PRINCES OF FLORENCE

Un “classico” riproposto in una nuova e più colorata versione

***NOTA IMPORTANTE**: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 23-12-2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.*

Introduzione

Principi di Firenze venne pubblicato per la prima volta nel 2000 sotto i “colori” della ditta tedesca “Alea” (una branca del gruppo Ravensburger specializzata in giochi per esperti) ed ebbe un successo immediato e prolungato nel tempo, tanto che nel 2017 l’italiana uplay.it pubblicò una copia Deluxe del gioco che Balena Ludens recensì il 27 Agosto 2018 (ecco il ***link all’articolo***). La versione di cui parleremo oggi è dunque la ***terza edizione*** del gioco, ad opera di Korea Boardgame Co., con ***Cranio Creations*** che ne ha curato la versione in italiano: per i più curiosi abbiamo verificato la differenza dei materiali rispetto all’originale del 2000 e troveranno il nostro raffronto alla fine di questa recensione.

Gli autori del gioco sono il celebratissimo Wolfgang Kramer e Richard Ulrich, mentre la parte grafica è passata, nel tempo, fra le mani di numerosi artisti. Possono partecipare da 1 a 5 giocatori (da 12 anni in su) e una partita può durare dai 90 a 120 minuti (soprattutto in base al numero dei giocatori).

Si tratta di un vero “classico” e per avere una copia della sua edizione originaria i collezionisti erano disposti a… svenarsi: questa nuova versione farà sicuramente piacere a molti appassionati che all’epoca erano troppo “giovani” ma che ora hanno la possibilità di aggiungerlo alla loro ludoteca.

Unboxing

I componenti della terza edizione di **Principi di Firenze** sono più o meno gli stessi dell'edizione originale, naturalmente con grandi miglioramenti dal punto di vista grafico, visto che ora sono tutti a colori e ogni tipo di edificio si distingue dagli altri non solo per la forma, ma anche per il colore.

Sono stati inglobati nella scatola anche due Moduli supplementari: “Musa e Principessa” (The Muse and the Princess, uscita nel 2009) con 6 carte Personaggio più grandi delle altre (70x120 mm) e “Cooperazione” per giocare in maniera collaborativa (utilizzando il “retro” delle plance).

I componenti sono tutti di buona qualità e non hanno mai dato problemi durante le partite test: raccomandiamo però l’utilizzo di bustine protettive per le carte (formato 63x89 mm) perché se ne farà un uso abbastanza intensivo, dovendole tenere anche per lungo tempo in mano.

Preparazione (Set-Up)

Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro: notare la suddivisione del tabellone in due metà: la sinistra serve per le aste e la destra soprattutto per costruire edifici.

Prima di iniziare una partita a Principi di Firenze serve qualche minuto per “attrezzare” il tabellone, diviso in due parti:

(1) – La metà di sinistra viene utilizzata per esporre i materiali che verranno messi all’asta e per tener conto del passaggio dei turni: ognuno di questi è poi associato ad un “costo” ben definito per la realizzazione di un’opera (come vedremo fra poco) e varia da un minimo di “7” punti nel primo turno, fino ad un massimo di “17” nel settimo turno.

(2) – La metà di destra è semplicemente un contenitore per i diversi edifici a disposizione (ce ne sono tre per tipo), per le tessere “Libertà” (tre tipi diversi) e per due mazzi di carte (Bonus e Mestiere).

