



FIRENZE

Un jeu de stratégie pour 2 à 4 grands architectes de 12 ans ou plus, par Andreas Steding

But du jeu

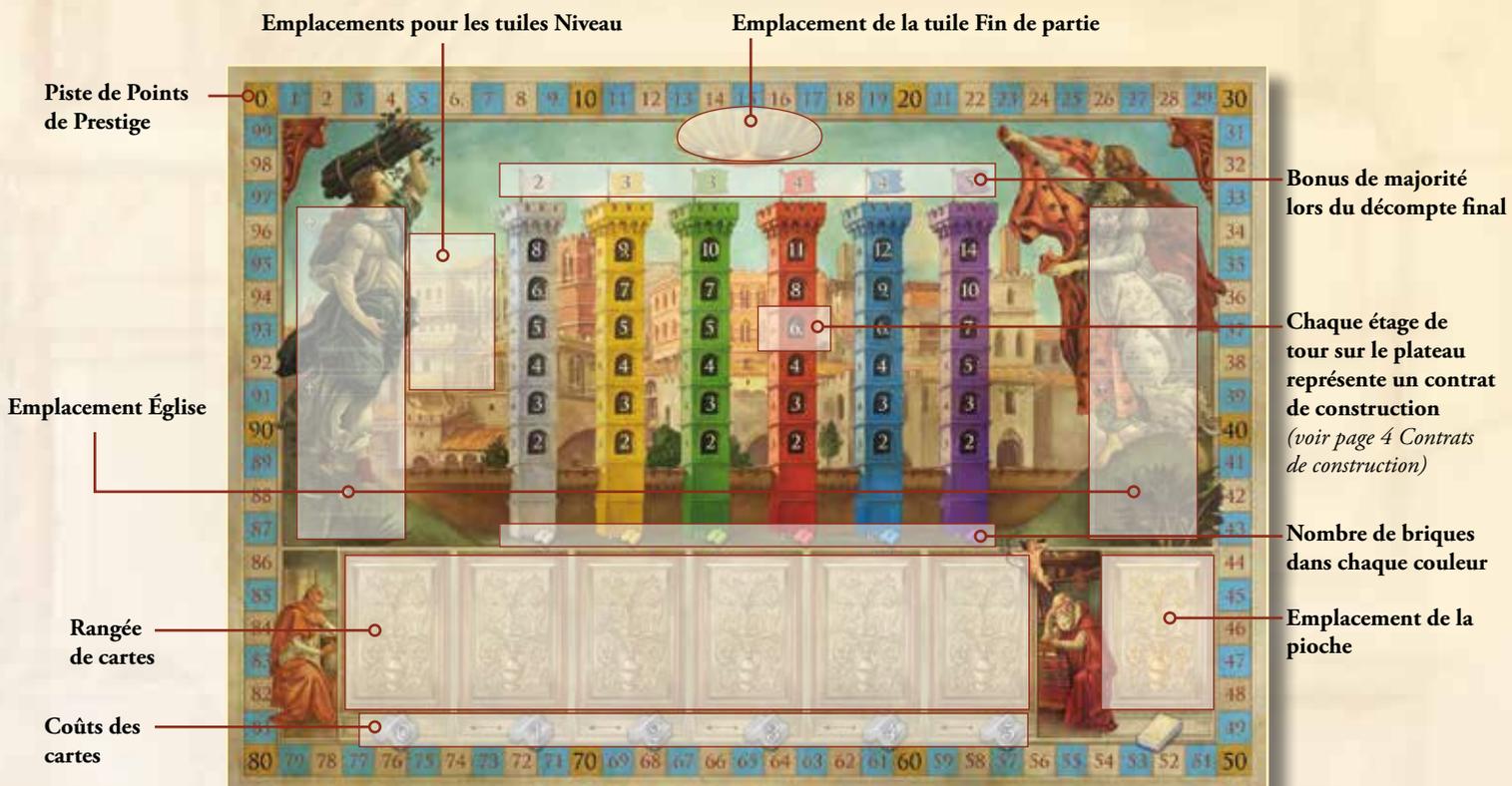
Entre le 12ème et le 14ème siècle, les grandes familles de Florence sont toutes plus puissantes et influentes les unes que les autres dans les domaines du commerce et de la politique. Chacune essaie d'imposer son empreinte sur la ville en faisant construire une tour carrée toujours plus imposante que la précédente.

