

STEFANO GROPPI

# FLORENZA

## THE CARD GAME



# REGOLAMENTO

**COMPONENTI:**  
**220 CARTE GRANDI**

**27**  
CARTE  
MONUMENTI



**28**  
CARTE FIORINI  
(8 DA 50, 16 DA 100, 4 DA 500)



**1**  
CARTA  
CAPITANO DEL  
POPOLO



**2**  
CARTE  
RIASSUNTO  
DEL TURNO  
(IN TRE LINGUE)



**76** CARTE FLORENZA



**6** PREDICATORE



**86** CARTE RISORSA



**21**



MARMO



LEGNAME

**11**

METALLO



TESSUTI



ORO

SPEZIE



**110** CARTE PICCOLE

**85**  
CARTE  
ARTISTI



**1**  
CARTA  
SEGNA AZIONE



**17**  
CARTE CENTRALI



**3** CARTE ARTISTI ANONIMI



**4**  
CARTE FAMIGLIA



## PANORAMICA DEL GIOCO

In *Florenza: the card game*, i giocatori rappresentano i capi delle più importanti famiglie fiorentine del Rinascimento. Durante il gioco, dovranno cercare di ingaggiare gli Artisti migliori per realizzare i monumenti della città, ma potranno anche costruire botteghe e abitazioni, o diventare membri di un'Arte per rafforzare il proprio potere e avere più risorse o soldi a disposizione.

I giocatori possono ottenere risorse o denaro dagli artigiani presenti sul tavolo o dagli edifici costruiti nel proprio Rione. Tali risorse e denaro serviranno per realizzare opere d'arte nel proprio Rione (carte in mano) o nei monumenti di città (carte sul tavolo).

Tutti i personaggi presenti nel gioco sono realmente esistenti e sono stati protagonisti del Rinascimento italiano.

# PREPARAZIONE

- Togliete le carte *Florenza* che non saranno utilizzate, scartando le carte con il simbolo "4" nelle partite a 3 giocatori e quelle con i simboli "4" e "3+" in quelle a 2.
- Dividete le restanti carte *Florenza* in tre mazzi (su ogni carta è indicato in che mazzo deve essere collocata) e collocateli sul tavolo, uno di fianco all'altro.



NUMERO DEL MAZZO IN CUI INSERIRE LA CARTA

in ordine decrescente di valore, da sinistra a destra, come in figura. In caso di carte con lo stesso valore, lasciate a sinistra quella estratta per prima.

- Estraiete casualmente alcune carte Artista in base al numero di giocatori, e disponetele sul tavolo divise per tipologia, in modo che mostrino il lato visibile in figura:
  - ▶ 2 giocatori 6 Artisti
  - ▶ 3 giocatori 8 Artisti
  - ▶ 4 giocatori 10 Artisti

Ogni giocatore, inoltre riceve:

- una carta *Famiglia*, sul retro della quale si trova il riassunto della rendita di ogni turno.
- 300 *Fiorini*.
- 1 *Risorsa* per tipo.
- 5 carte *Florenza*, estratte casualmente dal mazzo I.

*Fiorini*, *Risorse* e carte *Florenza* compongono la mano del giocatore e vanno tenuti segreti.

Infine, si sorteggia il primo giocatore che riceve la carta *Capitano del Popolo*, la carta *Segna Azione* e la carta *Riassunto*. Per procedere al sorteggio potete distribuire una carta Centrale per giocatore, includendo fra esse la carta *Nuovo Capitano del Popolo*.

