

PRINCIPI DI FIRENZE – ED. PRO LUDO

(Traduzione delle regole per 2 giocatori e delle espansioni)

Regole per 2 giocatori

In una partita a 2 giocatori, applicare le seguenti regole:

- denaro da distribuire all'inizio del gioco: 2500 fiorini (invece di 3500)
 - nella fase A (asta), il prezzo di partenza è di 300 fiorini (anziché 200)
 - i tre tipi di paesaggi (foresta, parco e lago) vengono battuti all'asta come se si trattasse di un unico oggetto: il vincitore dell'asta sceglie quale tipo di paesaggio prendere. L'altro giocatore non può scegliere un altro paesaggio in questo turno.
 - nella fase B (azioni), sono disponibili 5 libertà: una per ogni tipo, più due scelte casualmente. Se volete rendere ancora più impegnativo il gioco, provate a giocare con 4 libertà.
- Soldi alla partenza 2500 fiorini
 - Base di partenza per l'asta 300 fiorini
 - I 3 paesaggi usati come unico oggetto nella fase d'asta
 - 5 libertà

Espansione “La Musa e la Principessa”

Questa espansione è rivolta a coloro che desiderano rendere il gioco ancora più impegnativo. Le regole di base del gioco restano le stesse, ma la fase A (asta) viene suddivisa in 2 fasi.

Fase A1, che è la stessa precedentemente denominata fase A (asta)

Fase A2, che è la novità ed inizia non appena termina la fase A1

Nella fase A2, ogni giocatore può, per 1 round, reclutare un consigliere (carta personaggio) nel suo principato. Le abilità dei personaggi offrono vantaggi particolari e aggiungono possibilità strategiche al gioco.

Abilità delle carte personaggio

- **Musa:** Incrementa il valore delle opere (VO) realizzate dal giocatore nella successiva fase B (fase azioni) dello stesso round, da 1 a 7 punti, a seconda del round che si sta giocando
- **Cardinale:** consente al giocatore un'azione aggiuntiva nella fase B (fase azioni). Le limitazioni previste per questa fase (1 sola Libertà ed una sola Carta mestiere) rimangono valide. Non ci sono invece restrizioni per quanto riguarda il numero di opere realizzabili, di palazzi o di carte bonus acquistabili.
Esempio: un giocatore può costruire un palazzo, dichiarare una libertà e realizzare un'opera nella fase B.
- **Principessa:** consente di realizzare un'opera nella fase B senza giocare una carta mestiere. Il valore dell'opera (VO) viene calcolato in questo modo: ogni Paesaggio (anche doppio) incrementa il valore di 3 punti, ogni Costruttore di 2, ogni palazzo di 2 e ogni Carta mestiere o reclutamento aggiunge 1 punto.
Nota: con la principessa non possono essere usate le Carte Bonus e la Principessa non conta come una Carta mestiere.
Esempio: un giocatore ha 2 Laghi, 1 Università, 1 studio e 3 Carte mestiere: il VO è di 13 punti.

- L'asta è suddivisa nelle fasi A1 e A2
- La fase A1 è identica all'asta nel gioco base
- La fase A2 è la novità
- I giocatori possono reclutare una carta personaggio per 1 round

Musa: aggiunge da 1 a 7 punti al VO, a seconda del numero del round

Cardinale: 1 azione aggiuntiva nella fase B (ma solo una Libertà e solo una Carta mestiere)

Principessa: realizza 1 opera. Calcolo del VO:

- Paesaggio +3
- Costruttore +2
- Palazzi +2
- Carte mestiere +1

Non sono ammesse le Carte Bonus

- **Mercante:** nella fase A (asta) del round successivo, il giocatore ottiene gratis l'oggetto per cui ha vinto l'offerta. OPPURE riceve punti prestigio (PP) in base alla posizione che occupa nel percorso della fama. Il possessore di questa carta partecipa all'asta come sempre. Nel momento in cui si sarà aggiudicato l'oggetto deciderà se ritirarlo gratuitamente o se pagarlo e ottenere i punti prestigio.

Esempio: il rosso vince l'asta con un'offerta di 500 fiorini. Decide di pagare e prendere i PP. Dato che al momento si trova al quarto posto, riceve 4 PP e avanza di 4 spazi.

- **Professore:** permette di ottenere gratuitamente una carta prestigio o una carta bonus. Il giocatore può prendere la carta subito oppure in un secondo momento, ma deve comunque decidere prima dell'inizio della successiva fase A2. Quando decide di farlo, il giocatore pesca le prime 5 carte prestigio o bonus, ne sceglie una e rimette le altre 4 sotto al mazzo da cui ha pescato.