récupérées sur les cartes que vous jouez au cours de la partie. Mais attention : dès que vous commencez la construction d'une tour, vous devez l'agrandir à chaque tour sans quoi la structure abandonnée s'effondrera. Surveillez les projets des autres joueurs, sinon les contrats que vous pensez remplir pourraient vous passer sous le nez !

Dans ce jeu, vous incarnez les grands architectes de la ville et vous battez pour la construction de ces grandes tours. Vous construisez des tours avec des briques de différentes couleurs,

Vous gagnez des Points de Prestige pour chaque contrat que vous remplissez. Le joueur qui obtient le plus de Points de Prestige à la fin de la partie l'emporte.

Le plateau de jeu



Matériel de jeu

- ❖ 1 plateau de jeu
- ❖ 88 briques :
 - 25x blanches
 - 18x jaunes
 - 15x vertes
 - 12x rouges
 - 10x bleues
 - 8x violettes
- ❖ 52 cartes Action
- ❖ 16 cartes d'aide de jeu (4 dans chaque langue)
- ❖ 4 sites de construction
- ❖ 4 marqueurs de Prestige (dans les 4 couleurs de joueur)
- ❖ 36 lettres (dans les 4 couleurs de joueur)
- ❖ 7 lettres neutres
- ❖ 4 sceaux (dans les 4 couleurs de joueur)
- ❖ 19 tuiles Balcon
- ❖ 4 tuiles Niveau
- ❖ 1 tuile Fin de partie
- ❖ 1 sac
- ❖ 1 feuillet Descriptif des cartes Action

12 Chaque joueur place son **marqueur de Prestige** sur la case 0 (zéro) de la **piste de Points de Prestige**. Suivez votre score en cours de partie en avançant votre marqueur dès que vous gagnez des **Points de Prestige**.



11 Prenez les 6 **premières cartes** de la pioche et placez-les sur les emplacements de la rangée de cartes, **en commençant par la gauche**.

Une fois tous les emplacements occupés, placez **4 briques** sorties au hasard du sac sur chaque des 6 cartes de la rangée.

Conseil : prenez soin de bien respecter l'**ordre de mise en place**. Donnez aux joueurs leurs briques blanches de départ avant de placer les briques sur les cartes de la rangée.



10 Sortez les **10 cartes de départ** du paquet de **cartes Action**. Elles présentent côté face **un symbole** en bas à droite. Mettez-les de côté pour le moment. Mélangez les cartes Action restantes et placez la **pioche** ainsi formée face cachée en bas à droite du **plateau de jeu**.



Mélangez maintenant les **10 cartes de départ** et placez-les face cachée **par-dessus la pioche**.

Mise en place

1 Placez le **plateau** au centre de la table.

2 Placez les **tuiles Niveau** sur les 4 emplacements à gauche de la tour blanche, en fonction de leur niveau.



9 Si vous jouez votre première partie de *Firenze*, nous vous recommandons de jouer sans la carte **Campanile**. Enlevez-la du paquet de cartes Action et remettez-la dans la boîte.

Si vous jouez avec la carte **Campanile**, assurez-vous que tous les joueurs en connaissent les effets. Vous pouvez les consulter sur le feuillet descriptif des cartes Action.





