

# FIRENZE



Un jeu de stratégie d'Andreas Steding pour 2 à 4 maîtres bâtisseurs âgés de 12 ans ou plus

## Argument

A Florence, entre le 12<sup>ème</sup> et le 14<sup>ème</sup> siècle. Les familles puissantes et influentes de la ville ne sont pas seulement en concurrence les unes avec les autres dans le commerce et la politique. Elles essayent également de surpasser les autres en construisant de hautes tours carrées comme symboles de statut, généralement appelées maisons-tours.

Vous êtes dans ce jeu des maîtres bâtisseurs et réalisez les contrats de construction des familles pour de telles maisons-tours. Sur les cartes action exposées se trouvent des pierres de différentes couleurs à partir

desquelles vous pouvez construire les maisons-tours. Mais faites attention : Une fois que vous avez commencé la construction d'une maison-tour, vous devez l'agrandir à chaque tour sinon elle devient une ruine et vous est retirée ! Tenez également compte des actions de vos partenaires afin qu'ils ne vous volent pas sous le nez des contrats sur lesquels vous comptiez !

Pour chaque contrat de construction réalisé, vous recevez des points de prestige (PP). Celui qui a collecté le plus de PP à la fin gagne la partie.

## Le plateau de jeu



## Composants

- 1 plateau de jeu
- 88 pierres de construction :
  - 25x blanches
  - 18x jaunes
  - 15x vertes
  - 12x rouges
  - 10x bleues
  - 8x violettes
- 52 cartes actions
- 8 cartes résumés (4x A, 4x B)
- 4 chantiers
- 4 jetons prestige (4 couleurs des joueurs)
- 36 sceaux (4 couleurs des joueurs)
- 7 sceaux neutres
- 4 petits sceaux (4 couleurs des joueurs)
- 19 tuiles balcons
- 4 tuiles étages
- 1 tuile fin de partie
- 1 sac opaque
- 1 feuille récapitulative des cartes action.

## Préparation de la partie

**1** Mettez le **plateau de jeu** au milieu.

**2** Placez les **tuiles étage** sur les 4 petites cases à gauche de la maison-tour blanche en fonction de leurs étages respectifs.

**12** Placez le **jeton prestige** de votre couleur sur la case 0 de la **piste de score**. Pendant la partie, à chaque fois que vous recevez des **PP**, n'oubliez pas de le déplacer en conséquence.



**11** Révélez la **carte supérieure** de la pile et placez-la sur la case la **plus à gauche** de la **rangée de cartes**.

Placez ensuite la deuxième carte sur la deuxième case, la troisième carte sur la troisième case etc., jusqu'à ce que les 6 cases de la rangée de cartes soient occupées. Placez maintenant **4 pierres** piochées au hasard dans le sac sur chacune de ces 6 cartes sans regarder au préalable dans le sac.

**Remarque :** Attention à toujours exécuter la séquence **dans l'ordre**. Ne piochez les pierres du sac pour les cartes exposées que quand chaque joueur a déjà reçu ses pierres blanches et les a mises dans son entrepôt.



**10** Cherchez parmi les **cartes action** les **10 cartes de départ** qui possèdent en bas le **symbole de départ** et mettez-les temporairement de côté. Mélangez face cachée les cartes restantes et placez-les face cachée en une **pioche** en bas à droite sur le **plateau de jeu**.



Maintenant, mélangez **face cachée** les **10 cartes de départ** et placez-les face cachée sur la **pioche**.

**9** Si vous jouez à Firenze pour la première fois, nous vous recommandons de jouer sans la carte action **Campanile**. Remettez-la dans la boîte.



Quand vous jouerez plus tard avec la carte **Campanile**, vous devrez veiller à ce que chaque joueur connaisse les effets de **Campanile** avant le début de la partie. Ils se trouvent la feuille récapitulative ci-jointe.

