

# FLORENZA

## MISE EN PLACE

- Les 40 tuiles personnage connu sont placées dans le sac.
  - Placer les cartes numérotées I à VII en une ligne, avec les tuiles d'artistes inconnus correspondant dessus.
  - Piocher des tuiles personnages et placer les cartes correspondantes, avec la tuile, dans leur colonne de départ.  
N joueurs → N+4 tuiles
  - Chaque joueur reçoit : 1 plateau de District, 1 tableau de construction, 8 travailleurs (4 sur le District, 4 en réserve), ses 4 marqueurs, 15 tuiles d'armoiries, 300 Fiorini, 1 cube de chaque type de ressource.
  - Les différents marqueurs :
- Capitaine et Evêque → cases 0 des échelles de PP et PI
  - Famille => Ordre du tour (3e case, après le pape, et suivantes).
  - Tour de jeu → Case 1
- Trier les ateliers par type (n° sur fond rouge → 1 seul exemplaire)  
Prendre 1 atelier de chacun des n° suivants :  
3,4,11,12,14,15,18,19,20,22,27,28, puis dans l'ordre inverse de l'ordre du tour, chaque joueur en choisit 1, puis un 2e, qu'il construit gratuitement sur les 2 premières cases de son district.  
Les bâtiments restants sont remis à leur place.

## TOUR DE JEU

Les 3 premières phases sont ignorées lors du premier tour de jeu.

### 1) Colleter les revenus (Ressources, argent, PP, PI et ouvriers)

Revenu de base indiqué sur le district (200 Fiorini, 1 cube marron, 1 blanc, 1 selon le dé, 4 ouvriers) :

- + Revenus des œuvres d'art réalisées
  - + 50 Fiorini + 1 ouvrier par « Casa »
  - + 100 Fiorini + 1 ouvrier par « Casamento »
  - + 1 point de prestige + 100 Fiorini + 1 ouvrier avec le « Palagio »
- Les ateliers qui rapportent ont une couleur de fond violette.

### 2) Capitaine du peuple (élu en phase 8)

Il bénéficie de 2 avantages :

- Il agit toujours en 1er
- Il peut bloquer un ouvrier ou un artiste connu.

### 3) Evêque (élu en phase 8)

Il bénéficie de 2 avantages :

- Il joue en 2e
- Il peut convertir un ouvrier (renvoyer un ouvrier adverse dans sa réserve et en prendre 1 à soi de plus) ou bloquer un prêtre.

### 4) Placement des ouvriers

1 par joueur, répété jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

- Sur un atelier existant ou à construire (prendre la tuile face « non construit » et la placer sur la première case libre de son district).
- Embaucher un artiste : placer l'ouvrier sur l'œuvre à réaliser, avec la tuile de l'artiste choisi (connu ou inconnu).
- Aller au marché (1 ouvrier par tour maximum)
- Donner l'aumône à un prêtre (parmi les personnages disponibles) :  
→ Payer le tarif du prêtre et placer sa tuile + un ouvrier sur le Pulpito de son district ou de la Cathédrale (s'il a été réalisé). Marquer les éventuels gains et/ou perte de PP ou PI.  
→ Lancer le dé (2x si dans la Cathédrale) pour déterminer le nombre d'ouvriers à ajouter immédiatement à son district.

Le placement d'un ouvrier est gratuit, sauf sur le district d'un adversaire => -1 point de prestige.

### 5) Marché

Chaque action n'est autorisée qu'une seule fois :

- Vendre 1 cube pour 100 Fiorini
- Acheter 1 ressource pour 200 Fiorini
- Echanger 2 cubes, contre 1 avec la réserve.

### 6) Activités du District

Les ateliers sont passés en revue, dans l'ordre (case 1, puis 2, etc)

- Utiliser un atelier (coût/revenu décrit sur la tuile)
- Construction d'un atelier : Payer pour construire l'atelier. Recevoir les PP indiqués. Sinon, l'atelier retourne au stock et -1 PP.

### 7) Réaliser une œuvre

Payer l'artiste selon son habileté utilisée.

Payer les ressources et Fiorini pour réaliser l'œuvre.

Placer un marqueur de famille sur l'emplacement.

Recevoir les PP pour l'œuvre + bonus de l'artiste (→ au dé).

Si chefs-d'œuvre (fond « Or ») → La carte est retournée côté violet

Palazzo complet → 4PP      Chiesa complet → 4PI

En cas d'échec : -1 PP si l'œuvre est dans son district, -2 PP si l'œuvre est dans un bâtiment civil, -3 PP à la Cathédrale, -1 PP si un artiste connu ne peut pas être payé.

### 8) Ordre du tour

- Le joueur avec le plus de PP devient « Capitaine du peuple » et reçoit ses PP en certificats. Son marqueur de PP est remis à 0 et celui d'ordre du tour sur la première case.

*En cas d'égalité* → personne n'est « Capitaine du peuple ».

- Le plus avancé en PI, parmi ceux ayant au moins 3 PI, devient Evêque, et place son marqueur d'ordre du tour sur la 2e case.

*L'Evêque peut être aussi* « Capitaine du peuple » → 2 marqueurs sur la piste d'ordre du tour → Il placera 2 ouvriers à son tour.

*En cas d'égalité ou PI < 3* → personne n'est Evêque.

- Si un joueur atteint 10 PI, ou s'il est élu Evêque 2 tours de suite, il devient Cardinal, gagne 5 PP et place son marqueur sur le 0 de PI.

- L'ordre des autres joueurs reste inchangé.

### 9) Fin du tour

- Les personnages ou ouvriers détenus par le Capitaine et l'Evêque sont remis en place.

- Tous les ouvriers retournent à la réserve

- Tous les personnages de la colonne « I » sont retirés avec leurs tuiles. Les autres sont décalés vers la gauche.

- Les personnages retirés sont remplacés (pioche de tuiles)

- Le marqueur de tour est avancé.

## FIN DU JEU

Après le 8e tour

Les joueurs totalisent leurs points de victoire (PV) :

- Certificat de prestige = PV
- + 1 PV par PP
- + 1 PV pour le « Capitaine du peuple »
- + 1 PV pour l'Evêque
- + 1 PV / 3 ressources
- + 1 PV / 300 Fiorini

- 1 PV par espace d'atelier vide dans son district

- 1 PV par œuvre non réalisée dans son district

- 4 PV si aucune œuvre au « Palazzo »

- 4 PV si aucune œuvre au « Chiesa »

Aide de jeu réalisée par JF Peyridieu pour BdmL <http://bdml.free.fr/jeuxoc.html>