3 Placez la **tuile Fin de partie** sur son emplacement ovale au-dessus des 2 tours centrales.

4 Placez les **tuiles Balcon** face cachée (chiffres romains visibles) et mélangez-les. **Retournez 4 tuiles Balcon** face visible, **une de chaque niveau (I, II, III et IV)**. Placez chaque tuile sur le **plateau de jeu** de sorte qu'elle recouvre le niveau correspondant sur la tour de la même couleur.



5 Prenez **5 lettres neutres** et utilisez-les pour recouvrir **5 niveaux de votre choix** sur n'importe quelle(s) tour(s), tant qu'elles ne recouvrent aucun balcon. Nous vous recommandons de ne pas placer plus de 2 tuiles (Balcon et/ou lettres neutres) sur une même tour. De même, placez 2 ou 3 lettres neutres sur des étages de niveau 3 ou 4 des tours. Il y a 2 lettres neutres en trop avec le jeu, laissez-les dans la boîte.



Conseil : vous trouverez plus de conseils sur le placement des tuiles Balcon et des lettres neutres lors de la mise en place à la page 8. Vous pouvez aussi utiliser la mise en place présentée ci-contre.

6 Chaque joueur prend un **site de construction** ainsi qu'une paire de **cartes d'aide de jeu** et les place devant lui.



8 Le joueur qui a été le plus récemment au sommet d'une tour devient **premier joueur** et prend **2 briques blanches**. Dans le sens horaire, **chaque joueur** reçoit une brique blanche supplémentaire que le précédent soit 3, 4 ou 5 **briques blanches**. Placez vos briques **en-dessous de votre site de construction** (et non dessus), ceci représente votre **entrepôt**. Mettez toutes les autres **briques** dans le **sac** et mélangez-les bien.



7 Chaque joueur choisit ensuite un **sceau** et prend des lettres de **la même couleur** en fonction du nombre de joueurs :

- ♣ À 2 joueurs : 9 sceaux chacun
- ♣ À 3 joueurs : 7 sceaux chacun
- ♣ À 4 joueurs : 6 sceaux chacun

Placez votre **sceau** devant vous, il indique votre couleur. Remettez les lettres en surplus dans la boîte.

Contrats de construction

Six tours sont représentées sur la partie supérieure du plateau de jeu. Chacune correspond à une **couleur** de briques. Chaque étage de ces tours représente un **contrat de construction**. Les **petits chiffres** sur la gauche indiquent de combien **d'étages** une tour doit s'élever pour remplir ce contrat et les **gros chiffres** sur la droite indiquent le nombre de **Points de Prestige** que ce contrat rapporte.

Exemple : Ce contrat requiert une tour **d'exactly** 5 briques **vertes**. Remplir ce contrat vous rapporte 4 Points de Prestige.

Il y a 36 contrats au total. Les contrats recouverts par les lettres neutres ne sont pas disponibles lors de cette partie. Dès que vous remplissez un contrat, recouvrez-le avec l'une de vos lettres. Chaque contrat ne peut être rempli qu'une seule fois.

Balcons

Les **tuiles Balcon** recouvrent 4 contrats. Ces balcons représentent des **contrats spéciaux** pour de somptueuses tours qui rapportent des **Points de Prestige supplémentaires**. Les contrats Balcon ne peuvent être remplis que dans un ordre bien précis, selon les chiffres romains. En début de partie, seul le contrat Balcon I peut être rempli. Dès qu'un joueur a rempli ce contrat, le contrat II devient accessible à tous les joueurs. Une fois le contrat II rempli, le III devient accessible et ainsi de suite.



