

STEFANO GROPPI

FLORENZA

CONTENU DU JEU

1 Livre de Règle



5 Table de Construction



1 plateau de jeu découpé en puzzle, incluant:

2 Pièces montrant le Piazza del Duomo et les célèbres oeuvres d'art de la cathédrale

6 Pièces montrant les bâtiments importants dans Florenza:

Banco
Battistero
Lastricato
Ospedale
Palazzo della Signoria
Palazzo Vescovile



45 Tuiles d'atelier



1 Tableau des pistes



48 Tuiles de personnage

34 Artistes 6 Artistes inconnus
6 Pasteurs 2 Pasteurs inconnus



40 Pièces de Fiorini

12 x 50 Fiorini

24 x 100 Fiorini

4 x 500 Fiorini



90 Certificats de Point de Prestige

40 x 1 Point de Prestige

25 x 5 Points de Prestige

25 x 10 Points de Prestige



34 Cartes d'Artiste



2 Cartes de Résumé du Jeu



6 Cartes de Pasteur



7 Cartes de la Vie à Florenza (en différentes langues)



84 Cubes en bois de ressources

12 Cubes Jaune "Or"

12 Cubes Gris "Métal"

12 Cubes Rouges "Textile"

12 Cubes Vert "Epice"

18 Cubes Blanc "Marbre"

18 Cubes Brun "Bois"



2

6 Cartes d'ordre de Tour, incluant
Les cartes du Capitaine du Peuple et de L'Evêque.



1 Sac en tissu



1 Dé à six faces



1 marqueur de Tour



10 Sacs en plastique (pour ranger vos pièces)



LEGENDE



ARCHITECTE



SCULPTEUR



PEINTRE



PASTEUR



POINTS D'INFLUENCE EGLISE



POINTS DE PRESTIGE

5 Sets de pièces pour jouer,
un pour chaque famille
(Medici, Pazzi, Pitti, Rucellai
et Strozzi), incluant:

4 Marqueurs



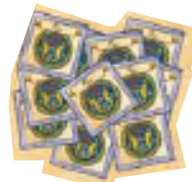
8 jetons Ouvrier



15 Armoiries de Famille



1 Plateau district



3

RÉSUMÉ DU JEU

Dans Florenza, les joueurs sont à la tête des plus puissantes familles de la cité de Florenze (à présent connu sous le nom de Florence) durant la période de la Renaissance. Le but du jeu est de devenir le plus célèbre mécène des arts en louant les plus célèbres artistes de la période et financer leurs travaux.

Chaque joueur peut commissionner des oeuvres d'art dans son propre district, la Cathédrale ou dans les bâtiments civiques de la cité. Chaque oeuvre d'art nécessite de l'argent et des ressources pour être parachevée. Afin de gagner de l'argent et des ressources pour les besoins des artistes, les joueurs envoient leurs ouvriers pour travailler dans divers ateliers, pouvant même se trouver dans les districts des adversaires. Des ouvriers supplémentaires peuvent être gagnés en donnant l'aumône à l'église.

Durant la partie, les joueurs gagneront des points de prestige, principalement en parachevant des oeuvres d'art. Les points de prestige peuvent être dépensés au cours du jeu, mais à la fin de la partie, ils seront la principale source de points de victoire pour les joueurs. Tous les personnages du jeu sont de figures historiques qui ont vécu et travaillé en Italie pendant la Renaissance. La plupart d'entre eux a travaillé à Florence.

Tous les bâtiments du jeu étaient de vrais ateliers de la Renaissance. Les oeuvres d'art que les joueurs peuvent parachever incluent les chefs-d'oeuvre de certains artistes les plus célèbres du monde.

MISE EN PLACE DU JEU

Suivez ces étapes pour mettre en place et commencer le jeu:

LA CITÉ DE FLORENZA

1. Construisez le plateau de jeu au milieu de la table en plaçant la Piazza del Duomo et attachez les six tuiles bâtiments civiques autour (comme montré dans l'image).
2. Placez tous les cubes de ressource sur les espaces colorés de la même couleur sur le plateau de jeu. Placez les Fiorini sur la tuile "Banco" et les certificats de point de prestige près du plateau.



LA VIE À FLORENZA

1. Séparez les huit tuiles de personnage inconnu du reste et mettez-les de côté. Mettez les 40 tuiles de personnages restantes dans le sac en tissu.



2. Placez les sept cartes Vie à Florenza en ligne le long du côté du plateau de jeu, en allant de I à VII. Ces cartes sont utilisées pour suivre le nombre de tours que chaque personnage est en le jeu. À la fin de chaque tour, ils sont déplacés sur la carte de valeur inférieure, jusqu'à qu'ils finissent leur temps à Florenza. Vous pouvez utiliser n'importe quel personnage sous n'importe quelle carte, sans regarder la valeur de la carte.
3. Mettez les tuiles des personnages inconnus sur les cartes de II à V comme indiqué. Il y aura 2 tuiles sur chaque carte. La carte VI est le Garde, and est utilisé par le Capitaine du Peuple. Les cartes I et VII n'ont pas de fonctionnalités spéciales.
4. Mélangez les tuiles dans le sac et aléatoirement piochez-en en fonction du nombre de joueurs:
 - À 2 Joueurs 6 Tuiles
 - À 3 Joueurs 7 Tuiles
 - À 4 Joueurs 8 Tuiles
 - À 5 Joueurs 9 Tuiles
5. Trouvez la carte de personnage correspondante pour chaque tuile piochée (les numéros sur chaque tuile et chaque carte peuvent aider). Chaque personnage demeure en jeu pour un nombre limité de tours, indiqué sur la carte à côté de son nom. Placez la carte de personnage avec le côté "nouvel artiste" face visible sous la carte Vie à Florenza avec le numéro correspondant (si c'est un artiste — les deux côtés des cartes pasteur sont identiques).
6. Placez la tuile de personnage en haut de la carte.





Coût pour embaucher l'artiste, selon ses compétences



Côté Nouvel Artiste



Côté Chef-d'oeuvre parachevé



Cartes Vie à Florenza



Tours de jeu que le personnage restera à Florenza:

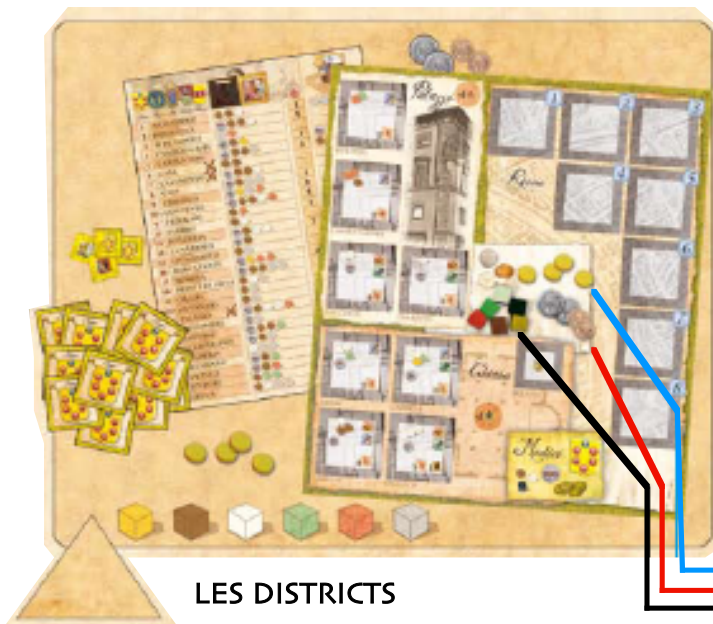


Valeur identique pour aider à identifier les cartes et les tuiles.

Exemple d'installation de Personnage.



Ces cartes montrent combien de tours de jeu, des personnages resteront à Florenza. A la fin de chaque tour, tous les personnages descendront d'une case le long de la ligne des cartes Vie à Florenza (voir page 14). Tant qu'un personnage est en jeu, il peut être choisi par un joueur sans regarder sous quelle carte Vie à Florenza carte il se trouve.



LES DISTRICTS

Chaque joueur choisi une famille et prend toutes les pièces qui correspondent à la couleur de la famille:

- 1 plateau district
- 1 tableau de construction
- 8 ouvriers
 - 4 sur votre plateau district
 - 4 à proximité (mais pas sur votre plateau district) pour créer une "réserve" d'ouvriers
- 4 marqueurs
- 15 Armoiries de famille
- 300 Fiorini
- 1 cube de ressource de chaque type

LES PISTES DU JEU:

1. Mettez le tableau des pistes à proximité du plateau de jeu. Le tableau des pistes indique une piste de prestige au haut, une piste d'influence de l'église au milieu, une piste d'ordre de tour en bas à gauche et une piste de tour de jeu en bas à droite. Il y a aussi une table de ressource.
2. Placez le marqueur de tour sur la première case de la piste des tours de jeu.
3. Placez votre marqueur avec le portrait du capitaine sur la case "o" de la piste de prestige, et placez votre marqueur avec l'évêque sur la case "o" de la piste d'influence de l'église. Durant la partie, tous les points de prestige gagnés ou perdus par les joueurs sont marqués en bougeant le marqueur sur la piste de prestige.
4. Prenez un marqueur famille de chaque joueur et mélangez-les, ensuite aléatoirement placez-les sur la piste d'ordre de tour en commençant par la troisième case. Ne placez aucun marqueur sur les cases avec l'évêque ou le capitaine. Mettez le dernier marqueur famille de côté pour le moment.
5. Pour aider les joueurs à se souvenir de leur ordre de tour, il y a un set de cartes ordre de tour. Donnez à chaque joueur la carte correspondant à la position de sa famille sur la piste d'ordre du tour. Retournez les cartes avec le Capitaine et l'évêque face cachée avant de distribuer des cartes d'ordre de tour.



Le joueur qui commence (le joueur avec le marqueur famille en avant sur la piste d'ordre de tour) prend aussi une carte résumée dans votre langue.

Piste d'ordre de tour



Important: Durant le premier tour, toutes les cartes d'ordre de tour doivent être placées avec le côté numéroté visible, pas le côté montrant le Capitaine et l'évêque.



PISTE PRESTIGE

Durant la partie, tous les points de prestige gagnés ou perdus sont marqués en déplaçant votre marqueur sur la piste de prestige.

PISTE DE TOUR DE JEU

Le marqueur de tour avance en phase 9 chaque tour. Après le 8ème tour, la partie se termine.

INFLUENCE DE L'ÉGLISE

Durant la partie, tous les points d'influence de l'église gagnés ou perdus sont marqués en déplaçant votre marqueur sur la piste d'influence de l'église.

Piste d'ordre de tour

TABLE DES RESSOURCES

Les joueurs reçoivent une extra ressource de cette table en phase 1 chaque tour, en commençant au tour 2.