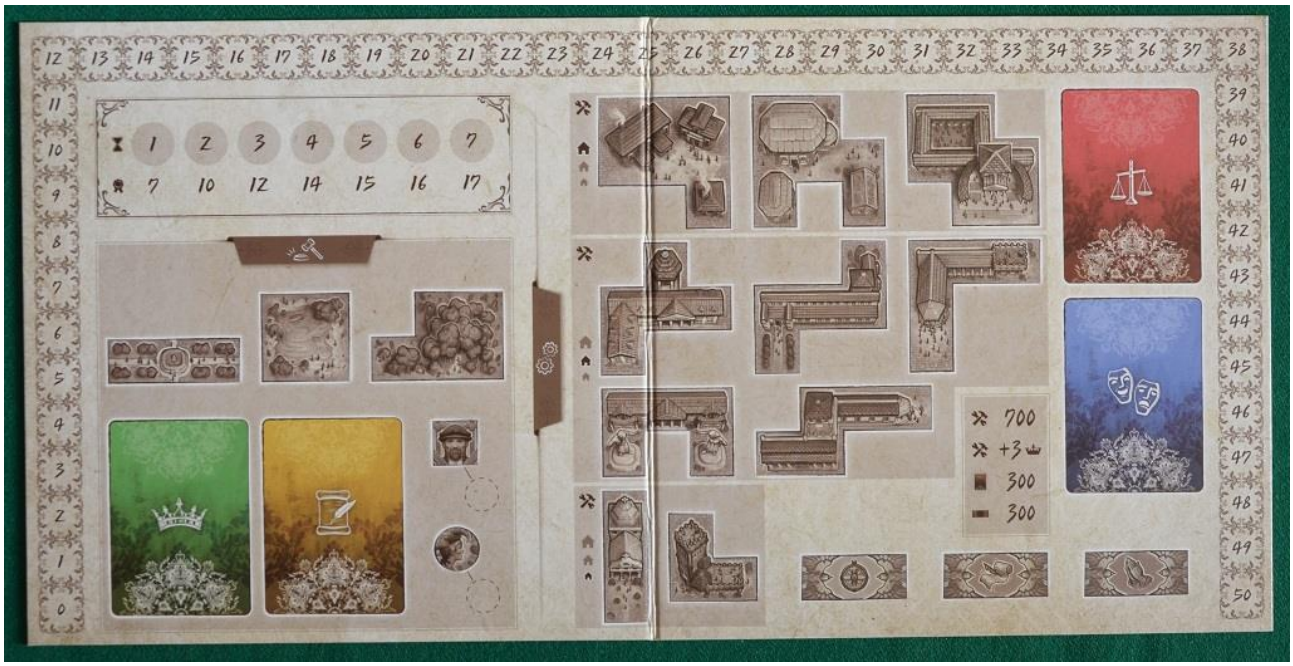

Foto 3 – Il tabellone: sono già prestampate le posizioni di tutti i componenti necessari.

Dopo aver riempito il tabellone i giocatori prendono una plancia personale, una plancetta "Principato", quattro carte "Mestiere" (ma devono restituirne una al mazzo), 3500 Fiorini e uno schermo del loro colore per tenere i soldi nascosti allo sguardo della… concorrenza. Fatto tutto? Bene, allora possiamo iniziare.

Il Gioco

Una partita a **Principi di Firenze** dura 7 turni e in ognuno di esse i giocatori eseguono due diverse fasi:

(1) – ASTA: in questa fase ogni giocatore, partendo da quello che ha lo stemma di Firenze, cerca di aggiudicarsi uno degli oggetti a disposizione: una tessera "Paesaggio" (Foresta, Parco o Lago), un Costruttore, un "Giullare" o una carta ("Prestigio", verde, o "Attrazione, gialla). Ogni "oggetto" può essere messo all'asta una sola volta e ogni giocatore può acquisirne uno soltanto per fase: si parte sempre da una base d'asta di 200 Fiorini e i rilanci (da fare in senso orario) devono essere di 100 Fiorini come minimo. Chi si aggiudica il "pezzo" messo all'asta non può partecipare ad altre offerte.

(2) – AZIONI: questa fase è il vero cuore di **Principi di Firenze** ed è possibile eseguire ogni volta DUE azioni (anche uguali, da scegliere fra le seguenti:

- Realizzare un'opera: il giocatore posa in tavola una carta "Mestiere" (che illustra un artigiano o un artista) e somma tutti i "Punti Costruzione" (PC) in suo possesso: il totale deve essere uguale o superiore al valore indicato per quel turno (per esempio 7 PC per il primo).

Ogni "personaggio" illustrato sulla carta mestiere ha tre "elementi" specifici che gli permettono di lavorare meglio (un paesaggio, un edificio e una tessera "Libertà") e quattro altri elementi comuni a tutti. Sommando il loro valore si ottiene il totale necessario:

- il paesaggio illustrato sulla carta assegna 3 PC;

- l’edificio assegna 4 PC; - la tessera libertà aggiunge altri 3 PC;

- ogni giullare sulla propria plancia vale 2 PC;

- ogni carta Attrazione (gialla) o Mestiere (blu) vale 1 PC;

- ogni Bonus (rosso) vale x PC in base al testo scritto sulla carta.

