al basso. Il primo giocatore riceve la carta Primo giocatore e la posiziona di fronte a sé con il lato 1 rivolto verso l'alto.

d. **VESCOVO:** posizionate gli Stemmi Vescovo di tutti i giocatori sulla casella di partenza icon il volto del Vescovo rivolto verso l'alto.

IMPORTANTE: durante il gioco, quando un giocatore guadagna o perde dei Punti Prestigio o Vescovo, avanza o arretra il proprio Stemma di Famiglia sul tracciato del Capitano del Popolo o del Vescovo (non è possibile arretrare oltre le caselle di partenza di entrambi i tracciati).

TABELLA RISORSE SULLA CARTA PRIMO GIOCATORE

Determina una Risorsa extra uguale per tutti nella FASE 1 di ciascun round di gioco.



Carte VITA A FIRENZE



ESEMPIO DI DISPOSIZIONE CASUALE INIZIALE DELLE CARTE PERSONAGGIO

Queste carte indicano il numero di round durante i quali saranno in gioco i Personaggi. Alla fine di ogni round i Personaggi avanzeranno di una carta verso sinistra, fino a terminare la loro carriera a Firenze. Finché un Personaggio sarà in gioco, sarà possibile sceglierlo indipendentemente da sotto quale carta si trovi.



Lato
**CAPOLAVORO
POSSIBILE**

Abilità dell'Artista
e costo differente
a seconda delle sue
Specialità



Lato
**CAPOLAVORO
ESEGUITO**



Numero di round
in cui l'Artista
resta in gioco

Numero progressivo

EDIFICI DI RIONE

Selezionate gli Edifici di Rione da usare nella partita come segue:

1. Mettete in gioco un numero di tessere Casa (Edificio n. 28) pari al numero di giocatori.
2. Mettete in gioco un numero di tessere Casamento (Edificio n. 29) pari al numero di giocatori - 1.
3. Mettete in gioco tutti gli altri Edifici.

Tutti gli Edifici hanno due lati: *In costruzione* e *Costruito*, e serviranno durante il gioco per produrre le Risorse e i Fiorini necessari alla realizzazione delle Opere d'Arte, nonché Familiari aggiuntivi, Punti Vescovo e Punti Prestigio. Ogni giocatore ha in dotazione una tabella di riepilogo da poter consultare per conoscere i costi di costruzione e i beni prodotti da ciascun Edificio.



Posizionate tutte le tessere in un'area libera del tavolo in modo che mostrino il lato *Costruito*, dopodiché i giocatori scelgono i loro Edifici iniziali seguendo queste regole:

- Il giocatore che si trova all'ultimo posto nel tracciato ordine di gioco sceglie uno degli Edifici di Rione disponibili, lo costruisce pagandone il costo e lo posiziona mostrando il lato *Costruito* sul riquadro numero 1 del proprio Rione, guadagnando le eventuali ricompense immediate previste per la costruzione (vedere paragrafo COSTRUZIONE DI UN EDIFICIO a pag. 10).
- I giocatori successivi in ordine inverso, dal penultimo al primo, scelgono un Edificio **diverso** da quelli già presenti sui riquadri numero 1 dei giocatori precedenti.
- Dopo che il primo giocatore (ossia l'ultimo a scegliere) ha costruito il primo Edificio, si ripete l'intero procedimento una seconda volta. Tutti i giocatori collocano il nuovo Edificio sul proprio riquadro numero 2.
- Anche in questo secondo giro di costruzione, l'ultimo giocatore può scegliere l'Edificio che vuole, mentre i successivi devono costruirne uno diverso da quelli già presenti sui riquadri numero 2 dei giocatori precedenti.

ESEMPIO DI COSTRUZIONE DEGLI EDIFICI INIZIALI

L'ordine di gioco è **John, Paul, George, Ringo**.



Ringo sceglie per primo e costruisce il Picconiere (Edificio n. 1). Spende 1 Legno e 50 Fiorini e lo colloca sul suo riquadro 1.



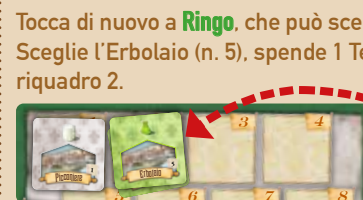
Tocca ora a **George**, che costruisce il Lanaiuolo (n. 6). Spende 1 Oro e lo colloca sul suo riquadro 1.



Paul sceglie il Boscaiuolo (n. 2), spende 1 Marmo e 50 Fiorini e lo colloca sul suo riquadro 1.



Infine **John** sceglie il Fabbro (n. 3), spende 1 Spezia e lo colloca sul suo riquadro 1.

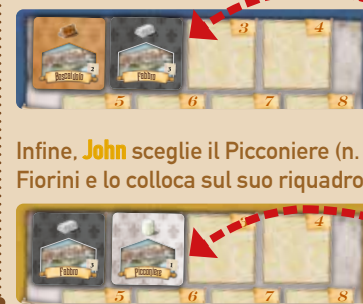


Tocca di nuovo a **Ringo**, che può scegliere l'Edificio che vuole. Sceglie l'Erbolaiolo (n. 5), spende 1 Tessuto e lo colloca sul suo riquadro 2.

George sceglie il Cambiavalute (n. 19), quindi spende 1 Marmo, 1 Legno e 100 Fiorini e lo colloca sul suo riquadro 2. Guadagna immediatamente 1 Punto Prestigio.



Paul sceglie il Fabbro (n. 3), spende 1 Spezia e lo colloca sul suo riquadro 2.



Infine, **John** sceglie il Picconiere (n. 1), spende 1 Legno e 50 Fiorini e lo colloca sul suo riquadro 2.

IMPORTANTE: durante la partita ogni giocatore potrà utilizzare anche gli Edifici costruiti nei Rioni avversari, pagando 1 Punto Prestigio al possessore.

NOTE

- Con le Risorse disponibili in questa fase, gli unici Edifici costruibili sono quelli di produzione singola (dal n. 1 al n. 6) e il Cambiavalute (n. 19).
- Nessun giocatore potrà costruire due copie dello stesso Edificio perché non potrà pagarne i costi.
- In una partita a 5 giocatori, se l'ultimo a scegliere (ossia il primo giocatore) dovesse prendere il Cambiavalute come primo Edificio, correrà il rischio di non avere le Risorse per costruire il secondo, qualora rimanessero disponibili solo il Picconiere e il Boscaiuolo.

ROUND DI GIOCO

Il gioco si svolge durante 7 round, ognuno dei quali è diviso in 8 fasi, riportate qui di seguito, che devono essere eseguite in ordine.

1. RISCOSSIONE RENDITE
2. POTERE DEL CAPITANO DEL POPOLO
3. POTERE DEL VESCOVO
4. IMPIEGO DEI FAMILIARI
5. ATTIVITÀ ECONOMICHE
6. REALIZZARE OPERE D'ARTE
7. ORDINE DI GIOCO
8. FINE ROUND

IL ROUND, IN BREVE

FASE 1: I giocatori ricevono Risorse, Fiorini e Punti Prestigio e determinano il numero di Familiari che avranno a disposizione nel round.

FASE 2: Il Capitano del Popolo applica il proprio potere.

FASE 3: Il Vescovo applica il proprio potere.

FASE 4: I giocatori usano i propri Familiari per:

- PIANIFICARE L'ATTIVAZIONE DI UN EDIFICIO DI RIONE**
- PIANIFICARE LA COSTRUZIONE DI UN EDIFICIO DI RIONE**
- PIANIFICARE LA REALIZZAZIONE DI UN'OPERA D'ARTE**
- FARE BENEFICENZA A UN ORDINE RELIGIOSO**
- COMMERCiare AL MERCATO CITTADINO**
- AMMINISTRARE LE ATTIVITÀ DI FAMIGLIA**
- ASSOLDARE UN CAPITANO DI VENTURA**

FASE 5: Si applicano gli effetti della pianificazione avvenuta nella FASE 4, guadagnando o perdendo eventuali Punti Prestigio:

- ▶ Gli Edifici di Rione vengono costruiti o attivati in ordine.
- ▶ Tutti i giocatori che hanno piazzato un proprio Familiare sull'area del Mercato Cittadino, sull'area Amministrare attività di Famiglia o sui Capitani di Ventura ne ottengono gli effetti, nell'ordine che preferiscono.

FASE 6: Le Opere d'Arte vengono realizzate seguendo la pianificazione della FASE 4, guadagnando o perdendo eventuali Punti Prestigio.

FASE 7: Vengono eletti i nuovi Capitano del Popolo e Vescovo e viene stabilito il nuovo Ordine di gioco per il round successivo.

FASE 8: L'indicatore Round avanza e tutti i Personaggi sotto le carte *Vita a Firenze* vengono spostati verso sinistra. Eventuali personaggi che si trovano già sotto la **Carta I** vengono eliminati dal gioco e sostituiti con un pari numero estratto a caso dal sacchetto.

FASE 1. RISCOSSIONE RENDITE

All'inizio di ogni round, le zone Risorse dei giocatori non dovrebbero contenere alcun Familiare. Tutte le Rendite ottenute in questa fase vanno posizionate nella zona Risorse e costituiscono la dotazione a disposizione del giocatore per il round in corso, insieme a eventuali Fiorini o Risorse già presenti dai round precedenti o dall'inizio della partita.

-  Ogni Famiglia riceve le Rendite comuni: 3 Familiari, 1 Marmo, 1 Legno, una terza Risorsa scelta dal Capitano del Popolo (se presente) e 200 Fiorini.
-  Solo se il Capitano del Popolo non è presente, il primo giocatore lancia il dado che determina una Risorsa extra uguale per tutti, secondo la tabella riportata sulla carta Primo giocatore.

Importante: le Risorse e i Fiorini a disposizione nella Riserva sono da considerarsi illimitati. Ogni giocatore ha a disposizione 2 tessere moltiplicatrici con valore x2 e x3 su cui poter posizionare le Risorse e/o i Fiorini in suo possesso per indicarne una quantità maggiore.

- Ogni Famiglia riceve le Rendite personali, come segue:
 - Punti Prestigio, Punti Vescovo e/o Familiari attribuiti dalle Opere d'Arte sulla Plancia principale, compresi quelli attribuiti dagli eventuali Indicatori speciali (vedere paragrafo RENDITE OTTENUTE GRAZIE ALLE OPERE D'ARTE a pag. 12).
 - 4 Punti Prestigio se ha completato tutte le Opere d'Arte nel proprio Palazzo.
 - 2 Punti Vescovo se ha completato tutte le Opere d'Arte nella propria Chiesa.
 - Le Rendite attribuite dai propri Edifici viola (n. 22 - 30). Vedere tabella RIEPILOGO EDIFICI a pag. 20.

ESEMPIO 1: Tutti i giocatori ricevono 3 Familiari, 1 Marmo, 1 Legno e 200 Fiorini.



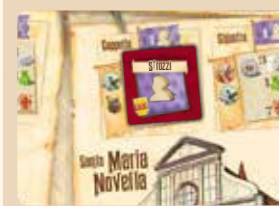
Il capitano del Popolo è **John**, quindi ha diritto di scegliere la terza Risorsa comune per tutti. Sceglie l'Oro.



Inoltre, **John** ottiene 100 Fiorini, 1 Punto Prestigio e 1 Familiare per il suo Palazzo (n. 30).



Paul ottiene 50 Fiorini e 1 Familiare per la sua Casa (n. 28) e 1 Marmo per il suo Scarpellino (n. 22).



George ottiene 2 Familiari per aver realizzato la Cappella di Santa Maria Novella (1 per l'Opera e 1 per l'Indicatore speciale).



Ringo ottiene 1 Punto Vescovo per aver realizzato il Salone del Palazzo Vescoville e 2 Punti Prestigio dati dall'Indicatore speciale da lui scelto.

FASE 2. POTERE DEL CAPITANO DEL POPOLO

Il Capitano del Popolo, eletto all'inizio della FASE 7 del round precedente, in questa fase applica il proprio potere.

POTERE DEL CAPITANO DEL POPOLO

È il primo in ordine di gioco. Oltre a scegliere la terza Risorsa comune nella FASE 1, durante la FASE 2 può decidere di riservare per sé stesso un Artista o un Predicatore per tutto il round.