ATELIERS SUGGÉRÉS POUR VOUS



VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Il y a beaucoup d'ateliers différents dans Florenza, et choisir lequel utiliser pour démarrer la partie peut être difficile pour de nouveaux joueurs. Nous vous recommandons d'utiliser ces ateliers pour votre première partie:

- Le dernier joueur (qui choisit en premier) devrait placer une Picconiere sur la case "1" et un Legnaiuolo sur la case "2."
- Le second après le dernier joueur devrait placer un Boscaiuolo sur la case "1" et un Ottonaio sur la case "2."
- Le troisième après le dernier joueur devrait placer un Fabbro sur la case "1" et un Erbolaio sur la case "2."
- Le quatrième après le dernier joueur devrait placer un Cambia valute sur la case "1" et un Orafo sur la case "2."
- Le joueur final devrait placer un Monte di Pietà sur la case "1" et un Lanaiuolo sur la case "2." Dans cet exemple, le joueur rouge joue le 1^{er}, jaune est 2nd, vert 3^{ème}, bleu 4^{ème} et noir 5^{ème}. Noir choisit des ateliers en premier.

LES ATELIERS

Triez les tuiles d'atelier et placez-les près du plateau de jeu, formant une réserve. Chaque joueur débutera la partie avec deux ateliers, mais seulement un nombre limité sont disponible au début de la partie. Prenez une de chaque tuile suivante de la réserve et distinguez-les comme ceci:

Boscaiuolo (3)	Monte di Pietà (18)
Cambiavalute (4)	Orafo (19)
Erbolaio (11)	Otonaio (20)
Fabbro (12)	Picconiere (22)
Lanaiuolo (14)	Speziale (27)
Legnaiuolo (15)	Tintore (28)

Numéro d'identification figurant entre parenthèse



Identificateur dans l'emplacement rouge:

Il y a seulement 1 seul de cet atelier en jeu

Identificateur dans l'emplacement brun:

Il y a plus d'un de cet atelier en jeu.

Chaque tuile d'atelier a deux côtés. La face (sombre) avant montre le coût que vous devez payer afin de construire l'atelier. Lorsque vous placez une nouvelle tuile d'atelier sur votre plateau de district, vous devez toujours la placez avec ce côté vers le haut. Après avoir payé le coût indiqué, retournez la tuile sur la face terminée. La face (claire) arrière indique l'atelier terminé et quel avantage vous pouvez en tirer si vous y placez un ouvrier.

Chaque joueur a un tableau de construction, il peut le lire pour voir les coûts de construction et les avantages de tous les bâtiments.



En commençant avec le joueur sur la dernière case de la piste d'ordre de tour et en remontant en sens inverse, chaque joueur sélectionnera un de ses ateliers et le placera sur la case "1" de son plateau de district. Une fois que tous les joueurs ont choisi un atelier, chaque joueur, dans le même ordre, choisi un second atelier de la liste et le place sur la case "2". De cette façon, tous les joueurs commenceront la partie avec deux ateliers. Ces ateliers sont construits gratuitement: placez-les avec leur côté terminé vers le haut. Les tuiles d'atelier qui n'ont pas été choisies, sont remises dans la réserve.

Astuce de Stratégie: Durant la partie, vous pouvez utiliser les ateliers d'un district d'un autre joueur, mais vous devez lui payer un point de prestige à chaque fois. Posséder des ateliers que les autres joueurs voudront utiliser peut être une stratégie profitable. Aussi, souvenez-vous que les ateliers sont résolus dans l'ordre. Ce n'est pas la meilleure stratégie d'avoir un bâtiment qui vend une ressource avant l'atelier qui produit cette ressource.

Vous êtes à présent prêts pour commencer la partie!

COMMENCER LA PARTIE

Florenza se joue sur huit tours. Chaque tour est divisé en neuf phases qui doivent être jouées dans l'ordre suivant:

1. Collecter le Revenu
2. Capitaine du Peuple
3. Évêque
4. Placement d'Ouvrier
5. Marché
6. Activité du District
7. OEuvre d'art
8. Ordre du Tour
9. Fin du Tour



Important: pour le premier tour de jeu, les trois premières phases sont passées. Commencez par la Phase 4: Placement d'Ouvriers.

RÉSUMÉ D'UN TOUR

Le premier joueur peut utiliser la carte de résumé et cette liste pour aider à jouer:

PHASE 1: Tous les joueurs reçoivent des ressources, de l'argent, du prestige, de l'influence de l'église, et des ouvriers qu'ils peuvent utiliser plus tard dans le tour.

PHASE 2: Le Capitaine du Peuple utilise son pouvoir.

PHASE 3: L'Évêque utilise son pouvoir.

PHASE 4: Les joueurs utilisent leurs ouvriers pour:

- Faire fonctionner ateliers
- Construire des ateliers
- Louer des artistes
- Aller au marché
- Donner l'aumône

PHASE 5: Tous les joueurs avec un ouvrier au marché peuvent acheter, vendre ou échanger des ressources avec la réserve.

PHASE 6: Les ateliers du District peuvent être utilisés et construits, comme planifié en phase 4. Cela peut causer des gains ou des pertes de points de prestige et d'influence de l'église.

PHASE 7: Les oeuvres d'art sont parachevées, comme planifié en phase 4. Cela peut causer des gains ou des pertes de points de prestige et d'influence de l'église.

PHASE 8: Le nouveau Capitaine du Peuple et l'Évêque sont élus, et un nouvel ordre de tour de jeu est déterminé.

PHASE 9: Le marqueur de tour et tous les personnages avancent. Les personnages sous la carte "I" sont retirés de la partie et remplacés par les nouveaux.

EXEMPLES d'oeuvres d'art qui fournissent un revenu

Depuis que le joueur jaune a parachevé l'oeuvre d'art indiquée, il reçoit 1 point de prestige en phase 1 chaque tour. Les autres oeuvres d'art indiquées devraient faire gagner 1 influence de l'église, 1 ouvrier, ou dans le cas de **l'Atrio de la Banco**, 1 cube d'or ou l'option de vendre 1 or pour 200 Fiorini.



1. COLLECTER LE REVENU:

Cette phase est passée au tour 1.

Au début de chaque tour, tous les joueurs collectent le revenu pour les avoir financiers de leur famille. Tous les revenus doivent être placés sur votre plateau de district. En bas de votre plateau de district, il y a un parchemin indiquant les ressources que vous recevez de votre famille chaque tour. Vous devez avoir zéro ouvrier sur votre plateau de district avant de collecter votre revenu. Vous pouvez avoir des ressources ou de l'argent des tours précédents.



1. Tous les joueurs reçoivent le même revenu de leur famille:

- 200 Fiorini
- 1 Marbre
- 1 Bois
- 4 Ouvriers

2. Chaque tour, les joueurs recevront aussi une ressource aléatoire, déterminé par le jet d'un dé. Le premier joueur lance le dé une fois, et consulte la table des ressources sur la table des pistes. Tous les joueurs reçoivent la ressource indiquée sur le tableau. S'il n'y a pas assez de cubes de ressources de ce type, chaque joueur reçoit à la place 100 Fiorini.



3. Vous pouvez aussi recevoir un revenu additionnel chaque tour pour les oeuvres d'art que vous avez parachevé plus tôt dans la partie. Si l'armoire de votre famille est sur une oeuvre d'art qui fournit un revenu, vous recevez ce revenu durant cette phase. Certains ateliers fournissent aussi des revenus chaque tour:

- Chaque Casa paie à son propriétaire 50 Fiorini et 1 ouvrier.
- Chaque Casamento paie à son propriétaire 100 Fiorini et 1 ouvrier.
- Le Palagio paie à son propriétaire 1 point de prestige, 100 Fiorini, et 1 ouvrier.

Note: Ces ateliers ont un fond distinct de couleur pour une distinction plus facile. Aucun ouvrier ne peut jamais être placé sur ces bâtiments spéciaux.



2. CAPITAINE DU PEUPLE



Cette phase est passée au tour 1.

Le joueur qui gagne le plus d'influence sera nommé "Capitaine du Peuple" durant la phase 8: Nouvel Ordre du Tour. Son autorité donne au joueur deux avantages qu'il applique dans cette phase.

Chaque fois que vous gagnez des points de prestige de n'importe quelle source, vous devez avancer votre marqueur sur la piste de prestige d'un nombre de cases égal au prestige gagné. Si votre marqueur avance au-delà de la case "50", retournez le marqueur sur le côté "+50" et ramenez-le au début de la piste.



AUTORITÉ DU CAPITAINE:

- 1. Le Capitaine agit toujours en premier à chaque phase du tour.
- 2. Le Capitaine peut détenir un ouvrier ou un artiste connu.



DÉTENIR UN OUVRIER

Le Capitaine du Peuple peut détenir un ouvrier de n'importe quelle famille adverse. Prenez l'ouvrier choisi du plateau district de l'adversaire et placez-le sur la carte "VI" Vie à Florenza (indiquant le garde). Un ouvrier détenu ne peut être utilisé pour n'importe quelle raison pour le reste du tour. L'ouvrier est retourné dans la réserve durant la Phase 9: Fin du Tour.



DÉTENIR UN ARTISTE

The Capitaine du peuple peut détenir un artiste. Prenez la tuile de l'artiste choisi de sa carte et placez-le sur la carte "VI" Vie à Florenza. Seul des artistes connus peuvent être détenus. Seul le Capitaine du Peuple peut louer un artiste détenu. L'artiste retourne sur sa carte durant la Phase 9: Fin du Tour.

Note: Le Capitaine du Peuple ne peut pas détenir un pasteur!

3. L'ÉVÊQUE



Cette phase est passée au tour 1.

Si un joueur peut recueillir assez d'influence de l'église, il deviendra "Evêque" durant la Phase 8: Nouvel Ordre du Tour. Son autorité donne au joueur deux avantages, qu'il applique dans cette phase.

Quand vous gagnez ou perdez de l'influence de l'église, vous devez enregistrer ces changements sur la piste d'influence de l'église. Il n'y a aucuns certificats ou marqueurs pour l'influence de l'église. Ce statut est seulement indiqué sur la piste de l'influence de l'église. Si votre influence de l'église augment au-delà de 10, retournez votre marqueur sur la face "+10" et revenez au début de la piste.



AUTORITÉ DE L'ÉVÊQUE:

- 1. L'Evêque agit toujours en second dans chaque phase du tour, à moins qu'il n'y ait aucun Capitaine. S'il n'y a aucun Capitaine, l'Evêque agit en premier dans chaque phase.
- 2. L'Evêque peut convertir un ouvrier ou expulser un pasteur.

CONVERTIR UN OUVRIER

L'Evêque peut convertir un ouvrier d'une autre famille, le faisant rejoindre la famille de l'Evêque. Prenez un ouvrier d'un plateau district adverse et retournez-le dans la réserve. Ensuite prenez un de vos ouvriers de la réserve (s'il y en a un) et placez-le sur votre plateau district.



Note: vous pouvez convertir un ouvrier (déplacer dans la réserve) même si vous n'avez pas d'ouvriers dans votre réserve à prendre.

EXPULSER UN PASTEUR

L'évêque peut expulser un pasteur hors de la ville. Prenez la tuile du pasteur choisi de sa carte et placez-le sur votre carte de tour de jeu (indiquant l'image de l'Evêque). Seuls les pasteurs sans nom peuvent être expulsés. Aucun joueur ne peut donner l'aumône ou utiliser ce pasteur de n'importe quelle façon pour le reste du tour. Le pasteur est retourné sur sa carte durant la Phase 9: Fin du Tour.



Note: L'Evêque ne peut pas expulser un artiste!