# FIRENZE



**3** Placez la **tuile fin de partie** sur la case au-dessus des deux maisons-tours du milieu.

**4** Positionnez les **tuiles balcons** du côté montrant les chiffres romains et mélangez-les. Révélez alors **4 tuiles balcons**, une de chaque nombre I, II, III et IV. Placez ces balcons sur le **plateau de jeu** afin que chacun recouvre l'**étage** adéquat de la maison-tour de la **couleur** adéquate.



**5** Prenez maintenant **5 sceaux neutres** et utilisez chacun d'eux pour recouvrir l'**étage de votre choix** sur la maison-tour de votre choix à condition qu'aucune tuile balcon ne s'y trouve. Vous pouvez choisir les étages librement. Nous recommandons qu'un maximum de 2 tuiles (balcons et/ou sceaux neutres) soit placé sur chaque maison-tour. De plus, vous devriez placer 2 ou 3 sceaux neutres sur des étages 3 et/ou 4. Les deux autres sceaux neutres ne sont pas nécessaires, ils peuvent retourner dans la boîte.

**Remarque :** Vous trouverez plus de tuyaux concernant le placement des balcons et des sceaux neutres dans le chapitre Conseils pour la préparation page 8. Vous pouvez également simplement placer les tuiles comme indiqué.

**6** Chaque joueur prend 1 **chantier** et 1 exemplaire de chacune des deux **cartes récapitulatives** et les place devant lui.



**8** Celui qui a été en dernier sur une tour devient le **premier joueur**. Il reçoit **2 pierres blanches**. Chaque **autre joueur** reçoit, dans le sens des aiguilles d'une montre, 1 pierre blanche de plus que le joueur précédent, soit **3, 4 ou 5 pierres blanches**. Placez ces pierres **sous le chantier** devant vous (pas **sur** le chantier !), c'est votre **entrepôt**. Vous mettez toutes les autres pierres dans le **sac** et les mélangez.



**7** Maintenant, chaque joueur choisit une **couleur de sceaux** et prend un nombre de **sceaux** de la couleur choisie en fonction du nombre de joueurs :

- ◆ A 2 joueurs : 9 sceaux chacun
- ◆ A 3 joueurs : 7 sceaux chacun
- ◆ A 4 joueurs : 6 sceaux chacun

Placez également votre **petit sceau** devant vous pour indiquer votre couleur. Remettez les sceaux en trop dans la boîte.

## Contrats de construction

Dans la partie supérieure du plateau de jeu se trouvent 6 maisons-tours. Elles ont les mêmes **couleurs** que les **pierres**. Les différents **étages** des maisons-tours correspondent symboliquement à des **contrats de construction** différents. Les **petits nombres** à gauche indiquent combien une maison-tour nécessite d'**étages** pour réaliser le contrat. Les **grands nombres** indiquent combien de **PP** vous recevez lors de la réalisation du contrat.

**Exemple** : Celui-ci est un contrat pour une maison-tour d'**exactement** 5 pierres de couleur **verte**. Vous obtiendrez 4 PP pour la réalisation de ce contrat.

Il existe 36 contrats au total. Chaque contrat qui est recouvert d'un sceau neutre n'est pas disponible dans cette partie. Quand vous réaliserez, plus tard, un contrat, vous le recouvrirez avec une de vos propres sceaux. Chaque contrat ne peut ainsi être réalisé qu'une fois.

### Balcons

Les **tuiles balcons** se trouvent sur 4 contrats. Ces balcons représentent des **contrats spéciaux** de maisons-tours particulièrement coûteuses et rapportent en conséquence des **PP supplémentaires**. Toutefois, vous ne pouvez réaliser les contrats avec balcon que dans un **certain ordre** qui est indiqué par les chiffres romains. Au début de la partie, vous ne pouvez pas encore réaliser les contrats avec balcon II, III et IV. Ce n'est que quand le balcon avec le numéro I aura été réalisé et recouvert par un sceau que vous pourrez réaliser le balcon avec le numéro II. Et vous ne pourrez réaliser le balcon III qu'après avoir réalisé le balcon II etc.



