

Les Princes de Florence

- Aide de Jeu -

Phase A1 : Les Enchères

Chacun son tour, les joueurs peuvent acheter aux enchères **l'un des items** suivants :

- **Forêt** : +3 VA à certaines oeuvres pour la première ; +3PP pour les suivantes
- **Lac** : comme la forêt
- **Parc** : comme la forêt
- **Saltimbanque** : +2 VA à toutes les oeuvres pour chaque saltimbanque
- **Architecte** : 1^{er} : les bâtiments coûtent 300 Florins
2^{ème} : les bâtiments peuvent désormais être contigus ET +3PP
3^{ème} : les bâtiments sont désormais gratuits ET +3PP
- **Carte Prestige** : bonus de PP si les conditions sont remplies (fin de partie)
- **Carte Recrutement** : prendre une carte Profession jouée par un adversaire OU piocher gratuitement une carte Profession pendant la phase B

La **mise à prix** est de 200 Florins (300 à 2 joueurs), les **surenchères** de 100 Florins

Poser son pion sur l'item acheté pour signifier qu'aucun autre joueur ne peut l'acheter durant ce tour

Phase A2 : Les Personnages

Chacun son tour, les joueurs peuvent faire appel à **l'un des personnages** suivants :

- **Cardinal** : en phase B, le joueur peut faire 3 actions au lieu de 2
- **Muse** : bonus de VA égal au numéro du tour en cours pour ses oeuvres **Princesse** : permet de réaliser une oeuvre spéciale sans carte Profession, compte pour une action
- **Marchand** : en phase 1A, le joueur ne paye pas son enchère OU gagne un bonus de PP égal à sa position sur la piste de score (le 3^{ème} joueur gagne 3PP)
- **Professeur** : pioche gratuitement une Carte Prestige OU Bonus
- **Banquier** : gagner l'argent du Banquier moins le montant de son enchère OU au 7^{ème} tour changer son argent contre des PP (200 Florins = 1PP)

A son tour chaque joueur peut :

- **Passer**
- **Poser son pion** sur une carte (valeur supérieure aux autres pions)
- **Payer** (valeur x100 Florins) et prendre la carte Personnage, seulement si son pion est sur une valeur plus forte que ceux de ses adversaires

Si le Banquier est pris, on met 600 Florins sur sa carte au prochain tour ; sinon on y met 100 Florins

Phase B : Les Actions

Chacun son tour les joueurs peuvent faire 0, 1 ou 2 des actions suivantes :

- Instituer une **Liberté** (1 fois par tour) : +3 VA à certaines oeuvres
- Piocher une **Carte Profession** (1 fois par tour) : permet de réaliser 1 oeuvre
- Piocher une **Carte Bonus** : bonus de VA si les conditions sont remplies
- Construire un **Bâtiment** : +4 VA pour certaines oeuvres ET +3PP
- Réaliser une **Œuvre** : gagner VA x100 Florins et/ou des PP

Certaines actions ne peuvent être effectuées *qu'une seule fois* par tour par un même joueur (instaurer une Liberté et piocher 1 Carte Profession), même si on a le Cardinal

A la fin du tour, la **meilleure oeuvre** rapporte 3 PP supplémentaires

Le 1^{er} joueur passe la **figurine noire** « premier joueur » à son voisin de gauche

Au 7^{ème} tour, les joueurs révèlent leurs Cartes Prestige.

Le gagnant est celui qui a le plus de PP. En cas d'égalité c'est l'argent qui départage

Réaliser une Œuvre :

Le joueur pose une Carte Profession. Et calcule la **Valeur Artistique** de son Œuvre :

- Le Paysage demandé : +3 VA
- Le Bâtiment demandé : +4 VA
- La Liberté demandée : +3 VA
- Chaque Saltimbanque : +2 VA
- Chaque Carte Profession et Recrutement sur table ou dans sa main : +1 VA
- Chaque Carte Bonus : bonus indiqué en VA sur la carte

Il pose son pion sur la case de la piste de score correspondant à la VA de son oeuvre

L'oeuvre rapporte VA x100 Florins

Le joueur peut alors acheter des PP pour 200 Florins.

La meilleure oeuvre rapporte 3PP supplémentaires en fin de tour

Gagner des Points de Prestige :

- Réaliser une Œuvre : 1 PP pour chaque 200 Florins sacrifiés
- Réaliser la meilleure Œuvre du tour : +3 PP
- Carte Prestige : bonus en PP indiqué sur la carte
- Construire un Bâtiment : +3 PP
- Construire une Forêt supplémentaire : +3 PP
- Construire un Lac supplémentaire : +3PP
- Construire un Parc supplémentaire : +3 PP
- Jouer le Banquier au dernier tour : 1 PP pour chaque 200 Florins sacrifiés