- **Banchiere:** permette di ottenere una rendita in denaro dalla banca. All'inizio del gioco su questa carta vengono piazzati 600 fiorini, che vengono ritirati dal giocatore che la sceglie (sottraendo l'offerta fatta). Quando la carta non viene scelta, la cifra su di essa viene incrementata di 100 fiorini ad ogni round. Se viene scelta, appena resa nuovamente disponibile, viene "ricaricata" con i 600 fiorini iniziali.

Esempio: nei round 1 e 2 nessuno sceglie il banchiere. Ad ogni round vengono aggiunti 100 fiorini. Nel terzo, un giocatore prende il Banchiere e riceve 800 fiorini (meno la sua offerta). La carta torna a disposizione di tutti nel round 4 e su di essa vengono piazzati 600 fiorini.

In più, al termine della partita, il giocatore che possiede il banchiere può cambiare il suo denaro in PP: 1 PP = 200 fiorini.

Giocare la fase A2 – Asta per le carte personaggio

Le 6 carte personaggio vengono poste, a faccia in su, accanto al tabellone. Al proprio turno, il giocatore che è interessato ad acquisire un personaggio piazza il proprio segnalino su una delle caselle offerta a sua scelta presenti sulla carta. Il numero segnato sulla casella offerta indica la cifra che deve essere pagata dal giocatore. L'offerta minima è di 300 fiorini, ad eccezione del Banchiere, per cui le offerte partono da 0. I giocatori non possono offrire più del massimo indicato sulla carta stessa. Nota: il giocatore deve essere in grado di pagare interamente la sua offerta.

Il giocatore iniziale comincia piazzando il proprio segnalino su una delle caselle offerta su una delle carte o passando. Il gioco prosegue poi, come sempre, in senso orario. Normalmente ci saranno diversi round di offerta.

Su ogni carta non ci può essere più di un segnalino alla volta. Quando un giocatore piazza un secondo segnalino su una carta, questo deve essere piazzato su un'offerta superiore alla precedente. Il segnalino sull'offerta più bassa viene rimosso e restituito al proprietario.

Mercante:

- Non paga l'oggetto che si aggiudica nell'asta successiva

OPPURE

- Ottiene PP in base alla sua posizione nel percorso della fama

Professore: riceve gratis

- 1 carta prestigio

OPPURE

- 1 carta bonus

B

Durante i rispettivi turni di gioco, vengono applicate le 2 regole seguenti:

- Il giocatore che non ha ancora piazzato il proprio segnalino su una carta può:
 - Passare; oppure
 - Piazzare il proprio segnalino su di una carta che non ne ha; oppure
 - Piazzare il proprio segnalino su una carta su cui ne è già presente un altro, superando l'offerta precedente e restituendo l'altro segnalino al proprietario.
- Il giocatore che ha già piazzato il proprio segnalino su una carta (e questo non è stato rimosso dagli avversari) paga l'ammontare dell'offerta e riceve la carta personaggio, ritirando anche il proprio segnalino.

La Fase A2 termina quando tutti i giocatori hanno ottenuto una carta personaggio o sono passati.

Usare le carte personaggio

Fino a quando la carta non viene utilizzata, viene tenuta di fronte a sé dal giocatore che l'ha precedentemente acquisita. Alcune carte possono essere utilizzate immediatamente (Banchiere); altre possono essere usate in qualsiasi momento precedente alla successiva Fase A2 (Mercante, Professore); altre ancora solo nella Fase B (azioni) (Musa, Cardinale, Principessa). Dopo che la carta è stata usata, deve essere nuovamente posizionata nella zona dedicata ad esse accanto al tabellone.

Anche se la carta non viene utilizzata dal giocatore, questa deve essere resa nuovamente disponibile per l'asta della seguente Fase A2.

Le carte che vengono usate immediatamente (nella stessa fase A2 in cui sono state acquisite), verranno posizionate a faccia in giù per evitare che vengano accidentalmente considerate a disposizione per l'asta ancora in corso.

Esempio di fase A2 con 4 giocatori (A, B, C e D)

A piazza il segnalino sul Cardinale 300

B mette il segnalino sul Mercante 400

C posiziona il segnalino sul Cardinale 500 e restituisce il segnalino ad A

D mette il segnalino sulla Principessa 300

A piazza il segnalino sul Banchiere 0

B prende il Mercante e paga 400 fiorini alla banca

C riceve il Cardinale e paga 500 fiorini alla banca

D acquisisce la Principessa e paga 300 fiorini alla banca

A prende il Banchiere, senza pagare nulla, e riceve 600 fiorini dalla banca. La carta del Banchiere viene rimessa, a faccia in giù, accanto al tabellone.