## Déroulement de la partie

En commençant par le **premier joueur**, chaque joueur joue son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. N'agit que le joueur dont c'est le tour. Un tour est subdivisé en plusieurs phases qui sont effectuées dans l'ordre suivant :

- 1) Choisir une carte (obligatoire)
- 2) Echanger des pierres (facultatif)
- 3) Construire des maisons-tours (facultatif)
- 4) Perdre des ruines (obligatoire)
- 5) Réaliser des contrats (facultatif)
- 6) Réexaminer les limites (obligatoire)

### 1) Choisir une carte

Quand arrive votre tour, vous devez d'abord choisir **précisément 1** des 6 cartes action exposées dans la rangée de cartes. Le symbole sous la carte choisie montre combien de **pierres** vous devez **payer** pour la carte choisie. Ces coûts sont appelés **coûts des cartes**. La carte la plus à gauche est gratuite. Chaque autre carte coûte chacune 1 pierre de plus que celle qui se trouve à sa gauche.

Pour payer le **coût de la carte**, devez vous prendre le nombre correspondant de pierres de votre **entrepôt**. Vous placez **1 pierre sur chaque carte** qui se trouve à **gauche** de la carte que vous avez choisie. Vous pouvez **choisir librement** la **couleur** pour chaque pierre à payer.

**Remarque** : Attention à exécuter la séquence **dans l'ordre** : Vous devez d'abord payer le coût avant de pouvoir prendre la carte et les pierres. C'est-à-dire que vous ne pouvez pas utiliser les pierres de la carte choisie pour son propre paiement !

Maintenant, vous prenez la **carte** choisie avec les **pierres** se trouvant dessus du plateau de jeu. Vous mettez les pierres dans votre **entrepôt**. Ce qui arrive avec la carte dépend du **symbole** en haut à gauche de la carte :



Vous devez **immédiatement** exécuter chaque **carte événement**.



Vous prenez chaque **carte personnage en main**. Vous pouvez la jouer **immédiatement** ou **plus tard**, quand c'est **votre tour**.



Vous prenez chaque **carte célébration en main** où elle reste normalement **jusqu'à la fin de la partie**.



Vous placez chaque **carte bâtiment face visible** devant vous. Vous pouvez utiliser ses effets dès à présent.

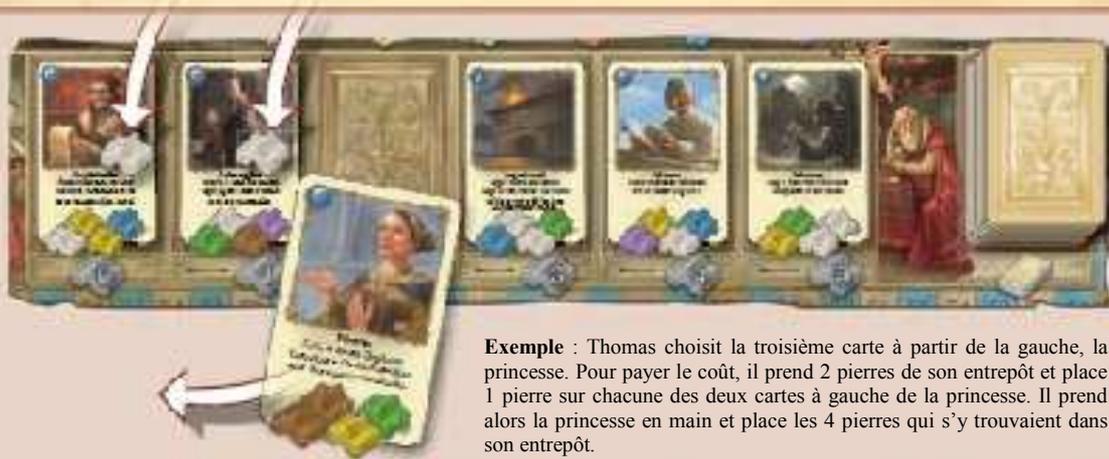


Vous placez chaque **carte église face visible** sur une des **cases églises**.

Une description plus détaillée des cartes action se trouve page 7.