4. PLACEMENT DES OUVRIERS

Durant cette phase, les joueurs pourront à tour de rôle placer des ouvriers et donner l'aumône aux pasteurs. Les joueurs joueront à tour de rôle dans l'ordre indiqué sur le graphique d'ordre de tour, en commençant par le Capitaine du Peuple (s'il est en jeu).

Les ouvriers disponibles pour chaque joueur, sont ceux déterminés en phase 1: Collecter les Revenus. À votre tour, vous devez soit placez un ouvrier ou passer. Si vous n'avez pas plus d'ouvriers à placer, vous devez passer.

Après avoir placé un ouvrier, votre tour est terminé. Si un joueur passe, il est fini pour la phase. Vous ne pouvez pas passer durant un tour, et ensuite placer plus d'ouvriers plus tard dans la phase.

Les joueurs continuent à faire leurs tours, plaçant un ouvrier à la fois, jusqu'à ce que tous les joueurs passent.

ASSIGNATION DES OUVRIERS:

Vous pouvez placer un ouvrier de cinq façons:

- A. FAIRE FONCTIONNER UN ATELIER
- B. CONSTRUIRE UN ATELIER
- C. EMBAUCHER UN ARTISTE
- D. ALLER AU MARCHÉ
- E. DONNER L'AUMÔNE

A. FAIRE FONCTIONNER UN ATELIER

Vous pouvez placer votre ouvrier sur un atelier terminé pour produire des ressources, de l'argent, ou d'autres avantages. Choisissez l'atelier que vous souhaitez utiliser et placez votre ouvrier sur la tuile. Il n'y a pas de coût pour placer un ouvrier sur un des ateliers sur votre propre plateau district. Vous pouvez utiliser un atelier sur le plateau district d'un autre joueur en plaçant un de vos ouvriers sur cet atelier. Mais, vous devez payer à ce joueur 1 point de prestige quand vous y placez votre ouvrier.

Souvenez-vous de déplacer les marqueurs sur la piste de prestige. Vous ne pouvez pas placer un ouvrier sur un atelier d'un district adverse si votre marqueur sur la piste de prestige est déjà sur la case "-3". Vous ne recevez pas l'avantage de l'atelier jusqu'à la Phase 6: Ateliers.

Important: Chaque atelier ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour! Vous ne pouvez pas placer un ouvrier sur un atelier qui est déjà occupé par un autre ouvrier.

Note: La Casa, Casamento et Palagio ne peuvent pas être utilisés par des ouvriers. Ces bâtiments fournissent automatiquement un revenu à leur propriétaire durant la Phase 1. Ces ateliers ont un fond de couleur pourpre spécial pour les distinguer des autres ateliers.

RESSOURCES REQUISES Pour construire l'atelier		POINTS DE PRESTIGE Gagné quand vous construisez l'atelier		REVENU OU AVANTAGE Accordé par l'atelier quand fonctionnel
1 AFNARIUOLO		2		
2 BIBLIOTECA		5		
3 BOSCARUOLO		1		
4 CAMBIUVALUTE		1		
5 CARPENTIERE		2		
6 CASA		1		
7 CASAMENTO		1		
8 CAVA		1		
9 CENACOLO		2		
10 CONVENTO		5		
11 FIBOLARO		1		
12 FABBRIO		1		
13 FONDERIA		2		
14 LANARIUOLO		1		
15 LEGNARIUOLO		1		
16 MERCATANTE		2		
17 MENERIA		2		
18 MONTE DI PIETA		1		
19 OROLOGIO		1		
20 OFFICINA		1		
21 PALAGIO		1		
22 PICCONIERE		1		
23 SARTORE		1		
24 SCARPELLINO		1		
25 SIGHIERIA		1		
26 SE TARIUOLO		1		
27 SPEZIALE		1		
28 TINTORE		1		
29 ZICCA		3		

CASA, CASAMENTO
et PALAGIO
Ne peuvent pas être
occupé par un ouvrier

B. CONSTRUIRE UN ATELIER

Vous pouvez assigner un ouvrier pour construire un nouvel atelier dans votre district. Prenez la tuile de l'atelier que vous souhaitez construire et placez-la sur votre plateau district avec le bâtiment visible. Vous devez le placer sur la case avec la valeur la plus petite sur votre plateau district. Ensuite, placez votre ouvrier en haut de la tuile d'atelier.



L'atelier n'est pas construit avant la Phase 6: Ateliers.

Note: vous n'avez pas à avoir les ressources nécessaires pour construire un atelier lorsque vous placez la tuile sur votre plateau district. Mais, vous devez planifier avec précaution pour avoir le bon nombre de ressources lorsque vous en aurez besoin.

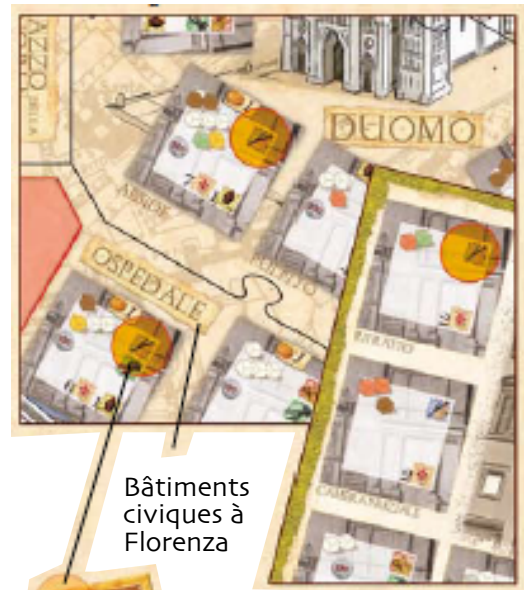
Astuce: Chaque joueur a un tableau de construction qui liste chaque atelier dans le jeu et indique le coût du bâtiment et les effets de chaque atelier. Si l'atelier a un fond sombre sur le tableau de construction, c'est qu'il n'y a qu'une copie de cet atelier dans le jeu. Une fois construit, les ateliers restent pour le reste du jeu et ne peuvent pas être retirés ou changés. Vous devez soigneusement planifier vos constructions, car vous ne pourrez construire qu'un maximum de 8 ateliers!



C. EMBAUCHER UN ARTISTE

En vue de parachever une oeuvre d'art, vous devez envoyer un ouvrier embaucher un artiste. Placez votre ouvrier sur l'oeuvre d'art que vous voulez parachever. La case de l'oeuvre d'art ne doit avoir aucun jeton d'armoire de famille, et ne peut déjà avoir un ouvrier. L'oeuvre d'art que vous choisissez peut être sur votre propre plateau district ou sur le plateau de jeu principal.

Cathédral



Bâtiments civiques à Florenza

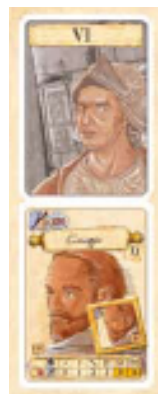
L'artiste doit avoir la compétence requise pour l'oeuvre d'art (peintre, sculpteur ou architecte).

Quand vous placez un ouvrier sur un oeuvre d'art, vous devez immédiatement choisir quel artiste vous embaucherez. Prenez la tuile de l'artiste choisi depuis sa carte et placez-le en haut de vos ouvriers (laisser sa carte sur les cartes Vie à Florenza). You ne pouvez pas embaucher un artiste si sa tuile n'est pas sur sa carte en-dessous d'une carte Vie à Florenza.

Note: À la place, vous pouvez embaucher un des six artistes inconnu directement à partir de sa carte Vie à Florenza.

Important: Il y a trois compétences d'artiste à Florenza: la peinture, la sculpture et l'architecture. Chaque artiste a une ou plusieurs de ces compétences, qui sont indiquées sur sa tuile et sa carte.

Chaque oeuvre d'art indique déjà une ou plusieurs compétences. Vous pouvez seulement embaucher un artiste si une de ces compétences correspond à une des compétences inscrites sur l'oeuvre d'art que vous tentez de parachever.





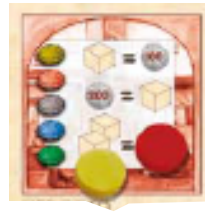
Chaque artiste a un coût que vous devez payer quand il parachève l'oeuvre d'art. Des artistes avec plus d'une compétence aura un coût différent pour chaque compétence. Vous devez payer le coût pour la compétence que vous choisissez d'utiliser (qui doit remplir les exigences pour l'oeuvre d'art).

De plus, chaque oeuvre d'art a un coût (en ressources et en argent) que vous devez payer. L'ensemble de ces coûts ne sont pas payés à ce moment. Vous devez payer ces coûts en Phase 7: Oeuvre d'art. Il y a deux artistes inconnus possédant chaque type de compétence. Ils sont disponible chaque tour. Ces artistes ne produisent pas un travail aussi précieux que les as artistes connus, mais ils peuvent être embauchés gratuitement (payez seulement les coûts indiqués sur l'oeuvre d'art).

Note: vous n'avez pas besoin d'avoir les ressources et l'argent requis pour payer l'artiste ou les coûts de l'oeuvre d'art quand vous placez votre ouvrier sur l'oeuvre d'art. Mais, vous devriez planifier soigneusement que vous aurez le bon nombre de ressources lorsque vous en aurez besoin.



D. ALLER AU MARCHÉ:



Vous pouvez envoyer un ouvrier chaque tour au marché. Contrairement aux ateliers, tous les joueurs peuvent utiliser le marché chaque tour, aussi chaque joueur peut y placer un ouvrier. Chaque joueur avec un ouvrier au marché peut acheter, vendre et commercer de ressources durant la Phase 5: MARCHÉ.

E. DONNER L'AUMÔNE

Si vous voulez plus d'ouvriers, vous pouvez donner l'aumône à un pasteur. Les ouvriers que vous gagnerez seront disponibles pour être utilisés durant le tour en cours. Lorsque vous décidez de donner l'aumône, vous devez placer un de vos ouvriers sur une case vide Chaire. Vous pouvez choisir la Chaire dans l'église de votre propre famille (sur votre plateau district) ou la Chaire dans la Cathédrale.

Mais, vous pouvez seulement choisir la Chaire de la Cathédrale après qu'un artiste l'a parachèvee (en d'autres termes, quand il y a déjà un jeton d'armoire de famille sur l'emplacement de l'oeuvre d'art de la Chaire). Choisissez un pasteur qui n'a pas déjà reçu l'aumône ce tour (autrement dit, un à qui la tuile est encore sur sa carte dans la zone de la Vie à Florenza). Prenez la tuile et placez-la avec votre ouvrier (laissez sa carte dans la zone de la à Florenza).

Vous devez payer le coût indiqué sur le haut de la carte du pasteur dès que vous placez sa tuile sur la Chaire. Ensuite lancez un dé et consultez le graphique en bas de la carte du pasteur. Le nombre indiqué par le lancé de dé est le nombre de vos ouvriers que vous pouvez prendre de la réserve et placez-les sur votre plateau district pour les utiliser plus tard dans le tour.

Important: Si vous placez la tuile du pasteur sur la Chaire de la Cathédrale, lancez le dé deux fois et choisissez quel résultat vous utiliserez.



Il y a deux pasteurs inconnus disponibles chaque tour. Si vous donnez l'aumône à un pasteur inconnu, vous devez payer 100 Fiorini. Ne lancez pas le dé: les pasteurs inconnus fournissent toujours 2 ouvriers.

