



# FIRENZE

Stratégiai játék 2-4 építőmester számára 12 éves kortól; Andreas Steding játéka

## A játék koncepciója

A 12-14. század Firenzéjében a város hatalmas és befolyásos családjai nemcsak a kereskedelemben és a politikában harcoltak egymással. Megpróbálták túlszárnyalni egymást abban is, hogy ki épít magasabb, főleg négyzet alaprajzú lakótornyokat, mint státuszszimbólumokat. Ebben a játékban építőmesterek vagyunk, akik a családok megbízása alapján jártok el és tornyokat építetek. A játékban a kártyák által adott különböző színű téglákból építetek meg a tornyokat.

De legyetek óvatosak! Amint elkezdtek az egyik torony építését, minden körben emelnetek kell rajta, máskülönben lebontják, mint egy elhagyott épületet. Figyeljete a többiek építkezéseire is, hogy ne szerezzék meg az orrotok előtt az építési megbízásokat! A befejezett megbízásokért győzelmi pontokat kaptok, és aki a legtöbbet szerezte ezekből, az nyeri a játékot.

## A játéktábla



## A játék tartozékai

- ♣ 1 játéktábla
- ♣ 88 téglá:
  - 25x fehér
  - 18x sárga
  - 15x zöld
  - 12x piros
  - 10x kék
  - 8x lila
- ♣ 52 akciókártya
- ♣ 8 áttekintő kártya (4x A, 4x B)
- ♣ 4 építési hely
- ♣ 4 győzelmi pont jelölő (a 4 játékos színeiben)
- ♣ 36 pecsét (a 4 játékos színeiben)
- ♣ 7 semleges pecsét
- ♣ 4 kis pecsét (a 4 játékos színeiben)
- ♣ 19 erkély lapka
- ♣ 4 szint lapka
- ♣ 1 játék vége lapka
- ♣ 1 zsák
- ♣ 1 akciókártya áttekintő lap

## Előkészületek

**1** Tegyétek a játéktáblát középre!

**2** Tegyétek a szint lapkákat a 4 kis helyre a fehér torony bal oldalára, a szinteknek megfelelő helyre!



**12** Tegyétek a győzelmi pont jelölőket a győzelmi pont sáv 0 mezőjére! Mindig mozgassátok előre a jelölőt a megfelelő mezővel, amikor győzelmi pontot kaptok a játék során!



**11** Fordítsátok fel a húzó pakli legfelső kártyáját és tegyétek a kártyasor bal első helyére! Aztán tegyétek a második kártyát a második helyre, a harmadikat a harmadikra, stb., egészen addig, amíg a hat kártyahely be nem telik! Most húzzatok véletlenszerűen 4-4 téglát a zsákból, és tegyétek azokat a hat kártya mindegyikére!

Tipp: Mindig kövessétek a megfelelő sorrendet! Csak akkor vegyétek ki a kártyákhoz tartozó téglákat a zsákból, ha már mindenki megkapta a fehér tégláit és elhelyezte azokat a saját raktárában!



**10** Vegyétek ki a 10 induló kártyát az akciókártyák közül! Ezek a lapok alján egy induló jel találhatók. Tegyétek félre őket egy kis időre! Keverjétek meg a maradékot, és tegyétek képpel lefelé a húzó pakli helyére! Most keverjétek meg a 10 induló kártyát, és tegyétek azokat képpel lefelé a húzó pakli tetejére!



**9** Ha most játszotok elsőként Firenzt, azt javasoljuk, hogy ne használjátok a Campanile akciókártyát. Vegyétek ki azt a pakliból és tegyétek vissza a dobozba! Amikor viszont a Campanile kártyával játszotok, bizonyosodjatok meg róla, hogy minden játékos ismeri ennek a hatását, mielőtt még a játék elkezdődik! A leírást megtaláljátok a csatolt áttekintő lapon.





**3** Tegyétek a játék végét jelző lapkát a két középső torony feletti ovális helyre!

**4** Fordítsátok az erkély lapkákat a római számok oldalukra és keverjétek meg őket! Fordítsatok fel 4-et közülük, egy I, egy II, egy III és egy IV jelűt! Tegyétek ezeket a játéktáblára úgy, hogy lefedjék a megfelelő színű torony megfelelő szintjét!