Il giocatore prende la Tessera del Personaggio scelto e la posiziona sulla carta Capitano del Popolo. Tale Personaggio può essere utilizzato solo da lui durante questo round. Tornerà disponibile sulla carta Personaggio corrispondente durante la FASE 8 del round.



FASE 3. POTERE DEL VESCOVO

Il Vescovo, eletto durante la FASE 7 del round precedente, in questa fase applica il proprio potere.

POTERE DEL VESCOVO

È il secondo in ordine di gioco, a meno che non sia assente il Capitano del Popolo: in tal caso, è il primo in ordine di gioco. Durante la FASE 3 può esiliare un Familiare di ogni altro giocatore e ottenerne così uno per sé.

Ogni giocatore avversario del Vescovo prende un Familiare **dalla propria Riserva** e lo posiziona sulla carta Vescovo.

Contemporaneamente, il Vescovo prende un Familiare dalla propria Riserva e lo posiziona nella zona Risorse del proprio Rione, potendolo utilizzare per il round in corso.



Se un giocatore avversario non ha Familiari nella propria Riserva, ne deve prelevare uno dalla zona Risorse del proprio Rione.

Se il Vescovo non ha Familiari nella propria Riserva, semplicemente non ne aggiunge di nuovi alla zona Risorse del proprio Rione.

FASE 4. IMPIEGO DEI FAMILIARI

Questa è la fase principale del gioco, in cui dovrete compiere le scelte più importanti per assicurarvi la vittoria.

Seguendo l'Ordine di Gioco, ogni giocatore può compiere un'azione qualsiasi delle seguenti. Dopo che l'ultimo giocatore avrà compiuto la sua prima azione, il giro ricomincia con la seconda azione del primo giocatore.

I Familiari disponibili per queste azioni sono quelli presenti nella zona Risorse del proprio Rione, ottenuti durante le FASE 1 e 3. Nel primo round, ogni giocatore ne ha a disposizione 3.

Questa fase ha termine quando tutti i giocatori hanno posizionato i propri Familiari.

IMPORTANTE: durante il gioco, ogni volta che si guadagnano o perdono Punti Prestigio o Vescovo, è necessario segnare la variazione sul tracciato corrispondente. Non è mai possibile arretrare oltre la casella -3 sul tracciato Capitano o -1 sul tracciato Vescovo.

Se in qualsiasi momento uno Stemma dovesse superare l'ultima casella, esso va voltato sul retro e deve ripartire dalla casella di partenza. In questo modo è possibile segnare anche un numero di Punti superiore a quanto indicato dai tracciati.

AZIONI POSSIBILI

Potete impiegare i Familiari in sette modi:

- PIANIFICARE L'ATTIVAZIONE DI UN EDIFICIO DI RIONE
- PIANIFICARE LA COSTRUZIONE DI UN EDIFICIO DI RIONE
- PIANIFICARE LA REALIZZAZIONE DI UN'OPERA D'ARTE
- FARE BENEFICENZA A UN ORDINE RELIGIOSO
- COMMERCiare AL MERCATO CITTADINO
- AMMINISTRARE LE ATTIVITÀ DI FAMIGLIA
- ASSOLDARE UN CAPITANO DI VENTURA

A. PIANIFICARE L'ATTIVAZIONE DI UN EDIFICIO

Questa pianificazione ha lo scopo di attivare gli Edifici per produrre Risorse, Fiorini o Punti Prestigio. L'attivazione avverrà nella FASE 5 del round in corso. Per pianificare l'attivazione di un Edificio di Rione già *Costruito* è sufficiente occuparlo posizionandovi sopra un proprio Familiare, purché non ne sia già presente un altro (proprio o altrui). È possibile occupare anche un Edificio costruito in un Rione avversario, ma al momento dell'occupazione si deve pagare immediatamente un Punto Prestigio al possessore dell'Edificio: questa operazione è effettuata avanzando di 1 casella lo Stemma Capitano del giocatore proprietario dell'Edificio e arretrando di 1 casella lo Stemma Capitano del giocatore che occupa l'Edificio.

IMPORTANTE: non è possibile occupare un Edificio in un Rione avversario se il proprio Stemma Capitano si trova sulla casella -3.

IMPORTANTE: gli edifici viola (n. 22 - 30) non sono occupabili, in quanto forniscono una Rendita solo al proprietario durante la FASE 1.

B. PIANIFICARE LA COSTRUZIONE DI UN EDIFICIO DI RIONE

Il giocatore prende dal tavolo la tessera Edificio di Rione che desidera costruire e la posiziona sulla propria Plancia Rione, nel riquadro libero con il numero più basso (non è quindi consentito lasciare spazi liberi tra due Edifici di Rione). L'Edificio va posizionato con il lato *In costruzione* rivolto verso l'alto e con un Familiare sopra di esso.



NOTA

- Non è necessario possedere le Risorse o i Fiorini per la costruzione dell'Edificio in questa fase, ma si consiglia di pianificare con attenzione in modo da averli nel momento in cui i costi dovranno essere effettivamente pagati (FASE 5). Per agevolare la scelta dell'Edificio da costruire ogni giocatore ha a disposizione un foglio Riepilogo che indica costo e produzione di ogni Edificio.

C. PIANIFICARE LA REALIZZAZIONE DI UN'OPERA D'ARTE

Il giocatore posiziona un proprio Familiare su un riquadro contenente un'Opera d'Arte libera da Familiari e Indicatori di Famiglia e sceglie un Artista a cui affidarla. Il riquadro può essere nel proprio Rione, nei Luoghi di Firenze o nel Duomo. Per agevolare la scelta dell'Opera d'Arte da realizzare ogni giocatore ha a disposizione un foglio Riepilogo che indica le Risorse, le tipologie di Artista necessarie e le Rendite fornite da ogni Opera d'Arte.



L'Artista può essere scelto fra tutti quelli presenti sotto una qualsiasi carta *Vita a Firenze* e non ancora scelti da nessun altro giocatore o riservati dal Capitano del Popolo (la Tessera dell'Artista deve essere presente sulla carta corrispondente). Le carte *Vita a Firenze* indicano solo il numero di round in cui un Artista è presente, non lo specifico round in cui può essere utilizzato. L'Artista deve possedere **almeno una** delle Specialità presenti nel riquadro dell'Opera d'Arte (Architetto, Scultore o Pittore). Il giocatore dovrà pagare il costo associato a tale Specialità.

La Tessera dell'Artista va posizionata nel riquadro dell'Opera insieme al Familiare (la carta rimane dove si trova).

NOTA

- Il costo dell'Artista andrà a sommarsi ai costi richiesti per l'Opera d'Arte in questione, ma non è necessario possedere le Risorse o i Fiorini in questa fase, anche se si consiglia di pianificare con attenzione in modo da averli nel momento in cui serviranno (FASE 6). Se l'Artista ha più di una Specialità adatta all'Opera d'Arte, il giocatore potrà scegliere quale pagare nella FASE 6.

IMPORTANTE: nel gioco sono presenti anche un infinito numero di Artisti Anonimi, i cui valori sono riportati sulle carte da III a V. Essi sono sempre disponibili in tutti i turni e possono essere assoldati gratuitamente. In tal caso il giocatore posiziona sull'Opera d'Arte solo il proprio Familiare, senza alcuna tessera Artista.

ESEMPIO 2: L'ordine di gioco è John, Paul, George, Ringo.



John posiziona il Familiare sul suo Picconiere.



Paul prende l'Edificio Carpentiere (n. 14) e lo posiziona nel suo riquadro 3, con sopra un Familiare.



George posiziona il Familiare sul Picconiere di Ringo (lo Stemma Capitano di George arretra di 1 casella e quello di Ringo avanza di 1).



Ringo vuole realizzare il Salone del Palazzo Vescovile, quindi necessita di un Architetto o un Pittore. Prende il tassello di Leonardo da Vinci e lo posiziona insieme a un suo Familiare sul Salone.

D. FARE BENEFICENZA A UN ORDINE RELIGIOSO

Questa azione permette di ottenere immediatamente Familiari aggiuntivi da utilizzare per le successive azioni di questo round. Il giocatore può assoldare un Predicatore fra quelli presenti sotto una qualsiasi carta Vita a Firenze e non ancora scelti da nessun altro o riservati dal Capitano del Popolo (la Tessera del Predicatore

deve essere presente sulla carta corrispondente), pagando subito il costo indicato dalla carta. La Tessera del Predicatore deve essere piazzata nello spazio Predicatore della propria Chiesa di Rione, o in quello del Duomo, posizionandoci sopra il proprio Familiare. La carta Predicatore rimane dove si trova.



A differenza di ciò che avviene con gli Artisti, il giocatore paga subito il costo richiesto dal Predicatore e ottiene i Familiari riportati sulla carta, che vanno presi immediatamente dalla Riserva, se presenti, e posizionati nella zona Risorse del Rione. Essi possono essere utilizzati normalmente, ma solo per il round in corso.

Lo spazio Predicatore del Duomo rappresenta uno spazio comune a tutti, a disposizione del primo giocatore che lo occupa. Permette di ottenere un Familiare aggiuntivo rispetto a quelli indicati dalla carta Predicatore, pagando 100 Fiorini extra oltre al costo del Predicatore.

Oltre a ottenere i Familiari, il giocatore applica immediatamente anche l'effetto riportato sulla carta Predicatore, come segue:

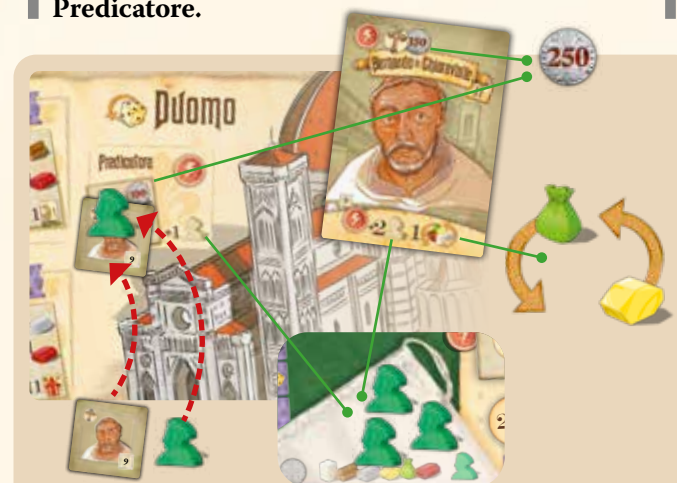
- ▶ **Antonio da Padova:** il giocatore impiega immediatamente tutti i Familiari ottenuti con questa carta, senza aspettare che sia di nuovo il suo turno.
- ▶ **Bernardo di Chiaravalle:** il giocatore può scambiare una Risorsa in suo possesso con un'altra a sua scelta.
- ▶ **Giordano Bruno:** il giocatore perde 1 Punto Vescovo e riceve 1 Legno.
- ▶ **Girolamo Savonarola:** il giocatore perde 1 Punto Prestigio e riceve 1 Marmo.
- ▶ **Francesco d'Assisi:** nessun potere, ma garantisce 1 Familiare in più rispetto agli altri.
- ▶ **Tommaso d'Aquino:** il giocatore ottiene 1 Punto Vescovo.

L'ingaggio di un Predicatore conta come azione, quindi i

Familiari appena ottenuti saranno utilizzabili solo dopo che gli altri avranno compiuto la propria azione e il turno sarà tornato al giocatore che ha fatto beneficenza (ad eccezione del potere di Antonio da Padova).

IMPORTANTE: Giordano Bruno non può essere assoldato se il proprio Stemma Vescovo si trova già sulla casella -1 e Girolamo Savonarola non può essere assoldato se il proprio Stemma Capitano si trova sulla casella -3.

IMPORTANTE: nel gioco sono presenti anche un infinito numero di Predicatori Anonimi, rappresentati dalla carta II. Essi sono sempre disponibili in tutti i round e possono essere assoldati pagando subito 100 Fiorini. In tal caso il giocatore posiziona sullo spazio Predicatore solo il proprio Familiare, senza alcuna tessera Predicatore.