Tour de jeu

En commençant par le **premier joueur**, chaque joueur va jouer son tour dans le sens horaire. Seul le joueur dont c'est le tour peut agir. Chaque tour est divisé en 6 phases (dont vous trouvez un résumé sur votre site de construction) à effectuer dans l'ordre suivant :

- 1) **Choisir une carte** (obligatoire)
- 2) **Échanger des briques** (optionnel)
- 3) **Construire des tours** (optionnel)
- 4) **Détruire les structures à l'abandon** (obligatoire)
- 5) **Remplir des contrats** (optionnel)
- 6) **Appliquer les limites** (obligatoire)

1) Choisir une carte

Au tout début de votre tour, vous devez commencer par choisir **une** des 6 cartes Action disponibles de la rangée de cartes. L'icône sur le plateau en-dessous de la carte choisie indique combien de **briques** vous devez payer pour prendre cette carte. Il s'agit du **coût de la carte**. La carte la plus à gauche est gratuite, chaque carte suivante (à droite) coûte une brique de plus que la précédente.

Pour payer le **coût d'une carte**, vous devez payer le nombre de briques correspondant depuis votre **entrepôt**. Placez **une brique sur chaque carte se trouvant à gauche** de celle que vous prenez dans la rangée de cartes. Vous pouvez payer avec des briques de **n'importe quelle(s) couleur(s)**.

Conseil : respectez bien l'ordre de jeu. Vous devez payer le coût de la carte avant de prendre la carte et les briques qui se trouvent dessus. Vous ne pouvez pas payer une carte avec les briques qui s'y trouvent !

Vous pouvez maintenant prendre la **carte** et les **briques** qui vont avec. Placez les briques dans votre **entrepôt**. L'effet de la carte dépend de l'**icône** présente dans son coin supérieur gauche :



Vous devez jouer **les cartes Évènement immédiatement**.



Prenez **les cartes Personnage en main**. Vous pouvez les utiliser **immédiatement ou lors d'un prochain tour**.



Prenez **les cartes Célébration en main**. Vous les gardez généralement **jusqu'à la fin de la partie**.



Placez **les cartes Bâtiment face visible** devant vous. Vous pouvez dès à présent les utiliser à tout moment.



Placez **les cartes Église sur emplacement Église**.

Les cartes Action sont expliquées plus en détails page 7.

Lorsqu'un emplacement dans la rangée de cartes est **vide**, déplacez toutes les cartes se trouvant à droite de cet emplacement **d'un cran vers la gauche** (dans la direction des flèches) pour combler cet espace vide. Piochez la première carte de la **pioche** pour compléter l'emplacement le plus à droite de la rangée de cartes. Prenez **4 briques** du sac et placez-les sur cette nouvelle carte.

Conseil : dans le rare cas où il y aurait moins de 4 briques dans le sac, placez simplement toutes les briques restantes dans le sac sur la carte. N'ajoutez pas de briques par la suite lorsqu'un joueur en remet dans le sac !



Exemple : Thomas choisit la troisième carte de la rangée, la Princess. Il en paie le coût en prenant 2 briques de son entrepôt qu'il place sur les 2 premières cartes de la rangée, à gauche de la princesse. Il prend ensuite la princesse en main et place les 4 briques présentes sur la carte dans son entrepôt.



Pour finir, Thomas déplace les 3 cartes les plus à droite d'un cran vers la gauche et place la première carte de la pioche sur l'emplacement le plus à droite de la rangée. Il prend 4 briques dans le sac et les place sur cette nouvelle carte.

2) Échanger des briques

Vous pouvez échanger **3 briques** de votre **entrepôt** contre **1 brique** de votre choix parmi celles présentes sur les **cartes de la rangée**. Placez d'abord 3 briques de votre entrepôt (peu importe qu'elles soient de la même couleur ou de couleurs différentes) sur la carte où se trouve la brique que vous souhaitez, puis récupérez cette brique.

Vous ne pouvez réaliser **qu'un seul** échange **par tour**. Échanger des briques est **optionnel**, vous n'êtes pas obligé de le faire.



Exemple : Daniela place 3 briques de son entrepôt sur la carte Wholesaler puis prend la brique bleue présente sur cette carte et la place dans son entrepôt.