- Disponete sul tavolo a faccia in su le 17 carte Centrali, i 3 Artisti Anonimi, i *Fiorini* e le carte *Risorsa*, come indicato in figura 2.
- Estraiete casualmente 7 carte *Monumento* e collocatelo

FIGURA 1

FIGURA 2



MAZZETTI DELLE CARTE RISORSE

CARTE CENTRALI CHE TRASFORMANO RISORSE IN FIORINI

MAZZO DELLE CARTE ARTISTI

# TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco si compone delle seguenti fasi:

1. Pesca degli Artisti e dei Monumenti
2. Pesca delle carte *Florenza*
3. Azioni:
  - a. *Giocare una carta Florenza*
  - b. *Realizzare un Monumento*
  - c. *Riservarsi un Monumento*
  - d. *Riservarsi un Artista*
  - e. *Attivare una carta Centrale*
  - f. *Mandare un lavoratore a giornata*
  - g. *Andare al Mercato*
  - h. *Cercare ispirazione*
4. Operazioni di fine turno
  - a. *Scartare le carte*
  - b. *Distribuire le rendite*
  - c. *Determinare il Capitano del Popolo*
  - d. *Ripristinare le carte Centrali*

Le prime due fasi, nel primo turno, non si effettuano perchè comprese nella preparazione del gioco.

## 1. PESCA DEGLI ARTISTI E DEI MONUMENTI

Non si effettua nel primo turno. Durante questa fase, viene pescato un numero di carte Artista adeguato al numero di giocatori:

- 2 giocatori 6 Artisti
- 3 giocatori 8 Artisti
- 4 giocatori 10 Artisti

Le carte degli Artisti vengono poi disposte come nella figura.

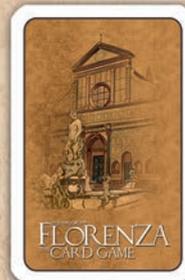
Esse rimarranno in gioco fino a fine turno per essere utilizzate dai giocatori, dopodiché verranno scartate e rimpiazzate con carte nuove.

Vengono inoltre pescati 5 Monumenti, che vanno ordinati in modo decrescente, insieme ai rimanenti dal turno precedente (vedere fase 4). In caso di carte di pari valore, vengono messe più a sinistra quelle pescate prima.



CARTE MONUMENTI ATTUALMENTE IN GIOCO

MAZZO DELLE CARTE MONUMENTI



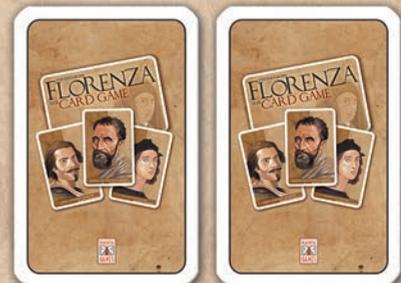
MAZZETTI DELLE CARTE FIORINI

CARTE CENTRALI CHE PRODUCONO RISORSE



CARTE ARTISTI ANONIMI

CARTA NUOVO CAPITANO DEL POPOLO



MAZZI DELLE CARTE FLORENZA GIÀ DIVISI E MISCHIATI



CARTE ARTISTI ATTUALMENTE IN GIOCO, DIVISE PER TIPOLOGIE PER FACILITARE IL GIOCO.

## 2. PESCA DELLE CARTE FLORENZA

Non si effettua nel primo turno. Durante questa fase, ogni giocatore, a partire dal Capitano del Popolo e in senso orario, riceve 4 carte *Florenza* più una per ogni carta Abitazione che ha di fronte a sé, quindi al massimo 3 carte extra, qualora avesse Palagio, Casamento e Casa.

Col procedere dei turni, il mazzo di carte *Florenza* cambia composizione, come segue:

- Turno 1:** Tutte le carte del mazzo I.
- Turno 2:** Tutte le carte del mazzo II mischiate alle carte non distribuite al turno 1
- Turno 3:** Tutte le carte del mazzo III mischiate alle carte non distribuite al turno 2
- Turno 4:** Tutte le carte non distribuite al turno 3 mischiate agli scarti dei primi tre turni.
- Turno 5:** Tutte le carte non distribuite al turno 4.

## 3. AZIONI

La fase delle Azioni è il centro del gioco stesso. In questa fase i giocatori, a turno, posso compiere un'Azione alla volta a partire dal Capitano del Popolo, in senso orario.

