

(Concepteur : Vin)

Les Princes de Florence

Wolfgang Kramer & Jens Christopher Ulrich



Le pion noir est placé sur la case < 1 > de la table des tours de jeu

(de 2 à 5 joueurs)



La figurine noire est placée devant le premier joueur (le plus vieux) du premier tour

A 2 joueurs : 5 libertés disponible (1 liberté de chaque, plus 2 parmi 3)
A 4 joueurs : 9 libertés disponible (3 libertés de chaque type)

A 3 joueurs : 6 libertés disponibles (2 de chaque type)
A 5 joueurs : 12 libertés disponible (4 libertés de chaque type)

Une partie se compose de **7 tours**. À chaque nouveau tour, le premier joueur tourne d'un cran en sens horaire. La partie se termine après le 7ème tour.

Un joueur peut toujours recevoir **100 Fl** par Point de Prestige (PP) sacrifié sur l'échelle de Prestige

Préparation

Chaque joueur prend :
- Trois cartes de profession
- 3500 Florins (à 2 joueurs : 2500 Fl)

Chaque tour se compose de deux phases

- Une phase d'enchère
- Une phase d'actions

Phase A : Mise aux enchères d'un item

(A chaque tour : Max 1 item/joueur ; Max 1 item/type)

A 2 joueurs 3 paysages forment 1 seul item

Le dernier joueur ne démarre pas d'enchères et paie 1 item 200 Fl.

- * Prix de base obligatoire.....200 Fl
(A 2 joueurs : enchère minimale : 300 Fl)
- * Surenchère.....100 Fl
- * Items disponibles :
 - o Forêt...pour chaque Forêt déjà présente dans le domaine : + 3 PP
 - o Lac.....pour chaque Lac déjà présente dans le domaine : + 3 PP
 - o Parc....pour chaque Parc déjà présente dans le domaine : + 3 PP
 - o Saltimbanque
 - o Architecte.....pour les 2^{ème} et 3^{ème} Architectes (3 Max) : + 3 PP
 - o Carte Prestige....piocher 5 cartes, en choisir 1 et en remettre 4 sous la pile
 - o Carte Recrutement

Phase B : Phase d'actions

(Effectuer 2 actions parmi les 5 suivantes)

- * **(1X ou 2 X) Réaliser une œuvre** grâce à une carte de Profession....0 Fl
 - o Sa valeur artistique (VA) minimum dépend du tour en cours
 - o + 3 PP si l'œuvre réalisée est la plus belle (à la plus forte VA)
 - o + 1 PP par tranche de 200 Fl (à déduire du prix de l'œuvre)
- * **(1X ou 2 X) Construire un bâtiment**.....700 Fl
 - o 1 Architecte permet de construire les bâtiments au prix de...300 Fl
 - o 2 Architectes permettent de construire 2 bâtiments adjacents
 - o 3 Architectes permettent de construire les bâtiments gratuitement
 - o + 3 PP pour chaque bâtiment construit
- * **(1X) Piocher une carte Profession**.....300 Fl
 - o Piocher 5 cartes, en choisir 1 et en remettre 4 sous la pile
- * **(1X) Instituer une liberté**.....300 Fl
 - o Voyage, Opinion, Religion
- * **(1X ou 2 X) Piocher une carte Bonus**.....300 Fl
 - o Piocher 5 cartes, en choisir 1 et en remettre 4 sous la pile

Fin de jeu

- o Le jeu se termine à la fin du 7^{ème} tour
- o Pour chaque Prestige détendue par un joueur (et dont les conditions sont réalisées), le joueur marque +X PP, en fonction de la carte

Cartes Recrutement

- * Permettent de prendre une carte Profession chez un autre joueur (en échange de la carte Recrutement)
- * Permettent de piocher une carte Profession durant la phase d'Action (ne compte pas comme une action durant la phase d'Action)
- * Ajoutent +1 PA à la valeur de l'œuvre
- * Comptent aussi comme une carte de Profession pour toutes les cartes de bonus et les cartes de prestige qui mentionnent les cartes de Profession



Cartes Profession

- * Permettent de réaliser une œuvre
- * Calcul de la valeur artistique d'une œuvre, en Points Artistiques (PA) :
 - Si le Bâtiment requis est présent dans le domaine.....+ 4 PA
 - Si le Paysage requis est présent dans le domaine.....+ 3 PA
 - Si la Liberté requise est présente.....+ 3 PA
 - Pour chaque Saltimbanque présent dans le domaine.....+ 2 PA
 - Pour chaque carte Profession ou Recrutement (jouée ou en main)+ 1 PA
 - Pour chaque carte Bonus jouée.....+ X PA

Professions préférant les bâtiments de grande taille

Université (Universität)	Laboratoire (Laboratorium)	Manufacture (Werkstatt)
1. Mathématicien	4. Botaniste	7. Horloger
2. Théologien	5. Alchimiste	8. Orfèvre
3. Philosophe	6. Physicien	9. Carillonneur