3) Construire des tours

Lors de cette phase, vous pouvez utiliser vos **briques** de votre **entrepôt** pour construire des **tours** ou les agrandir. Vous devez suivre les **règles de construction** suivantes :

- ❖ 1 brique = 1 étage.
- ❖ Chaque tour doit être **d'une seule et même couleur**.
- ❖ Vous devez construire vos tours sur votre **site de construction**.
- ❖ Vous pouvez commencer la construction d'une **nouvelle tour** et/ou agrandir des **tours déjà en construction**.
- ❖ Vous pouvez construire **autant de tours différentes que vous le souhaitez**. Vous pouvez même construire plusieurs tours d'une même couleur.
- ❖ Les étages précédemment construits **ne peuvent pas être retirés** d'une tour.
- ❖ Vous **ne pouvez pas** ajouter **plus de 6 briques** par tour.
- ❖ Vous pouvez ajouter **gratuitement 2 briques** par tour. Les suivantes nécessitent le paiement d'un coût supplémentaire en briques de votre **entrepôt**. Il s'agit des **coûts de construction**.

Les **coûts de construction** dépendent du **nombre total de briques que vous utilisez lors de cette phase de construction** :

Briques utilisées	Coût de construction
1	0
2	0
3	1
4	3
5	6
6	10

Ces coûts de construction sont rappelés sur votre **site de construction**.

Les coûts de construction ne dépendent pas du nombre de tours que vous construisez, ni de leur hauteur, mais uniquement du nombre **total** de briques que vous utilisez **ce tour**.

Pour payer les coûts de construction, remettez dans le sac autant de briques de votre entrepôt que nécessaire, quelles que soient leurs **couleurs**. Les couleurs des briques que vous payez ne dépend pas de celles que vous utilisez pour construire.



Exemple : Holger a commencé la construction de 4 tours et il a 8 briques dans son entrepôt. Il choisit d'agrandir de 2 étages sa tour blanche. Il veut également ajouter un étage à ses tours jaune et verte. Il n'a pas de brique rouge et ne peut donc pas agrandir sa tour rouge.

Au total, Holger utilise 4 briques lors de cette phase, il doit donc payer 3 briques en coût de construction. Il remet 3 briques de son entrepôt (1 blanche, 1 verte et 1 bleue) dans le sac. Il lui reste une brique jaune qu'il ne peut pas utiliser car il n'a pas les moyens de payer les coûts de construction supplémentaires pour l'utilisation d'une cinquième brique.

4) Détruire les structures à l'abandon

Toutes les tours déjà en construction auxquelles vous **n'avez pas ajouté de briques** ce tour-ci sont considérées à l'abandon. Vous devez **détruire** ces structures à l'abandon. Remettez la moitié des briques de chacune de ces tours dans le sac (arrondi au supérieur) et placez les briques restantes dans votre **entrepôt**.

Exemple : dans l'exemple précédent, Holger n'a pas pu ajouter de brique à sa tour rouge, haute de 3 étages. Il doit donc détruire cette tour. Il remet 2 briques de cette tour dans le sac et place la dernière dans son entrepôt.

5) Remplir des contrats

Lors de cette phase, vous pouvez utiliser une ou plusieurs de vos tours pour **remplir** un ou plusieurs **contrats**. Vous ne pouvez remplir que les contrats disponibles, non recouverts par une lettre. Vous pouvez remplir un **contrat Balcon**, mais seulement celui avec le plus petit chiffre romain (*voir page 4, Balcons*).

Le nombre d'étages (de briques) de votre tour doit correspondre **exactement** au contrat. Il ne doit pas y avoir d'étage en plus ou en moins.

Pour remplir un contrat, réalisez les étapes suivantes :

- ✦ a) Dites quelle **tour** vous souhaitez utiliser.
- ✦ b) Gagnez les **Points de Prestige** indiqués sur le plateau en avançant votre marqueur de Prestige d'autant de cases.
- ✦ c) Recouvrez le contrat rempli avec l'une de vos **lettres**.
- ✦ d) Remettez toutes les briques de la tour utilisée dans le **sac**.

