

Principi di Firenze

Preparazione: ogni giocatore riceve:

- Una board, gli indicatori del medesimo colore, 3500 fiorini

- 4 carte mestiere tra cui ne sceglie 3 e ne restituisce 1

Rimuovere le libertà: per ciascun tipo ve ne deve essere una in meno del numero dei giocatori

Fase	Descrizione	Fiorini	Punti Prestigio	Valore delle Opere	Note
Asta	Paesaggio (Foresta, Lago, Parco)	-200 (asta)	+3 PP (dal secondo paesaggio uguale in poi)	+3 VO (utile per 9, 7, 5 mestieri)	
Asta	Giullare	-200 (asta)		+2 VO	
Asta	Costruttore	-200 (asta)	+3 PP (dal secondo in poi)		1. costo costruzione edificio 300 anziché 700 2. è possibile costruire edifici adiacenti 3. costo costruzione edificio 0
Asta	Carta Prestigio	-200 (asta)	+ X PP (alla fine della partita)		Prendere 5 carte, seglierne una e rimettere le restanti 4 in fondo al mazzo.
Asta	Carta Attrazione	-200 (asta)		+1 VO per ogni carta Attrazione (in mano o giocata)	Rubare una Carta Mestiere giocata da un altro giocatore ora o durante i prossimi turni
Azione (2)	Completare un Opera	+100 x VO	+1 PP ogni 200 fiorini cui si rinuncia + 3 PP per l'opera più prestigiosa (ogni turno)		Per completare un Opera è necessario utilizzare una Carta Mestiere dalla propria mano.
Azione (2)	Costruire un Edificio	-700, -300 o 0	+3 PP	+4 VO (utile per 3, 2, 1 mestieri)	
Azione (1)	Carta Mestiere	-300		+1 VO per ogni carta Mestiere (in mano o giocata)	Prendere 5 carte, seglierne una e rimettere le restanti 4 in fondo al mazzo.
Azione (1)	Libertà	-300		+3 VO (utile per 7 mestieri)	
Azione (2)	Carta Bonus	-300		+X VO (quando utilizzata)	Prendere 5 carte, seglierne una e rimettere le restanti 4 in fondo al mazzo.

* in qualsiasi momento è possibile perdere 1 PP per guadagnare 100 fiorini