Il y a maintenant un **trou** dans la **rangée de cartes**. Déplacez chaque carte qui se trouve à droite de ce trou de **1 case vers la gauche** (dans la direction de la flèche). Révélez la carte du dessus de la **pioche** et placez-la sur la case libre à droite. Piochez **4 pierres** du sac et placez-les sur cette nouvelle carte.

**Remarque** : Dans le cas rare où le sac contient moins de 4 pierres, placez simplement toutes les pierres du sac sur la carte. Même si plus tard quelqu'un remet des pierres dans le sac, cette carte **ne sera pas** réapprovisionnée !



**Exemple :** Thomas choisit la troisième carte à partir de la gauche, la princesse. Pour payer le coût, il prend 2 pierres de son entrepôt et place 1 pierre sur chacune des deux cartes à gauche de la princesse. Il prend alors la princesse en main et place les 4 pierres qui s'y trouvaient dans son entrepôt.



Ensuite, Thomas décale à gauche les 3 cartes de droite de 1 case chacune et place la carte de dessus de la pile face visible sur la case à droite. A la conclusion de cette phase, il pioche 4 pierres du sac et les place sur la nouvelle carte.

## 2) Echanger des pierres

Vous pouvez échanger **1 pierre** de votre choix qui se trouve sur une carte de la rangée de cartes contre **3 pierres** de votre **entrepôt**. Placez simplement 3 pierres de votre entrepôt sur la carte sur laquelle la pierre souhaitée se trouve et placez la pierre souhaitée dans votre entrepôt. Vous pouvez choisir librement les couleurs des pierres.

Vous pouvez effectuer **un tel échange** au plus une fois **par tour**. Il n'existe **aucune obligation d'échange**, vous pouvez aussi sauter cette phase.



**Exemple :** Daniela place 3 pierres de son entrepôt sur le grossiste pour placer la pierre bleue de cette carte dans son entrepôt.

## 3) Construire des maisons-tours

Dans cette phase, vous pouvez utiliser des **pierres** de votre **entrepôt** pour construire ou agrandir des **maisons-tours**. Les **règles de construction** suivantes sont en vigueur :

- ✦ 1 pierre = 1 étage.
- ✦ Chaque maison-tour doit être d'**une seule couleur**.
- ✦ Les maisons-tours sont toujours construites sur le **chantier**.
- ✦ Vous pouvez aussi bien commencer de **nouvelles maisons-tours** qu'agrandir des **maisons-tours déjà présentes**.
- ✦ Vous pouvez construire **en même temps autant de maisons-tours que vous le souhaitez**. Elles peuvent être de couleurs différentes ou de la même couleur.
- ✦ Aucune maison-tour ne peut voir sa **taille réduite**.
- ✦ Vous ne pouvez pas ajouter **plus de 6 pierres** par tour.
- ✦ Vous pouvez ajouter **gratuitement 2 pierres** par tour. Si vous voulez ajouter plus de pierres, vous devez payer un coût en pierres supplémentaires de votre **entrepôt**. Ce coût est appelé **coût de construction**.

Le **coût de construction** dépend du **nombre de pierres ajoutées pendant ce tour** :

Pierres ajoutées	Coût de construction
1	0
2	0
3	1
4	3
5	6
6	10

Un résumé de ces coûts se trouve sur votre **chantier**.

Pour la détermination du coût de construction, le nombre de maisons-tours construites et la hauteur de ces maisons-tours est sans importance, seul compte le nombre total de pierres **ajoutées pendant ce tour**.

Pour payer le coût de construction, vous remettez simplement le nombre de pierres approprié de votre entrepôt dans le sac. Vous pouvez **choisir librement** les **couleurs** de ces pierres, elles ne sont pas liées aux couleurs des pierres ajoutées.



**Exemple :** Holger a actuellement 4 maisons-tours en construction et 8 pierres dans son entrepôt. Il décide d'agrandir la maison-tour blanche de 2 pierres. Il agrandit également la maison-tour verte et la maison-tour jaune de 1 pierre. Comme il n'a aucune pierre rouge, il ne peut pas agrandir la tour rouge dans ce tour.