Vous pouvez remplir plusieurs contrats lors d'un même tour. Si vous remplissez un contrat Balcon, le suivant devient immédiatement disponible, vous pouvez le remplir dans le même tour.



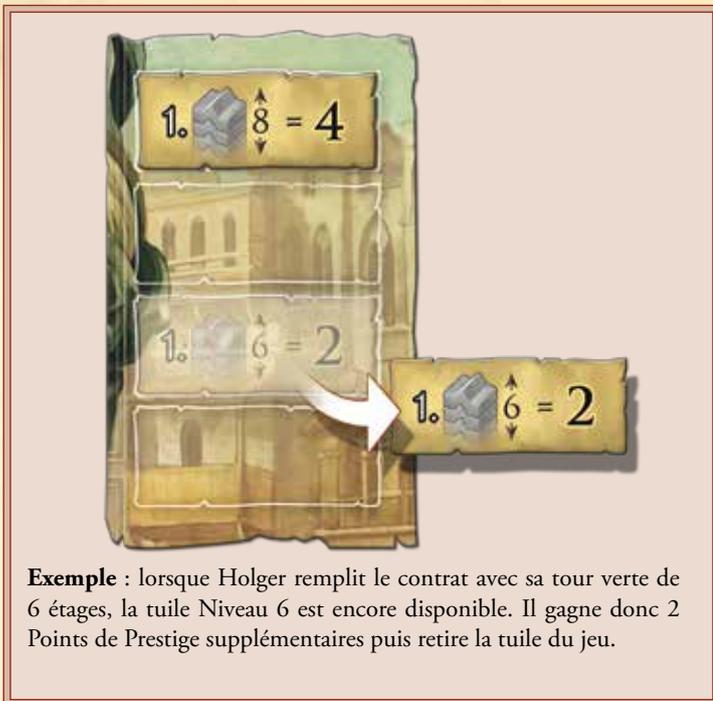
Exemple : Holger choisit sa tour verte de 6 étages pour remplir le contrat correspondant. Il gagne ainsi 5 Points de Prestige. Il place l'une de ses lettres sur le contrat correspondant et remet les 6 briques de sa tour verte dans le sac.

Holger décide de remplir également le contrat Balcon I avec sa tour blanche. Il gagne 7 Points de Prestige supplémentaires. Il place une autre de ses lettres sur ce contrat et remet les briques de sa tour blanche dans le sac. Le contrat Balcon II devient immédiatement réalisable. Holger ne peut pas remplir de contrat avec sa tour jaune car le contrat correspondant à une tour jaune de 3 étages est déjà couvert par une lettre.



Tuiles Niveau

Sur la gauche du plateau se trouvent **4 tuiles Niveau**. Elles offrent des **Points de prestige supplémentaires** au premier joueur qui remplit un contrat avec une **tour de la hauteur** correspondante. Il peut s'agir d'un contrat normal ou d'un contrat Balcon. Le joueur qui reçoit le bonus gagne les Points de Prestige indiqués puis retire la tuile du plateau et la remet dans la boîte. Ce bonus n'est attribué qu'une seule fois.



Exemple : lorsque Holger remplit le contrat avec sa tour verte de 6 étages, la tuile Niveau 6 est encore disponible. Il gagne donc 2 Points de Prestige supplémentaires puis retire la tuile du jeu.

6) Appliquer les limites

A la fin de votre tour, vous devez contrôler que vous ne dépassez pas **2 limites** : votre **entrepôt** et vos **cartes Action**. Ces limites ne s'appliquent qu'à la fin de votre tour, ce qui signifie que vous pouvez les dépasser pendant votre tour, avant qu'elles ne s'appliquent.