Foto 4 – Plancia di un giocatore in partita.

Siccome quello appena descritto è risultato nei test il punto più… ostico di **Principi di Firenze** proviamo a fare un esempio con l’aiuto della Foto 4 qui sopra: Il giocatore ha posato in tavola il “Giurista”, un personaggio che, per lavorare al meglio, deve potere fare lunghe passeggiate nel bosco (3 PC), trovarsi nel palazzo azzurro (la biblioteca, 4 PC) e sentirsi libero di scrivere come vuole (tessera “Opinione” a sinistra: 3 PC).

Sulla plancia “Principato” vediamo che il giocatore ha già acquisito due “Giullari” (2 x 2 PC), quindi raggiunge un totale di 14 PC, ai quali sommerà 1 PC per ogni carta gialla e blu (compreso il Giurista) e i bonus delle eventuali carte rosse in suo possesso, come indicato sul lato inferiore sinistro del Personaggio che vedete nella foto. I PC realizzati vengono evidenziati mettendo un pedone del proprio colore sul corrispondente valore del tracciato “Fama”: al termine dell’azione il giocatore può incassare tanti Fiorini quanti sono i PC realizzati (moltiplicando il valore per 100), oppure può trasformarli in Punti Fama (1 PF ogni 200 Fiorini). A fine round invece chi ha il pedone più avanti otterrà 3 Punti Fama.

- Costruire un Edificio: il giocatore sceglie una delle tessere sulla parte destra del tabellone e, pagando 700 Fiorini, la acquista e la mette sulla sua plancia all’interno di una griglia di 7x7 caselle quadrate, facendo attenzione a non posizionarla adiacente ad un altro edificio (ma può essere adiacente a un paesaggio, come avete visto nella Foto 4). Chi possiede un solo Costruttore spende molto meno per gli acquisti (300 Fiorini); chi ne possiede due, oltre allo sconto è autorizzato a costruire edifici adiacenti ad altri; chi ne ha tre (molto difficile, ma possibile) oltre ai vantaggi visti

sopra sa che per i nuovi edifici non spenderà più nulla (per lui sono gratis). **NOTA**: chi avesse bisogno di denaro per pagare le sue offerte può sempre far retrocedere il suo dischetto "Fama" sul tracciato e guadagnare 100 Fiorini per ogni casella perduta.

Foto 5 – Le tessere Libertà (in alto), insieme ai costruttori (quadrati) e ai Giullari.

- Prendere una tessera "Libertà" (una sola volta a turno: eccezione alle regole): il giocatore paga 300 Fiorini (cifra fissa) e sceglie una delle tre tessere "libertà" da posizionare sulla sua plancia: Religione (quella di colore arancione, in alto a sinistra nella foto, con le mani giunte), Opinione (azzurra, a destra, con un rotolo di carta) e Viaggio (quella verde con la bussola).

- Prendere una carta "Mestiere": sono quelle col dorso "blu": tutti ne avevano tre in mano a inizio partita, ma difficilmente riusciranno ad arrivare in fondo senza acquisirne almeno altre 2-3, se vogliono sperare di vincere. Il costo anche qui è di 300 Fiorini: dopo aver pagato il giocatore prende 5 carte dal mazzo, ne sceglie una e rimette le altre sotto.

- Prendere una carta "Bonus": anche in questo caso il costo è di 300 Fiorini e il giocatore preleva cinque carte (col dorso rosso) per sceglierne una e rimettere le altre sotto.

Foto 6 – Esempio di carte “Prestigio” (quelle col dorso verde, in alto) e Bonus (rosse in basso).

Le carte “Bonus” possono essere molto utili, soprattutto negli ultimi turni di ogni partita a **Principi di Firenze**, per aumentare il numero dei Punti Costruzione (PC) necessari alla realizzazione di un’Opera. La carta in basso a sinistra nella foto, per esempio, aumenta il totale di 1 PC per ogni foresta posseduta, quella al centro di 2 PC per ogni parco e quella di destra di 1 PC per ogni carta Mestiere o Attrazione che si ha in mano.