Note: Certains pasteurs peuvent causer à un joueur de gagner ou de perdre des points de prestige ou de l'influence de l'église. Ces récompenses ou sanctions sont indiquées sur la carte du pasteur.



Lorsque tous les ateliers sur les cases "1" sont résolus, chaque joueur dans l'ordre du tour vérifie l'atelier sur sa case "2" et ainsi de suite jusqu'à que tous les ateliers sur tous les plateaux district soient résolus.

Il y a deux actions possibles qu'un ouvrier peut faire sur une tuile d'atelier:

- Production
- Construction d'Atelier

Production

Si un ouvrier est sur un atelier avec le côté terminé face visible quand il fait une action, il utilisera la compétence de cet atelier pour produire.

La tuile d'atelier indique quel avantage vous recevez quand votre ouvrier produit de cet atelier. Si la tuile indique des cubes de ressource, de l'argent, des points de prestige ou de l'influence de l'église, vous recevrez ce qui est indiqué. Si la tuile indique une formule, vous pouvez payer ce qui est indiqué pour recevoir l'avantage inscrit après le signe égal.

5. MARCHÉ

Durant cette phase, tous les joueurs qui envoient un ouvrier au marché peuvent acheter, vendre, et commercer des cubes de ressources avec le stock. Dans l'ordre du tour, chaque joueur avec un ouvrier au marché peut faire tout ou une partie des choses suivantes:

1. Vendre un cube de ressource au stock pour 100 Fiorini.
2. Acheter un cube de ressource à partir du stock pour 200 Fiorini.
3. Commercer deux cubes de ressources au stock pour un cube de ressource différent.

Chacune de ces trois actions peut être sélectionnée une seule fois, mais vous pouvez les sélectionner dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez choisir de faire aucune, une, deux ou les trois actions.

Important: Le commerce entre les joueurs est interdit!

Exemple: Paul envoie un ouvrier au marché donc il peut faire du commerce avec le stock. Tout d'abord, il vend un Marbre (cube blanc) pour 100 Fiorini. Ensuite il achète un Bois (cube brun) pour 200 Fiorini. Enfin, il commerce un épice (cube vert) et un Marbre (cube blanc) contre un autre cube de Bois.



Les cubes de ressource, les points de prestige et l'argent sont pris dans la réserve et placez-les sur votre plateau district. Souvenez-vous de déplacer votre marqueur sur la piste de prestige vers l'avant chaque fois que vous recevez des points de prestige. L'influence de l'église que vous recevez est enregistrée sur la piste d'influence de l'église.

Retournez votre ouvrier dans le stock après la résolution de l'action de l'atelier.

6. ACTIVITÉ DU DISTRICT

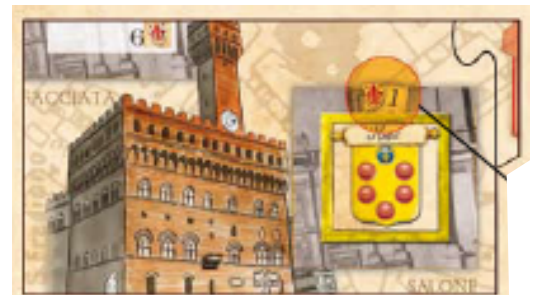
Durant cette phase, tous les ouvriers sur la tuile d'un atelier accompliront une action. L'ordre dans lequel ces actions sont effectuées, est déterminé par l'ordre du tour et l'endroit de chaque tuile d'atelier. En démarrant avec le premier joueur, et continuant dans l'ordre du tour, chaque joueur regarde l'atelier sur la case "1" de son plateau district. S'il y a un ouvrier sur cet atelier, il prend une action. S'il n'y a pas ouvrier, cet atelier est passé pour le tour.

Construction d'Atelier

Si un ouvrier est sur un atelier avec le bâtiment face visible quand il fait une action, il tentera de construire cet atelier. Vous devez payer les ressources et l'argent indiqué sur la tuile de l'atelier au stock, avec votre ouvrier. Alors tournez la tuile d'atelier sur le côté terminé. Si l'atelier indique une récompense en point de prestige, vous recevez immédiatement les points de prestige indiqués. Souvenez-vous d'avancer votre marqueur sur la piste de prestige. Ensuite retournez votre ouvrier dans la réserve. Si vous ne pouvez pas payer les ressources nécessaires, retournez votre ouvrier et la tuile d'atelier dans le stock et perdez 1 point de prestige.



Après avoir payé les coûts d'une oeuvre d'art, vous recevez tous les points de prestige et l'influence de l'église indiquée dans le coin en bas à droite de l'emplacement de l'oeuvre d'art. Ensuite placez un de vos marqueurs d'armoirie de votre famille sur l'emplacement de l'oeuvre d'art. Chaque oeuvre d'art peut seulement être parachevée une seule fois. N'importe quel emplacement avec une armoirie de famille ne peut plus être retenté. Retournez la tuile de l'artiste sur sa carte correspondante. Retournez votre ouvrier dans le stock.



Le joueur jaune a parachevé le Salone au Palazzo della Signoria, donc il a placé l'armoire de sa famille sur l'emplacement de l'oeuvre d'art. Maintenant, il recevra 1 point de prestige durant la Phase 1 de chaque tour.

7. OEUVRE D'ART

Votre but premier dans le jeu est de gagner des points de prestige, et la majorité de ces points viendra d'oeuvres d'art parachevées. En commençant par le premier joueur et en suivant l'ordre du tour, chaque joueur essaye de parachever toutes les oeuvres d'art où il a assigné des ouvriers. Tout d'abord, tenter de parachever les oeuvres d'art qui se trouvent dans votre district, ensuite les bâtiments civiques et enfin n'importe quelle oeuvre d'art de la Cathédrale.

Pour parachever une oeuvre d'art avec succès, vous devez payer le coût en Fiorini indiqué sur l'artiste que vous avez embauché. Si l'artiste a plus d'une compétence, vous devez choisir laquelle utiliser, qui doit remplir les exigences de l'oeuvre d'art. Vous devez payer le coût pour la compétence que vous avez choisie. Vous devez aussi payer toutes les ressources et l'argent indiqué sur l'oeuvre d'art de l'emplacement.

PRESTIGE ARTISTE

La compétence de l'artiste est souvent aussi importante que la complexité de l'oeuvre d'art. Chaque artiste vous récompensera par des points de prestige bonus quand il vous parachève une oeuvre d'art. En bas de chaque carte d'artiste (ou l'équivalent sur la carte de la Vie à Florenza pour les artistes inconnu), il y a un tableau indiquant les points de prestige que vous pouvez gagner lorsque vous utilisez cet artiste.

Lancez le dé et trouvez le résultat sur le tableau pour voir combien de points de prestige bonus vous gagnez. Si l'artiste a plus d'une compétence, le tableau aura une ligne pour chaque compétence. Vous devez lancer le dé pour la ligne qui correspond à la compétence que vous choisissez d'utiliser (et payez pour) lorsque vous parachevez l'oeuvre d'art. Souvenez-vous d'avancer votre marqueur sur la piste de prestige quand vous recevez des points de prestige en bonus.

Important: Si l'oeuvre d'art est dans la Cathédrale, lancez deux fois le dé et choisissez l'un des deux résultats.

Note: Sur un jet de dé malchanceux, il est possible que vous perdiez des points de prestige quand vous utilisez un artiste inconnu!



ECHEC

Si vous ne pouvez pas payer tous les coûts pour l'oeuvre d'art et pour l'artiste, vous devez perdre des points de prestige:

Si l'oeuvre d'art est dans:	vous devez perdre:
Votre district	1 point de prestige
Un bâtiment civique	2 points de prestige
La Cathédrale	3 points de prestige

Si vous avez embauché un artiste connu et ne pouvez pas payer les coûts, vous perdez 1 point de prestige supplémentaire.

Exemple: Mary a embauché Correggio pour peindre le Salone du Palazzo della Signoria. Elle doit lui payer 100 Fiorini. Elle paie donc 2 Bois (cubes bruns), 1 métal (noir), 1 textile (rouge), 1 or (jaune), 1 épice (vert) et 100 Fiorini pour payer les coûts de la peinture. Elle retourne son ouvrier dans le stock, place un de ses marqueurs d'armoirie de sa famille sur le Saloni et gagne 7 points de prestige. Maintenant, elle lance le dé pour Correggio. Elle fait un "6!". Correggio a réalisé son chef-d'oeuvre. Mary gagne 3 points de prestige de plus. Elle retourne la carte de Correggio sur le côté pourpre et place sa tuile sur la carte.

Oeuvres d'art de district

Si vous parachevez les quatre oeuvres d'art dans le Palazzo de votre plateau district, vous recevez 4 points de prestige. Si vous parachevez les quatre oeuvres d'art dans la Chiesa de votre plateau district, vous recevez 4 influences de l'église. Vous pouvez parachever les oeuvres d'art sur votre plateau district dans l'ordre de votre choix.

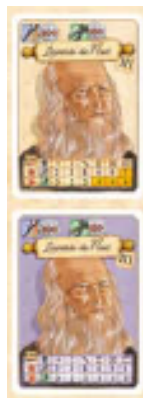


Dans l'illustration ci-dessous, le joueur jaune a parachevé tous les oeuvres d'art du Palazzo et de Chiesa (elles sont marquées avec les Armoiries de sa famille), ainsi il gagne 4 points de prestige (pour le Palazzo) et 4 points d'influence de l'église (pour la Chiesa).

CHEF-D'OEUVRE

Tous les artistes connus ont la compétence de créer un "chef-d'oeuvre." Un chef-d'oeuvre vaut en général plus de points de prestige (comme indiqué sur la carte de l'artiste). Quand vous lancez le dé et que le résultat indique un l'emplacement doré sur le tableau de l'artiste, il a parachevé son chef-d'oeuvre.

Après vous recevez les points de prestige indiqués et tournez la carte de l'artiste sur le chef-d'oeuvre parachevé (pourpre). Chaque artiste connu peut parachever seulement un chef-d'oeuvre dans la partie. Il reste tourné tant qu'il est présent dans la ville.



8. ORDRE DU TOUR

Durant cette phase, l'ordre du tour peut changer pour le prochain tour. Un Capitaine du Peuple et un Évêque peuvent être élu. Tout d'abord, déterminez qui devient le Capitaine du Peuple. Ensuite vérifiez pour voir si un nouvel Évêque est élu. Enfin, finissez le tour pour les autres joueurs.

CAPITAINE DU PEUPLE

Comme le Capitaine du Peuple n'est pas élu jusqu'à la Phase 8, il n'y aura pas de Capitaine du Peuple pour les sept premières phases du tour 1. Durant le tour, vous avez enregistré tous les points de prestige gagnés et perdus sur la piste de prestige. Dans cette phase, le joueur qui a le marqueur le plus haut sur la piste de prestige devient le Capitaine du Peuple pour le prochain tour. S'il y a une égalité, alors personne ne sera le Capitaine du Peuple pour le prochain tour.

