

# Firenze

Un gioco di strategia per 2-4 capomastri da 12 anni in su, di Andreas Steding

© 2010 Pegasus Spiele

## Scopo del gioco

Nella Firenze del Medioevo, le famiglie più influenti della città non solo competono tra di loro nel commercio ed in politica. Vogliono anche provare a superarsi le une con le altre nella costruzione di torri da ostentare come status symbol.

In questo gioco, sarete mastri costruttori e cercherete di ottenere le committenze relative alla costruzione delle torri. Costruirete le torri utilizzando mattoni di differenti colori che riceverete dalle carte in gioco. Ma attenzione: una volta iniziata la costruzione di una torre, è necessario continuare a costruirla per ogni turno, o sarà abbattuta come costruzione abbandonata. Fate attenzione ai progetti degli altri giocatori affinché non vi soffino sotto il naso le committenze che volevate costruire.

Riceverete Punti Prestigio per le committenze completate. Chi avrà accumulato il maggior numero di Punti Prestigio alla fine della partita avrà vinto.

## Contenuto del gioco

Plancia di gioco

88 Mattoni di cui: 25x Bianchi, 18x Gialli, 15x Verdi, 12x Rossi, 10x Blu, 8x Porpora

♣ 52 Carte Azione

♣ 8 Player Aid (4x A, 4x B)

♣ 4 plance giocatori

♣ 4 indicatori segnapunti (Nei 4 colori dei giocatori)

♣ 36 sigilli committenze (nei 4 colori dei giocatori)

♣ 7 sigilli committenze neutrali

♣ 4 sigilli (Nei 4 colori dei giocatori)

♣ 19 Tessere Loggiato

♣ 4 Tessere Livello

♣ 1 Tessera fine partita

♣ 1 sacchetto

♣ 1 Scheda riassuntiva Carte Azione

## Preparazione del gioco

1) Disponi la plancia di gioco al centro del tavolo

2) Disponi le Tessere Livello nei 4 piccoli spazi a sinistra della torre bianca secondo i rispettivi livelli.

3) Disponi la Tessera Fine partita nello spazio ovale sopra le due torri centrali

4) Gira le Tessere Loggiato a faccia in giù e mischiale. Sceglie 4: una di livello I, una di livello II, una di livello III ed una di livello IV e disponile negli spazi delle torri appropriate

5) Prendi 5 sigilli committenza di colore bianco ed usali per coprire 5 livelli a tua scelta di qualsiasi torre tu desideri, purchè detti livelli non contengano tessere loggiato.

Suggeriamo che le torri non abbiano più di 2 committenze bianche/tessere loggiato. Inoltre 2 o 3 sigilli committenza neutrali, dovrebbero essere posti sui livelli 3 e 4. I due sigilli bianchi rimasti non saranno utilizzati e verranno riposti nella scatola.

6) Ogni giocatore riceve una plancia costruzione e la pone davanti a sé.

7) Ogni giocatore sceglie un colore e riceve il seguente numero di sigilli committenza nel proprio colore:

9 sigilli con 2 giocatori

7 sigilli con 3 giocatori

6 sigilli con 4 giocatori

8) Il giocatore che per ultimo ha visitato una torre è il primo giocatore e riceve due mattoni bianchi. Procedendo in senso orario, ogni altro giocatore riceve un mattone in più rispetto al giocatore precedente: per cui 3, 4 e 5 mattoni bianchi. Disporre questi mattoni sotto la rispettiva plancia giocatore (non sulla plancia). Questo è il proprio magazzino.

Disporre tutti gli altri mattoni nella sacca e mischiateli.

9) Se è la tua prima partita a Firenze, ti suggeriamo di non usare la carta **Campanile**. Levala dal mazzo e mettila nella scatola. Se giocate con la carta **Campanile**, accertati che tutti i giocatori conoscano gli effetti della carta prima di iniziare a giocare.