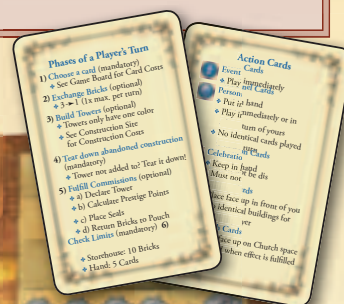


**5** Most vegyétek el az 5 semleges pecsétet és fedjétek le vele 5 tetszőleges szintet bármely toronyban, anélkül, hogy meglévő erkély lapkáná tennétek azt! Bármelyik szintet választhatjátok. Azt javasoljuk, hogy ne tegyetek több, mint 2 lapkát egy toronyba (erkély és/vagy pecsét együtt). Ezen felül javasoljuk, hogy ezekből legalább 2 vagy 3 pecsét a 3. vagy a 4. szintre kerüljön lerakásra. A megmaradt 2 semleges pecsétre nincs szükség, azok visszatehetőek a dobozba.



**Tipp:** További tanácsokat találtok az erkélyek elhelyezésére és a pecsétek elhelyezésére a 8. oldalon. Akár úgy is lerakhatjátok a lapkákat, ahogy a képen látható.

**6** Minden játékos elvesz egy építési helyet és egy áttekintő lapot, és maga elé teszi.



**8** Aki legutoljára járt toronyban, az lesz a kezdőjátékos, és 2 fehér téglát kap. Az óramutató járása szerint minden játékos eggyel több fehér téglát kap, mint a kezdőjátékos: azaz 3, 4, és 5 téglát. Tegyétek ezeket az építési hely alá, tehát nem az építési hely lapkára! Ez a játékos raktára. Tegyétek az összes megmaradt téglát a zsákba és keverjétek meg őket!



**7** Most minden játékos választ egy pecsét szintet, és elveszi az alábbi számú pecsétet a játékosok számától függően, a megfelelő színben:

- ✦ 2 játékos: 9 pecsét
- ✦ 3 játékos: 7 pecsét
- ✦ 4 játékos: 6 pecsét

Tegyétek a kis pecsétet magatok elé; ez mutatja meg, hogy milyen színnel vagytok. A megmaradt pecséteteket tegyétek vissza a dobozba!

## Építési megbízások

A játéktábla felső részén hat tornyot láthattok. Színeik azonosak a téglák színeivel. A tornyok szintjei egy-egy építési megbízásnak felelnek meg. A bal oldali kis szám azt jelzi, hogy hány szintet igényel a torony, hogy egy építési megbízás teljesüljön. A nagy számok azt jelzik, hogy hány győzelmi pontot kaptok akkor, ha teljesítitek az építési megbízást.

**Példa:** Ez egy pontosan öt zöld téglából álló toronyra vonatkozó építési megbízás, amelynek teljesítése után négy győzelmi pont jár.

Összesen 36 megbízás létezik. Azok a megbízások, amelyeket semleges pecsét fed le, az adott játékban már nem elérhetők. Amint teljesítettél egy megbízást, fedd le azt a saját pecséteddel! Minden megbízást csak egyszer lehet teljesíteni.

### Erkélyek

Az erkély lapkák négy megbízást fednek le. Ezek az erkélyek különleges megbízásokat jelképeznek, egy különlegesen pompás toronyban, ezért további győzelmi pontokat hoznak. Az erkély megbízásokat csak megadott sorrendben lehet teljesíteni, ahogy azt a római számok mutatják. A játék elején csak az I. számú erkély megbízás teljesíthető. Csak azután teljesíthető a II. számú, ha az I. számút valaki már teljesítette. A II. teljesítése után következik a III. teljesítése, és így tovább.



## A játék menete

A kezdőjátékostól indulva a többiek az óramutató járása szerint kerülnek sorra. Csak az a játékos léphet, akin éppen a sor van. Minden játékos lépése hat fázisból állhat, az alábbi sorrendben:

- 1) válassz egy kártyát (kötelező)!
- 2) cseréld téglákat (választható)!
- 3) építs tornyokat (választható)!
- 4) bontsd le az elhagyott épületeket (kötelező)!
- 5) teljesíts megbízásokat (választható)!
- 6) ellenőrizd a limiteket (kötelező)!