Difficoltà aggiuntiva: divieto di arretrare sul Percorso della Fama

Quando si gioca con l'espansione "Musa e Principessa", i giocatori non possono spostare indietro le loro miniature segnapunti sul Percorso della Fama per ottenere denaro. Potranno ottenere denaro soltanto realizzando un'opera o ottenendo il banchiere nell'asta della Fase A2.

Esempio:



È il turno del rosso. Il suo segnalino è sulla Musa. Il rosso paga 800 fiorini e prende la carta.

Le carte personaggio devono essere rese tutte nuovamente disponibili per l'asta nella fase A2 successiva. Restituite la carta dopo averla giocata.

Esempio:

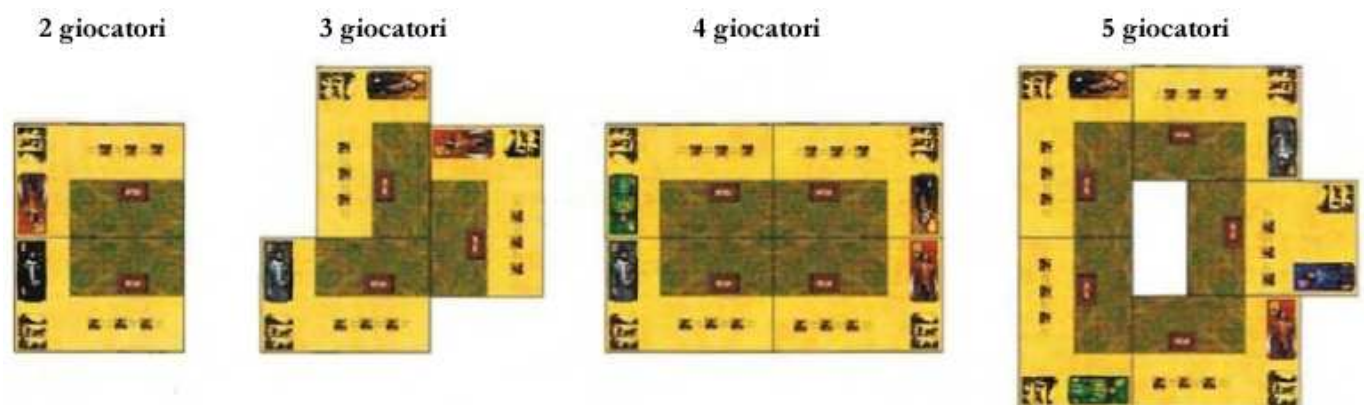


Questa espansione è rivolta a coloro che vogliono avere una maggiore interazione con gli altri giocatori e a cui piace cooperare per ottenere mutui vantaggi. In questa espansione, i giocatori costruiscono edifici che vengono usati in comune. Le regole del gioco base vengono espanse come descritto in seguito:

La presente espansione può essere giocata da sola o contemporaneamente alle carte personaggio (espansione “Musa e Principessa”).

Mettere in comune il piano di gioco.

I giocatori girano al contrario le loro schede giocatore e le piazzano come mostrato nella figura. In questo modo, si viene a creare un unico tabellone, con i rispettivi principati confinanti tra di loro.



La preparazione del gioco (denaro, pezzi di gioco ecc...) è identica a quella del gioco base.

La struttura della partita (Fase A – Asta, Fase B – Azioni) resta invariata. È possibile giocare con l’espansione “Musa e Principessa”, aggiungendo la Fase A2.

Nella Fase A, non ci sono cambiamenti rispetto al gioco base.

La Fase B presenta, invece, significative differenze rispetto al gioco base. I giocatori possono decidere di costruire un palazzo in collaborazione con un avversario (costruzione cooperativa). In questo caso, il palazzo viene piazzato a cavallo tra i due principati. I due giocatori si suddividono il costo della costruzione ed entrambi possono utilizzarla.

L’azione “Costruire un Palazzo”.