Au total, Holger ajoute 4 pierres. Il doit en plus payer un coût de construction de 3 pierres. Il remet 1 pierre blanche, 1 pierre verte et 1 pierre bleue dans le sac. Il reste 1 pierre jaune dans son entrepôt. Holger ne peut pas ajouter celle-ci ce tour-ci car il ne pourrait pas payer le coût pour ajouter 5 pierres.

## 4) Perdre des ruines

Chaque maison-tour qui était en construction au début de votre tour sur votre chantier et que vous n'avez pas **agrandie** ce tour-ci est considérée comme une ruine à l'abandon. Vous devez la **perdre** ! Remettez la moitié (arrondi par excès) des pierres de la maison-tour dans le sac. L'autre moitié (arrondi par défaut) va dans votre entrepôt.

**Exemple :** Dans l'exemple précédent, Holger n'a pas pu agrandir sa maison-tour rouge qui se composait de 3 pierres. En conséquence, Holger doit maintenant perdre cette maison-tour. Holger met 2 pierres de la maison-tour dans le sac et 1 pierre dans son entrepôt.

## 5) Réaliser des contrats

Dans cette phase, vous pouvez décider pour chacune de vos maisons-tours si vous **réalisez un contrat** ou si vous la garder pour l'**agrandir** lors du prochain tour. Vous ne pouvez réaliser que les contrats qui ne sont pas recouverts par des sceaux. Vous ne pouvez réaliser que le contrat avec **balcon** possédant le chiffre romain le plus faible (voir page 4, balcons).

Le nombre d'étages/pierres doit correspondre **exactement** au nombre du contrat. Il ne peut y avoir ni moins d'étages ni plus d'étages.

Pour réaliser un contrat, effectuez les étapes suivantes :

- ✦ a) Annoncez à haute voix quelle **maison-tour** vous voulez utiliser.
- ✦ b) Prenez les **PP** indiqués sur le plateau de jeu et avancez en conséquence votre jeton prestige.
- ✦ c) Recouvrez le contrat réalisé avec un de vos **sceaux**.
- ✦ d) Remettez toutes les pierres de la maison-tour correspondante dans le **sac**.

Vous pouvez ensuite réaliser d'autres contrats. Si vous réalisez un contrat avec balcon, vous pouvez réaliser le prochain contrat avec balcon dans le même tour.



**Exemple :** Holger choisit sa maison-tour verte de 6 étages pour réaliser le contrat correspondant. C'est pourquoi il gagne 5 PP. Il place 1 de ses sceaux noirs sur ce contrat et remet les 6 pierres vertes de la maison-tour dans le sac.

Ensuite, Holger veut réaliser le contrat avec balcon I avec sa tour blanche. Il reçoit pour cela 7 autres PP. Il met également 1 de ses propres sceaux sur ce contrat, les pierres blanches retournent également dans le sac. (Dorénavant, le contrat avec balcon rouge peut être réalisé). Holger ne peut pas réaliser de contrat avec la maison-tour jaune car le contrat jaune de 3 étages est recouvert par un sceau.



## Bonus d'étage

A gauche de la maison-tour blanche se trouvent **4 tuiles étage**. Chacune d'elles apporte un **bonus** au joueur qui réalise **en premier** un contrat de la **hauteur de maison-tour** correspondante. Cela peut aussi être un balcon. Quand cela vous arrive, avancez votre jeton prestige du nombre indiqué de PP. remettez alors la tuile de l'étage réalisé dans la boîte car chaque bonus n'est donné qu'une fois.



**Exemple** : Quand Holger réalise le contrat de maison-tour verte de 6 étages, la tuile étage de hauteur 6 se trouve encore sur le plateau de jeu. Holger reçoit 2 PP supplémentaires et remet la tuile dans la boîte.

## 6) Réexaminer les limites

Quand votre tour se termine, vous devez réexaminer vos **2 limites**, la **limite d'entrepôt** et la **limite de cartes**. Ces limites ne sont contrôlées que pendant cette phase, c'est-à-dire que vous pouvez dépasser les limites pendant votre tour, elles ne sont réexaminées qu'à la fin de votre tour.