### 1) Válassz egy kártyát!

Amikor rád kerül a sor, választanod kell pontosan egyet a 6 felfordított akciókártya közül a kártyasorból. A kártya alatt lévő szám megmutatja, hogy mennyi téglát kell fizetni a kiválasztott kártyáért. Ezt a kártya költségének hívják. A kártya a bal szélén ingyenes. A többi mindig eggyel több téglába kerül, mint a bal oldali szomszédja.

A kártya költségének kifizetéséhez el kell vened a megfelelő számú téglát a raktáradból. Ezeket a téglákat le kell raknod a kiválasztott és elvenni szándékozott kártyától balra lévő kártyákra, mindegyikre egyet-egyet. A fizetéshez bármilyen színű téglát felhasználhatsz.

**Tipp:** Figyeljete a megfelelő sorrendre! Előbb ki kell fizetned az árat, mielőtt elveszed a kártyát és a téglákat. Azaz nem használhatsz fel az elveendő téglákat arra, hogy kifizessz a kiválasztott kártya árát.

Most vedd el a kiválasztott kártyát és a rajta lévő téglákat a tábláról! Tedd a téglákat a raktáradba! Hogy a kártyával mi történik, az a bal felső sarkában lévő jeltől függ:



Az esemény kártyákat azonnal ki kell játszani.



A személyzet kártyákat a kezvedbe kell vened. Azonnal vagy bármikor később is kijátszható, ha rád kerül a sor.



Az ünnep kártyákat a kezvedbe kell vened, és azok ott is maradnak a játék végéig, normál esetben.



Az épület kártyákat tedd magad elé képpel felfelé! Bármikor felhasználhatod őket, akár azonnal is.



A templom kártyákat tedd a templom kártya helyek egyikére képpel felfelé!

A 7. oldalon megtalálod az akciókártyák részletes leírását. Most üres hely van a kártyasorban. Mozdasd az ettől jobbra lévő kártyákat eggyel balra, a nyilak irányába! Ezt követően fordítsd fel a húzó pakli legfelső lapját és tedd a jobb oldali legszélső helyre! Vegyél el 4 téglát a zsákból és tedd őket az új kártyára!

**Tipp:** Abban a nem várt esetben, ha a zsákban negyennel kevesebb téglá van, tegyétek az összes zsákban megmaradt téglát a kártyára! Ha ezt követően valaki téglákat tesz vissza a zsákba, a hiányos kártyán nem egészítjük ki a téglák számát.





**Példa:** Thomas balról a harmadik kártyát választja, ez a Hercegnő. Hogy kifizesse a kártya költségét, elvesz két téglát a raktárából, és egyet-egyét az elvett kártyától balra lévő kártyákra tesz. Aztán a kezébe veszi a Hercegnő kártyát, és beteszi a kártyáról levett 4 téglát a saját raktárába.



Végül Thomas az üres helytől jobbra lévő összes kártyát eggyel balra mozgatja, majd a pakli legfelső lapját képpel felfelé elhelyezi a megüresedett, jobb oldali legszélso helyre. A kör végén kivesz 4 téglát a zsákból és ráteszi őket az új kártyára.

## 2) Cserélj téglákat!

A kártyasorban lévő egyik kártyán lévő kiválasztott téglát elcserélheted a raktáradban lévő 3 bármilyen téglára. Egyszerűen csak rakd a 3 téglát a raktáradból a kiválasztott kártyára, és tedd át a kiválasztott téglát a kártyáról a raktáradba! A 3 téglát, amit beadsz, bármilyen színű lehet. Körönként csak egyszer cserélhetsz így téglát. A téglák cseréje teljesen szabadon választható, akár ki is hagyhatod ezt a fázist.



**Példa:** Daniela 3 téglát rak a raktárából a Nagykereskedő kártyára, azért, hogy elvegye róla a kék téglát és a raktárába tegye.