Le altre illustrate nella foto (quelle col dorso verde) sono invece le carte “Prestigio” e, come vedete, servono ad aggiungere una manciata di Punti Vittoria (PV) a fine partita: così chi avrà il maggior numero di edifici guadagnerà 6 PV extra (carta in alto a sinistra), chi possiede tutte e tre le tessere paesaggio avrà 8 PV e chi ha acquisito le tre tessere “Libertà” prenderà altri 8 PC, ecc.

Già che siamo in argomento vediamo anche cosa fanno le carte “Attrazione” (col dorso giallo): il loro nome deriva dal fatto che un giocatore, spendendo una carta gialla, può attrarre (prelevare) un “mestiere” già in tavola (realizzato precedentemente da un avversario) per risolverla a sua volta: può essere molto utile quando si possiedono già tutte le “richieste” del Personaggio.

Foto 7 – L'area del tabellone con il segnalino dei turni e i corrispondenti Punti Costruzione necessari per realizzare un'Opera. I dischetti colorati indicano invece i Punti Fama già acquisiti.

A fine turno si verifica chi ha il pedone più avanti sul percorso fama (ricordate? lo avevamo messo lì dopo aver eseguito un'opera) e quel giocatore otterrà 3 Punti Fama extra: poi tutti riprendono il loro pedone, lo stemma di Primo Giocatore si sposta di un posto a sinistra e si ricomincia tutto da capo.

La partita finisce al termine del settimo turno: ai Punti Fama già ottenuti (acquistando Paesaggi, costruendo palazzi, ecc.) si aggiungono quelli delle carte "Prestigio" realizzate e il giocatore con il totale più alto diventa (almeno per una sera) il "Principe" di Firenze.

Qualche considerazione e suggerimento

Prima di iniziare a giocare esaminate attentamente le quattro carte "Mestiere" che vi sono state date e verificate se alcune di esse hanno qualche oggetto in comune (parlo dei tre della parte alta della carta, i preferiti del Personaggio illustrato): poi scartate quella che non ne ha nessuno.

Durante la partita acquistare certe tessere sapendo che potranno essere usate per 2-3 personaggi diversi è un enorme vantaggio.

Foto 8 – Tutti i segnalini dei giocatori: i pedoni servono per segnare i PC spesi in un'opera, i dischetti di legno sono per il tracciato della Fama e il dado è per il gioco in solitario.

Ricordate sempre che durante ogni asta tutti i giocatori potranno acquisire un solo "Oggetto" quindi se avete deciso quale vi serve con urgenza non offrite denaro in aste che non vi interessano (sperando di far spendere più soldi agli avversari) perché potreste rischiare di… vincerle e non avere la possibilità di competere poi per il vostro obiettivo.

D'altra parte sapete anche che ogni "oggetto" diverso può essere messo all'asta una sola volta per round, quindi se qualcuno tenta di prendersi quello che vi serve davvero mostrate "i denti", digrignandoli, e fate capire all'avversario che sarete disposti a svenarvi pur di vincere quell'asta.

Qualche volta funziona…

Foto 9 – Tutti i Paesaggi e i Palazzi che si possono costruire.

Lo spazio disponibile nella griglia stampata sulla vostra plancia non è infinito, quindi bisogna sempre considerare anche il tipo di palazzo da acquisire, soprattutto ad inizio partita quando non sarà possibile metterne due adiacenti (per farlo servono infatti due costruttori!).

Avrete sicuramente già fatto qualche considerazione in merito durante la scelta dei Personaggi da tenere in mano, cercando di evitare le tessere più ingombranti, ma se avete dovuto scegliere delle carte “Mestiere” con palazzi impegnativi (come il rosa, il rosso o il verde che vedete nella Foto 9 qui sopra) allora dovrete impegnarvi ad ottenere almeno due Costruttori per poterli “incastrare” al meglio nella griglia.

Foto 10 – La scatola di Principi di Firenze.

Prima di chiudere accenniamo brevemente ai due Moduli extra inclusi nel regolamento di **Principi di Firenze**. Il primo (Cooperazione) permette di giocare in modo collaborativo, girando le plance personali sul retro e accostando le griglie (5x10 caselle) come indicato sul regolamento (in base al numero dei partecipanti) in modo da formare una grande area comune.