Il Capitano del Popolo inoltre tiene conto delle azioni svolte facendo scorrere la carta Segna Azioni sul dorso di quella Capitano del Popolo.

Tutti i giocatori effettuano 4 azioni, poi effettuano azioni solo i giocatori che, nell'ordine, sono dotati di:

- Palagio
- Casamento
- Casa
- Predicatore

**Le Azioni disponibili sono:**

### A. GIOCARE UNA CARTA FLORENZA

Un giocatore può giocare una carta *Florenza*, pagando immediatamente tutte le Risorse e i *Fiorini* necessari. Il costo è riportato nella parte sinistra della carta. Per pagare Risorse e *Fiorini* bisogna giocare dalla propria mano le carte corrispondenti, rimettendole nella riserva comune. La carta *Florenza* giocata viene posta davanti al giocatore.



FIGURA 3

### ESEMPIO:

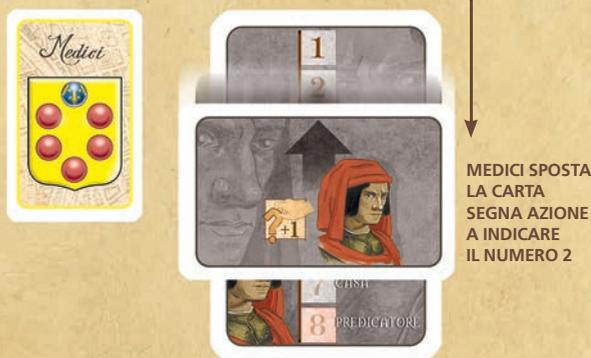
L'ordine di gioco è ► **Medici**, ► **Pazzi**, ► **Pitti**, ► **Strozzi**. Medici ha la carta Capitano del Popolo, sul cui dorso ha appoggiato la carta Segna Azioni, che indica l'Azione n. 1 Medici nei turni precedenti ha giocato un Casamento, Pazzi ha giocato un Palagio e un Predicatore, Pitti ha giocato una Casa e un Predicatore, Strozzi ha giocato un Casamento.



La successione del turno è come segue:

- a. Tutti i giocatori svolgono la loro prima Azione, nell'ordine indicato (Medici, Pazzi, Pitti, Strozzi)
- b. Medici sposta la carta Segna Azione a indicare il numero 2
- c. Vengono ripetuti i due punti precedenti finché Strozzi ha giocato la sua azione n. 4
- d. Medici sposta la carta Segna Azione sulla riga del Palagio. Gioca solo Pazzi

- e. Medici sposta la carta Segna Azione sulla riga del Casamento. Giocano, mantenendo il normale ordine, Medici e Strozzi



- f. Medici sposta la carta Segna Azione sulla riga della Casa. Gioca solo Pitti
- g. Medici sposta la carta Segna Azione sulla riga del Predicatore. Giocano, mantenendo il normale ordine Pazzi e Pitti
- h. Fine del turno. All'inizio del successivo i giocatori pescheranno una carta *Florenza* in più per ogni Casa, Casamento o Palagio costruite davanti a loro. I Predicatori non danno diritto alla carta in più.

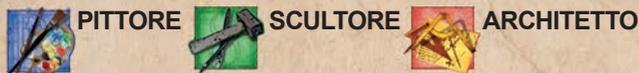
**Non è possibile giocare due carte dello stesso tipo che abbiano lo stesso nome. Non è possibile giocare più di una carta Predicatore.**

L'effetto della carta è indicato nella parte destra della stessa (vedi figura 3):

- Se si tratta di una rendita (carte Bottega o Abitazione), questa verrà riscossa alla fine di ogni turno;
- Se si tratta di un'Azione aggiuntiva (carta Abitazione o Predicatore), questa verrà svolta alla fine di ogni turno (compreso quello in cui viene giocata), nell'ordine indicato sul retro della carta Capitano del Popolo;
- Se si tratta di una carta aggiuntiva (carta Abitazione), questa verrà pescata all'inizio di ogni turno successivo;
- Se si tratta di Punti Prestigio, questi verranno calcolati alla fine del gioco per stabilire il vincitore.
- Se si tratta di una carta Arte, rimandiamo al dettaglio completo degli effetti, a fine regolamento.