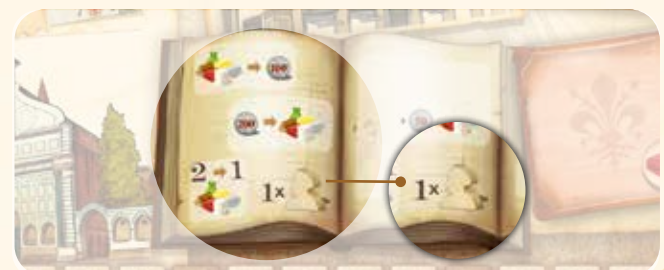


ESEMPIO 3: Ringo ingaggia Bernardo di Chiaravalle e lo posiziona sullo spazio Predicatore del Duomo. Paga quindi 250 Fiorini in totale e sposta 3 Familiari dalla sua Riserva alla zona Risorse del suo Rione. Inoltre, scambia 1 Spezia in suo possesso con 1 Oro preso dalla riserva generale. La sua azione è ora conclusa. Userà i Familiari aggiuntivi quando toccherà di nuovo a lui.

E. COMMERCiare AL MERCATO CITTADINO

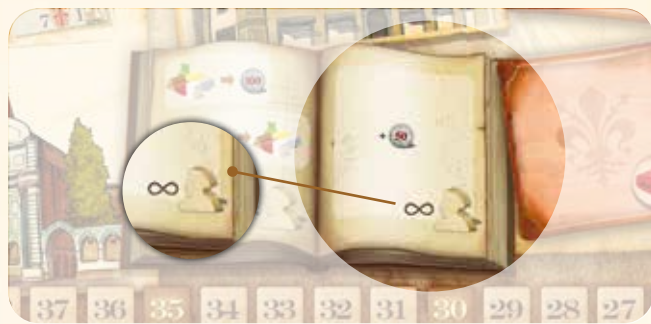
Diversamente dalle Opere d'Arte e dai riquadri sui Rioni, sulla casella del Mercato Cittadino è possibile posizionare **1 Familiare per giocatore.**

Il Mercato permette di vendere, comprare e scambiare Risorse con il Banco. I suoi effetti saranno attivabili durante la FASE 5.



F. AMMINISTRARE LE ATTIVITÀ DI FAMIGLIA

Il giocatore può piazzare un suo Familiare nello spazio indicato in figura per far fruttare le attività di Famiglia, ottenendo 50 Fiorini durante la FASE 5. Diversamente dalle Opere d'Arte e dai riquadri sui Rioni, su questo spazio **ogni giocatore può posizionare quanti Familiari desidera**, seguendo il normale ordine delle azioni (1 Familiare per ogni azione).



G. ASSOLDARE UN CAPITANO DI VENTURA

Il giocatore può piazzare un suo Familiare su una carta Capitano di Ventura non occupata da un Familiare (proprio o altrui). Durante la FASE 5, dovrà scegliere quanti Fiorini pagare e ottenere gli effetti corrispondenti. A differenza degli Artisti e dei Predicatori, le carte Capitano di Ventura sono disponibili per tutta la partita.



ESEMPIO 4: George ingaggia Ludovico il Moro e vi posiziona sopra il suo Familiare. Durante la FASE 5 deciderà di pagare 150 Fiorini per ottenere 1 Punto Vescovo e 1 Punto Prestigio.

FASE 5. ATTIVITÀ ECONOMICHE

Questa fase si compone di due parti principali:

- ▶ **Attività di Rione**, svolte in ordine di gioco e di riquadro.
- ▶ **Altre attività economiche**, svolte in qualsiasi momento.

ATTIVITÀ DI RIONE

Tutti i giocatori, in ordine di gioco, verificano le attività svolte nei Rioni, seguendo l'ordine dei riquadri. Ciò significa che si inizia dal riquadro 1 del giocatore primo

di turno e si prosegue con il riquadro 1 del secondo giocatore e così via. Dopodiché si procede con i riquadri 2, fino a che non si siano controllati tutti i riquadri. In tutti quelli dove è presente un Familiare, si svolge un'Attività. Le Attività sono di due tipi:

- ▶ Attivazione di un Edificio
- ▶ Costruzione di un Edificio

ATTIVAZIONE DI UN EDIFICIO

Se nel riquadro è presente un Edificio *Costruito*, occupato da un Familiare, il proprietario del Familiare riceverà gli effetti prodotti dalla tessera dopo aver scartato le eventuali Risorse o Fiorini necessari per l'attivazione.

IMPORTANTE: le Risorse e i Fiorini a disposizione nella Riserva sono da considerarsi illimitate. Qualora la dotazione fornita nella scatola non dovesse essere sufficiente, ciò non comporta l'impossibilità di ottenere le Risorse pianificate. Ogni giocatore ha a disposizione 2 tessere moltiplicatrici con valore x2 e x3 su cui poter posizionare le Risorse o i Fiorini in suo possesso per indicare una quantità maggiore.

Eventuali Punti Vescovo guadagnati vanno annotati avanzando lo Stemma Vescovo sul percorso Vescovo. Eventuali Punti Prestigio guadagnati vanno annotati avanzando lo Stemma Capitano sul tracciato del Capitano del Popolo.

Il Familiare va rimosso dall'Edificio e torna nella Riserva del giocatore.

Se il giocatore non possiede gli eventuali requisiti per attivare l'Edificio non ne guadagna gli eventuali bonus e ripone il proprio Familiare nella Riserva.

COSTRUZIONE DI UN EDIFICIO

Se nel riquadro è presente un Edificio di Rione *In Costruzione*, il giocatore deve pagare le Risorse e i Fiorini necessari a costruirlo. Rimuove il proprio Familiare, riponendolo nella propria Riserva e volta la tessera sul lato *Costruito*. Alcuni Edifici danno ricompense immediate al momento della costruzione. **Se il giocatore non possiede le Risorse e/o i Fiorini necessari alla costruzione, o decide di non spenderli, deve rimettere la tessera sul tavolo con le altre e perde un Punto Prestigio.** In seguito a tale eventualità, è possibile che si venga a creare uno spazio vuoto fra due Edifici nel Rione di un giocatore. In tal caso, il prossimo Edificio da costruire durante la FASE 4 di un round successivo andrà posizionato in tale riquadro.

ALTRE ATTIVITÀ ECONOMICHE

Consistono nell'attivazione dei Familiari usati per:

- ▶ Commercere al Mercato Cittadino
- ▶ Amministrare le attività di Famiglia
- ▶ Assoldare un Capitano di Ventura

Tali Familiari possono essere attivati in qualsiasi momento della FASE 5, senza un ordine particolare.

COMMERCERE AL MERCATO CITTADINO

In qualsiasi momento, durante questa fase, i giocatori che hanno mandato un Familiare sul Mercato Cittadino possono rimuoverlo per compiere, nell'ordine, una o più delle seguenti operazioni:

1. Vendere al Banco 1 Risorsa qualsiasi al prezzo di 100 Fiorini.
2. Acquistare dal Banco 1 Risorsa qualsiasi al prezzo di 200 Fiorini.
3. Cedere al Banco 2 Risorse qualsiasi (uguali o diverse) per riceverne 1 del tipo desiderato.

Le azioni desiderate vanno compiute tutte insieme nel momento in cui il giocatore rimuove il proprio Familiare. Vanno svolte nell'ordine indicato e al massimo una volta ciascuna (è consentito non svolgerle tutte).

Non sono consentiti scambi fra giocatori.

AMMINISTRARE LE ATTIVITÀ DI FAMIGLIA

In qualsiasi momento durante questa fase, i giocatori che hanno mandato uno o più Familiari ad Amministrare le attività di Famiglia possono rimuoverli ottenendo 50 Fiorini per ciascuno di essi.

ASSOLDARE UN CAPITANO DI VENTURA

In qualsiasi momento durante questa fase, i giocatori che hanno mandato uno o più Familiari ad Assoldare uno o più Capitani di Ventura possono rimuoverli per ottenere gli effetti indicati sulle carte Capitano. Per ogni Familiare rimosso, il giocatore deve decidere quanto pagare e ottenere gli effetti di conseguenza.

NOTA

- ▶ Se il giocatore non può o decide di non spendere nulla, otterrà sempre un effetto negativo.

ESEMPIO 5A: l'ordine di gioco è **John, Paul, George, Ringo**, quindi si inizia dal riquadro 1 nel Rione di **John**, dove c'è il Fabbro con un suo Familiare: **John** prende 1 Metallo. Sul riquadro 1 di **Paul** c'è il Boscaiuto, con un suo Familiare: **Paul** prende 1 Legno. Sul riquadro 1 di **George** c'è il Lanaiuolo, senza alcun Familiare, quindi non succede nulla. Sul riquadro 1 di **Ringo** c'è il Picconiere, con il Familiare di **George**: **George** prende 1 Marmo.



ESEMPIO 5B: l'attivazione continua in modo simile per i riquadri di numero superiore. Il riquadro 3 di **Paul** contiene il Carpentiere sul lato **In Costruzione** con sopra un Familiare di **Paul**. **Paul** possiede 0 Fiorini, 1 Marmo, 1 Legno, 1 Oro, 1 Spezia, 1 Tessuto. Rimuove il suo Familiare dal Mercato e, nell'ordine, vende 1 Legno per 100 Fiorini, non compra alcuna Risorsa e scambia 1 Oro e 1 Tessuto per 1 Marmo. Ha ora tutto ciò che gli serve per realizzare il Carpentiere. Lo volta sul lato **Costruito** e ottiene subito 1 Punto Prestigio. Il Carpentiere sarà attivabile a partire dal prossimo round di gioco.



ESEMPIO 5C: nel riquadro 4 di **John** c'è il Sartore, con sopra un suo Familiare. **John** possiede 1 Metallo, 1 Oro, 1 Marmo e 0 Fiorini. Rimuove il suo Familiare dal Mercato per vendere l'Oro per 100 Fiorini, dopodiché rimuove i 2 Familiari dall'area Amministrare le attività di Famiglia per ottenerne altri 100. A questo punto, rimuove il Familiare presente sul Duca d'Alba e spende i 200 Fiorini per ottenere 1 Punto Vescovo e 1 Tessuto. Infine, rimuove il Familiare dal Sartore per vendere il Tessuto e ottenere 1 Punto Prestigio e 300 Fiorini.



FASE 6. REALIZZAZIONE DELLE OPERE D'ARTE

La realizzazione delle Opere d'Arte è la principale fonte di Punti Prestigio e sarà essenziale per la vittoria. In ordine di gioco, i giocatori controllano se possono realizzare le Opere d'Arte su cui hanno posizionato i propri Familiari nella FASE 4.

Per realizzare un'Opera d'Arte il giocatore deve pagare tutte le Risorse e gli eventuali Fiorini richiesti dal riquadro dell'Opera stessa, aggiungendo il compenso per l'Artista scritto sulla relativa carta. In caso di Artisti abili in più Specialità, il costo sarà quello relativo alla Specialità scelta, purché questa sia presente tra i requisiti nel riquadro dell'Opera. In tal caso, il giocatore dovrà scegliere quale pagare prima del lancio di dado (vedere paragrafo IL PRESTIGIO DELL'ARTISTA).

Se tutti i requisiti sono soddisfatti, il giocatore guadagna i Punti Prestigio ed eventuali Punti Vescovo indicati nel riquadro, avanzando il proprio Stemma nei relativi tracciati. Ogni Opera d'Arte può essere realizzata una sola volta, durante la partita. Dopo aver realizzato l'Opera il Familiare torna nella Riserva, la tessera Artista torna sulla sua carta e il giocatore posiziona uno dei propri Indicatori di Famiglia sul riquadro per indicare il proprio successo, come segue:

- ▶ Se si tratta di un'Opera d'Arte nel proprio Rione, deve usare uno dei 10 Indicatori di Famiglia neutri.
- ▶ Se si tratta di un'Opera d'Arte sulla plancia principale, può usare un Indicatore neutro o uno a scelta dei 3 Indicatori di Famiglia speciali, che garantiscono una Rendita aggiuntiva (vedere paragrafo RENDITE OTTENUTE GRAZIE ALLE OPERE D'ARTE a pag. 12).



ESEMPIO 6: per abbellire il Salone, **Ringo** deve spendere le Risorse indicate e 250 Fiorini (50 per l'Opera + 200 per Leonardo da Vinci ingaggiato come Pittore).

BONUS PER IL COMPLETAMENTO DEL PALAZZO O DELLA CHIESA DEL PROPRIO RIONE

- ▶ Quando un giocatore completa tutte e 4 le Opere d'Arte nel proprio Palazzo di Rione, ottiene immediatamente 4 Punti Prestigio.
- ▶ Quando un giocatore completa tutte e 4 le Opere d'Arte nella propria Chiesa di Rione, ottiene immediatamente 2 Punti Vescovo.
- ▶ Inoltre, nella FASE 1 di ogni round successivo a quello in cui Palazzo o Chiesa vengono completati otterrà nuovamente gli stessi bonus, sotto forma di Rendite.
- ▶ Le Opere d'Arte all'interno del Palazzo o della Chiesa possono essere completate in qualsiasi ordine.