## 3) Építs tornyokat!

Ebben a fázisban a raktáradban lévő téglákat felhasználhatod arra, hogy tornyokat építs vagy növeld a magasságukat. Az alábbiak az építés szabályai:

- ✦ 1 téglát = 1 szint
- ✦ minden tornyoknak azonos színű téglákból kell állnia
- ✦ a tornyok mindig az építési területeken épülnek
- ✦ elkezdhetsz új tornyot építeni, de folytathatod egy már megkezdett torny építését is
- ✦ annyi tornyot építhetsz egyszerre, amennyit csak akarsz
- ✦ a tornyok lehetnek azonos színűek, de különbözőek is; a tornyok magassága nem csökkenhet
- ✦ körönként legfeljebb 6 téglát adhatsz a tornyokhoz
- ✦ körönként 2 téglát beépítése ingyenes; ha többet akarsz beépíteni, akkor azokért fizetni kell, méghozzá a raktárból elvett téglák formájában, ezt hívjuk építési költségnek

Az építési költséget az adott körben beépített összes téglák száma alapján határozzuk meg.

Beépített téglák száma	Építési költség
1	0
2	0
3	1
4	3
5	6
6	10

Ezeknek a költségeknek az összefoglalását megtalálod az építési területeden feltüntetve.

Az építési költségek szempontjából lényegtelen, hogy hány tornyot építesz vagy hogy milyen magasak a tornyok. Az egyetlen, ami számít, az az adott körben beépített téglák száma.

Az építési költség kifizetése érdekében egyszerűen helyezd át a megfelelő számú téglát a raktáradból a zsákba! A felhasznált téglák színe nem számít. Olyan színű téglákkal fizetsz, amilyenekkel akarsz, függetlenül a beépített téglák színétől.



**Példa:** Holger 4 tornyot épít párhuzamosan és 8 téglája van a raktárában. Úgy dönt, hogy 2 téglát beépít a fehér tornyába, emellett egy-egy téglát be akar építeni a sárga és a zöld tornyaiba is. Mivel nincs piros téglája, ezért a piros tornyot ebben a körben nem tudja továbbépíteni.

Holger összesen 4 téglát épít be, aminek az építési költsége 3 téglá. 1 fehér, 1 zöld és 1 kék téglát visszatesz a zsákba. A raktárában 1 sárga téglá marad. Ezt ebben a körben nem tudja felhasználni, mivel nem tudja kifizetni az 5 téglá beépítésének építési költségeit.

## 4) Bontsd le az elhagyott épületeket!

Az összes olyan torony, amelyik az építési területeden áll a körödben, de amelyiket nem építed tovább a körödben, elhagyott épületnek számít. Ezeket most le kell rombolnod. A tornyot alkotó téglák felét tedd vissza a zsákba (páratlan számú téglánál felfelé kerekítsd a zsába teendő téglák számát), a maradékot pedig tedd a raktáradba!

**Példa:** Az előző példában Holger nem tudott téglát beépíteni a piros tornyába, ami 3 téglából áll. Ezért Holgernek le kell ezt az épületet bontania. 2 téglát a zsákba tesz, 1 téglát pedig a raktáradba.

## 5) Teljesíts megbízásokat!

Ebben a fázisban választhatsz, hogy fel akarod-e használni valamelyik tornyodat egy megbízás teljesítésére, vagy tovább akarod építeni őket. Csak olyan megbízásokat teljesíthetsz, amelyeket nem takar el pecsét. Az erkély megbízások közül mindig csak a legalacsonyabb római számút lehet teljesíteni

(lásd 4. oldal, Erkélyek). Egy torony szintjeinek (azaz tégláinak) száma pontosan meg kell, hogy feleljen a megbízásban lévő számnak. Nem lehet több vagy kevesebb szinttel teljesíteni a megbízást.

Egy megbízás teljesítéséhez az alábbi lépéseket kell végrehajtani:

- ✦ a) Hangosan mondd ki, hogy melyik tornyot akarod felhasználni!
- ✦ b) Számold el a megfelelő győzelmi pontot, ami a táblán olvasható, úgy, hogy a megfelelő számú mezővel előre lépteted a győzelmi pont jelölődet!
- ✦ c) Takard le a teljesített megbízást az egyik pecséteddel!
- ✦ d) Tedd az összes felhasznált téglát a zsákba!