La **limite d'entrepôt** indique que vous pouvez posséder **au maximum 10 pierres** dans votre **entrepôt**. (Les pierres sur les maisons-tours de votre chantier **ne comptent pas**). Si vous avez plus de 10 pierres dans votre entrepôt, vous devez remettre autant de pierres que nécessaire dans le **sac** jusqu'à ce ne plus posséder que 10 pierres. Vous pouvez librement choisir les couleurs.

La **limite de cartes** indique que vous pouvez posséder **au maximum 5 cartes action**. Chaque carte **personnage** et chaque carte **célébration** en main ainsi que chaque carte **bâtiment** exposée comptent dans cette limite. Si vous avez plus de 5 cartes action, vous devez défausser autant de cartes **personnages** et de cartes **bâtiments** que nécessaire jusqu'à ce ne plus posséder que 5 cartes.

Vous ne pouvez généralement pas défausser de carte **célébration** dans cette phase ! Si quelqu'un devait avoir plus de 5 cartes célébrations en main, il ne peut malgré tout en défausser aucune. Il garde alors exceptionnellement plus de 5 cartes en main mais doit toutefois défausser tous les personnages et les bâtiments.

**Remarque** : Si vous deviez avoir la carte Patricien en main, vous pouvez la jouer afin de défausser une carte célébration. La limite de cartes est à nouveau réexaminée.

## Les cartes actions

Généralement : Si l'effet d'une carte action est en contradiction avec les règles, l'**effet de la carte** a toujours **priorité**. Le raccourci **PP** sur les cartes indique **points de prestige**.

Au cours de la partie, il peut arriver que vous **défaussiez** des cartes. Créez une **défausse** à côté du plateau de jeu. Dès que la **pioche** du plateau de jeu est épuisée, mélangez toutes les cartes de la **défausse** et créez une nouvelle **pioche**.

Il y a **5 sortes différentes** de cartes action dont le **symbole différenciateur** se trouve en haut à gauche.



### Cartes événements

Quand vous choisissez une **carte événement** pendant votre tour, vous devez **appliquer immédiatement** le texte de la carte. Si la carte n'indique pas explicitement que chaque joueur est concerné, son effet ne s'applique qu'au joueur dont c'est le tour. Après sa mise en œuvre, la carte est défaussée.



### Cartes personnages

Quand vous choisissez une **carte personnage**, prenez-la **en main**. Vous pouvez la jouer immédiatement ou ultérieurement pendant la partie. Ca devra être votre **tour**. Pendant un tour, vous pouvez jouer au choix plusieurs cartes personnages mais **jamais** 2 cartes ou plus avec un nom identique. Vous défaussez les cartes personnages jouées.



### Cartes célébrations

Le joueur qui choisit une **carte célébration** la prend **en main**. (La carte **Monument** est une **exception** car un joueur dont ce n'est pas le tour peut également la recevoir). La carte reste en main jusqu'à la **fin de la partie**. Il ne peut **jamais la défausser** même lors du réexamen de la limite de cartes. (Seule la carte **Patricien** vous permet de défausser une carte célébration).



### Cartes bâtiments

Quand vous choisissez une **carte bâtiment**, placez-la **face visible** devant vous. Vous pouvez utiliser ses effets dès maintenant. Vous ne pouvez **pas posséder** 2 bâtiments identiques. Vous pouvez choisir une carte bâtiment que vous **possédez déjà** mais vous devez toutefois la **défausser**. (Si vous avez par exemple un **atelier** devant vous, vous pouvez choisir un autre **atelier** dans la rangée de cartes mais vous devez toutefois le défausser immédiatement).



### Cartes églises

Une **carte église** choisie est placée **face visible** sur une des **4 cases églises**. Elle y reste jusqu'à ce que son effet soit réalisé. Elle est ensuite **défaussée**.

