



LES PRINCES (YSTARI) DE FLORENCE

BUT DU JEU

LES JOUEURS DOIVENT CRÉER DE GRANDES ŒUVRES DANS LEUR PALAIS, LEUR RAPPORTANT ARGENT ET PRESTIGE. LES BÂTIMENTS, PAYSAGE, ARCHITECTE ET SALTIMBANQUES FAVORISENT LES CONDITIONS DE TRAVAIL AU PALAIS ET ATTIRENT LES ARTISTES ET LES SAVANTS POUR LA RÉALISATION DE LEURS ŒUVRES.



1 / MISE EN PLACE



Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau individuel.
- 1 pion et une figurine de sa couleur.
- 3 cartes profession parmi 4 piochées.
- 3500 florins.
- Le pion noir est placé sur la case 1 des tours de jeu.
- Le 1er joueur reçoit la figurine noire.

A gauche du plateau : Phase Enchère

- Tuiles Forêts/lacs/parcs
- Jetons Saltimbanques et Architectes
- Cartes Prestige et Recrutement.

A droite du plateau : Phase Action

- Les bâtiments
- Les 3 types de tuiles Libertés (nb de joueurs -1 pour chaque type).
- Les cartes Personnage et Bonus.

2 / TOUR DE JEU



SEPT TOURS COMPOSÉES DE 2 PHASES (ENCHÈRE ET ACTION)

1) PHASE ENCHÈRE :

- Le 1er joueur désigne une des 7 propositions des enchères. (à gauche du plateau).
- Il propose la somme mini de 200 florins. Si quelqu'un veut surenchérir, il doit le faire de 100 florins. Celui qui remporte l'enchère pose son pion sur la pile en jeu.
- Si le joueur actif n'a pas remporté l'enchère sur sa proposition, c'est lui qui choisit la prochaine enchère parmi les 6 restantes. Sinon c'est au joueur suivant de choisir et de débiter l'enchère. Seuls les joueurs qui n'ont pas remporté d'enchère précédemment peuvent surenchérir sur cette nouvelle proposition.
- Le dernier joueur en lice peut donc acheter pour le minimum (200 florins) parmi les propositions restantes :

Les 7 propositions : (cf. carte personnage)

- **Les forêts** : elles peuvent être placées n'importe où sur un emplacement libre de son domaine. La forêt augmente la valeur artistique de 3 pour certains personnages (9). La valeur artistique d'une œuvre doit être au minimum égale à la valeur indiquée pour le tour. Lorsqu'un joueur pose une deuxième forêt, il remporte 3 points de prestige (p.v).
- **Les lacs** : idem forêt mais pour 7 personnages.
- **Les parcs** : idem forêt mais pour 5 personnages.
- **Saltimbanque** : augmente la valeur artistique de l'œuvre de 2.
- **Architecte** : permet de construire les bâtiments moins chers :
 - 1er architecte : les bâtiments coûtent 300 au lieu de 700
 - 2ème architecte : les bâtiments peuvent être adjacents + 3pts de prestige.
 - 3ème architecte : bâtiments gratuits + 3 pts de prestige.
- **Cartes prestige** : elles permettent de gagner des points de prestige en remplissant des conditions. On choisit une carte parmi 5.
- **Cartes recrutement** : permet de récupérer un personnage déjà joué par un adversaire. Ne compte pas comme une action lorsqu'elle est jouée.



2) PHASE ACTION : 2 ACTIONS POSSIBLES PAR TOUR PARMI LES SUIVANTES :

- **CONSTRUIRE UN BÂTIMENT (1 OU 2 FOIS PAR TOUR) :**
 - Il rapporte immédiatement 3 pts de prestige
 - Cela augmente de 4 pts la valeur artistique de certaines œuvres.
 - Coût 700 florins (exceptions avec architecte)
 - Ne peuvent pas être adjacents mais peuvent se toucher par les coins.
 - Peuvent être adjacents à un paysage.
 - Ne peuvent pas être démolis ni en double.
- **PIOCHER UNE CARTE PERSONNAGE (1 FOIS PAR TOUR) :**
 - Coût 300 florins.
 - On choisit 1 personnage parmi 5 piochés.
- **INTRODUIRE UNE LIBERTÉ (1 FOIS PAR TOUR) :**
 - Coût 300 florins.
 - Améliore la valeur artistique de 3 pour 7 personnages.
 - Pas de liberté en double dans son royaume.



2 / TOUR DE JEU (SUITE)



- PIOCHER 1 CARTE BONUS : (1 OU 2 FOIS PAR TOUR) :

- Cout 300 florins
- Améliore la valeur artistique de l'œuvre selon les conditions de la carte.
- Possibilité de jouer plusieurs cartes bonus lors de la réalisation d'une œuvre (défaussée après).

- RÉALISER UNE ŒUVRE : (1 OU 2 FOIS PAR TOUR) :

- Il faut avoir la valeur artistique minimale du tour pour réaliser l'œuvre du personnage.
- La valeur artistique de la carte se calcule selon les préférences du personnage.
- On place le pion du joueur sur la piste de score sur la case équivalente à la valeur artistique de l'œuvre réalisée. Si on a réalisé 2 œuvres, on prend en compte la plus artistique.
- On gagne 100 florins par valeur artistique réalisée.
- On peut échanger immédiatement (pas plus tard) une partie ou la totalité de l'argent gagné contre des points de prestige. 200 florins = 1 pt de prestige.
- A la fin de la manche, on compare les points de valeur artistique : le joueur ayant réalisé la plus belle œuvre reçoit 3 points de prestige. Ex aequo : 3 pts chacun.



- GAGNER DE L'ARGENT :

- En réalisant une œuvre
- En reculant son score de prestige : 100 florins / case reculée.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie se termine au bout de 7 tours.
- On rajoute les points des cartes *Prestiges* au score du plateau.
- Celui qui a le plus grand nombre de points de prestige, gagne la partie.