La fase delle Aste si svolge come nel gioco base, ma durante la costruzione è possibile farsi aiutare da un "vicino", dividendo i costi di costruzione e piazzando la tessera a cavallo delle due plance. Entrambi otterranno subito 3 Punti Fama e potranno utilizzare quell'edificio per realizzare le loro Opere.

Foto 11 – Le carte per il Modulo Musa e Principessa.

Il secondo Modulo si chiama “Musa e Principessa” e utilizza sei grandi carte (le vedete nella Foto 11 qui sopra) da posizionare scoperte sul tavolo (sul Banchiere si devono anche aggiungere 600 Fiorini).

Le regole di base restano le stesse con due eccezioni:

(1) non si possono convertire i Punti Fama in Fiorini (bisogna utilizzare il Banchiere),

(2) l’asta si effettua in due fasi: la prima è quella solita, mentre la seconda serve per aggiudicarsi le nuove carte: ognuna di esse, sul retro, ha 13 caselle (numerate da 3 a 15) e i giocatori possono mettere il loro pedone su una di esse.

Chi si aggiudica la carta paga il valore della casella moltiplicato per 100 Fiorini (chi, ad esempio, ha messo il pedone sul “9” deve pagare 900 Fiorini). Ogni carta può essere utilizzata una sola volta per eseguire la “sua” azione, poi viene rimessa sul tavolo (e può essere aggiudicata di nuovo nei turni successivi): il “Banchiere”, per esempio, elargisce i 600 Fiorini; il “Cardinale” permette di fare 3 azioni (invece delle 2… canoniche); la “Principessa” fa realizzare un’Opera senza usare una carta Mestiere; la “Musa” aggiunge ai PC delle Opere realizzate in quel turno un valore pari al numero del turno stesso; ecc.

Foto 12 – Le carte per il gioco “In solitario”.

Le ultime tre pagine del regolamento di **Principi di Firenze** sono dedicate al gioco “in Solitario”, per il quale servono l’ausilio di un mazzo di 21 carte “Automa” e un dado “D6”. Dovremo allora vedercela con il nobile “Lorenzo” e potremo affrontarlo in tre gradi di difficoltà (facile, media, difficile) in base alla somma iniziale da lui posseduta (0-1500-3500 Fiorini).

Avremo inoltre 2-3 giocatori “Fittizi” che ci accompagneranno in questa esperienza. Essendo un nobile… influente per Lorenzo non vale il divieto di piazzare i palazzi adiacenti, inoltre se resta senza il becco di un quattrino deve necessariamente utilizzare i Punti Fama, guadagnando 100 Fiorini per ogni casella di arretramento.

Durante l'Asta si gira una carta "Automa" che, nella parte alta, stabilisce le quotazioni di ogni oggetto con un valore di base a cui si devono aggiungere 100 Fiorini (fissi) e un numero extra che dipende dal lancio del dado "D6": se, per esempio, la carta dice che il Costruttore costa 2 + 1D6 e se sul dado esce un "5" il giocatore dovrà pagare (2+5) + 100 = 800 Fiorini. Naturalmente di fronte a cifre simili è possibile "passare": in tal caso Lorenzo potrà acquistarlo per sé a quel prezzo. Durante la Fase delle Azioni si rivela per prima una carta Mestiere del mazzo di Lorenzo per realizzare l'Opera relativa (e incassare i Fiorini dovuti). Stessa procedura per gli altri oggetti. Il conteggio dei PV a fine partita è come nel gioco base.

Commento finale

Principi di Firenze ci era piaciuto fin dalla prima edizione e negli anni lo abbiamo rigiocato più volte fra amici un po' esperti perché è molto competitivo (la fase delle aste poi è sempre un gioco a sé) anche se non è eccessivamente complicato o "cervellotico": qui sappiamo sempre cosa dobbiamo fare e possiamo decidere noi dove e quando utilizzare le nostre risorse.

Ovviamente il passaggio del tempo ha un po' influito sul sistema di gioco: nel 2000 era sicuramente uno dei più "avanzati" e oggi ha perso un pochino del suo smalto, tuttavia al momento in cui scriviamo occupa ancora la posizione 243 della classifica di BGG (con oltre 15.000 voti al suo attivo) quindi direi che la maggior parte dei giocatori sembra pensarla come noi. Un ottimo titolo che non deve mancare nella ludoteca di ogni giocatore, quindi "grazie" a Cranio Creations per avercelo riproposto.