Si vous devenez le Capitaine du Peuple, vous recevez immédiatement la carte du Capitaine et les certificats de prestige égal à votre position sur la piste de prestige. Alors, déplacez votre marqueur sur la piste de prestige sur la case "o" et placez votre marqueur sur la piste d'ordre du tour sur la case du Capitaine. Si le marqueur d'un autre joueur est déjà présent, déplacer le sur la troisième case (en poussant les jetons de chacun des autres joueur d'une case pour faire de la place).

EVÊQUE

Les joueurs gagnent de l'influence de l'église depuis divers ateliers et oeuvres d'art durant la partie. Ces points sont enregistrés sur la piste d'influence. Si un joueur a au moins 3 influences de l'église et plus de points que chaque autre joueur, il devient l'Évêque pour le prochain tour. S'il y a égalité pour le plus d'influence de l'église, ou si aucun joueur n'a au moins 3 influences de l'église sur la piste, alors il n'y aura pas d'Évêque pour le prochain tour.

Quand vous devenez l'Évêque, placez votre marqueur sur la case de l'Évêque de la piste d'ordre du tour. Exception: Si votre marqueur est déjà sur la case du Capitaine, ne le bougez pas sur la case de l'Évêque. A la place, prenez votre quatrième marqueur et placez-le sur la case de l'Évêque.

Note: Ne déplacez pas votre marqueur d'influence de l'église sur la case "o" lorsque vous devenez l'Évêque (comme vous l'avez fait lorsque vous devenez le Capitaine du Peuple).

CARDINAL

Il est possible pour un joueur qui est l'Évêque de devenir un Cardinal. Le Cardinal n'a aucun pouvoir dans le jeu, mais il peut gagner beaucoup de points de prestige. Il y a deux façons de devenir Cardinal:

1. Si vous êtes nommés Évêque deux tours d'affilés;
Ou
2. Si votre marqueur atteint la case "10" sur la piste d'influence.

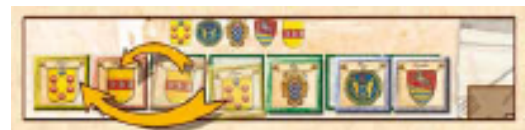
Ces deux conditions sont vérifiées seulement durant la Phase 8: Ordre du Tour. Si vous devenez le Cardinal, vous recevez immédiatement 5 points de prestige (souvenez-vous de déplacer votre marqueur sur la piste de prestige) et vous devez retourner votre marqueur sur la case "o" de la piste d'influence. Important: vous pouvez seulement devenir Cardinal une fois par tour. Si vous remplissez les deux exigences en même temps, vous ne recevez que 5 points de prestige (pas 10).

LES AUTRES JOUEURS

L'ordre du tour pour tous les joueurs qui ne gagnent pas une fonction (Capitaine ou Évêque) reste inchangé. Si nécessaire, déplacez les marqueurs vers le haut ou vers le bas de la piste ainsi il n'y aura pas de cases vides entre eux. Si vous êtes en train d'utiliser les cartes d'ordre de tour, tournez les cartes du Capitaine et de l'Évêque face visible et donnez les au joueur avec le marqueur correspondant à la bonne case. Vous aurez seulement besoin de la carte extra "2" lorsqu'il n'y a pas de Capitaine mais que l'Évêque joue en premier, ou quand un joueur détient les deux fonctions. Si personne n'a une de ces fonctions, alors tournez cette carte sur le dos pour voir le numéro.



Le marqueur du joueur jaune est le plus haut sur la piste de prestige. Le marqueur du joueur rouge est le plus haut sur la piste d'influence de l'église et elle a au moins 3 points.



Le joueur jaune devient le nouveau Capitaine et il jouera premier dans le prochain tour. Rouge devient l'Évêque et jouera second. Les autres joueurs joueront troisième, quatrième et cinquième, et demeure dans le même sur la piste.

CASES SPÉCIALES

Si aucun joueur ne devient Capitaine du Peuple ou Évêque, laissez simplement ces cases vides sur la piste d'ordre du tour. Déplacez tous les marqueurs vers le bas pour faire de la place sans changer leur ordre.

Si seulement une fonction est remplie, laissez la case de l'autre fonction vide et déplacez les marqueurs au besoin.

Si un joueur est élu pour les deux fonctions (Capitaine du Peuple et Évêque), laissez son sur la case du Capitaine. Placez son quatrième marqueur (non utilisé au début de la partie) sur la case de l'Évêque, et déplacez les marqueurs des autres joueurs au besoin. Il recevra tous les avantages pour les deux fonctions, mais il prendra les premier et second tours durant chaque phase du prochain tour.

Exemple: Peter est devenu Capitaine du Peuple et Evêque. Durant la Phase 2, il utilisera les pouvoirs du Capitaine. Durant la Phase 3, il utilisera les pouvoirs de l'Evêque. Durant la Phase 4, il placera deux de ses ouvriers avant que les autres joueurs ne placent leur premier ouvrier. Chaque fois que son tour arrive en Phase 4, il placera deux ouvriers de plus.



S'il n'y a pas de Capitaine et/ou d'Évêque, retournez la carte correspondante sur le côté numéroté.

9. FIN DU TOUR

Durant cette phase, vous préparerez la partie pour le prochain tour. Suivez ces étapes dans l'ordre:

1. N'importe quel artiste ou ouvrier détenu par le Capitaine retourne en jeu. Placez la tuile de l'artiste sur sa carte ou l'ouvrier dans le stock.
2. Tous les pasteurs sur les Chaires ou expulsés par l'Évêque retournent à leurs cartes.
3. Tous les ouvriers encore présents sur les plateaux district des joueurs (ou nulle part ailleurs) sont retournés dans le stock.
4. N'importe quelles cartes de personnages en-dessous de la carte "I" Vie à Florenza sont retirés du jeu, ainsi que les tuiles correspondantes.



5. Toutes les cartes de personnage encore en jeu se déplacent d'une case vers le bas le long de la ligne des cartes de la Vie à Florenza.
6. Si n'importe quelles cartes de personnage ont quitté la partie ce tour, un nombre égal de tuiles de remplacement sont piochées du sac, appariées aux cartes de personnage et placées en dessous des cartes appropriées Vie à Florenza.
7. Le marqueur de tour avance d'une case sur la piste de tour. S'il est déjà sur la 8^{ème} case, la partie se termine! Sinon, un nouveau tour débute.



FIN DE LA PARTIE

Après que le 8^{ème} tour de jeu soit fini, la partie se termine.

Tous les joueurs totalisent maintenant leurs points de victoire pour la partie.

Vous recevez:

- Des points de victoire égaux à la valeur de tous les certificats de prestige.
- Des points de victoire égaux à la position de votre marqueur sur la piste de prestige.
- 1 point de victoire si vous terminez la partie comme Capitaine du Peuple.
- 1 point de victoire si vous terminez la partie comme Evêque.
- 1 point de victoire pour chaque set de 3 cubes de ressources (de n'importe quel type).
- 1 point de victoire pour chaque set de 300 Fiorini.

Vous perdez aussi des points de victoire si vous échouez à compléter certaines tâches. Vous perdez:

- 1 point de victoire pour chaque case vide d'atelier sur votre plateau district.
- 1 point de victoire pour chaque oeuvre d'art sur votre plateau district que vous n'avez pas parachevée.
- 4 points de victoire si vous n'avez pas parachevé au moins une oeuvre d'art dans le Palazzo de votre plateau district.
- 4 points de victoire si vous n'avez pas parachevé au moins une oeuvre d'art dans le Chiesa de votre plateau district.

Le joueur avec le plus haut total de points de victoire est le gagnant. S'il y a une égalité, le joueur avec le plus de ressources gagne, avec le plus d'argent servant à départager la seconde égalité.

PERSONNAGES

Les personnages sont très importants dans ce jeu et sont l'une des plus grandes sources de points de prestige. Il y en a deux types:

- ARTISTES
- PASTEURS

Les cartes d'artiste ont deux côtés, pour indiquer s'il a parachevé leur Chef-d'oeuvre. Beaucoup d'artistes sont spécialisés dans une seule compétence (peinture, sculpture ou architecture). Certains ont les deux compétences et Michelangelo les a toutes les trois. Quand vous embauchez un artiste, vous devez vérifier en premier que l'artiste a au moins une des compétences requises pour l'oeuvre d'art que vous tentez. Si c'est bon, vous pouvez prendre la tuile de l'artiste et la placer avec votre ouvrier sur l'emplacement de l'oeuvre d'art.



Vous ne payez pas l'artiste à ce stade, mais il serait sage de tout planifier soigneusement, ainsi vous aurez de l'argent et des ressources lorsque cela sera requis (en phase 7). Si l'artiste a plus d'une 1 compétence, vous devez payer le coût pour la compétence que vous avez choisi. Vous devez choisir la compétence et payer l'artiste avant de lancer le dé.

PASTEURS

Les pasteurs sont différents des artistes en trois points:

- Les deux côtés de la carte pasteur sont les mêmes, parce qu'ils ne créent pas de Chef-d'oeuvre.
- Les pasteurs doivent être payés immédiatement lorsque vous les utilisez.
- Certains pasteurs donnent un bonus ou une pénalité à votre prestige ou influence de l'église.

Appliquez-les immédiatement lorsque le pasteur est utilisé.

PERSONNAGES INCONNUS

Il ya deux tuiles de personnage de chaque type (peintre, sculpteur, architecte et pasteur) qui représente des personnages peu connus à Florenza. Ces tuiles sont disponibles chaque tour et sont placés sur les cartes de la Vie à Florenza correspondantes. Ils ne sont pas déplacés en phase 9. Ils peuvent être embauchés à bon marché, mais fournissent un plus faible avantage.

ATELIERS

Utiliser des ateliers est la base de ce jeu. Vous en avez besoin pour produire des ressources, de l'argent, des ouvriers, du prestige et de l'influence de l'église.

Vous ne pouvez construire des ateliers que dans votre propre district et ils doivent toujours être construits dans la case avec la plus petite valeur de votre district.

L'activation des ateliers se fait dans l'ordre des numéros durant la Phase 6. Pour activer un atelier en phase 6, vous devez l'occuper avec un ouvrier en phase 4.

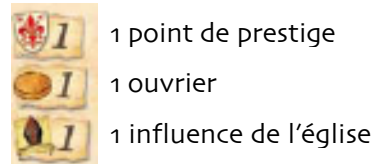
Il est possible d'occuper aussi bien les ateliers dans un district adverse que les votre, mais vous devez payer à ce joueur 1 point de prestige pour le faire. Chaque atelier peut être occupé par 1 seul ouvrier à la fois.



OEUVRES D'ART

Vous pouvez parachever des oeuvres d'art sur votre district, en bâtiments autour de Florenza ou dans la Cathédrale. Le coin en haut à gauche de chaque oeuvre d'art de l'emplacement indique les ressources et/ou Fiorini que vous devez dépenser pour la parachever. Dans le coin en bas à droite, est indiqué le prestige ou l'influence de l'église que vous gagnez en le parachevant.

En haut de l'emplacement de l'oeuvre d'art, il peut y avoir un revenu que vous recevez en phase 1 chaque tour si vous parachevez cette oeuvre d'art. Quand vous parachevez une oeuvre d'art, vous recouvrez l'emplacement de l'oeuvre d'art avec une Armoirie de votre famille, ainsi elle cache les coûts et les récompenses (ils ne sont plus nécessaires). Seul le revenu demeure visible. Les revenus possibles sont:



L'Atrio de la Banco offre un revenu d'1 cube d'or ou l'option de vendre 1 cube d'or pour 200 Fiorini. Vous choisissez quel avantage à utiliser chaque tour.