Votre **entrepôt ne peut pas** contenir **plus de 10 briques** à la fin de votre tour. Les briques composant les tours en construction ne sont plus dans votre entrepôt et **ne comptent donc pas** dans cette limite. Si vous avez plus de 10 briques dans votre entrepôt, vous devez remettre dans le **sac** suffisamment de briques pour redescendre à 10, peu importe leur(s) couleur(s).

Vous **ne pouvez pas** posséder **plus de 5 cartes Action** à la fin de votre tour. Attention, pour cette limite on compte non seulement les **cartes Personnage** et **Célébration** que vous avez main mais également les **cartes Bâtiment** placées devant vous. Si vous possédez plus de 5 cartes Action, vous devez défausser suffisamment de **cartes Personnage** et/ou **Bâtiment** pour redescendre à 5.

Vous n'avez pas le droit de défausser de **carte Célébration** de cette façon. Même si un joueur a plus de 5 cartes Célébration en main, il doit toutes les garder. Il s'agit de la seule exception qui permet à un joueur d'avoir plus de 5 cartes à la fin de son tour, sous réserve qu'il ait défaussé toutes ses cartes Personnage et Bâtiment.

Conseil : si vous avez la carte Patrician en main, vous pouvez la jouer maintenant pour défausser une carte Célébration et passer sous la limite de cartes.

Cartes Action

En général, si le texte d'une carte contredit la règle habituelle, **le texte de la carte prévaut**.

Au cours de la partie, vous allez être amenés à **défausser** des cartes. Vous allez ainsi former une **pile de défausse** à côté du plateau de jeu. Si la **pioche** de cartes Action vient à s'épuiser, mélangez les **cartes de la défausse** pour former une nouvelle **pioche**.

Il existe **5 catégories** de cartes Action, identifiées par l'**icône** en haut à gauche des cartes.



Cartes Évènement

Lors de votre tour, si vous prenez une **carte Évènement**, vous devez appliquer ses effets immédiatement. La carte ne s'applique qu'au joueur dont c'est le tour, sauf si son texte précise clairement que tous les joueurs sont affectés. Une fois les effets appliqués, défaussez la carte.



Cartes Personnage

Si vous prenez une **carte Personnage**, placez-la **dans votre main**. Vous pouvez l'utiliser immédiatement ou lors d'un prochain tour. Vous ne pouvez la jouer qu'à **votre tour**. Vous pouvez jouer autant de cartes Personnage que vous souhaitez lors d'un même tour, mais vous **n'avez pas** le droit de jouer plusieurs cartes Personnage avec le même nom. Une fois jouées, les cartes Personnage sont défaussées.



Cartes Célébration

Si vous prenez une **carte Célébration**, placez-la **dans votre main**. (Seule exception : la carte **Monument**, que vous pouvez recevoir en dehors de votre tour.) La carte reste là jusqu'à la **fin de partie**. Vous **ne pouvez pas défausser** de cartes Célébration, même si vous dépassez la limite de cartes. Seule la carte **Patrician** permet de défausser une carte Célébration.



Cartes Bâtiment

Si vous prenez une **carte Bâtiment**, placez-la **face visible** devant vous. Vous pouvez l'utiliser immédiatement. Vous **n'avez pas** le droit d'avoir 2 bâtiments identiques devant vous. Vous pouvez toujours **prendre** une carte Bâtiment que vous possédez déjà pour récupérer ses briques, vous devez alors la **défausser immédiatement**. Par exemple, si vous avez déjà un **Workshop**, vous pouvez prendre une autre carte **Workshop** de la rangée mais vous devez la défausser immédiatement.



Cartes Église

Si vous prenez une carte Église, vous devez la placer **face visible** sur l'un des 4 emplacements Église disponibles. Elle y reste jusqu'à ce que son effet soit appliqué. Elle est ensuite **défaussée**.

Conseil : les cartes Action sont expliquées plus en détails sur le feuillet descriptif.