10) Prendi le 10 carte iniziali. Esse sono riconoscibili dalla icona presente sul fondo della carta. Mischiare il resto del mazzo e disponetelo a faccia in giù nell'apposito spazio in basso a destra sulla plancia di gioco. Ora mischiate le 10 carte iniziali e mettetele in cima al mazzo sempre a faccia in giù.

11) Volta la prima carta del mazzo e mettila nello spazio più a sinistra presente sulla plancia. Successivamente gira una seconda carta, una terza e così via fino a quando tutti e sei gli spazi sulla plancia siano occupati. Ora pesca 4 mattoni dal sacchetto e mettili sopra ogni carta presente sulla plancia.

12) Disporre l'indicatore di prestigio del proprio colore sullo spazio 0 del segnapunti. Controllate sempre di muovere il proprio indicatore di un numero appropriato di spazi ogni volta che ricevete dei punti prestigio durante la partita.

### **Ottenere committenze**

Nella parte superiore del tavolo da gioco, vedrete sei torri. Hanno gli stessi colori dei mattoni. Ogni livello delle Torri è un simbolo per una differente Committenza Edilizia. I piccoli numeri a sinistra indicano quanti mattoni sono necessari per soddisfare quel livello della torre mentre il numero grande indica il numero di Punti Prestigio che si ricevono per aver completato quella committenza.

***Esempio:** questa è una committenza per una torre di 5 Mattoni verdi. Per il completamento di questa committenza, si ricevono 4 Punti Prestigio.*

In totale ci sono 36 Committenze. Le committenze che sono già state coperte con i sigilli bianchi non sono disponibili per la partita. Una volta che completate una committenza, piazzate un vostro sigillo committenza. Una committenza può essere completata solo una volta.

### **Loggiati**

Le tessere loggiate coprono 4 committenze. I loggiati rappresentano committenze speciali particolarmente sontuose e, quindi, producono molti Punti Prestigio. Le committenze loggiate possono essere completate solo seguendo una particolare sequenza, come indicato dai numeri romani. All'inizio del gioco, solo la committenza loggiata di livello I può essere intrapresa. Solo dopo che un giocatore ha completato la committenza loggiata I si può intraprendere la II. Dopo avere completato la II committenza si potrà intraprendere la III, ecc

### **Svolgimento del gioco**

Cominciando con il Primo Giocatore, ogni giocatore, svolge un turno in senso orario. Solo il giocatore di turno può agire. Ogni turno è suddiviso in sei fasi, che procedono nel seguente ordine:

- 1) Scegliere una carta (obbligatoria)
- 2) Scambio mattoni (opzionale)
- 3) Costruire torri (opzionale)
- 4) Abbattere costruzioni abbandonate (obbligatorio)
- 5) Completamento committenze (opzionale)
- 6) Controllare Limiti (obbligatorio)

### 1) Scegliere una carta

Quando è il tuo turno, devi scegliere 1 delle 6 carte azione a faccia in su presenti sulla plancia. Il simbolo presente sulla plancia sotto la carta scelta, indica quanti mattoni dovranno essere pagati per la carta in questione. Per pagare il costo devi prendere il corrispondente numero di mattoni dal tuo magazzino. Piazza un mattone su ogni carta presente a sinistra di quella scelta. Puoi usare qualsiasi mattone di qualsiasi colore presente nel tuo magazzino per pagare questi costi.

***Suggerimento:** Fai attenzione al giusto ordine. Si deve pagare il costo prima di poter prendere la carta ed i mattoni contenuti. Questo vuol dire che non puoi utilizzare i mattoni presenti sulla carta per pagare il costo della stessa.*

Ora prendete la carta scelta con i mattoni contenuti sopra di essa. Mettete i mattoni nel magazzino. Le carte sono di vario tipo in funzione del simbolo presente sulla carta in alto a sinistra:

**Carte Evento:** devono essere giocate immediatamente

**Carte Personaggio:** mettile nella tua mano di gioco. Puoi giocarle immediatamente o successivamente durante il tuo turno