Le carte Chiesa di Rione e Palazzo di Famiglia richiedono di assoldare anche un Artista adeguato per realizzare l'opera. **Un solo Artista è necessario per realizzare ogni opera d'arte.** L'Artista che si vuole utilizzare deve essere di una tipologia richiesta dalla carta.

Le tre tipologie di Artista sono:



Sul dorso della carta Artista, oltre alla specialità, sono indicati i valori, in Punti Prestigio, che la carta può fruttare, e il costo in Fiorini per poter assoldare l'Artista.

La carta Artista va girata al momento dell'utilizzo (dopo averla pagata) per vederne il valore in Punti Prestigio e va posta sopra la carta *Florenza* appena costruita. Verrà anch'essa conteggiata alla fine per il calcolo del vincitore. Se si preferisce, si può utilizzare un Artista Anonimo ancora disponibile al centro del tavolo (capovolgendo la carta e lasciandola dove si trova), il quale non frutta Punti Prestigio, ma costa solo 50 Fiorini.

### ESEMPIO:

Il giocatore Strozzi effettua la propria azione. Egli decide di giocare la carta Palazzo di Famiglia-Fontana. Il costo, come riportato in figura, è di un Marmo, un Metallo e 50 Fiorini, che deve giocare dalla propria mano. Inoltre, è necessario assoldare uno scultore o un architetto. Tra quelli disponibili nel turno, sono rimasti Giulio Romano (architetto, costo 100 Fiorini) e Giambologna (scultore, costo 100 Fiorini). Dato che hanno lo stesso costo, ma Giambologna ha una possibilità su quattro che la sua opera valga 3 punti prestigio anziché due, Strozzi sceglie quest'ultimo. Pagati i 100 Fiorini, gira la carta ed ottiene proprio i 3 Punti Prestigio, cioè il Capolavoro di Giambologna. Il Capolavoro è, infatti, il valore più alto ottenibile da un Artista ed è riconoscibile dal valore e dal simbolo dei Punti Prestigio che sono dorati. Non ha alcun effetto particolare sul gioco, se non quello di lasciare il giocatore soddisfatto dell'operato dell'Artista.

## B. REALIZZARE UN MONUMENTO

Il giocatore può Realizzare uno dei Monumenti presenti in quel turno o uno che si era precedentemente riservato (vedere punto successivo). Per far questo prende la carta Monumento, la posiziona davanti a sé e paga tutte le Risorse necessarie.

Deve anche ingaggiare uno degli Artisti richiesti dalla carta, tra quelli presenti nel turno, per realizzare l'opera. La procedura è analoga a quella descritta al punto 3.A. Anche in questo caso è possibile avvalersi di un Artista anonimo, se disponibile.

## C. RISERVARSI UN MONUMENTO

Il giocatore può riservarsi carte Monumento per realizzarle in un secondo momento. Egli prende una carta Monumento tra quelle disponibili nel turno e la pone, coperta, di fronte a sé. Da quel momento, solo lui può abbellire quel Monumento, in qualunque momento successivo, usando una propria Azione. Se alla fine della partita il Monumento non sarà stato Realizzato, i Punti Prestigio riportati sulla carta andranno sottratti al punteggio finale. È possibile riservarsi quanti Monumenti si desidera, e anche Realizzarne altri prima di quelli riservati.

**N.B: riservarsi un Monumento e Realizzarlo contano come due Azioni separate.**

## D. RISERVARSI UN ARTISTA

Il giocatore può riservarsi carte Artista (non Anonimo). Egli prende la carta che vuole riservarsi, fra quelle disponibili nel turno, e la pone, sempre coperta, di fronte a sé. In un secondo momento, egli potrà utilizzarla per la realizzazione di un'opera d'arte, pagando normalmente il prezzo dell'Artista. Se non utilizzerà l'Artista entro la fine della partita, la carta sarà girata e il suo valore in Punti Prestigio andrà sottratto al punteggio del giocatore. È possibile riservarsi quanti Artisti si desidera, utilizzando un'Azione per ognuno di essi.