Professions préférant les bâtiments de taille moyenne

Bibliothèque (Bibliothek)	Opéra (Oper)	Atelier (Atelier)	Hôpital (Hospital)	Théâtre (Theater)
10. Cartographe	12. Chorégraphe	14. Sculpteur	16. Pharmacien	18. Dramaturge
11. Juriste	13. Compositeur	15. Peintre	17. Médecin	19. Poète

Professions préférant les bâtiments de petite taille

Tour (Turm)	Chapelle (Kapelle)
20. Astronome	21. Organiste

Les Princes de Florence

Wolfgang Kramer & Jens Christopher Ulrich

EXTENSIONS

A) EXTENSION «MUSE & PRINCESSE»

- La phase d'enchère (A) est divisée en deux parties (A1 et A2)
- Phase B : Phase d'actions



La phase A1 est strictement identique à la phase A du jeu de base. La phase A2 est nouvelle, **chaque joueur sollicite l'aide d'un personnage influent pour un tour de jeu.**

MUSE

Accorde un bonus de VA égal au numéro du tour en cours à toutes les œuvres réalisées.

PRINCESSE

Réalise une œuvre sans carte de profession :

- Chaque paysage : + 3
- Chaque bâtiment : + 2
- Chaque architecte : + 2
- Chaque carte personnage et recrutement : +1
- Pas de carte bonus

PROFESSEUR

Récupère gratuitement 1 carte de bonus ou de prestige parmi 5

Principe de la Phase A2

- Les pions des joueurs sont placés sur les cartes de personnages afin d'enrichir
- Les chiffres sur les cases représentent des centaines de florins (**case 3 = 300 Florins**)

Nouvelle règle monétaire

- Lors de la partie, on ne peut pas reculer sur l'échelle de score pour obtenir des Florins

Déroulement de la phase A2

A son tour, un joueur n'ayant pas passé peut se trouver face à deux cas :

1. **Son pion n'est pas posé sur une carte Personnage, il peut alors :**
 - ❖ Passer définitivement
 - ❖ Placer son pion sur une carte Personnage
2. **Son pion est placé sur une carte Personnage** (Il paie le montant de son enchère et s'empare de la carte Personnage).

Fin de la phase A2

La phase A2 se termine dès que chaque joueur a passé ou bien s'est emparé d'une carte Personnage.

Utilisation des cartes Personnage

Les cartes doivent être utilisées avant la prochaine phase A2. Après utilisation, la carte est replacée près du plateau de jeu.

Exemple de phase A2 à 4 joueurs

- A** place son pion sur la case 3 du Cardinal **C** place son pion sur la case 6 du Cardinal et rend son pion à **A**
B place son pion sur la case 4 du Marchand **D** place son pion sur la case 3 de la Princesse
A place son pion sur la case 0 du Banquier (il y a actuellement 600 Fl sur la banque)
B reçoit le Marchand. Il paye 400 Florins à la banque et récupère son pion
C reçoit le Cardinal. Il paye 600 Florins à la banque et récupère son pion
D reçoit la Princesse. Il paye 300 Florins à la banque et récupère son pion
A reçoit le Banquier. Il ne paye rien et reçoit 600 Florins. Il replace le Banquier à proximité du plateau de jeu pour la prochaine phase A2.



Exemple : Quand vient le tour du joueur Rouge, son pion se trouve sur la case 8 de la Muse. Il paye donc 800 Florins à la banque et s'empare de la carte pour ce tour.



Exemple : A son tour, A est placé sur le Banquier (case 0), il reçoit donc 600 Florins de la banque.

B) EXTENSION «COOPERATION»

La phase A est identique à celle du jeu de base. La phase B est identique à celle du jeu de base à l'exception de l'action «Construire un bâtiment».

Zone de jeu partagée

(cf. illustration)

Construire un bâtiment

Le joueur actif peut construire un bâtiment seul ou conjointement avec l'un de ses voisins. Les bâtiments conjoints sont construits sur les frontières séparant les principautés.

L'emplacement et le coût pour chacun des joueurs sont négociés.

Construction d'un bâtiment conjoint

- Un bâtiment conjoint doit être placé sur la frontière séparant les deux principautés.
- Le coût de construction dépend du nombre d'architectes que possède le joueur actif. Le joueur actif paie à la banque. Son partenaire lui verse ensuite le montant convenu.
- Les deux partenaires reçoivent **3 PP** pour la construction. Ils peuvent tous les deux utiliser ce bâtiment pour leurs œuvres ainsi que pour les cartes de prestige et de bonus.
- La zone d'effet des architectes en ce qui concerne la proximité des bâtiments est limitée à leur propre principauté.

Construction d'un bâtiment conjoint

Pour construire un bâtiment seul le long de la frontière, le joueur a besoin d'au moins un architecte s'il n'y a rien de l'autre côté et deux architectes s'il y a déjà un bâtiment chez le voisin.