**Carte Celebrative:** mettile nella tua mano di gioco, di norma entreranno in gioco alla fine della partita.

**Carte Edificio:** mettile di fronte a te. Puoi usarle in ogni momento a partire dal momento in cui sono state pescate.

**Carte Chiesa:** mettile a faccia in su nell'apposito spazio sulla plancia di gioco.

Troverai una descrizione completa delle Carte Azione nella scheda descrittiva

Ora ci sarà un vuoto nella fila di carte presenti sulla plancia. Sposta tutte le carte a destra del vuoto di uno spazio a sinistra (seguendo la direzione delle frecce sulla plancia). Adesso pesca la prima carta dal mazzo e disponila a faccia in su, sullo spazio più a destra. Pesca 4 mattoncini dal sacchetto e mettili sopra la carta.

***Suggerimento:** nel caso eccezionale in cui siano presenti nel sacchetto meno di 4 mattoni, mettete tutti i mattoni rimasti sopra la carta. Quelli mancanti non saranno aggiunti quando qualcuno metterà i mattoni nel sacchetto.*

***Esempio:** Thomas sceglie la terza carta da sinistra, la **Principessa**. Per pagare il costo della carta, prende due mattoni dal magazzino e mette un mattone ciascuno sopra le due carte a sinistra della **Principessa**. Ora può prendere la carta e disporre i 4 mattoni sopra di essa nel proprio magazzino. Ora Thomas sposta le tre carte a destra della **Principessa**, ognuna di uno spazio a sinistra, mettendo la prima carta del mazzo a faccia in su nello spazio a destra. Pesca 4 mattoni dal sacchetto e li mette sopra di essa.*

### 2) Scambiare mattoni

Puoi scambiare 1 mattone a tua scelta presente sulle carte in gioco sulla plancia per 3 mattoni del tuo magazzino. È sufficiente posizionare i 3 mattoni presi dal tuo magazzino sopra la carta dove è presente il mattone che si desidera e ritirare il mattone scelto e metterlo nel tuo magazzino.

Puoi scegliere liberamente il colore dei mattoni da scambiare.

***Esempio:** Daniela sceglie 3 mattoni dal magazzino e li mette sulla carta del **Mercante** per prendere il mattone blu presente sopra la carta e metterlo nel proprio magazzino.*

### 3) Costruire torri

In questa fase, è possibile utilizzare i mattoni presenti nel vostro magazzino per costruire o

espandere Torri. Si applicano le seguenti norme di costruzione:

- ❖ 1 mattone = 1 Livello.
- ❖ Ciascuna torre deve essere di un solo colore.
- ❖ Le torri devono essere sempre costruite sul sito di costruzione (plancia giocatore).
- ❖ Si possono iniziare nuove torri mentre si continuano a sviluppare le torri già in costruzione.
- ❖ Si possono costruire quante torri si desiderano in una sola volta. Le torri possono essere di colore differente o essere dello stesso colore.
- ❖ Le torri non possono essere ridotte di dimensione.
- ❖ È possibile aggiungere un massimo di 6 mattoni per turno.
- ❖ 2 mattoni per turno possono essere utilizzati gratuitamente. Se si desidera utilizzare più mattoni, si deve pagare con mattoni supplementari presi dal vostro magazzino. Si chiamiamo spese di costruzione.

Le spese di costruzione sono valutate in base al numero totale di mattoni usati per costruire in un turno:

Mattoni usati per costruire	Costi di costruzione
1	0
2	0
3	1
4	3
5	6
6	10

E' irrilevante per la valutazione dei costi di costruzione quante siano le torri sono in costruzione o quanto siano alte Il solo fattore che è valutato è il numero totale dei mattoni utilizzati durante il turno. Per pagare i costi di costruzione, metti semplicemente il numero appropriato di mattoni dentro il sacchetto, prendendoli dal magazzino. I mattoni possono essere scelti a piacimento tra quelli presenti nel magazzino.