ESISTONO DUE CARTE DI GIULIO ROMANO. ENTRAMBE VALGONO 2 PUNTI

ESISTONO QUATTRO CARTE DI GIAMBOLIGNA. TRE VALGONO 2 PUNTI, UNA VALE 3 PUNTI



DORSO

COSTO DA PAGARE PER GIOCARE LA CARTA

1 MARMO  
1 METALLO  
50 FIORINI

MA OCCORRE ANCHE O UN ARCHITETTO O UNO SCULTORE



FRONTE

## E. ATTIVARE UNA CARTA CENTRALE

Il giocatore può attivare una delle carte Centrali (che sia sul tavolo a faccia in su), come segue:

- Boscaiuolo, Erbolaio, Fabbro, Lanaiuolo, Monte di Pietà, Picconiere: volta la carta a faccia in giù e prende la Risorsa indicata dalla riserva;
- Legnaiuolo, Orafo, Ottonaio, Scarpellino, Speziale, Tintore: volta la carta a faccia in giù e ripone nella riserva la Risorsa indicata, prendendo, sempre dalla riserva, 200 *Fiorini*;
- Baratto: volta la carta a faccia in giù e scambia una Risorsa dalla sua mano con una differente, presa dalla Riserva;
- Capitano del Popolo: prende la carta Nuovo Capitano del Popolo e la pone di fronte a sé. Nel prossimo turno sarà il Nuovo Capitano.



FIGURA 4

## F. MANDARE UN LAVORATORE A GIORNATA

Il giocatore prende 50 *Fiorini* dalla Riserva, senza fare nient'altro.

## G. ANDARE AL MERCATO

Il giocatore effettua una sola delle seguenti azioni:

- vende una Risorsa qualsiasi (dalla propria mano alla riserva) per 100 *Fiorini*
- compra una Risorsa a propria scelta dalla riserva per 100 *Fiorini*
- scambia due Risorse di qualunque tipo dalla sua mano per una terza, presa dalla riserva.

In un turno è consentito Andare al Mercato quante volte si desidera, finché si hanno Azioni disponibili.

## H. CERCARE ISPIRAZIONE

Il giocatore pesca una nuova carta *Florenza* dal mazzo di quelle non distribuite.

È possibile effettuare questa azione **solo se sono presenti carte *Florenza* nel mazzo in uso in quel turno**. Se esse sono esaurite, non è possibile effettuare questa azione.

## 4. OPERAZIONI DI FINE TURNO

Quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le loro azioni, si passa alle operazioni di fine turno, da svolgere nel seguente ordine:

### A. Scartare le seguenti carte (non si effettua al quinto turno):

- ▶ tutte le carte Monumento rimaste al centro del tavolo, tranne le due più a sinistra; se ne sono rimaste due o meno, non vengono scartate (gli scarti vanno fuori dal gioco);
- ▶ tutte le carte Artista rimaste eventualmente in gioco (gli scarti vanno fuori dal gioco);
- ▶ tutte le carte *Florenza* in mano ai giocatori, tranne una (ogni giocatore sceglie quale carta mantenere). Gli scarti vanno a comporre il Mazzo degli Scarti.

### B. Distribuire le rendite:

In questa fase, ogni giocatore riceve una rendita; questa si somma alle carte Risorsa e *Fiorini* eventualmente avanzate in mano dal giocatore alla fine del turno precedente.

#### Ogni giocatore riceve:

- Un Marmo
- Un Legname
- 200 *Fiorini*
- Una risorsa scelta dal Capitano del Popolo (può essere anche Marmo o Legname)

Inoltre, vi è una parte personale (differente da giocatore a giocatore), che è data dalle rendite riportate sulle carte Bottega e Abitazione già realizzate dal giocatore che ha di fronte a sé (**vedere punto 3.A**).