Les oeuvres d'art dans votre district peuvent être parachevées dans n'importe quel ordre (contrairement aux ateliers).

- Les oeuvres d'art dans votre propre district ne fournissent jamais de revenus (aussi elles sont complètement cachées par l'armoire de votre famille), mais si vous parachevez les 4 oeuvres d'art dans votre Palazzo (palais), vous recevez immédiatement 4 points de prestige.
- Si vous parachevez les 4 oeuvres d'art dans votre Chiesa (église familiale), vous recevez immédiatement 4 influences de l'église.

STRATEGIE & ASTUCES POUR NOUVEAUX JOUEURS

Florenza offre beaucoup de choix stratégiques et de défis. Aucun guide de stratégie ne peut espérer tous les couvrir, mais ici vous trouverez certaines choses à penser pour votre première partie:

- Essayez de développer le mieux tout: oeuvres d'art dans les bâtiments civiques, la Cathédrale et votre district ont différents coûts, mais octroient différentes récompenses aussi. Jeter un coup d'oeil sur ces récompenses peut vous aider à développer une stratégie. Essayez de construire des ateliers dans votre district qui vous aideront à parachever les oeuvres d'art que vous voulez créer.
- Essayez de construire des ateliers qui peuvent vous faire de l'argent. Vous serez souvent à court d'argent, surtout en début de partie.
- N'oubliez pas l'ordre dans lequel les ateliers sont activés!
- Les ouvriers sont plus précieux en milieu de partie. Ayant trop peu de moyens, vous ne pouvez pas faire assez de choses. Mais assurez-vous de pouvoir utiliser vos ouvriers avant de payer un pateur pour en avoir plus.
- Souvenez-vous d'utiliser la Chaire de la Cathédrale si elle est disponible.
- Ne sous-estimez pas la valeur d'un simple point de prestige que vous devez dépenser pour utiliser un atelier adverse. Il pourrait faire la différence entre qui sera le Capitaine du Peuple, et les scores à la fin de la partie sont souvent très proches.
- Essayez de parachever au moins une oeuvre d'art dans votre Palazzo et votre Chiesa. La pénalité -4 point de victoire est très grande.
- Soyez sûr que vous aurez les ressources nécessaires avant de planifier de construire un atelier ou de tenter une oeuvre d'art. Oui, un autre joueur pourrait venir et le prendre avant vous, mais il est préférable d'avoir des ressources que de perdre des points de prestige.
- Si le prix et les compétences sont les mêmes, il est en général meilleur d'embaucher un artiste qui peut parachever son chef-d'oeuvre.

1.	Armurerie	1	ARMIGLIOLA
2.	Bibliothèque	2	BIBLIOTECA
3.	Forestier	3	BOSCAIUDO
4.	Changeur d'Argent	4	CAMBIAVALLITE
5.	Charpentier	5	CARPENTIERI
6.	Maison des Ouvriers	6	CASA
7.	Appartements	7	CASAMENTO
8.	Carrière	8	CAVA
9.	Médecin	9	CERINCO
10.	Couvent	10	CONVENTO
11.	Herboriste	11	ERBOLAI
12.	Forgeron	12	FABBRIO
13.	Fonderie	13	FONDERIA
14.	Tisseur	14	LANARDOLO
15.	Sculpteur de bois	15	LEGNARDOLO
16.	Marchand	16	MERCATANTE
17.	Mine	17	MINIERA
18.	Prêteur sur gages	18	MONTE DI PIETA
19.	Orfèvre	19	ORATO
20.	Dinandier	20	OTTENAI
21.	Palais	21	PALAZZO
22.	Tailleur de Pierre	22	PICCONIERI
23.	Tailleur	23	SARTORE
24.	Sculpteur de Pierre	24	SCARPELLINO
25.	Scierie	25	SEGHIERIA
26.	Marchand de Soie	26	SETAIUOLO
27.	Marchand d'Épice	27	SPEZZALE
28.	Teinturerie	28	TINTORI
29.	Hôtel de la Monnaie	29	ZICCA

PARACHEVER UNE OEUVRE D'ART



EMBELLIR LE SALONE (PIECE PRINCIPALE) DU PALAZZO DELLA SIGNORIA (PALAIS DE LA SEIGNERIE):

Le joueur jaune doit payer 2 bois, 1 Métal, 1 Tissu, 1 or, 1 épice et 200 Fiorini (100 pour l'oeuvre d'art et 100 de plus pour l'artiste).

Après avoir payé ces ressources, il place l'Armoirie de sa famille sur l'emplacement de l'oeuvre d'art. Il gagne 1 point de prestige durant la Phase 1 de chaque tour.



ATELIER DU DISTRICT EN DETAIL



1. ARMAIUOLO (ARMURERIE)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 2 Bois + 1 Marbre

Avantage dû à la construction : 2 Points de prestige

Avantage pour la production : Dépensez 2 Métal pour avoir 500 Fiorini de la banque



2. BIBLIOTECA (BIBLIOTHEQUE)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 2 Bois + 1 Marbre + 200 Fiorini

Avantage dû à la construction : 5 Points de prestige

Avantage pour la production : 2 Points de prestige



3. BOSCAIUOLO (FORESTIER)

Quantité en jeu: 3

Coûts de Construction : 1 Textile + 1 Métal

Avantage dû à la construction : Aucun

Avantage pour la production : 1 Bois



4. CAMBIAVALUTE (CHANGEUR D'ARGENT)

Quantité en jeu: 2

Coûts de Construction : 1 Bois + 1 Or + 100 Fiorini

Avantage dû à la construction : 1 Point de prestige

Avantage pour la production : Dépensez 200 Fiorini pour avoir 300 Fiorini de la banque



5. CARPENTIERE (CHARPENTIER)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 2 Bois + 1 Métal + 100 Fiorini

Avantage dû à la construction : 2 Points de prestige

Avantage pour la production : Dépensez 2 Bois pour avoir 500 Fiorini de la banque



6. CASA (MAISON DES OUVRIERS)

Quantité en jeu: 4

Coûts de Construction : 2 Bois

Avantage dû à la construction : Aucun

Avantage pour la production : Aucun

Cet atelier ne peut jamais être occupé par un ouvrier. Durant la Phase 1, il fournit automatiquement un revenu de 50 Fiorini et 1 ouvrier au joueur qui l'a construit dans son district.



7. CASAMENTO (APPARTEMENTS)

Quantité en jeu: 2

Coûts de Construction : 2 Bois + 1 Marbre + 50 Fiorini

Avantage dû à la construction : Aucun

Avantage pour la production : Aucun

Cet atelier ne peut jamais être occupé par un ouvrier. Durant la Phase 1, il fournit automatiquement un revenu de 100 Fiorini et 1 ouvrier au joueur qui l'a construit dans son district.



8. CAVA (CARRIERE)

Quantité en jeu: 2

Coûts de Construction : 2 Métal + 1 Bois + 100 Fiorini

Avantage dû à la construction : 1 Point de prestige

Avantage pour la production : 2 Marbre



9. CERUSICO (MEDECIN)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 1 Or + 1 Textile + 1 Métal + 50 Fiorini

Avantage dû à la construction : 2 Points de prestige

Avantage pour la production : Dépensez 2 Épice pour avoir 500 Fiorini de la banque



10. CONVENTO (COUVENT)

Quantité en jeu: 2

Coûts de Construction : 2 Bois + 1 Marbre + 1 Textile + 100 Fiorini

Avantage dû à la construction : 5 Points de prestige

Avantage pour la production : 1 Point de prestige + 1 influence de l'église



11. ERBOLAIO (HERBORISTE)

Quantité en jeu: 2

Coûts de Construction : 1 Textile + 1 Bois

Avantage dû à la construction : 1 Point de prestige

Avantage pour la production : 1 Épice



12. FABBRO (FORGERON)

Quantité en jeu: 2

Coûts de Construction : 1 Marbre + 1 Bois

Avantage dû à la construction : Aucun

Avantage pour la production : 1 Métal



13. FONDERIA (FONDERIE)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 2 Marbre + 1 Bois + 100 Fiorini

Avantage dû à la construction : 2 Points de prestige

Avantage pour la production : 2 Métal



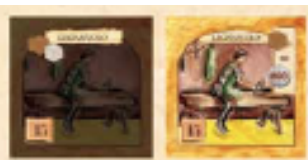
14. LANAIUOLO (TISSEUR)

Quantité en jeu: 2

Coûts de Construction : 1 Bois + 50 Fiorini

Avantage dû à la construction : Aucun

Avantage pour la production : 1 Textile



15. LEGNAIUOLO (SCULPTEUR DE BOIS)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 1 Métal + 1 Bois

Avantage dû à la construction : Aucun

Avantage pour la production : Dépensez 1 Bois pour avoir 200 Fiorini de la banque



16. MERCATANTE (MARCHAND)

Quantité en jeu: 2

Coûts de Construction : 2 Textiles + 1 Or + 200 Fiorini

Avantage dû à la construction : 2 Points de prestige

Avantage pour la production : 2 Épice



17. MINIERA (MINE)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 2 Métal + 2 Bois + 200 Fiorini

Avantage dû à la construction : 2 Points de prestige

Avantage pour la production : 2 Or



18. MONTE DI PIETA (PRÊTEUR SUR GAGES)

Quantité en jeu: 2

Coûts de Construction : 1 Bois + 1 Marbre + 1 Métal

Avantage dû à la construction : Aucun

Avantage pour la production : 1 Or



19. ORAFO (ORFEVRE)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 1 Bois + 1 Métal

Avantage dû à la construction : 1 Point de prestige

Avantage pour la production : Dépensez 1 Or pour avoir 200 Fiorini de la banque



20. OTTONAIO (DINANDIER)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 1 Bois + 1 Métal

Avantage dû à la construction : 1 Point de prestige

Avantage pour la production : Dépensez 1 Métal pour avoir 200 Fiorini de la banque



21. PALAGIO (PALAIS)

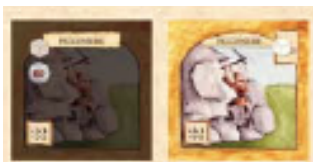
Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 2 Marbre + 1 Bois + 1 Textile + 100 Fiorini

Avantage dû à la construction : Aucun Avantage pour la production : Aucun

Cet atelier ne peut jamais être occupé par un ouvrier.

Durant la Phase 1, il fournit automatiquement un revenu de 100 Fiorini, 1 ouvrier et 1 point de prestige au joueur qui l'a construit dans son district.