IL PRESTIGIO DELL'ARTISTA

Ogni volta che un giocatore realizza un'Opera d'Arte, oltre ai Punti indicati dall'Opera stessa, guadagna i Punti Prestigio dati dal lavoro dell'Artista. Il giocatore lancia il dado e controlla la corrispondenza sulla relativa carta. In caso di Artista abile in più Specialità, deve controllare la tabella relativa a quella per cui lo ha pagato.

IMPORTANTE: nel caso in cui si tratti di un'Opera all'interno del Duomo, il giocatore può lanciare il dado due volte e scegliere il risultato che preferisce.

IMPORTANTE: se volete determinare il punteggio dell'Artista senza affidarvi al dado, controllate la VARIANTE (a pag. 16).

NOTA

- ▶ **Gli Artisti Anonimi potrebbero causare anche una perdita di Punti Prestigio.**

ESEMPIO 7: durante la FASE 4, **John** ha pianificato di abbellire la Facciata del Palazzo della Signoria. Ora deve pagare 3 Marmo, 1 Spezia, 1 Tessuto e 150 Fiorini, più il costo dell'ingaggio di Gian Lorenzo Bernini (carta n. 21). Visto che per realizzare quest'Opera d'Arte Bernini può essere pagato 250 per lavorare come Architetto o 200 per lavorare come Scultore, **John** deve scegliere quanto pagare prima di lanciare il dado. Sceglie di pagare 250, quindi controllerà il risultato sulla linea relativa alla specialità Architetto. Lancia il dado e ottiene 4. Guadagna quindi 8 Punti per l'Opera d'Arte e altri 5 Punti grazie all'Artista.



Una volta completata l'Opera d'Arte posiziona il proprio Indicatore di Famiglia. A partire dalla FASE 1 del prossimo round, **John** riceverà 1 Punto Prestigio + 1 Familiare dato dall'Indicatore speciale da lui scelto.

INVOCARE LA MUSA



Se il giocatore non è soddisfatto del risultato ottenuto, può invocare l'ispirazione della Musa al costo di 50 Fiorini e lanciare nuovamente il dado scegliendo poi il risultato migliore fra i due (o tre, in caso di Opera d'Arte nel Duomo).



La Musa può essere invocata una sola volta per round. Se un giocatore sceglie di farlo, volta la relativa carta sul lato opposto e non sarà più disponibile per nessuno fino al prossimo round.

CAPOLAVORO

Tutti gli Artisti, eccezion fatta per gli Anonimi, sono in grado di compiere un Capolavoro. Quando un giocatore, lanciando il dado, ottiene un risultato corrispondente a una delle caselle evidenziate sulla carta dell'Artista, guadagna il numero di Punti Prestigio corrispondente e volta la carta dell'Artista dall'altro lato. In questo modo ogni Artista può compiere solo un Capolavoro durante la sua permanenza a Firenze.

IMPORTANTE: ciò si applica anche agli artisti abili in più Specialità, quindi se un Artista compie il Capolavoro in una Specialità non potrà compierne nelle altre.



ESEMPIO 8: Ringo ha pagato tutti i soldi e le Risorse richieste dal Salone del Palazzo Vescovile e 200 Fiorini per assoldare Leonardo da Vinci come Pittore. Lancia il dado e ottiene 6. Capolavoro! La carta di Leonardo da Vinci va girata sul lato opposto. Da ora in poi non potrà più eseguire Capolavori neanche se ingaggiato come Scultore.

INSUCCESSO

Se il giocatore non ha o non vuole spendere le Risorse e/o i Fiorini per pagare l'Opera o l'Artista, si determina un Insuccesso. Il giocatore perde:

- ▶ 1 Punto Prestigio in caso di Opera d'Arte nel Rione.
- ▶ 2 Punti Prestigio in caso di Opera d'Arte nei Luoghi di Firenze.
- ▶ 3 Punti Prestigio in caso di Opera d'Arte nel Duomo.
- ▶ 1 Punto Prestigio aggiuntivo se aveva assoldato un Artista non Anonimo.

In ogni caso l'Artista viene svincolato e la tessera torna sulla carta corrispondente.

RENDITE OTTENUTE GRAZIE ALLE OPERE D'ARTE

Il completamento delle Opere d'Arte permette ai giocatori di ottenere delle Rendite, come segue:

- ▶ Le Opere d'Arte sulla plancia principale di gioco garantiscono una Rendita ciascuna, indicata sulla bandiera nella parte alta dell'Opera, sopra l'Indicatore di Famiglia del giocatore. Questa può consistere in 1 Punto Prestigio, 1 Punto Vescovo oppure 1 Familiare.
- ▶ A tali Rendite va eventualmente sommata quella indicata sugli Indicatori speciali posizionati dal giocatore.
- ▶ Il completamento di tutti i riquadri del Palazzo di Rione garantisce una Rendita di 4 Punti Prestigio.
- ▶ Il completamento di tutti i riquadri della Chiesa di Rione garantisce una Rendita di 2 Punti Vescovo.

Tutte le Rendite vengono riscosse a partire dalla FASE 1 del round successivo a quello in cui viene realizzata l'Opera d'Arte.

Rendite date dagli Indicatori Speciali:



2 Punti Prestigio



1 Familiare



1 Punto Vescovo



Nell'immagine qui sopra tutti i riquadri del Palazzo e della Chiesa sono stati completati (poiché sono coperti da un Indicatore di Famiglia). Questo conferisce una Rendita di 4 Punti Prestigio (per il Palazzo) e di 2 Punti Vescovo (per la Chiesa).

FASE 7. ORDINE DI GIOCO

Durante questa fase si determina l'ordine di gioco per il round successivo mediante l'elezione del Capitano del Popolo e del Vescovo. Prima viene determinato il Capitano del Popolo che giocherà per primo nel round successivo. Il Vescovo giocherà per secondo, mentre gli altri giocatori stabiliscono le loro posizioni in base al loro punteggio sul tracciato del Capitano del Popolo. Tutti gli Stemma Ordine di Gioco vanno spostati di conseguenza sul tracciato corrispondente.

PROCLAMAZIONE DEL CAPITANO DEL POPOLO



Il giocatore con il punteggio più alto sul tracciato del Capitano del Popolo all'inizio della FASE 7 è eletto Capitano del Popolo e mantiene la carica fino alla fine della FASE 6 del round successivo. In caso di parità, la carica resta vacante fino alla prossima elezione.

Quando un giocatore è eletto Capitano del Popolo:

- ▶ Riceve la carta corrispondente.
- ▶ Ottiene un ammontare di gettoni Punti Prestigio pari al valore raggiunto dal proprio Stemma sul tracciato Capitano del Popolo.
- ▶ Riporta sulla casella 0 il proprio Stemma Capitano.
- ▶ Posiziona il proprio Stemma Ordine di Gioco sulla prima casella (la più in alto). Se necessario, muovete indietro gli altri Stemma Ordine di Gioco, senza modificare l'ordine che hanno fra di loro.

Questa meccanica permette di accumulare i Punti Prestigio sotto forma di gettoni e di favorire l'alternanza fra i giocatori in carica come Capitano del Popolo durante la partita.

IMPORTANTE: la quantità di gettoni in possesso di un giocatore è nota, ma il loro valore deve restare segreto (il giocatore lo può controllare quando vuole).

PROCLAMAZIONE DEL VESCOVO



Subito dopo l'elezione del Capitano del Popolo, il giocatore con il punteggio più alto tra coloro che abbiano raggiunto almeno la terza casella dopo quella di partenza è eletto Vescovo e mantiene la carica fino alla prossima elezione durante la FASE 7 del round successivo. In caso di parità, la diocesi resta vacante fino alla prossima elezione.

Quando un giocatore è eletto Vescovo:

- ▶ Riceve la carta corrispondente.
- ▶ Ottiene i Punti Prestigio indicati sulla casella Vescovo in cui si trova il proprio Stemma Vescovo, avanzando il suo Stemma Capitano di conseguenza.
- ▶ Riporta il proprio Stemma Vescovo sulla casella di partenza del tracciato.
- ▶ Posiziona il proprio Stemma Ordine di Gioco sulla seconda casella dall'alto. Se non è stato eletto alcun Capitano del Popolo, lo posiziona sulla prima. Se necessario muovete indietro gli altri Stemmi Ordine di Gioco, senza modificare l'ordine che hanno fra di loro.

CARDINALE

Il Cardinale non ha poteri particolari, ma rappresenta per le Famiglie un'ottima fonte di Punti Prestigio.

Il ruolo di Cardinale viene attribuito ogni volta che una Famiglia attualmente detentrica della carta Vescovo riesce a ottenerla nuovamente per il round successivo.

Quando una Famiglia riceve l'onorificenza di Cardinale riceve immediatamente una quantità di Punti Prestigio pari al numero di giocatori.



ESEMPIO 9: è la FASE 7. **Paul** che è già Vescovo, è sulla casella più avanzata del tracciato Vescovo. Torna a quella di partenza e ottiene 2 Punti Prestigio per la posizione che occupava, più altri 4 (pari al numero dei giocatori) perché viene nominato Cardinale.

ALTRI GIOCATORI

I giocatori che non hanno ottenuto alcuna carica dispongono i loro Stemmi Ordine di Gioco sul tracciato in base al loro punteggio sul tracciato Capitano del Popolo (chi ha più Punti gioca per primo). In caso di parità fra 2 o più giocatori, essi **invertono** fra di loro le posizioni attuali.

CASI PARTICOLARI

Può accadere che non sia presente il Capitano del Popolo (primo round o parità sul tracciato) o il Vescovo (primo round, parità sul tracciato, o nessun giocatore con almeno 3 Punti Vescovo). Oppure può accadere che un solo giocatore ricopra entrambe le cariche. Questi casi particolari sono spiegati di seguito.

- ▶ **Capitano del Popolo eletto, ma non il Vescovo:** gioca per primo il Capitano del popolo. Gli altri giocatori giocano in base alla posizione del loro Stemma Capitano.

- ▶ **Vescovo eletto, ma non il Capitano del Popolo:** gioca per primo il Vescovo. Gli altri giocatori giocano in base alla posizione del loro Stemma Capitano.
- ▶ **Nessuna Carica assegnata:** tutti i giocatori giocano in base alla posizione del loro Stemma Capitano.
- ▶ **Entrambe le Cariche sono ricoperte dallo stesso giocatore:** questi gioca per primo, riceve entrambe le carte e applica entrambi i poteri nella FASE 2 e FASE 3. Gli altri giocatori giocano in base alla posizione del loro Stemma Capitano.

ESEMPIO 10: l'ordine del turno appena concluso era **John, Paul, Ringo, George**.



lo Stemma Capitano di **Ringo** si trova sulla casella 19, quelli di **John** e **George** sulla casella 14 e quello di **Paul** sulla 10.

Ringo prende 19 gettoni Punti Prestigio e la carta Capitano del Popolo e posiziona il suo Stemma Ordine di gioco al primo posto del tracciato Ordine di gioco, dopodiché rimette il suo Stemma Capitano sulla casella 0.



Lo Stemma Vescovo di **Paul** è il più avanzato sul tracciato, quindi riceve la carta Vescovo e 2 Punti Prestigio, riporta il suo Stemma Vescovo alla casella di partenza e posiziona il suo Stemma Ordine di gioco al secondo posto del tracciato Ordine di gioco.

Gli Stemmi Capitano di **George** e **John** sono sulla stessa casella, quindi invertono l'ordine fra di loro.

Il nuovo ordine è **Ringo, Paul, George, John**.

FASE 8. FINE ROUND

In questa fase:

1. L'Indicatore Round avanza di una casella. Se l'indicatore si trova già sulla casella 7, il gioco termina.
2. L'eventuale Personaggio riservato dal Capitano del Popolo torna sulla propria carta.
3. Tutti i Familiari presenti sugli spazi Predicatore e sulla carta Vescovo tornano nella Riserva dei rispettivi proprietari.
4. Tutti i Predicatori eventualmente presenti sulle plance Rione o nel Duomo tornano sulle rispettive carte.