***Esempio:** Holger ha 4 torri in costruzione e 8 mattoni in magazzino. Decide di aggiungere 2 mattoni nella sua torre bianca. Vuole anche aggiungere un mattone sulle sue torri gialla e verde. Siccome non ha mattoni rossi, non potrà espandere la sua torre rossa.*

*In totale Holger aggiunge 4 mattoni alle sue torri in costruzione per un costo di 3 mattoni. Mette 1 mattone bianco, 1 blu ed 1 verde nel sacchetto. 1 mattone giallo rimane nel magazzino. Holger non potrà utilizzare quel mattone nel turno, perchè non può sostenere le spese di costruzione per 5 mattoni.*

#### **4) Abbattere le costruzioni abbandonate**

Tutte le torri presenti sulla plancia giocatore che erano in costruzione all'inizio del tuo turno, ma che non state espanse sono considerate costruzioni abbandonate. Ora è necessario abatterle. Mettere la metà dei mattoni di queste torri nel sacchetto (arrotondato per eccesso). Mettere il resto nel tuo magazzino.

***Esempio:** Nell'esempio precedente, Holger non ha potuto aggiungere mattoni alla sua torre rossa formata da 3 mattoni. Di conseguenza Holger dovrà abbattere la sua torre; metterà due mattoni nel sacchetto ed 1 nel proprio magazzino.*

#### **5) Completare le committenze**

In questa fase, si sceglie se si desidera utilizzare una qualsiasi delle proprie torri per completare una committenza, o se si vuole continuare ad aumentarne il livello nel prossimo turno.

Puoi completare solo le committenze che non siano già occupate da un sigillo. Puoi completare solo le committenze loggiate con il numero romano più basso. (vedi a pag. 2 Loggiati)  
Il numero dei livelli (cioè i mattoni) di una torre deve essere esattamente quello indicato sulla committenza (né di più, né di meno).

Per completare una committenza si segue la seguente procedura:

- ♣ a) dichiarare ad alta voce la committenza che si desidera completare.
- ♣ b) Aggiungere al proprio punteggio, il numero di Punti Prestigio indicato sulla plancia di gioco, spostando il proprio indicatore di un corrispondente numero di spazi sul segnapunti.
- ♣ c) Coprire la committenza completata con uno dei tuoi sigilli.
- ♣ d) Metti tutti i mattoni della torre in questione nel sacchetto.

Quindi potrai completare un'altra committenza. Se hai completato una committenza loggiata, potrai completare la prossima committenza loggiata nello stesso turno.

***Esempio:** Holger sceglie la sua torre verde di 6 mattoni per completare la committenza corrispondente, per cui riceve 5 punti prestigio. Mette il proprio sigillo sulla committenza e deposita i 6 mattoni verdi nel sacchetto. Successivamente Holger vuole completare la committenza loggiata I, con la sua torre bianca. Riceve altri 7 punti prestigio. Mette un altro sigillo su quella committenza e mette i mattoni bianchi nel sacchetto. Adesso la committenza loggiata II per la torre rossa potrà essere completata. Holger non può completare una committenza con la sua torre gialla, perchè la committenza gialla di livello 3 è già coperta da un altro sigillo.*

### **Bonus livello**

Sulla plancia di gioco a sinistra, accanto alla Torre Bianca ci sono 4 tessere bonus. Queste conferiscono un bonus al primo giocatore che completa una committenza per la corrispondente altezza. La committenza potrebbe essere anche una committenza loggiata. Una volta ricevuto il bonus, spostare il proprio indicatore del corrispondente numero indicato lungo il segnapunti. Rimettere la tessera nella scatola poiché il bonus viene assegnato solo una volta.

***Esempio:** Quando Holger completa la committenza per la torre verde, la tessera bonus livello 6 è ancora sulla plancia. Holger riceve 2 punti prestigio addizionali e mette la tessera corrispondente nella scatola.*

### **6) Controllo limiti**

Quando il tuo turno è finito, è necessario controllare due limiti: il limite del magazzino e il limite delle carte. Questi limiti si applicano solo in questa fase, cioè, possono essere stati superati in precedenza durante il turno, detti limiti si applicano solo alla fine del turno.