22. PICCONIERE (TAILLEUR DE PIERRE)

Quantité en jeu: 2

Coûts de Construction : 1 Métal + 50 Fiorini

Avantage dû à la construction : Aucun

Avantage pour la production : 1 Marbre



23. SARTORE (TAILLEUR)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 2 Bois + 1 Épice + 100 Fiorini

Avantage dû à la construction : 1 Point de prestige

Avantage pour la production : Dépensez 2 Textiles pour avoir 500 Fiorini de la banque



24. SCARPELLINO (SCULPTEUR DE PIERRE)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 1 Bois + 1 Métal + 50 Fiorini

Avantage dû à la construction : 1 Point de prestige

Avantage pour la production : Dépensez 1 Marbre pour avoir 200 Fiorini de la banque



25. SEGHERIA (SCIERIE)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 2 Métal + 1 Marbre

Avantage dû à la construction : 1 Point de prestige

Avantage pour la production : 2 Bois



26. SETAIUOLO (MARCHAND DE SOIE)

Quantité en jeu: 2

Coûts de Construction : 1 Bois + 1 Épice + 100 Fiorini

Avantage dû à la construction : 1 Point de prestige

Avantage pour la production : 2 Textiles



27. SPEZIALE (MARCHAND D'ÉPICE)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 1 Bois + 1 Textile + 100 Fiorini

Avantage dû à la construction : 1 Point de prestige

Avantage pour la production : Dépensez 1 Épice pour avoir 200 Fiorini de la banque



28. TINTORE (TEINTURERIE)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 2 Épices + 1 Bois

Avantage dû à la construction : Aucun

Avantage pour la production : Dépensez 1 Textile pour avoir 200 Fiorini de la banque



29. ZECCA (HÔTEL DE LA MONNAIE)

Quantité en jeu: 1

Coûts de Construction : 2 Métal + 1 Bois + 1 Marbre

Avantage dû à la construction : 3 Points de prestige

Avantage pour la production : Dépensez 2 Or pour avoir 500 Fiorini de la banque

NOTES HISTORIQUES

Florence se réfère à un contexte historique réel, même s'il a été simplifiée pour le jeu. Par exemple, les personnages ont été choisis de façon arbitraire, fondée sur l'histoire de l'art, mais non sans quelques choix subjectifs. Certains personnages appartiennent à différentes périodes de temps, des contemporains de renom ont été choisis autant que possible, même si certains d'entre eux n'ont jamais travaillé à Florence.

Giordano Bruno a été choisi comme un penseur charismatique, même s'il n'a jamais prêché à Florence, alors que Francis of Assisi, Anthony of Padua, Bernardo of Chiaravalle, Thomas Aquinas ont tous vécu avant la Renaissance. Imaginez que ces personnages ne représentent pas les personnalités historiques réels, mais plutôt les prédicateurs qui suivent leurs pensées et leurs œuvres. Ils sont les frères ou les moines des ordres fondée par ces penseurs. Le paiement pour un prédicateur doit être sous-entendu comme une offrande à leur commande.

Voici quelques brèves notes biographiques sur chaque personnage dans le jeu:



1. Andrea di Francesco di Cione

known as Verrocchio

Florence, 1437 – Venice, 1488

Sculpteur, orfèvre et peintre, il a travaillé à la cour de Laurent le Magnifique. Hautement estimé, il était le maître d'un certain nombre de jeunes peintres dont Léonard de Vinci, Ghirlandaio et le Pérugin.

2. Andrea Mantegna

Isola di Carturo, 1431

Mantua, September 13, 1506

Peintre vénitien qui a principalement travaillé à la Cour de la famille Gonzague à Mantoue, il a été influencé par des artistes toscans, en particulier Donatello. Parmi ses œuvres les plus célèbres sont la Chambre de mariage dans le Palais Ducal de Mantoue et le Christ mort conservé dans l'Académie de Brera à Milan.



3. Andrea Palladio

(born Andrea di Pietro dalla Gondola)

Padua, November 30, 1508 - Maser, August 19, 1580

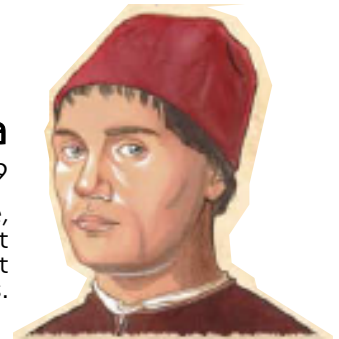
Architecte le plus important de la région de Venise, et l'auteur de traités d'architecture qui sera suivie pendant des siècles. Il a été inspiré par l'architecture classique et romaine. Il a principalement travaillé à Vicence où il a planifié plusieurs églises, villas et palais.



4. Antonello da Messina

Messina, 1430 – Messina February, 1479

Après ses jeunes années dans le sud de l'Italie, il s'installe à Venise. Sa particularité est l'attention accordée aux détails. Il aimait peindre sur planches de bois.



5. St. Anthony of Padua

(in the world: Fernando Martim de Bulhoes e Taveira Azevedo)

Lisbon, August 15, 1195 - Padua, June 13, 1231

Moine franciscain, il est vénéré comme un saint par l'Église catholique. Né dans le Portugal, il a voyagé très largement et a rencontré François d'Assise. Il s'installe à Padoue où il mourut, encore jeune, mais déjà très célèbre. Au cours de sa vie, beaucoup de miracles lui sont attribués. Un érudit, il avait à la fois la rigueur et la bonté, et pouvait tout obtenir des gens appartenant à toutes les couches de toutes les classes sociales.



6. Antonio da Sangallo

(born Antonio Cordini)

Florence, April 12, 1484 - Terni, August 3, 1546

Venait d'une famille d'architectes (son oncle, également célèbre, avait le même nom), et il est un représentant de l'architecture de la Renaissance spécialement à Rome, où il a été l'apprenti de Bramante.



7. Beato Angelico

(Brother Giovanni da Fiesole,
in the world: Guido di Pietro Trosini)

Vicchio, 1395 – Rome, 1455

Dominicain et peintre. Il a été béatifié par Jean Paul II en 1984. Il fusionne les principes de peintures de la Renaissance avec l'enseignement théologique à travers des images inspirantes de l'époque médiévale.



8. Benvenuto Cellini

Florence, November 3, 1500 - Florence,
February 13, 1571

Sculpteur florentin. Célèbre pour son tempérament indiscipliné, il a participé à un certain nombre de rixes, et dans la défense de Rome au cours du fameux sac. Son plus célèbre travail est Persée avec la tête de Méduse



9. Bernardo di Chiaravalle

Fontaine-lès-Dijon, 1090 -
Ville-sous-la-Ferté, August 20, 1153

Réformateur français, il a fondé le très stricte Ordre cistercien en opposition à aux moines bénédictins de la riche Cluny. Un prédicateur de talent, il a été chargé par Le pape Eugène II avec la prédication de l'appel à la deuxième croisade.



10. Caravaggio

(born Michelangelo Merisi)

Milan, September 29, 1571
Porto Ercole, July 18, 1610

Connu comme le "maledetto Pittore" (Maudit Peintre) en raison de ses ennuis avec de nombreux la justice, en raison de son esprit inquiet. Il maîtriser l'utilisation de couleurs, et surtout de d'éclairage. Il a travaillé à Rome, la Sicile et Naples. Parmi ses œuvres, la vocation de saint Matthieu et saint Jérôme valent se souvenir.



11. Correggio

(born Antonio Allegri)

Correggio, August, 1489 - Correggio,
March 5, 1534

Un peintre italien apprécié pour la importance de l'éclairage dans ses peintures, il ont travaillé principalement dans la plaine du Pô, en particulier à Parme.



12. Domenico Ghirlandaio

Florence, 1449 – Florence, January 11, 1494

Un peintre très habile, surtout portraitiste. Il influencé de nombreux artistes de son âge. Pour un court temps, il était le maître de Michel-Ange. L' raison de son pseudonyme est encore inconnue.



13. Donatello

(Donato di Niccolò di Betto Bardi)

Florence, 1386 – Florence, December 13, 1466)

Un maître de la sculpture, il l'a fait non seulement travailler dans Florence, mais à Padoue, aussi. Il a été un utilisateur habile de techniques de la sculpture comme «tondo», «stiacciato», et «basse-reliefs.» Certaines de ses œuvres de nombreux sont conservés dans le musée Bargello à Florence.

14. Donato Bramante

*(Donato di Angelo di Pascuccio
also known as Bramante)*

Fermignano, 1444 – Rome, March 11, 1514

Architecte très célèbre, il a été l'un des premier qui pourrait re-crée des bâtiments avec tous les détails du monde romain classique. Il a travaillé à Milan, et surtout à Rome, où lui a été commandé la planification de Saint-Pierre.



15. Filippo Brunelleschi

Florence, 1377 – Florence 1446

Surtout connu en tant qu'architecte, après avoir étudié les anciens édifices romains, il re-crée leurs techniques, et utilise de nouvelles machines qui lui ont permis d'exécuter son chef-d'œuvre: le dôme de la cathédrale de Florence, qui se compose de deux coupoles: à l'intérieur et à l'extérieur, à la fois auto-portant.

16. Filippo Lippi

Brother Filippo di Tommaso Lippi

(Florence, 1406 – Spoleto, 1469)

Une Carmélite, il quitte le monastère où il a été dispensé de ses vœux par le Pape pour épouser son modèle préféré. Un peintre habile, il a travaillé presque exclusivement à Florence



17. Francesco Borromini

Bissone, September 25, 1599 – Rome, August 3, 1667

Fils d'un tailleur de pierre, il s'installe à Rome, où il a commencé à travailler comme architecte. D'esprit pratique et positif, il ne tarda pas à entrer en conflit avec l'autre personnage marquant de la formation artistique de son âge: son rival, Bernini.

18. Francesco d'Assisi (*Giovanni di Pietro Bernardone*) Assisi, 1182 – Assisi, October 3, 1226

Fils d'un riche marchand, François voit sa vie bouleversée après sa rencontre avec le Christ. Il se débarrasse de ses biens, et commence une vie de pauvreté, qui attire rapidement de nombreux adeptes, ce qui à l'origine des ordres mendiants qui ont été nommés d'après lui. Un nombre d'anecdotes et de miracles lui sont associés. Un personnage très important dans l'histoire de l'Église, il est vénéré comme un saint, et il est le saint patron de l'Italie.



19. Francesco Mochi

Montevarchi, July 29, 1580
Roma, February 6, 1654

Sculpteur, l'un des premiers à démarrer le baroque. Il a beaucoup voyagé, et ses pérégrinations ont profondément influencé ses œuvres. Il a quitté ses chefs-d'œuvre de Piacenza: les monuments équestres à Alessandro et Ranuccio. Tandis qu'à Rome, il se heurta au remarquable Bernini, et il a raté plusieurs occasions à cause de lui. En dépit de nos recherches, aucun portrait de l'artiste a été trouvé, si l'un des illustrateurs du jeu Ivan Zoni a été utilisé à la place.



20. Giambologna

(*the Italian form of Jean de Boulogne*)

Douai, 1529 - Florence, 1608

Sculpteur flamand qui a déménagé en Italie pour étudier la sculpture classique et moderne, tels que ceux de Michel-Ange. Il a travaillé à Florence et à Bologne, où il a effectué la fontaine Neptune Maggiore.



21. Gian Lorenzo Bernini

Naples, December 7, 1598 - Rome,
November 28, 1680

Artiste pur et simple, il est surtout connu pour ses œuvres d'architecture et ses sculptures. Un observateur précoce et grand, il a rapidement attiré l'attention sur lui-même à Rome, où il avait le Cardinal Scipione Borghese comme patron. Il a été le caractère le plus remarquable de l'art arrière-plan sous au moins trois papes, et il enrichi la ville avec plusieurs chefs-d'œuvre.