Ogni giocatore ha, sul retro della propria carta Famiglia, il riassunto della composizione della rendita del turno.

### C. Determinare il Capitano del Popolo:

Se un giocatore ha preso, con un'Azione, la carta Nuovo Capitano del Popolo, la rimette al centro del tavolo e riceve in questa fase la carta Capitano del Popolo, quella Segna Azione e quella Riassunto.

Se nessuno ha preso la carta, il Capitano del Popolo passa al giocatore alla sinistra di chi lo deteneva.

**N.B: rispettate l'ordine delle fasi: la risorsa extra va scelta dal Capitano del Popolo prima della determinazione di quello nuovo.**

### D. Ripristinare le carte Centrali (non si effettua al quinto turno):

Tutte le carte Centrali e gli Artisti Anonimi che sono stati utilizzati durante il turno, le cui carte sono state quindi girate col dorso in su, vengono ripristinate come in origine.

## FINE DELLA PARTITA E VINCITORE

Il gioco termina alla fine del quinto turno, nelle cui Operazioni di Fine Turno vanno svolte solo le fasi B. Distribuire le rendite e C. Determinare il Capitano del Popolo.

**N.B: ripristinando correttamente i 5 Monumenti nella fase 1, non è necessario contare i Turni, perché all'inizio del quinto, automaticamente, il mazzo Monumenti si esaurirà.**

## CALCOLO DEL PUNTEGGIO:

Si sommano:

- I Punti Prestigio riportati sulle carte **Monumento**, **Edifici di Rione**, **Chiesa di Rione** e **Palazzo di Famiglia** giocate di fronte a sé;
- I Punti Prestigio riportati sulle carte **Artista** giocate sulle carte menzionate al punto precedente;
- 5 punti per ogni tris formato da 1 carta **Palazzo di Famiglia**, 1 carta **Chiesa di Rione** e 1 carta **Edifici di Rione**;
- I Punti Prestigio derivanti dalle carte **Arte** giocate di fronte a sé;
- I punti derivanti dalle carte **Risorsa** avanzate nella propria mano: 4 punti per chi ne ha di più, 2 al secondo, 1 al terzo, 0 al quarto (valido anche per le partite con meno di 4 giocatori. In caso di parità tutti i giocatori coinvolti ottengono i Punti per intero);
- I punti derivanti dai *Fiorini* avanzati: 4 punti per chi ne ha di più, 2 al secondo, 1 al terzo, 0 al quarto (valido anche per le partite con meno di 4 giocatori. In caso di parità tutti i giocatori coinvolti ottengono i Punti per intero);
- Un punto per chi termina il gioco con il titolo di **Capitano del Popolo**.

Al punteggio così ottenuto vanno sottratti:

- Il valore di ogni Monumento eventualmente riservato e non costruito nella partita.
- Il valore di ogni Artista eventualmente riservato e non utilizzato nei vari turni.

Al termine del calcolo, chi ha ottenuto più punti è il vincitore. In caso di parità vince chi ha realizzato l'opera d'arte (carta che richiede un Artista per essere realizzata) di valore maggiore, considerando l'opera d'arte in sé più il valore dell'Artista che l'ha realizzata. In caso di ulteriore pareggio, si procede analogamente con le altre opere d'arte realizzate fino a risolvere la situazione di stallo.

## LIMITE DI RISORSE

Durante la partita non dovrebbe accadere che una o più risorse si esauriscano perché tenute in mano dai giocatori, ma qualora ciò si avverasse, si devono tenere presenti le seguenti regole:

- se possibile, è obbligatorio scambiare le carte delle monete per consentire l'approvvigionamento agli altri giocatori;
- se non ci sono più carte Risorsa di un tipo, non è più possibile acquisirne;
- in caso ci sia un conflitto di attribuzione delle Risorse, poiché queste si stanno esaurendo (ovvero non ci sono carte a sufficienza per tutti), le carte vengono attribuite nell'ordine di gioco;
- se non ci sono abbastanza carte Risorsa di un tipo affinché, nella fase di rendita, ne sia attribuita una ad ogni giocatore, il Capitano del Popolo non può scegliere quel tipo come Risorsa opzionale aggiuntiva.