Il limite del magazzino significa che puoi avere al massimo 10 mattoni nel tuo magazzino. (I mattoni delle torri sul tuo Sito di costruzione non sono conteggiati per questo scopo). Se hai più di 10 mattoni nel tuo magazzino è necessario rientrare in questo limite mettendo l'eccedenza di mattoni nel sacchetto, fino ad avere 10 mattoni. Puoi scegliere i colori dei mattoni da scartare.

Il limite delle carte significa che si può possedere un massimo di 5 carte azione. Tutte le carte Personaggio, e Celebrative in mano e tutte le carte Edificio che hai in gioco sono calcolate. Se hai più di 5 carte azione dovrai scartare l'eccedenza fino ad avere 5 carte.

In generale, le carte Celebrative non possono essere scartate durante questa fase. Anche se qualcuno avesse più di 5 carte Celebrative non potrà scartarle. Come eccezione alla regola, egli potrà tenere più di 5 carte in mano anche se, dovrà scartare tutte le carte Personaggio ed Edificio.

***Consiglio:** Se hai la carta **Patrizio** in mano, potrai giocarla per scartare una carta Celebrativa. Potrai ricontrrollare il limite carte dopo aver fatto ciò.*

## **Carte azione**

In generale, se il testo di una Carta Azione contraddice le regole generali di queste istruzioni, il testo della carta ha sempre la precedenza. L' abbreviazione PP sulle carte è l'acronimo di Punti Prestigio. Nel corso del gioco, verranno scartate delle carte. Costituite una pila degli scarti accanto alla plancia. Quando il mazzo sulla plancia di gioco è esaurito, mischiate tutte le carte del mazzo degli scarti e formate un nuovo mazzo.

Ci sono 5 tipi di Carte Azione, riconoscibili dal simbolo in alto a sinistra.

### **Carte Evento**

Se, durante il tuo turno, si sceglie una Carta Evento, è necessario seguire immediatamente le istruzioni riportate sulla scheda. Se la carta non dichiara esplicitamente che tutti i giocatori sono interessati, gli effetti si applicano solo al giocatore di turno. Dopo aver seguito le istruzioni scarta la carta.

### **Carte Personaggio**

Se scegliete una carta personaggio mettetela nella vostra mano di gioco. Si può giocare la carta immediatamente o più avanti nel gioco. Tuttavia, deve essere giocata durante uno dei propri turni. In un determinato turno, puoi giocare quante carte personaggio desideri, basta che non siano due o più carte con lo stesso nome. Le carte personaggio una volta giocate vengono messe nella pila degli scarti.

### **Carte Celebrative**

Un giocatore che sceglie una carta Celebrativa la mette nella propria mano di gioco. (L'unica eccezione è la carta monumento, che un giocatore può ricevere anche se non è il proprio turno). La carta rimane fino alla fine del gioco. Non si può scartare, anche se è stato superato il limite delle carte. (la carta **Patrizio** consente di scartare carte Celebrative).

### **Carte Edificio**

Se si pesca una carta Edificio, mettetela a faccia in su davanti a voi. Si può usare da adesso in avanti. Non si può essere in possesso di due edifici identici. Si possono pescare una carta edificio identica ad una posseduta ma deve essere messa immediatamente nel mazzo degli scarti. (Se, per esempio, hai già giocato una carta Officina, puoi prendere un'altra carta Officina da quelle presenti sulla plancia, ma devi scartarla immediatamente).

### **Carta Chiesa**

Ogni carta Chiesa scelta viene messa a faccia in su uno dei 4 spazi Chiesa. Vi rimane fino a quando il suo effetto non viene realizzato. Dopodichè viene messa nella pila degli scarti.