5. Tutti i Personaggi eventualmente presenti sotto la carta *Vita a Firenze I* vengono rimossi definitivamente dal gioco.
6. Tutti gli altri Personaggi avanzano di una posizione verso sinistra, spostandosi sotto la carta successiva.
7. In caso siano stati rimossi dal gioco dei Personaggi, ne vengono estratti altrettanti dal sacchetto in modo da ripristinare la quantità originaria.
8. Se la carta Musa è girata sul lato *Non disponibile*, torna sul lato *Disponibile*.

FINE DEL GIOCO



Il gioco termina alla fine del settimo round, dopodiché si calcolano i Punti Prestigio totali, avanzando o arretrando il proprio Stemma Capitano secondo il seguente schema:

- ▶ Ogni giocatore guadagna i Punti Prestigio indicati dalla posizione del proprio Stemma Vescovo.
- ▶ + 1 ogni 200 Fiorini. A questo scopo, si considera che ogni Risorsa vale 100 Fiorini.
- ▶ + 3 per chi è stato eletto Capitano del Popolo nella FASE 7 dell'ultimo round.
- ▶ + 3 per chi è stato eletto Vescovo nella FASE 7 dell'ultimo round.
- ▶ - 1 per ogni riquadro numerato vuoto nel Rione.
- ▶ - 1 per ogni Opera d'Arte non realizzata nel Palazzo e nella Chiesa di Rione.
- ▶ - 4 ulteriori per la totale assenza di Opere d'Arte realizzate nel Palazzo.
- ▶ - 4 ulteriori per la totale assenza di Opere d'Arte realizzate nella Chiesa.
- ▶ Al totale si sommano i Punti Prestigio indicati dai gettoni in proprio possesso.

Alla fine del calcolo, il giocatore con il maggior numero di Punti Prestigio è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di Risorse. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con il maggior numero di Fiorini. In caso di ulteriore parità, i giocatori condividono la vittoria.

REGOLE PER LA MODALITÀ IN SOLITARIO

Tutte le regole del gioco non menzionate in questo capitolo rimangono inalterate. Il giocatore si può scontrare con uno o più giocatori Fantasma, a sua scelta.

DIFFICOLTÀ DELLA PARTITA

Per prima cosa, il giocatore deve stabilire il livello di difficoltà della partita.

Per fare ciò, deve decidere quale criterio usare per selezionare gli Artisti da far usare al Fantasma, come segue:

- ▶ **FACILE:** il Fantasma sceglie sempre l'Artista di costo **più basso** disponibile e ottiene sempre i punti associati al **risultato 1** del dado.
- ▶ **MEDIA:** il Fantasma sceglie sempre l'Artista di costo **più basso** disponibile e ottiene sempre i punti associati al **risultato 6** del dado.
- ▶ **DIFFICILE:** il Fantasma sceglie sempre l'Artista di costo **più alto** disponibile e ottiene sempre i punti associati al **risultato 1** del dado.
- ▶ **CAPOLAVORO:** il Fantasma sceglie sempre l'Artista di costo **più alto** disponibile e ottiene sempre i punti associati al **risultato 6** del dado.

NOTA

- ▶ Nelle modalità in cui il Fantasma ottiene i punti associati al risultato 6 del dado, la carta Artista va girata sul lato Capolavoro *Eseguito* come di consueto.

PREPARAZIONE

- ▶ La preparazione avviene normalmente, in base al numero di Fantasmi presenti in gioco.
- ▶ Ogni Fantasma ha la propria plancia Rione (sul lato **Fantasma**), gli 8 Familiari e i 13 Indicatori del colore corrispondente.
- ▶ I Fantasmi non ricevono né usano mai Fiorini e Risorse, né in fase di preparazione né in nessun altro momento della partita. Il numero di Familiari a loro disposizione è pari al numero del round in corso.
- ▶ Nel primo round è il giocatore a iniziare il gioco.
- ▶ Ciascun Fantasma, partendo dall'ultimo e in ordine inverso rispetto a quello di gioco, lancia il dado e posiziona l'Edificio di numero corrispondente (quindi uno fra gli Edifici numerati da 1 a 6) sul proprio riquadro 1. Visto che il giocatore è primo di turno, sceglierà per ultimo in questa fase, dopodiché

ripeti il procedimento come nelle normali regole per il secondo Edificio.

Il lancio di dado non è valido e va ripetuto se:

- ▶ L'Edificio estratto è uguale a uno già estratto nello stesso giro da un Fantasma precedente.
- ▶ L'Edificio estratto per il riquadro 2 è uguale a quello già presente nel riquadro 1.

ROUND DI GIOCO

FASE 1. RENDITE

- ▶ Se un Fantasma è Capitano del Popolo sceglie la terza Risorsa lanciando il dado e seguendo la tabella sulla carta Primo giocatore.
- ▶ Il numero di Familiari ricevuti dai Fantasmi è pari al numero del round in corso, quindi 1 nel primo round, 2 nel secondo e così via, fino a riceverne 7 nell'ultimo.
- ▶ I Fantasmi non ricevono mai nessun altro tipo di Rendita.

FASE 2. POTERE DEL CAPITANO DEL POPOLO

- ▶ Il Capitano Fantasma si riserva sempre il Personaggio col costo **più alto**. A parità di costo, quello posizionato sotto la carta *Vita a Firenze* con il numero più basso. A parità di carta, quello posizionato più in alto.

IMPORTANTE: in caso di Artisti abili in più Specialità, conta solo il costo maggiore.

FASE 3. POTERE DEL VESCOVO

- ▶ Inalterata. Il Vescovo Fantasma riceve dunque un Familiare in più rispetto a quelli indicati dal numero di turno e il giocatore mette un Familiare della sua riserva sulla carta Vescovo.

NOTA

- ▶ Nel settimo turno il Fantasma può arrivare ad avere tutti e 8 i Familiari a disposizione.

FASE 4. IMPIEGO DEI FAMILIARI COME GIOCANO I FANTASMI

- ▶ I Fantasmi giocano seguendo il normale ordine di turno. Quando tocca al Fantasma, lancia il dado e conta un numero di caselle sulla sua tabella Azioni pari al risultato, **considerando solo quelle libere** (cioè su cui non siano già presenti suoi Familiari), dopodiché posiziona il Familiare **in piedi** sulla casella così sorteggiata.

- ▶ Quando tutte le caselle della tabella sono riempite dai Familiari, il Fantasma rimuove quelli **sdraiati** (vedere FASE 8 a pag. 16) e continua il round fino a quando ha usato tutti quelli di cui ha diritto.

ESEMPIO 11: il Fantasma lancia il dado e ottiene 4. Il Familiare viene posizionato sulla sesta casella perché 2 sono già occupate.



ESEMPIO 12: tutte le caselle sono occupate, quindi il Fantasma rimuove tutti i Familiari sdraiati.

È il quarto turno e il Fantasma è Vescovo, quindi ha diritto a 5 Familiari. Avendone già usati 2 (in piedi), ne mette 3 nella zona Risorse, mentre gli altri vanno nella sua Riserva.



- ▶ I Fantasmi eseguono subito l'azione indicata dalla casella e ne ottengono immediatamente gli effetti, come segue:



ATTIVA UN EDIFICIO DI RIONE (2 caselle)

- ▶ Il Fantasma lancia il dado e inizia a contare a partire dal riquadro 1 della plancia Rione del primo di turno, ignorando tutti gli Edifici non occupabili (quelli dal n. 22 al 30 o quelli già occupati da un Familiare). Quando ha finito tutti gli Edifici del primo di turno, passa al secondo e così via, ricominciando da capo, se necessario. Quando arriva al numero indicato dal dado, capovolge la tessera Edificio sul lato *In costruzione* in modo tale che non sia occupabile nel round in corso.

- Se l'Edificio selezionato è uno di quelli dal n. 13 al n. 21, il Fantasma riceve immediatamente i Punti Prestigio ed eventualmente Vescovo indicati. Non riceve mai Risorse o Fiorini.

NOTA

- Se il Fantasma occupa un Edificio su un altro Rione, gli Stemmi Capitano vanno mossi di conseguenza, come nelle normali regole.
- Se non ci sono Edifici occupabili in nessun Rione, oppure se ce ne sono solo su Rioni non suoi e il suo Stemma Capitano si trova sulla casella -3, il Fantasma non fa nulla.

ESEMPIO 13: il Fantasma ha lanciato 3. Paul è il primo giocatore, quindi inizia a contare dal primo riquadro del suo Rione. Il Fantasma capovolge la tessera Convento di Paul.



Il Fantasma ottiene 2 Punti Prestigio e 1 Vescovo, ma prima di ciò perde 1 Punto Prestigio e Paul ne guadagna 1.



COSTRUISCE UN EDIFICIO DI RIONE

Il Fantasma costruisce con il seguente metodo:

- Per prima cosa il Fantasma sceglie la categoria dell'Edificio da costruire lanciando il dado e consultando la tabella sull'ultima pagina del regolamento.
- Dopodiché lancia nuovamente il dado e determina quale Edificio costruire all'interno della categoria, sempre seguendo la tabella riportata sull'ultima pagina del regolamento.
- Il Fantasma ottiene immediatamente l'eventuale ricompensa immediata per la costruzione e pone la tessera Edificio nel riquadro di numero più basso, sul lato **In costruzione**, in modo da indicare che non è occupabile nel turno in corso.
- Se non ci sono più riquadri liberi nel Rione o se l'Edificio selezionato non è più disponibile, il Fantasma non fa nulla.

ESEMPIO 14: il Fantasma lancia prima 2 e poi 5, quindi costruisce il Mercatante. Ottiene immediatamente 2 Punti Prestigio.



REALIZZA UN'OPERA D'ARTE NELLA CHIESA DEL PROPRIO RIONE

1. Il Fantasma sceglie l'Artista di costo più basso o più alto fra quelli disponibili in base al livello di difficoltà della partita. A parità di costo, quello posizionato sotto la carta *Vita a Firenze* con il numero più basso. A parità di carta, quello posizionato più in alto.

IMPORTANTE: in caso di Artisti abili in più Specialità, conta solo il costo minore o solo quello maggiore in base al livello di difficoltà della partita.

2. Il Fantasma sceglie la prima Opera d'Arte in ordine alfabetico che sia disponibile per quella tipologia di Artista e ne ottiene immediatamente i Punti, dopodiché posiziona un Indicatore di Famiglia neutro sull'Opera.

IMPORTANTE: in caso di Artisti abili in più Specialità, conta solo quella considerata nel punto precedente.

3. Il Fantasma volta la tessera Artista scelta sul retro per indicare che non è più disponibile e ottiene immediatamente i Punti da esso attribuiti, in base alla difficoltà della partita.
4. Se non ci sono più Artisti disponibili o se non c'è nessuna Opera d'Arte disponibile per l'Artista scelto o se ha finito gli Indicatori di Famiglia neutri, il Fantasma non fa nulla e l'eventuale Artista resta disponibile. I Fantasma non usano mai gli Artisti Anonimi.

NOTA

- Se il Fantasma è Capitano del Popolo, può usare normalmente l'Artista che si era riservato nella FASE 2.

NOTA

- Il Fantasma riceve normalmente i 2 Punti Vescovo bonus quando completa tutte le Opere d'Arte della propria Chiesa.

ESEMPIO 15 (vedere disposizione dei Personaggi a pag. 5): in una partita Facile, il Fantasma deve realizzare un'Opera d'Arte nella sua Chiesa. Sceglie quindi l'Artista più economico, che è Leonardo da Vinci, considerato come Scultore. Dopodiché determina la prima Opera in ordine alfabetico per cui lo può usare, che è la Cappella. Ottiene immediatamente 4 Punti Prestigio e 1 Punto Vescovo per l'Opera e 2 Punti Prestigio per l'Artista.



REALIZZA UN'OPERA D'ARTE NEL PALAZZO DEL PROPRIO RIONE

Funziona esattamente come il punto precedente.

NOTA

- Il Fantasma riceve normalmente i 4 Punti Prestigio bonus quando completa tutte le Opere del proprio Palazzo.



ASSOLDA UN CAPITANO DI VENTURA

- Il Fantasma ottiene subito i Punti Prestigio e/o Punti Vescovo indicati in corrispondenza dell'ultima riga in basso (ossia, quella col costo più alto) del primo Capitano di Ventura disponibile in ordine alfabetico, dopodiché volta la carta sul retro per indicare che non è più disponibile per il resto del round.
- Se non c'è nessun Capitano di Ventura disponibile, il Fantasma non fa nulla.