22. Giordano Bruno

Nola, 1548 – Rome, February 17, 1600

Dominicain, il était un penseur et un philosophe néoplatonicien. Il avait une vie agitée: il a fait un certain nombre de pauses dans sa vie monastique, et il a beaucoup voyagé à travers l'Italie, la France, l'Angleterre et l'Allemagne, où il a été traduit en justice pour hérésie et sorcellerie. Il a enseigné la physique et l'astronomie.



23. Giorgio Vasari

Arezzo, July 30, 1511 – Florence, June 27, 1574

Peintre, sculpteur et architecte, il est bien connu comme l'auteur de "La vie des plus remarquables architectes italiens, des peintres, et sculpteurs de Cimabue à notre temps", sur la vie des plus grands artistes italiens. Il était un architecte de renom. Le Palais des Offices, siège du célèbre musée, est l'un de ses chefs-d'œuvre.



24. Giorgione (born Giorgio da Castelfranco) Castelfranco Veneto, 1478 – Venice, 1510

Peintre dont les œuvres sont colorées et riches en paysages et personnages, il a passé la plupart de sa courte vie dans la région de Venise, où il a influencé les œuvres d'art de Titian.



25. Giotto

Vespignano, 1267 – Florence, January 8, 1337

Élève de Cimabue qui, selon la légende, avait remarqué un jeune berger dessiner un mouton sur une plaque de marbre. Il fut d'une importance fondamentale à l'élaboration de la peinture. Il a beaucoup voyagé et a travaillé dans plusieurs villes italiennes. Il a souvent été à Florence, où il a conçu le clocher de la cathédrale et surveillait les travaux initiaux de sa construction.

26. Girolamo Savonarola

Ferrara, September 21, 1452 – Florence, May 23, 1498

Dominicain et prédicateur très strictes, il a espéré une réforme de l'Eglise, contre qui il s'est répandu en injures, trouvant la faveur du peuple. Il a souffert sur le bûcher. Au cours de la République Florentine, il fut un membre éminent de la partie adverse de la famille Médicis.



27. Giulio Romano (Birth name "Pippi")

Rome, 1499 – Mantua, November 1, 1546

Son vrai nom était Fifi. Architecte et peintre, il a travaillé en collaboration avec Raffaello. Il a grandement réussi à Mantoue à la cour de la famille Gonzague, pour lesquels il a conçu le Palais du Te, où la fresque des Géants enceinte est l'un de ses chefs-d'œuvre.

28. Leon Battista Alberti

Genoa, February 18, 1404 – Rome, April 25, 1472

L'un des esprits les plus polyédrique de la Renaissance, il était architecte mais aussi mathématicien, cryptographe, philosophe, humaniste, et poète. Il a planifié l'achèvement de Santa Maria Novella à la commission de la Famille Rucellai, pour qui il a érigé le palais.



29. Leonardo da Vinci

Vinci, April 15, 1452 – Amboise, May 2, 1519

Artiste et scientifique, il est considéré comme l'un des esprits les plus ingénieux de l'histoire. Il travaillé à Florence en deux périodes différentes, à Milan, Rome, et en France. Très célèbre en tant que peintre, il a laissé de nombreuses œuvres inachevées parce que ses intérêts étaient tellement large qu'il avait peu de temps pour tout. Un expérimentateur et inventeur, nous lui devons beaucoup d'inventions et d'objets encore utilisés aujourd'hui.

30. Lorenzo Ghiberti

Pelago, 1378 – Florence, 1455

Sculpteur, orfèvre et architecte, il a attaché son nom à la création des portails du baptistère de Florence, ses chefs-d'œuvre. Il avait peut-être une disposition vers l'art gothique plutôt que l'art de la Renaissance propres à Brunelleschi ou Alberti.



31. Masaccio

(born Tommaso di Giovanni di Mone Cassai)

Castel San Giovanni, December 21, 1401 - Roma, 1428

Peintre habile, maître dans l'utilisation de l'éclairage et des ombres, il est particulièrement utile de rappeler l'importance de la chapelle Brancacci avec l'expulsion d'Adam et Ève du jardin d'Eden.

32. Michelangelo Buonarroti

Caprese Michelangelo, March 6, 1475 Rome, February 18, 1564

Peintre, sculpteur et architecte, il est l'un des artistes les plus importants de la Renaissance. Ses œuvres à la fois à Florence et à Rome sont universellement reconnus et considéré comme les plus remarquables chefs-d'œuvre de l'âge. Un fier caractère et une forte volonté, il a également exprimé un profond sentiment religieux dans ses œuvres.



33. Piero della Francesca

Sansepolcro, c. 1420 - Sansepolcro, October 12, 1492

Peintre et mathématicien, il était maître de la perspective et de la composition des volumes, et a influencé les artistes de son âge et même ceux d'après. Bien que la majorité de ses sujets étaient religieux, ses portraits toujours de profil, sont bien connus.

34. Pietro Perugino

(son of Cristoforo Vannucci)

Città della Pieve, c. 1450 - Fontignano, 1523

Peintre qui, en dépit d'être un élève de Verrocchio, a été profondément influencé par Piero della Francesca. De ce dernier, il a pris la perspective et la qualité géométrique, et les fusionne avec des éléments naturalistes.



35. Raffaello Sanzio

Urbino, April 6, 1483 - Rome, April 6, 1520

Élève du Pérugin, il a été non seulement un grand peintre, mais aussi un architecte. Il a travaillé à Florence et à Rome où il surveillait les travaux de Saint-Pierre, et où il fresques les chambres du Pape. Ses œuvres sont innombrables, et beaucoup d'entre elles sont très célèbres.

36. Sandro Botticelli (born Alessandro di Mariano di Vanni Filipepi)

Florence, March 1, 1445 - Florence, May 17, 1510

Bien que la véritable origine de son pseudonyme soit inconnue, il est sans doute l'un des plus grands peintres de son âge. Il a été très productive. Ses nombreux œuvres sont conservés au Musée des Offices à Florence, sont bien connus partout dans le monde, surtout au printemps et la naissance de Vénus.



37. Tintoretto (real name Jacopo Comin)

Venice, September 29, 1518 - Venice, May 31, 1594

Peut-être le dernier grand représentant de la Peinture de la Renaissance, il savait très bien comment utiliser les couleurs pour donner à ses œuvres de la profondeur et de la perspective. Il n'a jamais travaillé en Florence.



38. Tiziano Vecellio

Pieve di Cadore, c. 1490 - Venice, August 27, 1576

Peintre précoce, influencé par Giorgione, il était un maître dans l'utilisation des couleurs, qu'il posa sur la toile, sans les dessins préparatoires. Son habileté dans les portraits fait de lui le portraitiste officiel de l'empereur Charles V. Il a laissé un grand nombre de peintures.



39. Thomas Aquinas

Roccasecca (FR), c. 1225 - Fossanova, March 7, 1274

Dominicain, vénéré comme un saint. Il était un maître théologique et philosophique, et un éminent représentant de la scolastique. Il a inauguré l'école thomiste florissante, qui influença la pensée catholique pendant une longue période. Bien qu'il n'était pas un vrai prédicateur, de nombreuses générations de prêtres ont été inspiré par lui.



40. Vignola

(Jacopo Barozzi da Vignola)

Vignola, October, 1507 - Roma, July 7, 1573

Il était un architecte qualifié. Une fois à Rome il devient l'architecte des familles Farnèse, qui ont commandé plusieurs œuvres pour lui, et il surveillait le travail pour la construction de Saint-Pierre dans le Vatican.



NOTES DE L'ÉDITEUR

Après avoir passé des décades autour d'une table, joué beaucoup de parties, nous nous sommes demandés (comme beaucoup de joueurs le font): "Pourquoi ne pas créer notre propre jeu?" Immédiatement, nous nous sommes tournés au plus brillant d'entre nous, Stefano Groppi, qui accepta la casquette et, après quelques semaines, nous proposa le premier prototype de "Florenza," avec lequel il essaya de souligner le rôle des mécènes des arts. Depuis ce jour, nous lui avons consacré deux années de travail, avec des parties de test, de corrections et des changements. En cours de route, nous avons créé Placentia Games, ainsi nous pourrons le partager avec d'autres joueurs. Nous avons essayé de travailler de la meilleure façon pour faire notre premier (et avec espoir pas le dernier) jeu. Nous sommes heureux de remercier toutes les personnes qui nous en aidées dans ce projet:

-L'indispensable auteur et leader du groupe, Stefano Groppi.

-L'infatigable Ivan Zoni (illustrateur du comic Jonathan Steele), pour les personnages, la Cathédrale et les bâtiments de Florence.

-Les jeunes artistes Valeria Gobbi et Daniele Zurla (étudiants de l'école d'Art de Piacenze), pour les bâtiments du district et le marché.

-Le pointu Paolo Vallerga, pour les oeuvres d'art du jeu.

-Toutes les personnes qui nous ont laissées utiliser leur portrait pour les personnages sans nom (Franco Arcelloni, Giorgio Polizzi, Raffaello Carteny, Daniele Zurla et Stefano Groppi).

-L'association de jeu Orizzonte degli Eventi, qui ont testé le jeu.

-Nos guides spirituels, Mario Sacchi et Matteo Panara, qui nous ont guidés le monde de la publication, nous aidant pour chaque décision critique.

-Tous ceux qui ont essayé Florenza et donné leur avis.

-William Niebling, pour ces révisions dans les règles anglaises.

Nous nous excusons si nous avons inclus certains personnages dans le jeu qui n'ont jamais travaillés à Florence durant la Renaissance, mais nous voulions inclure une majorité des plus importants artistes (selon notre opinion) de l'âge d'or de l'art et culture italiens. Michelangelo, par exemple, à laissé une emprunte importante dans l'histoire de la ville — et dans la Renaissance— même s'il n'a été à Florence pour une courte durée. Nous avons aussi ajouté certain portraits de chefs militaires (créé par Ivan Zoni) dans le livre de règle. Ils ne sont pas impliqués dans le jeu, mais ils étaient des membres influents de la vie publique durant cet ère. Les noms des bâtiments, parties de la Cathédrale et les ateliers sont dans la forme littérale qu'ils avaient durant la période 1400-1600. Certains sont restés inchangés dans la langue moderne italienne, certains ont changé un peu et d'autres ont complètement disparu ou resté dans certains dialectes. Nous avons choisi de maintenir ces noms, sans les traduire dans une langue que les véritables artistes ne connaissaient. Nous espérons que vous acceptez notre choix, et nous espérons que vous passerez des moments agréables en jouant à Florenza!



Remerciements,
L'éditeur, Franco Arcelloni & Sandro Zurla
Auteur: Stefano Groppi
Illustrations: Ivan Zoni, Valeria Gobbi, Daniele Zurla
Publié par: Placentia Games -www.placentiagames.it
Co-publié par Elfinwerks -www.elfinwerks.com
Développé par: Post Scriptum -www.psgiochi.com
Oeuvre d'art: Scribabs -www.scribabs.it
Traduction française : Christophe Muller
Traduction française des personnages: Alien
Mise en page: Alien

© Copyright 2010 PLACENTIA GAMES Florenza est une marque
commercée de PLACENTIA GAMES -tous Droits Réservés.
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