"Si ringrazia la ditta CRANIO CREATIONS anche per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"

DIFFERENZE FRA "PRINCES OF FLORENCE" DELL'EDIZIONE ORIGINALE (PF) E LA NUOVA EDIZIONE (PF2)

(Comparazione del "Gioco Base")

1 – SCATOLA (PF) – Scatola del tipo "Bookcase" (PF2) – Scatola quadrata Standard

2 – TABELLONE (1) (PF) – Misure: 208x300 mm, con 50 caselle del tracciato PV (PF2) – Misure: 284x570 mm, con tracciato e caselle per tessere e carte

3 – PLANCE DEI GIOCATORI (5) (PF) – Misure: 208x300 mm con sommario ed elenco tessere (PF2) – Misure: 165x206 con icone per le tessere + 5 Plance "Principato" (107x207 mm) con caselle per tessere liberta + 5 Schede "Sommario" (107x186 mm) in cartoncino

4 – CARTE (PF) – 60 carte (59x92 mm): 21 Professione + 20 Bonus + 14 Prestigio + 5 Reclutamento (PF2) – 60 carte (63x89 mm): stesso tipo e numero delle vecchie, ma grafica miglio9trata e dorsi evidenziati a colori.

5 – SEGNALINI DEI GIOCATORI (PF) – 5 Segnalini di legno colorato: verde, rosso, blu, grigio e nero dischetti di legno + 5 Marcatori cilindrici (150 mm – H= 10 mm) (PF2) – 5 Segnalini di legno

colorato: giallo, verde, rosso, blu e nero + 5 dischetti (20 mm) di legno colorato + 5 gettoni "Punteggio 100/200" (20 mm) da de-fustellare + 1 Dischetto (20 mm) di legno bianco per il Primo Giocatore

6 – TESSERE (PF) – 30 Tessere "Edificio" da de-fustellare con solo i tetti, di varie forme e dimensioni + 18 Tessere "Paesaggio" da de-fustellare di tre forme e dimensioni + 12 Tessere "Libertà (21x34 mm) da de-fustellare + 6 Tessere "Costruttore" (20x20 mm) da de-fustellare + 7 Gettoni "Giullare" (20 mm) da de-fustellare (PF2) – 30 Tessere "Edificio" da de-fustellare, con colori diversi e varie forme e dimensioni + 18 Tessere "Paesaggio" da de-fustellare, colorate e di tre forme e dimensioni + 12 Tessere "Libertà (20x47 mm) da de-fustellare + 6 Tessere "Costruttore" (20x20 mm) da de-fustellare + 7 Gettoni "Giullare" (20 mm) da de-fustellare

7 – MONETE (PF) – 27 monete da "100 Fiorini", 12 da "500" e 14 da "1.000) (PF2) – 32 monete da "100 Fiorini", 14 da "500" e 12 da "1.000"

8 – ALTRI COMPONENTI ESCLUSIVI DELLA NUOVA RISTAMPA - 5 Schermi nei colori dei giocatori - 6 carte "Personaggio (70x120 mm) per il Modulo "Musa e Principessa) - 21 carte "Automa" (63x89 mm) per il gioco in solitario - 1 Dado "D6" per il gioco in solitario

9 – REGOLAMENTO - Le regole di base (da pag. 1 a pag. 10) sono esattamente le stesse, incluse note e sommario a margine delle pagine.

- Ci sono poi due pagine di spiegazioni dettagliate sulle carte a pag. 11 e 12 della vecchia edizione e a pag. 18-19 della nuova.

- A pag. 10 della NUOVA edizione sono state aggiunte alcune regole specifiche per il gioco in DUE.

- A pag. 11-13 della NUOVA edizione sono state aggiunte le regole per il gioco "In Solitario", utilizzando le apposite carte "Automa" e un dado D6.

- A pag. 14-15 della NUOVA edizione è stato aggiunto il modulo "Musa e Principessa" che utilizza le apposite carte grandi (Personaggio).

- A pag. 16-17 della NUOVA edizione ci sono le regole per giocare Princes of Florence in modo cooperativo.