OTTIENE 1 PUNTO VESCOVO

Il Fantasma ottiene immediatamente 1 Punto Vescovo.



REALIZZA UN'OPERA D'ARTE SULLA PLANCIA PRINCIPALE

1. Il Fantasma sceglie il Luogo di Firenze in cui eseguire l'Opera d'Arte lanciando il dado e consultando la tabella sull'ultima pagina del regolamento.
2. Il Fantasma segue i punti descritti in REALIZZA UN'OPERA D'ARTE NELLA CHIESA DEL PROPRIO RIONE, con l'unica differenza di dover posizionare per primi gli Indicatori speciali e poi quelli neutri.

IMPORTANTE: non importa l'ordine in cui vengono posizionati gli Indicatori speciali perché i Fantasma non ricevono Rendite durante la FASE 1.

NOTA

- Utilizzando più di un Fantasma, questo effetto avrà maggior probabilità di generare un'azione non svolta. Si consiglia di tenerne conto al momento di decidere il livello di difficoltà. È consentito scegliere livelli diversi per i vari Fantasma.

FASE 5 - ATTIVITÀ ECONOMICHE

Il Fantasma non fa nulla in questa fase.

FASE 6 - REALIZZARE OPERE D'ARTE

Il Fantasma non fa nulla in questa fase.

FASE 7 - ORDINE DI GIOCO

Inalterata.

FASE 8 - FINE ROUND

Ai normali passi da svolgere in questa fase, vanno aggiunti i seguenti:

1. Tutti i Familiari del Fantasma che si trovano in piedi sulla tabella Azioni vanno sdraiati.
2. Tutte le tessere Artista girate sul retro vanno rimesse in posizione normale.
3. Tutte le tessere Edificio *In costruzione* presenti nei vari Rioni vanno voltate sul lato *Costruito*.
4. Tutte le carte Capitano di Ventura girate sul retro vanno rimesse in posizione normale.

SUGGERIMENTI DI GIOCO

Il gioco si presta a molteplici varianti strategiche e tattiche. L'evoluzione della partita può portare a scelte che a volte si rivelano vincenti e altre meno. Nonostante questo, alcuni semplici principi devono essere tenuti a mente.

- ▶ Cerca di sviluppare il più possibile armoniosamente gli ambiti di costruzione: gli Edifici di Rione, i Luoghi di Firenze e il Duomo richiedono un impegno di Risorse differente, ma apportano vantaggi diversi. In particolare è bene non trascurare gli Edifici del proprio Rione poiché da essi derivano le Risorse per tutto il resto.
- ▶ Cerca di avere strutture che aumentino i tuoi Fiorini. Anche se a inizio gioco ti sembrerà sufficiente la Rendita base, presto i Fiorini inizieranno a scarseggiare.
- ▶ Ricordati dell'ordine con cui si attivano gli Edifici. Potrebbe essere poco utile costruire a un numero più basso un Edificio che trasforma una Risorsa in Fiorini se quello che lo produce è posizionato dopo!
- ▶ I Familiari sono molto importanti nella fase centrale del gioco. Averne pochi significa poter compiere poche azioni, ma prima di averne troppi e soprattutto di ricavarne altri con i Predicatori, accertati di avere compiti da far loro svolgere!
- ▶ Non sottovalutare l'importanza del singolo Punto Prestigio che paghi quando occupi strutture altrui. Fallo solo se davvero ti serve, perché spesso le partite finiscono sul filo del rasoio.
- ▶ Cerca di costruire almeno una delle Opere d'Arte del Palazzo di Famiglia e della Chiesa di Rione. Il malus di -4 Punti per non aver realizzato nulla in questi Edifici è molto pesante.
- ▶ Assicurati di poterti procurare tutti i beni necessari per la costruzione di un'Opera prima di impegnarti a realizzarla. Anche se venisse occupata da un altro giocatore, meglio avere materie prime in avanzo che scoprire di non averne a sufficienza al momento della costruzione.
- ▶ Meglio accantonare beni per il round successivo che costruire qualcosa giusto per farlo. Meglio due belle Opere nel round successivo piuttosto che una mediocre in questo e un'altra nel prossimo.

VARIANTE UFFICIALE PER DETERMINARE IL VALORE DI UN'OPERA D'ARTE SENZA L'USO DEL DADO

Placentia Games pensa che sia più eccitante e realistico non sapere se l'Artista ingaggiato farà un Capolavoro o no, ma a partire dalla seconda edizione del gioco, pubblicata nel 2014 hanno inserito questa variante ufficiale per chi ama giocare in modo del tutto deterministico, senza l'uso del dado.

È storicamente accertato che la maggior parte dei capolavori dei più grandi Artisti rinascimentali siano stati eseguiti nelle Cattedrali e negli edifici più importanti. Evidentemente tali Artisti, mentre lavoravano in questi grandi luoghi, sentivano una spinta maggiore a migliorarsi per scrivere il loro nome nella storia. Naturalmente, poi, un altro modo per dare loro dei buoni incentivi è una buona remunerazione.

SISTEMA DI CALCOLO DEI PUNTI PRESTIGIO OTTENUTI DA UN ARTISTA

Quando un giocatore completa un'Opera d'Arte non lancia il dado, ma determina il punteggio ottenuto dall'Artista sommando il Valore base dell'Artista all'Incentivo, come segue.

VALORE BASE

Il valore di base viene assegnato a seconda della zona di Firenze nella quale è stata commissionata l'Opera. In particolare:

- ▶ Nel proprio Rione il valore base è 1 (come se si fosse lanciato il dado ottenendo 1).
- ▶ Nei Luoghi di Firenze il valore base è 2 (come se si fosse lanciato il dado ottenendo 2).
- ▶ Nel Duomo il valore base è 3 (come se si fosse lanciato il dado ottenendo 3).

INCENTIVO

Oltre al valore base è possibile incentivare l'Artista che aggiungerà 1 punto al valore base per ogni 50 Fiorini spesi in aggiunta a quelli necessari per assoldare l'Artista. È possibile spendere fino ad un massimo di 150 Fiorini aggiuntivi e ottenere quindi fino ad un massimo di 3 Punti aggiuntivi sul valore base. Confrontare quindi il valore ottenuto da questa somma con la tabella sulla carta dell'Artista per ottenere i Punti Prestigio.

La regola relativa ai Capolavori non subisce modifiche: quando vengono ottenuti, si gira la carta dell'Artista.

INVOCARE LA MUSA

La Musa permette di aggiungere un ulteriore punto al valore base, portando quindi il limite di Fiorini spendibili a 200. Come nella versione con dado, è utilizzabile una sola volta a round da parte del primo giocatore che la invoca.



ESEMPIO 16: George assolda Raffaello per realizzare la Cappella di Santa Maria Novella. Essendo uno dei palazzi principali di Firenze, il valore base è 2. George decide di incentivarlo però con 100 Fiorini, portando il valore da 2 a 4. Il punteggio corrispondente a 4 è 5 Punti Prestigio (come se si fosse ottenuto 4 al lancio del dado). Sarebbe stato inutile incentivare ulteriormente Raffaello con altri 50 Fiorini in quanto i Punti Prestigio corrispondenti al valore 5 sono sempre 5. Sarebbe stato possibile raggiungere il valore 6 solo invocando la Musa perché, partendo da un valore base di 2 e aggiungendo a esso al massimo 3 (per una spesa di 150 Fiorini), non si può raggiungere il valore massimo senza di essa.

NOTA

- ▶ È possibile incentivare anche gli Artisti Anonimi per evitare un malus nella realizzazione di un'Opera nel proprio Rione o per ottenere un bonus nel Duomo.

NOTE STORICHE

Florenza è prima di tutto un gioco. Si è cercato di utilizzare un quadro di fondo il più possibile storico e accurato, ma vi sono molte semplificazioni perché la principale attenzione è stata data alla giocabilità. La prima semplificazione riguarda i Personaggi: sono stati scelti arbitrariamente, sulla base di nozioni di storia dell'arte, ma questa scelta non può considerarsi priva di elementi soggettivi. Temporalmente i Personaggi possono essere anche molto distanti l'uno dall'altro, ma si è cercato comunque di sceglierli significativi e noti, il più possibile coevi, anche se non hanno mai operato attivamente a Firenze. Di seguito alcune brevissime note biografiche riguardo ogni personaggio. Prima però è necessaria una precisazione riguardo i Predicatori: se si eccettua Girolamo Savonarola, tutti sono collocati fuori dal contesto spazio temporale del gioco. Si è scelto Giordano Bruno quale pensatore carismatico, anche se non ha mai operato a Firenze, mentre con Francesco d'Assisi, Antonio da Padova, Bernardo di Chiaravalle e Tommaso d'Aquino, tutti precedenti al Rinascimento, non si intende in realtà il personaggio stesso, ma predicatori che si rifanno al loro pensiero e al loro operato, in particolare frati e monaci degli stessi ordini fondati da loro o cui loro stessi appartenevano. Il "pagamento" della predicazione si deve poi intendere come un'offerta al loro ordine.

Stefano Groppi, autore

1. Andrea del Verrocchio (Andrea di Francesco di Cione)

Firenze, 1437 - Venezia, 1488

Scultore, ma anche orafo e pittore, fu attivo soprattutto alla corte di Lorenzo il Magnifico. Apprezzato artista, fu maestro di molti giovani pittori quali Leonardo, il Ghirlandaio e il Perugino.

2. Andrea Mantegna

Isola di Carturo, 1431 - Mantova, 13 settembre 1506

Pittore veneto attivo soprattutto alla corte dei Gonzaga a Mantova, subì l'influenza di artisti toscani, specie Donatello. Tra le sue opere più note, la Camera degli Sposi nel Palazzo Ducale a Mantova e il Cristo Morto conservato all'accademia di Brera a Milano.

3. Andrea Palladio

(Andrea di Pietro dalla Gondola)

Padova, 30 novembre 1508 - Maser, 19 agosto 1580

Architetto più importante dell'area veneta, autore di trattati di architettura che faranno scuola per secoli, si rifà all'architettura classica e romana. Attivo specie a Vicenza, si devono a lui progetti di molte chiese, ville e palazzi.

4. Antonello da Messina

(Antonello di Giovanni di Antonio)

Messina, 1430 - Messina, febbraio 1479

Dopo gli anni di formazione nel Sud Italia, si trasferisce a Venezia. Nelle sue opere è importante l'attenzione ai particolari. Ama dipingere su legno.

5. Antonio da Padova

(Fernando Martim de Bulhões e Taveira Azevedo)

Lisbona, 15 agosto 1195 - Padova, 13 giugno 1231

Francescano, viene venerato come santo dalla Chiesa Cattolica. Portoghese di nascita, viaggiò molto e incontrò Francesco d'Assisi. Trasferito a Padova, vi morì ancora giovane. Molto noto anche in vita, sono a lui attribuiti vari miracoli. Molto erudito, conciliava rigore e dolcezza, sapendo così far presa su appartenenti a tutti i ceti sociali.

6. Antonio da Sangallo

(Antonio Cordini)

Firenze, 12 aprile 1484 - Terni, 3 agosto 1546

Appartenente a una famiglia di architetti (lo zio, anch'egli famoso, portava il suo stesso nome), è esponente dell'architettura rinascimentale, specialmente a Roma dove fu allievo del Bramante.

7. Beato Angelico

(Fra Giovanni da Fiesole, al secolo Guido di Pietro Trosini)

Vicchio, 1395 - Roma, 1455

Fu un monaco domenicano, attivo come pittore. Fu beatificato da Giovanni Paolo II nel 1984. Fonde principi pittorici del Rinascimento con la didattica teologica attraverso le immagini tipiche del Medio Evo. Fu attivo principalmente a Firenze.

8. Benvenuto Cellini

Firenze, 3 novembre 1500 - Firenze, 13 febbraio 1571

Fu scultore fiorentino. Noto anche per il carattere burrascoso, partecipò a numerose risse e alla difesa di Roma durante il celebre sacco. La sua opera più nota è il Perseo che decapita Medusa.