***Suggerimento:** Potrete trovare una sintesi di tutte le Carte Azione nella scheda di accompagnamento.*

## **Termine della partita**

Il primo giocatore che pone il proprio ultimo sigillo sulla plancia, riceve un bonus di 5 Punti Prestigio come ricompensa. Prende la tessera **Fine gioco** e la pone di fronte a lui a faccia in giù. Tutti gli altri giocatori eseguono un altro turno. Il gioco si conclude, quindi, con il turno del giocatore alla destra di quello con la tessera **Fine gioco**. Quindi si calcola il punteggio finale.

## **Punteggio finale**

In primo luogo, si calcola il premio di maggioranza per ogni torre. Il bonus è indicato, per ogni colore, sulla bandiera presente alla sommità delle torri sulla plancia di gioco. Viene dato al giocatore che ha realizzato più committenze sulla torre di quel colore. I loggiati contano come un

livello qualsiasi. In caso di pareggio il bonus viene assegnato al giocatore che ha completato la committenza di livello maggiore, cioè al giocatore che ha il proprio sigillo al livello più alto della torre.

Ora girate tutte le vostre carte celebrative e spostate il vostro indicatore di punti prestigio di conseguenza. Chi otterrà il maggior numero di punti prestigio vincerà la partita.

In caso di parità, ci saranno più vincitori.

**Esempio:** Thomas (giallo) ha completato una committenza bianca, Holger (Nero) 2 di esse, Daniela (blu) nessuna. Così Holger riceve il bonus di maggioranza bianco di 2 punti.

Per quanto riguarda le committenze gialle, Thomas (giallo) e Daniela (blu) sono in parità. Il premio di maggioranza va a Daniela, perché la sua committenza gialla maggiore è di 6 livelli, mentre la più alta di Thomas è solo 5 livelli.

### **Consigli per la configurazione del Gioco**

E' possibile configurare Firenze in maniera differente ogni volta, scegliendo i loggiati e, disponendo i sigilli neutrali all'inizio del gioco.

Non abbiamo incluso solo 5 Sigilli neutri come nel gioco normale, ma 2 in più. Si può semplicemente cambiare il numero di sigilli in gioco come si desidera.

Meno sigilli neutrali si utilizzano, più agevolmente si svolgerà il gioco. Se, al contrario, si utilizza un maggior numero di sigilli neutri le committenze diventeranno molto combattute, e diventerà molto più importante cercare di indovinare i piani dei vostri concorrenti

È possibile inserire i sigilli neutrali in modo casuale, ma il numero dei sigilli apposti sui livelli 3 e 4 livelli influenzeranno le possibili strategie di gioco. Più sigilli vi saranno in quei livelli, più sarà difficile vincere con molte piccole committenze e la carta Riconoscimento, e viceversa.

### **Lancia il dado**

In alternativa, è possibile tirare i dadi per vedere dove vanno i Sigilli neutrali. Lanciate una volta per il colore e una seconda volta per il livello.

### **Colore morto**

E' anche possibile provare la seguente variante: scegli un colore, ad esempio, il verde, e copri tutte e sei le committenze di quel colore con i sigilli neutrali. (Se avete pescato loggiati verdi, sostituirli con quelli di altri colori.) Poiché non ci sono committenze verdi, i mattoni verdi diventano quasi senza valore. Possono ancora essere utilizzati per gli scambi, per pagare i costi o tasse, ecc

### **Credits**

Game Designer: Andreas Steding

Illustratore: Menzel Michael

Grafic Design: Michael Menzel, Hans-Georg Schneider

Realizzazione Edizione tedesca: Agenzia Tygra Board Game

Pegasus Spiele desidera ringraziare tutti i testers del gioco.

Un ringraziamento particolare alla Spieleclub Hippodice e. V., in cui nel concorso del 2008 Firenze si è piazzato al secondo posto (con il titolo Die Architekten von Florenz).

Copyright (c) 2011 Pegasus Spiele GmbH.

Tutti i diritti riservati.

Traduzione italiana: Fausto "Faustoxx" Berutti

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.