Nella Fase B, il giocatore di turno (“Giocatore attivo”) può costruire un edificio, da solo o con l’aiuto di un avversario il cui principato confini con il suo. Ad esclusione delle partite a 2 giocatori, ognuno ha due vicini come potenziali partner nella costruzione. Il giocatore che vuole costruire cooperativamente un edificio dovrebbe dare indicazioni sul tipo di palazzo, sulla posizione della costruzione e su come verrebbero suddivisi i costi. Un edificio così costruito può essere piazzato solo a cavallo di 2 principati.

Se uno degli avversari confinanti è interessato, i 2 giocatori possono negoziare l’ammontare del pagamento ed il punto di posizionamento dell’edificio

Si può giocare con o senza le carte personaggio.

Girare le schede giocatore per ottenere un unico tabellone

Setup e struttura del gioco restano invariati.

Nessun cambiamento nella Fase A.

Nella Fase B, i giocatori confinanti possono costruire a cavallo dei loro principati.

Il giocatore di turno decide se con costruire da solo o chiedere collaborazione.

La collaborazione è ammessa solo tra 2 giocatori.

Si possono negoziare il posizionamento del palazzo ed i costi.

Regole dettagliate per le costruzioni cooperative.

Non ci sono restrizioni sul posizionamento dell'edificio costruito in collaborazione, se non quella, già citata, relativa alla sistemazione a cavallo dei confini. Il palazzo può occupare anche solo una casella di uno dei 2 principati.

I costi per la realizzazione dell'edificio devono essere pagati dal giocatore di turno e sono determinati soltanto dai costruttori in suo possesso (nessun costruttore: 700 fiorini; 1 o 2 costruttori: 300 fiorini; 3 o più costruttori: 0 fiorini). La cifra che il partner dovrà pagare al giocatore di turno per la collaborazione nella realizzazione della costruzione può essere di 0 fiorini, ma può anche essere superiore al costo complessivo dell'edificio.

Esempio: È il turno del giocatore Rosso ed egli possiede 1 costruttore. Il rosso costruisce un Officina in collaborazione con il Grigio (che ha 3 costruttori). Si accordano in modo che il Grigio paghi 500 fiorini al Rosso. Il Rosso paga 300 fiorini alla banca, ricavando un profitto di 200 fiorini.

Entrambi i giocatori usufruiscono dei benefici derivanti dalla costruzione cooperativa. Ricevono immediatamente 3 PP per il palazzo costruito. In più, l'edificio sarà conteggiato da tutti e due nella realizzazione delle opere (VO) e quando vengono giocate le carte prestigio o bonus.

Importante: la costruzione cooperativa non viene considerata un'azione nella Fase B per il partner del giocatore di turno.

Se gli altri giocatori non accettano la proposta di collaborazione, il giocatore di turno può decidere di costruire da solo o rinunciare alla costruzione.

Quando si realizza una costruzione in collaborazione, l'effetto dei costruttori sulla posizione dell'edificio viene applicato in maniera indipendente nei 2 principati coinvolti. Per determinare le posizioni ammesse per l'edificio in relazione alle altre costruzioni, vengono applicate le regole base all'interno del proprio principato, in modo che un palazzo può essere direttamente adiacente ad un altro palazzo solo nei principati in cui il giocatore possiede almeno 2 costruttori.

Esempio: Il Rosso (giocatore di turno) ha 1 costruttore, mentre il Grigio ne ha 3. Essi costruiscono insieme un'Officina. Il Rosso non può costruire in posizione immediatamente adiacente ad un palazzo già esistente, mentre il Grigio può.



La costruzione deve essere piazzata a cavallo dei confini tra 2 principati.

I costi di costruzione sono determinati dal giocatore di turno. Non ci sono restrizioni sulla somma che viene pagata dal giocatore che collabora con lui.

Dopo una costruzione cooperativa:

- I due partner ricevono 3 PP ciascuno
- Entrambi conteggiano l'edificio per le loro opere (VO), carte bonus e carte prestigio.

L'edificio può essere direttamente adiacente ad un altro palazzo solo nei principati con almeno 2 costruttori.

Regole aggiuntive per la costruzione senza collaborazione.

Con questa espansione, i giocatori possono costruire edifici anche da soli, ma, ovviamente, solo nel loro principato. Se il giocatore che costruisce da solo ha 1 solo costruttore, può costruire sul confine soltanto se la zona confinante del principato adiacente risulta libera. Se invece è occupata da un palazzo, il giocatore deve avere almeno due costruttori per poter costruire un palazzo immediatamente adiacente a quello del vicino.

Si può costruire sui confini avendo 1 costruttore solo se l'altro lato è libero.

Se l'altro lato è occupato da un palazzo, si devono avere 2 costruttori.

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.