9. Bernardo di Chiaravalle

(Bernard de Fontaine)

Fontaine-lès-Dijon, 1090

Ville-sous-la-Ferté, 20 agosto 1153

Monaco e riformatore francese, fondò l'ordine più rigoroso dei cistercensi in contrapposizione con i ricchi benedettini di Cluny. Abile predicatore, fu incaricato da Papa Eugenio III di predicare a favore della Seconda Crociata.

10. Caravaggio

(Michelangelo Merisi)

Milano, 29 settembre 1571 - Porto Ercole, 18 luglio 1610



Soprannominato "il pittore maledetto" per i suoi numerosi problemi con la giustizia a causa del suo temperamento, egli è uno dei più grandi maestri del colore e soprattutto della luce. Attivo tra Roma, Sicilia e Napoli, tra le sue opere ricordiamo la Vocazione di San Matteo e il San Girolamo.

11. Correggio

(Antonio Allegri)

Correggio, agosto 1489 - Correggio, 5 marzo 1534

Pittore italiano noto per l'importanza della luce nei suoi dipinti, fu attivo soprattutto nella Pianura Padana, specie a Parma.

12. Domenico Ghirlandaio

(Domenico Bigordi)

Firenze, 1449 - Firenze, 11 gennaio 1494

Pittore di ottima abilità, specialmente nei ritratti, fu contemporaneo di molti altri artisti che influenzò. Fu per breve tempo maestro di Michelangelo. Non si conosce bene il motivo del soprannome con cui è giunto a noi.

13. Donatello

(Donato di Niccolò di Betto Bardi)

Firenze, 1386 - Firenze, 13 dicembre 1466

Maestro della scultura, operò principalmente a Firenze ma anche a Padova. Fu abile nell'utilizzare varie tecniche scultoree, tra le quali il tutto tondo, lo stacciato e il bassorilievo. Numerose le sue opere, alcune delle quali conservate nel Museo del Bargello a Firenze.

14. Donato Bramante

(Donato di Angelo di Pascuccio)

Fermignano, 1444 - Roma, 11 marzo 1514

Architetto di indubbia fama, fu tra i primi in grado di ripresentare edifici che avessero tutte le caratteristiche del mondo classico romano. Operò a Milano e soprattutto a Roma, dove gli fu affidato il compito di progettare la Basilica di San Pietro.



15. Filippo Brunelleschi

Firenze, 1377 - Firenze 1446

Noto soprattutto come architetto, egli, dopo aver studiato le antiche costruzioni romane nell'Urbe, ripropose alcune tecniche e introdusse nuovi macchinari che gli consentirono di realizzare il suo capolavoro: la cupola del Duomo di Firenze, formata da due cupole, una esterna e una interna, entrambe autoportanti.

16. Filippo Lippi

(*Fra Filippo di Tommaso Lippi*)

Firenze, 1406 - Spoleto, 1469

Carmelitano, lasciò poi il convento, una volta sciolto dai voti dal Papa, per amore della sua modella preferita. Abile pittore, operò quasi esclusivamente a Firenze.

17. Francesco Borromini

Bissone, 25 settembre 1599 - Roma, 3 agosto 1667

Figlio di uno scalpellino, si trasferisce a Roma dove inizia la propria attività di architetto. Pratico e concreto, si scontrò presto con l'altra figura importante del panorama artistico dell'epoca, Bernini, suo rivale.



18. Francesco d'Assisi

(*Giovanni di Pietro Bernardone*)

Assisi, 1182 - Assisi, 3 ottobre 1226

Figlio di un ricco mercante, Francesco vede la sua vita sconvolta dall'incontro con Cristo. Si spoglia quindi dei suoi averi e inizia una vita di povertà che ben presto attira a sé molti seguaci, dando vita così all'ordine mendicante che porta il suo nome. A lui sono legati numerosi aneddoti e miracoli. Figura molto importante della Storia della Chiesa, è venerato come santo ed è patrono d'Italia.

19. Francesco Mochi

Montevarchi, 29 luglio 1580 - Roma, 6 febbraio 1654

Scultore che tra i primi dà il via al barocco, viaggia molto e viene influenzato da questo suo peregrinare. A Piacenza lascia il suo capolavoro, le Statue Equestri di Alessandro e Ranuccio Farnese, mentre a Roma deve scontrarsi con la figura preponderante del Bernini a cui deve la perdita di molte commissioni. Nonostante le lunghe ricerche non abbiamo trovato alcun ritratto dell'artista, nel gioco è stato utilizzato quello dell'illustratore Ivan Zoni.

20. Giambologna

(*italianizzazione di Jean de Boulogne*)

Douai, 1529 - Firenze, 1608

Scultore fiammingo che si stabilisce in Italia dove giunse per studiare le sculture classiche e moderne, come quelle di Michelangelo. Operò a Firenze e anche a Bologna, dove realizzò la fontana di Nettuno di Piazza Maggiore.

21. Gian Lorenzo Bernini

Napoli, 7 dicembre 1598 - Roma, 28 novembre 1680

Artista completo, viene ricordato soprattutto per le sue opere di architettura e scultura. Grande osservatore e precoce, si mette subito in evidenza a Roma dove diventa protetto del Cardinale Scipione Borghese. Divenuto la figura più importante del panorama artistico sotto almeno tre papi, arricchisce la città di notevoli capolavori.

22. Giordano Bruno

Nola, 1548 - Roma, 17 febbraio 1600

Frate domenicano, fu un pensatore e un filosofo neoplatonico. Ebbe una vita molto agitata: lasciò e riprese più volte l'abito monacale, viaggiò molto in Italia, Francia, Inghilterra e Germania, subì processi per eresia e stregoneria, insegnò e si occupò di fisica e astronomia.

23. Giorgio Vasari

Arezzo, 30 luglio 1511 - Firenze, 27 giugno 1574

Pittore, scultore e architetto, è noto soprattutto come autore del *Vite de' più eccellenti architetti, pittori, et scultori italiani, da Cimabue insino a' tempi nostri*, trattato sulle vite dei più grandi artisti italiani. Ebbe fortuna specie come architetto: suo infatti è il palazzo degli Uffizi, oggi sede dell'omonimo museo.

24. Giorgione

(*Giorgio Zorzi da Castelfranco*)

Castelfranco Veneto, 1478 - Venezia, 1510

Pittore le cui opere sono dominate dal colore e dall'amalgama di paesaggi e figure, fu attivo nella sua breve vita quasi esclusivamente in Veneto, dove influenzò le opere di Tiziano.

25. Giotto

(*Giotto di Bondone*)

Vespignano, 1267 - Firenze, 8 gennaio 1337

Allievo di Cimabue che secondo la leggenda lo notò mentre disegnava su una pietra una pecora che aveva portato a pascolare, fu fondamentale nell'evoluzione pittorica del tempo. Viaggiò molto e operò in varie città italiane. A Firenze, dove fu a più riprese, progettò il campanile del Duomo, di cui diresse i lavori nella loro fase iniziale.

26. Girolamo Savonarola

Ferrara, 21 settembre 1452 - Firenze, 23 maggio 1498

Frate domenicano, molto severo nelle proprie prediche, auspica una riforma della Chiesa e si scaglia contro di essa, ottenendo i favori del popolo. Nella stagione della Repubblica Fiorentina è uno degli esponenti più in vista del partito avverso ai Medici. Muore sul rogo.

27. Giulio Romano

(*Giulio Pippi*)

Roma, 1499 - Mantova, 1 novembre 1546

Architetto ma anche pittore, fu collaboratore di Raffaello. Ebbe fortuna soprattutto a Mantova, presso la corte del Gonzaga per la quale progettò Palazzo Te, dove realizzò anche l'affresco della Sala dei Giganti.

28. Leon Battista Alberti

Genova, 18 febbraio 1404 - Roma, 25 aprile 1472

Una delle menti più poliedriche del Rinascimento, fu architetto ma anche matematico, crittografo, filosofo, umanista e poeta. A lui si deve il progetto del completamento di Santa Maria Novella, su commissione dei Rucellai, di cui realizza anche il palazzo. Numerosissimi e vari i suoi scritti.

29. Leonardo da Vinci

Vinci, 15 aprile 1452 - Amboise, 2 maggio 1519



Artista e scienziato, è considerata una delle menti più geniali della storia. Lavorò a Firenze in due periodi distinti, a Milano, Roma e in Francia. Celeberrimo come pittore, ne lasciò però molti incompiuti perché i suoi interessi erano così vasti che aveva poco tempo per tutti. Sperimentatore ed inventore, a lui si devono idee per invenzioni e oggetti che sono diffusamente in uso ancor oggi.

30. Lorenzo Ghiberti

Pelago, 1378 - Firenze, 1455

Scultore, orafo e architetto, il suo nome è legato principalmente alla realizzazione dei portali del Battistero di Firenze, il suo capolavoro. Fu più vicino forse all'arte gotica che a quella rinascimentale del Brunelleschi o dell'Alberti.

31. Masaccio

(*Tommaso di Giovanni di Mone Cassai*)

Castel San Giovanni, 21 dicembre 1401 - Roma, estate 1428

Pittore di buone qualità, specialmente nell'uso del chiaroscuro, si ricorda tra le sue opere specialmente la Cappella Brancacci con La cacciata di Adamo ed Eva dal Paradiso terrestre.

32. Michelangelo Buonarroti

Caprese Michelangelo, 6 marzo 1475 - Roma, 18 febbraio 1564

Pittore, scultore e architetto, è una delle figure artistiche più importanti del Rinascimento. Le sue opere, a Firenze come a Roma, sono universalmente note e considerate tra i capolavori più importanti dell'epoca. Di carattere orgoglioso e volitivo, aveva anche un profondo senso religioso che espresse nelle sue opere.

33. Piero della Francesca

Sansepolcro, ca 1420 - Sansepolcro, 12 ottobre 1492

Pittore e matematico, fu uno dei maestri della prospettiva e della composizione dei volumi, influenzando contemporanei e successori. Sebbene i suoi soggetti fossero soprattutto religiosi, noti sono i suoi ritratti, eseguiti sempre di profilo.

34. Pietro Perugino

(Pietro di Cristoforo Vannucci)

Città della Pieve, 1450 circa - Fontignano, 1523

Pittore, sebbene discepolo del Verrocchio, fu profondamente influenzato da Piero della Francesca, dal quale prese la prospettiva e la geometria, fondendole con elementi naturalistici.

35. Raffaello Sanzio

Urbino, 6 aprile 1483 - Roma, 6 aprile 1520

Allievo del Perugino, fu principalmente pittore di grandi qualità, sebbene anche architetto. Fu attivo a Firenze e a Roma, dove diresse anche i lavori di San Pietro e dove affrescò le stanze papali. Numerose sono le sue opere, molte delle quali celeberrime.

36. Sandro Botticelli

(Alessandro di Mariano di Vanni Filipepi)

Firenze, 1 marzo 1445 - Firenze, 17 maggio 1510

Sebbene non sia nota la vera origine del soprannome, è assodato che sia uno dei più importanti pittori dell'epoca. Fu molto prolifico. Le sue opere, molte delle quali conservate agli Uffizi di Firenze, sono note in tutto il mondo, specialmente La Primavera e la Nascita di Venere.

37. Tintoretto

(Jacopo Comin)

Venezia, 29 settembre 1518 - Venezia, 31 maggio 1594

Forse ultimo grande esponente della pittura rinascimentale, sapeva utilizzare sapientemente il colore per dare profondità e prospettiva alle sue opere. Non operò mai a Firenze.

38. Tiziano

(Tiziano Vecellio)

Pieve di Cadore, circa 1490 - Venezia, 27 agosto 1576

Pittore precoce, influenzato dal Giorgione, fu abilissimo nell'uso dei colori, stesi velocemente sulla tela senza disegni preparatori. La sua abilità nell'eseguire i ritratti ne fece il ritrattista ufficiale dell'imperatore Carlo V. Lasciò una notevole mole di opere.

39. Tommaso d'Aquino

Roccasecca (FR), 1225 ca. - Fossanova, 7 marzo 1274

Domenicano, venerato come Santo, fu maestro teologo e filosofo, esponente di spicco della scuola scolastica. Diede il via ad una fiorente scuola, detta tomista, che influenzò a lungo il pensiero cattolico. Sebbene non fosse un vero predicatore, al suo pensiero attingono molte generazioni di sacerdoti.