**Remarque** : Un aperçu de toutes les cartes action se trouve la feuille récapitulative ci-jointe.

## Fin de la partie

Le **premier** joueur à placer son **dernier sceau** sur le plateau de jeu reçoit en récompense un **bonus** de 5 PP. Il prend ensuite la **tuile fin de partie** et la place face visible devant lui.

Chaque **autre** joueur joue encore exactement un tour. La partie se termine ainsi après le tour du joueur assis à droite du joueur avec la tuile fin de partie. Il y a ensuite un **décompte final**.

## Décompte final

D'abord, vous attribuez le **bonus de majorité** pour chaque **couleur de maison-tour**. Ce bonus est indiqué pour chaque couleur sur le **drapeau** au dessus de la maison-tour. Il est attribué au joueur qui a réalisé le **plus de contrats de cette couleur**, c'est-à-dire celui qui a le plus de sceaux sur la maison-tour de cette couleur. (Chaque balcon compte normalement). En cas d'**égalité**, celui qui a réalisé le **contrat le plus élevé** (mesuré en nombre d'**étages**), c'est celui dont le sceau se trouve le plus élevé.

Chaque joueur révèle maintenant toutes ses **cartes célébration** et déplace en conséquence son jeton prestige en avant ou en arrière. Celui qui possède à la fin le **plus de PP** **gagne** la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

**Exemple** : Thomas (jaune) a réalisé 1 contrat blanc, Holger (noir) 2 et Dani (bleu) aucun. Holger reçoit ainsi le bonus de majorité blanche de 2 PP.

Il y a égalité entre Thomas (jaune) et Dani (bleu) pour les contrats jaunes. Le bonus de majorité va à Dani dont le contrat jaune le plus élevé recouvre le 6ème étage alors que le contrat jaune le plus élevé de Thomas recouvre le 5ème étage.



## Conseils pour la préparation

Avec le tirage au sort des **balcons** et le placement des **sceaux neutres** au début de la partie, vous pouvez structurer différemment *Firenze* à chaque partie. Il n'y pas seulement 5 sceaux neutres dans la boîte, mais 2 de plus. Vous pouvez simplement modifier le nombre de ces sceaux neutres. Moins il y a de sceaux neutres, plus la partie est paisible. Si vous en placez en revanche un plus grand nombre, il y a plus de concurrence sur les contrats et vous devez suivre de plus près les plans que poursuivent vos partenaires.

Vous pouvez placer les sceaux neutres au hasard. Mais le nombre de sceaux placés aux hauteurs d'étage 3 et 4 aura une influence sur les stratégies possibles. Plus de sceaux se trouveront là et plus il deviendra difficile de gagner avec beaucoup de petits contrats et la carte **Reconnaissance**, et vice-versa.

### Lancer de dé

Comme variante, vous pouvez prendre un dé et le lancer afin de savoir où placer les sceaux neutres. Un lancer pour la couleur et un lancer pour le nombre d'étages.

### Couleur morte

Si vous choisissez de répartir les sceaux, vous pouvez aussi essayer la variante suivante : Vous choisissez une couleur, par exemple vert, et recouvrez les 6 contrats de cette couleur avec des sceaux neutres. (S'il y avait des balcons verts, remplacez-les par d'autres). Comme il n'y a pas de contrat vert, les pierres vertes sont relativement sans valeur. Elles peuvent toutefois servir aux échanges, payer des coûts ou des impôts etc.

## Crédits

**Auteur** : Andreas Steding

**Illustration** : Michael Menzel

**Conception graphique** : Michael Menzel, Hans-Georg Schneider

**Réalisation** : Thygra Spiele-Agentur ([www.thygra.de](http://www.thygra.de))

**Traduction en français** : Didier Duchon

Copyright © 2010 Pegasus Spiele GmbH,

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.

Tous droits réservés. [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele remercie tous les testeurs. Un remerciement particulier s'adresse au Hippodice Spielclub e. V., auquel *Firenze* a pris la 2ème place au concours de jeux de 2008 (sous le titre : *Die Architekten von Florenz*).