## LEGENDA DEI SIMBOLI E DELLE CARTE



## DETTAGLIO DELLE CARTE ARTE

Le carte Arte sono le più strategiche del gioco, poiché sono in grado di modificare gli obiettivi a lungo termine dei giocatori, quindi sono più assimilabili e se ne apprezza maggiormente l'importanza quando si conoscono le dinamiche di gioco.

Si consiglia ai giocatori meno esperti di toglierle dai mazzi per la prima partita. Già dalla seconda possono essere introdotte senza difficoltà.



### ■ ARTE DEI MERCATANTI

Durante la fase di Rendita produce una Risorsa a scelta del giocatore che l'ha realizzata.



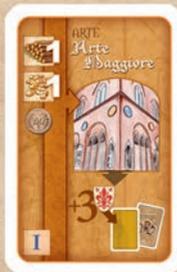
### ■ MASTRO ARTISTA

A fine partita assegna 5 Punti Prestigio per ogni tris di Artisti composto da un Architetto, un Pittore ed uno Scultore utilizzati nelle opere d'arte del giocatore.



### ■ ARTE MAGGIORE

A fine partita assegna 3 Punti Prestigio per ogni Bottega costruita dal giocatore.



### ■ PADRONE

A fine partita assegna 3 Punti Prestigio per ogni Abitazione costruita dal giocatore.



### ■ BOTTEGA D'ARTE

Consente al giocatore che la costruisce di godere di uno sconto di 50 Fiorini per ogni Artista successivamente assoldato per realizzare un'opera d'arte. Non è rilevante la specialità dell'Artista e vale anche per gli anonimi.



### ■ PROTETTORE

A fine partita assegna 3 Punti Prestigio per ogni Monumento realizzato dal giocatore.



### ■ EDIFICATORE

Consente al giocatore che la costruisce di godere di uno sconto di 50 Fiorini per ogni Monumento successivamente realizzato.



### ■ SIGNORE DE LO RIONE

A fine partita assegna 2 Punti Prestigio in più ad ogni tris di carte Edificio di Rione, Chiesa di Rione e Palazzo di Famiglia realizzato dal giocatore che l'ha costruita. In pratica, ogni tris vale 7 punti anziché 5.



## ESEMPI DI RENDITE



### ■ ABITAZIONI

Oltre all'azione in più e alla carta in più, Palagio e Casamento nella fase 4.B forniscono una rendita in Fiorini come indicato sulla carta



### ■ BOTTEGHE

Tutte le Botteghe, nella fase 4.B, forniscono una rendita corrispondente ai soldi e alle risorse disegnati sulla carta

## NOTE STRATEGICHE

Ad una prima analisi può sembrare che le carte che consentono di effettuare più azioni (Abitazioni e Predicatori) siano fondamentali per la vittoria o troppo poco costose. I playtest del gioco hanno dimostrato che questa è una sensazione comune, ma non corretta. Sebbene importanti, come ogni altra carta nel gioco, non garantiscono la vittoria. Questa può essere perseguita e raggiunta con una variegata serie di strategie, un moltitudine di tattiche ed attraverso continue scelte cruciali. Nessuna strategia a priori garantisce la vittoria, come nessuna pescata di carte può determinare, da sola, la vittoria di un giocatore. Sono la sua abilità, il saper sfruttare opportunità e il prepararsi adeguatamente che portano a collezionare più punti degli avversari.

*La Placentia Games ringrazia tutti coloro che, a vario titolo, hanno contribuito alla realizzazione di questo gioco, in particolare Orizzonte degli Eventi, SlowGame, Ludoteca Galliatese e Andrea Chiarvesio, oltre a quanti già citati in altre parti del gioco.*