40. Vignola

(Jacopo Barozzi da Vignola)

Vignola, 1 ottobre 1507 - Roma, 7 luglio 1573

Fu un capace architetto. Trasferitosi a Roma, divenne l'architetto della famiglia Farnese che gli commissionò varie opere e direttore dei lavori della Fabbrica di San Pietro in Vaticano.

A. Alessandro Farnese

Roma, 27 agosto 1545 - Arras, 3 dicembre 1592

Uno dei più grandi condottieri del XVI secolo, fu al servizio della Spagna imperiale di Carlo V ottenendo importanti vittorie, specie nelle Fiandre. Era noto per la moderazione e la disciplina che sapeva imporre alle proprie truppe. Bisnipote di Papa Paolo III, fu Duca di Parma e Piacenza e di Castro.

B. Bartolomeo Colleoni

Solza, 1395 - Malpaga, 2 novembre 1475

Instradato sulla via d'arme da ragazzo, fu presto in grado di distinguersi e farsi un nome. Divenne così capitano di ventura e raccolse i maggiori successi sotto le insegne della Serenissima Repubblica di Venezia.

C. Duca d'Alba

(Don Fernando Álvarez de Toledo y Pimentel, terzo duca d'Alba)

Piedrahíta, 29 ottobre 1507 - Lisbona, 11 dicembre 1582

Non fu un vero capitano di ventura ma un abile e spietato generale spagnolo agli ordini di Carlo I. Fu in Italia come Viceré di Napoli e come Governatore di Milano, ma il centro delle sue imprese fu l'Olanda dove venne soprannominato il Duca di Ferro o anche Il macellaio delle Fiandre dai suoi nemici protestanti.

D. Gattamelata

(Erasmo da Narni)

Narni, 1370 - Padova, 1443

Capitano di ventura, noto per la dolcezza dei modi e l'astuzia (da qui probabilmente il soprannome), fu al servizio di Firenze, del Papa e di Venezia, con cui ottenne le vittorie più importanti, tra cui la conquista di Verona.

E. Giovanni dalle Bande Nere

(Ludovico di Giovanni de' Medici)

Forlì, 6 aprile 1498 - Mantova, 30 novembre 1526



Figlio di Giovanni de' Medici e di Caterina Sforza, diventa soldato di ventura e forma una propria compagnia a cui annerisce le insegne e le armature dopo la morte di Papa Leone X (da qui il nome). Leggendaria l'episodio finale della sua vita quando, ferito ad una gamba, regge il lume al chirurgo che gliela amputa. Morirà comunque cinque giorni dopo.

F. Ludovico il Moro

(Ludovico Maria Sforza)

Vigevano, 27 luglio 1452 - Loches, 27 maggio 1508

Non prettamente un capitano di ventura. Ludovico il Moro intervenne quale Duca di Milano prima come nemico, poi come alleato di Firenze contro Pisa, consentendole infine di riconquistare la città. Questa alleanza con la Repubblica di Firenze gli costò quella precedente con Venezia e ne segnò l'inizio del declino.

RINGRAZIAMENTI

Nel vedere l'edizione del decennale di "Florenza" non posso non pensare a tutti quelli che hanno contribuito a far sì che questo avvenisse, a partire dai miei due amici Sandro Zurla e Franco Arcelloni che, per primi, hanno creduto nel mio gioco e hanno spinto perché venisse pubblicato. Con loro abbiamo condiviso gioie, fatiche, soddisfazioni e difficoltà della Placentia Games. Oltre a loro, devo ringraziare tutti quelli che vi hanno lavorato e quelli che lo hanno provato, apprezzandolo e incoraggiandoci a proseguire in quel progetto che è diventato Florenza. Non posso dimenticare mia moglie Sara, la mia Musa, che mi ha sopportato e supportato, e chi ha spinto per avere questa edizione del Decennale.

Stefano Groppi, autore

Quando abbiamo cominciato il progetto per la realizzazione di Florenza volevamo produrre un gioco impegnativo, che calasse i giocatori in un preciso contesto storico e che avesse un successo, magari non enorme, ma durevole nel tempo. Questi primi due obiettivi sono stati sicuramente raggiunti: Florenza è un gioco per "gamer", che si presta poco a giocatori alle prime armi e il contesto storico è senza dubbio straordinario. Infine questa edizione Decimo Anniversario dimostra che il gioco mantiene ancora un gruppo di appassionati e che è in grado, dopo 10 anni, di richiamarne di nuovi.

Non possiamo che ringraziare l'autore, il nucleo originario dei produttori, la nuova produzione che ha voluto continuare questo progetto e soprattutto la schiera degli appassionati che, anno dopo anno, continuano ad esserci.

Franco e Sandro, Placentia Games.

Post Scriptum ringrazia prima di tutto i tantissimi fan che per anni ci hanno chiesto di dare vita a questa ristampa di un gioco davvero tanto amato. In occasione di questo anniversario abbiamo deciso di accontentarvi con entusiasmo, approfittandone per rimodernare alcuni aspetti del gioco. In secondo luogo, ringraziamo Danilo Festa, per averci sottoposto Florenza Dice Game, rinfocolando in noi e in voi questa passione e dandoci un ulteriore sprone a dare vita a questa riedizione.

Ovviamente ringraziamo Stefano Groppi, P.S. Martensen e i playtester che ci hanno aiutato nello sviluppo, primi fra tutti lo stesso Danilo Festa, Daniele Barbaglia e Nadia Galletti.

Infine, come sempre, Franco e Sandro, i creatori originari di Placentia Games, che continuano a credere in noi e nel nostro modo di portare avanti i progetti da loro iniziati.

Mario, Marco e Matteo, Post Scriptum

FASI DEL ROUND

FASE 1 - RISCOSSIONE RENDITE

- ▶ Rendite comuni indicate sulla plancia Rione
- ▶ Rendite date dagli Edifici viola (n. 22-30)
- ▶ Rendite date da Opere d'Arte sulla Plancia Principale
- ▶ Rendite date dal completamento di Palazzo e/o Chiesa di Rione

FASE 2 - POTERE DEL CAPITANO DEL POPOLO

- ▶ Si riserva un Artista o un Predicatore

FASE 3 - POTERE DEL VESCOVO

- ▶ Ottiene un Familiare aggiuntivo
- ▶ Gli avversari mettono un Familiare dalla Riserva sulla carta Vescovo

FASE 4 - IMPIEGO DEI FAMILIARI

- ▶ Pianificare l'attivazione di un Edificio di Rione
- ▶ Pianificare la costruzione di un Edificio di Rione
- ▶ Pianificare la realizzazione di un'Opera d'Arte
- ▶ Fare beneficenza a un ordine religioso
- ▶ Commerciare al Mercato cittadino
- ▶ Amministrare le attività di Famiglia
- ▶ Assoldare un Capitano di Ventura

FASE 5 - ATTIVITÀ ECONOMICHE

- ▶ Rimuovere i Familiari dai riquadri dei Rioni (in ordine)
- ▶ Rimuovere i Familiari da Mercato, Amministrazione e Capitani di Ventura (in qualsiasi momento)

FASE 6 - REALIZZARE OPERE D'ARTE

- ▶ Pagare costi di Opera d'Arte e Artista insieme

FASE 7 - ORDINE DI GIOCO

- ▶ Elezione del Capitano del Popolo
- ▶ Elezione del Vescovo
- ▶ Ordine degli altri Giocatori

FASE 8 - FINE ROUND

- ▶ L'Indicatore Round avanza
- ▶ Rientro Familiari nella Riserva
- ▶ Rientro Predicatori sulle carte
- ▶ Avanzamento/sostituzione Personaggi

SOLITARIO: GIOCATORE FANTASMA

FASI DEL ROUND

FASE 1 - RISCOSSIONE RENDITE

- ▶ Ottiene un numero di Familiari pari al turno di gioco
- ▶ Non ottiene altre Rendite

FASE 2 - POTERE DEL CAPITANO DEL POPOLO

- ▶ Sceglie l'Artista col costo più alto

FASE 3 - POTERE DEL VESCOVO

- ▶ Inalterata

FASE 4 - IMPIEGO DEI FAMILIARI

- ▶ Vedere tabella POSSIBILI AZIONI

FASE 5 - ATTIVITÀ ECONOMICHE

- ▶ Non fa nulla

FASE 6 - REALIZZARE OPERE D'ARTE

- ▶ Non fa nulla

FASE 7 - ORDINE DI GIOCO

- ▶ Inalterata

FASE 8 - FINE ROUND

- ▶ Ripristina Artisti, Edifici e Capitani di Ventura

SCELTA DEL LUOGO IN CUI REALIZZARE UN'OPERA D'ARTE



- 1 Duomo
- 2 Palazzo della Signoria
- 3 Battistero
- 4 Palazzo Vescovile
- 5 San Lorenzo
- 6 Santa Maria Novella

POSSIBILI AZIONI

ATTIVA UN EDIFICIO DI RIONE

- ▶ Lancia il dado e inizia a contare dal riquadro 1 del primo di turno

COSTRUISCE UN EDIFICIO DI RIONE

- ▶ Lancia il dado per la categoria e poi per l'Edificio (vedere tabella RIEPILOGO EDIFICI)

REALIZZA UN'OPERA D'ARTE NELLA CHIESA DI RIONE

- ▶ Sceglie l'Artista col costo più basso o più alto in base alla difficoltà
- ▶ Sceglie la prima opera in ordine alfabetico che sia realizzabile con l'Artista scelto

REALIZZA UN'OPERA D'ARTE NEL PALAZZO DI RIONE

- ▶ Sceglie l'Artista col costo più basso o più alto in base alla difficoltà
- ▶ Sceglie la prima opera in ordine alfabetico che sia realizzabile con l'Artista scelto

ASSOLDA UN CAPITANO DI VENTURA

- ▶ Sceglie in ordine alfabetico
- ▶ Ottiene i punti associati al costo più alto

OTTIENE 1 PUNTO VESCOVO

- ▶ Avanza lo Stemma Vescovo

REALIZZA UN'OPERA D'ARTE SULLA PLANCIA PRINCIPALE

- ▶ Lancia il dado per scegliere il Luogo in cui costruire (vedi tabella)
- ▶ Sceglie l'Artista col costo più basso o più alto in base alla difficoltà
- ▶ Sceglie la prima opera in ordine alfabetico che sia realizzabile con l'Artista scelto

LEGENDA



Architetto



Scultore



Pittore



Predicatore



Punti Prestigio



Punti Vescovo



Effetto immediato



Risorsa a scelta



Familiare



Rilancia il dado e scegli il risultato migliore

RIEPILOGO EDIFICI

SEMPRE		SOLITARIO	
EFFETTO	EDIFICIO	CATEGORIA	
OTTIENI LA RISORSA INDICATA	Picconiere	1	1
	Boscaino		2
	Fabbro		3
	Monte di Pietà		4
	Erboiaio		5
	Laquadolo		6
OTTIENI LE RISORSE INDICATE	Ca'va	2	1
	Segheria		2
	Fonderia		3
	Miniera		4
	Mercante		5
	Selaidolo		6
SPENDI CIÒ CHE È INDICATO PER OTTENERE 1 PUNTO PRESTIGIO E FIORINI	Edificatore	3	1
	Carpentiere		2
	Armaidolo		3
	Zecca		4
	Gerúsico		5
	Sartore		6
OTTIENI I PUNTI INDICATI	CambiaValute	4	1-2
	Biblioteca		3-4
	Convento		5-6
OTTIENI LA RISORSA INDICATA DURANTE LA FASE 1	Scarpellino	5	1
	Legnaino		2
	Offonajo		3
	Drafo		4
	Speziale		5
	Tintore		6
OTTIENI I FAMILIARI, I FIORINI E I PUNTI INDICATI DURANTE LA FASE 1	Casa	6	1-2-3
	Casamento		4-5
	Palagio		6



Autore: **Stefano Groppi**,

con sviluppo di **P.S. Martensen**

Illustrazioni: **Ivan Zoni, Sara Gioria**

Artwork: **Paolo Vallerga - Scribabs** - www.scribabs.it

Revisione: **Giacomo Maltagliati, Giulia Licciardello,**

Luigi Briganti e Sollenda Cacini

Supervisione: **Mario Cortese**

Impaginazione: **Margherita Cagnola**

Edizione Italiana a cura di **GateOnGames**

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Distribuzione a cura di **DungeonDice.it**

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.



Placentia Games è un marchio di Post Scriptum S.a.s. di Mario Sacchi & C.

placentiagames.it

postscriptum-games.it