Fin de partie

Le **premier** joueur qui place sa **dernière lettre** sur le plateau gagne un **bonus** de 5 Points de Prestige. Il prend la **tuile Fin de partie** et la place face cachée devant lui.

Tous les **autres** joueurs peuvent jouer un dernier tour. La partie s'achève donc après le tour du joueur à droite de celui qui a récupéré la tuile Fin de partie. On procède ensuite au **décompte final**.

Décompte final

On calcule d'abord la **majorité** pour chaque **couleur de tours**. Le bonus accordé par chaque couleur est indiqué sur le **drapeau** au sommet de la tour correspondante sur le plateau. Il revient au joueur qui a rempli le **plus de contrats de cette couleur**, c'est à dire le joueur qui a placé le plus de lettres sur cette tour. Les balcons comptent comme les autres contrats. En cas **d'égalité** c'est le joueur parmi les ex-aequo qui a rempli le **plus gros contrat** (le plus **élevé**) sur cette tour qui remporte le bonus.

Révélez ensuite toutes vos **cartes Célébration** et marquez les Points de Prestige correspondants, positifs ou négatifs. Le joueur qui finit avec le **plus** de Points de Prestige **remporte** la partie. En cas d'égalité, tous les ex-aequo sont déclarés vainqueurs.

Exemple : Thomas (jaune) a rempli 1 contrat blanc, Holger (noir) 2 et Daniela (bleue) aucun. Holger remporte donc le bonus de majorité blanc, 2 Points de Prestige.

Pour les contrats jaunes, Thomas (jaune) et Daniela (bleue) sont à égalité. Daniela remporte le bonus car elle a rempli un contrat jaune de 6 étages alors que le plus gros contrat jaune de Thomas n'est que de 5 étages.



Conseils pour la mise en place

Le placement des **tuiles Balcon** et des **lettres neutres** en début de partie permet un profond renouvellement des parties. Il y a 2 lettres supplémentaires dans la boîte, vous pouvez les mettre en jeu comme bon vous semble. Moins vous mettez de lettres neutres, plus le jeu sera facile et fluide. Si au contraire vous utilisez plus de lettres neutres, les contrats disponibles seront bien plus disputés et il sera plus important de deviner les plans de vos adversaires pour leur couper l'herbe sous le pied.

Vous placez les lettres neutres aléatoirement mais le nombre de lettres placées sur les contrats de 3 ou 4 étages influent fortement sur les stratégies possibles. Plus vous y placez de lettres, plus il sera difficile de gagner en remplissant la carte **Recognition** et beaucoup de petits contrats, et vice versa.

Rien ne va plus

Vous pouvez également choisir de laisser les dés décider où placer les lettres neutres. Lancer un dé pour la couleur et un second pour le nombre d'étages.

Couleur morte

Vous pouvez choisir de jouer avec une couleur morte, c'est-à-dire recouvrir tous les contrats d'une couleur (par exemple : jaune) avec les lettres neutres. Si vous avez pioché un balcon jaune, remplacez-le par un d'une autre couleur. Vu qu'il n'y a aucun contrat jaune disponible, les briques jaunes perdent beaucoup de valeur. Elles peuvent toujours être utilisées pour des échanges, pour payer les coûts de construction, etc.

Crédits

Auteur : Andreas Steding

Illustrateur : Michael Menzel

Conception graphique : Michael Menzel, Hans-Georg Schneider; **Deuxième édition** : Andreas Resch

Chef de projet : Max van den Helder

Traduction : Bruno Larochette

Quined Games souhaite remercier tous les testeurs du jeu. Remerciements particuliers au Hippodice Spielclub e.V. qui a placé Firenze à la deuxième place de son concours de création de jeux en 2008. Dix ans plus tard, nous sommes heureux de vous présenter cette réédition du jeu, qui intègre notre série Masterprint.

Copyright © 2018 Quined Games bv,
P.O. box 1121, 3260 AC, Oud-Beijerland,
The Netherlands, www.quined.com