Ezután újabb megbízásokat is teljesíthetsz. Ha egy erkély megbízást teljesítettél, a következő erkély megbízást is teljesítheted ugyanabban a körben.



**Példa:** Holger a 6 szintes zöld tornyát választja ki ahhoz, hogy teljesítse a megfelelő megbízást, amiért 5 győzelmi pontot kap. Ezután ráteszi a fekete pecsétjét a megfelelő megbízásra, és dobja a 6 zöld téglát a zsákba.

Ezután Holger teljesíteni akarja az I. számú erkély megbízást a fehér tornyával. Ezért további 7 győzelmi pontot kap. Legújabb pecsétjét erre a megbízásra helyezi, majd a fehér téglákat a zsákba teszi. (Innentől a II. számú piros erkély megbízás válik teljesíthetővé.) Holger nem tud több megbízást teljesíteni a sárga tornyával, mivel a három szinthez tartozó sárga megbízást már lefedi egy pecsét.





## Szint bónusz

A fehér toronytól balra található 4 szint lapka. Ezek bónusz pontokat adnak annak a játékosnak, aki elsőként teljesít egy adott torony magassághoz tartozó megbízást. Ez lehet egy erkély megbízás is. Ha megkaptad ezt a bónuszt, mozgasd a győzelmi pont jelölődöt előre a megfelelő mezővel! Tedd vissza a szint lapkát a dobozba, mivel mindegyiket csak egyszer lehet megszerezni!



**Példa:** Amikor Holger teljesíti a 6 szintes zöld torony megbízást, a 6-os szinthez tartozó szint lapka még mindig a táblán van. Holger plusz 2 győzelmi pontot kap és a szint lapkát a dobozba teszi.

## 6) Ellenőrizd a limiteket!

Amikor befejezed a körödet, 2 limitet ellenőrizned kell: a raktár limitet és a kártya limitet. Ezek a limitek csak ebben a fázisban érvényesek, tehát a körben korábban túlléphetők tetszőleges mértékben; csak a kör végén van jelentőségük.

A raktár limit azt jelenti, hogy összesen legfeljebb 10 téglád lehet a raktáradban. (Az építési területeden lévő tornyok téglái nem számítanak ide.) Ha több, mint 10 téglád van a raktáradban, vissza kell tenned annyit a zsákba, hogy 10 maradjon. Szabadon megválaszthatod a visszatett téglák színét.

A kártya limit azt jelenti, hogy legfeljebb 5 akciókártyád lehet. A kezeden lévő összes Személyzet és Ünnepek kártyád és a játékban lévő összes Épületed beleszámít ebbe. Ha több, mint 5 akciókártyád van, elég Személyzet és Épület kártyát kell a dobó paklira tenned ahhoz, hogy csak 5 maradjon nálad.

Általában nem dobhatsz el Ünnepek kártyákat ebben a fázisban. Még akkor sem, ha valakinek több, mint 5 Ünnepek kártyája van, nem dobhat el egyet sem. Ez kivételt képez a fenti szabály alól, és a kör végén ez a valaki tarthat több, mint 5 kártyát a kezében. Viszont az összes Személyzet és Épület kártyát el kell dobnia.

**Tipp:** Ha a kezeden van a Patrícus kártya, felhasználhatod egy Ünnepek kártya eldobására. Ezt követően újra ellenőrizd a kártya limitet.

## Akciókártyák

Általában ha egy akciókártya szövege ellentmond az általános szabálynak, akkor a kártyán lévő szabálynak van elsőbbsége. A kártyán lévő PP rövidítés jelentése győzelmi pont (presztízs pont).

A játék során feltűnik, hogy el fogsz dobni lapokat. Ahogy ez történik, hozzátok létre egy dobó paklit a tábla mellett! Amikor a táblán lévő húzó pakli kimerül, keverjétek meg a dobó paklit és használjátok fel új húzó pakliként!

5 féle akciókártya van, amelyeket a bal felső sarkukban lévő jel alapján lehet megkülönböztetni.

### Esemény kártya



Ha a köröd során esemény kártyát választasz, azonnal végre kell hajtandod az ott olvasható utasítást. Ha a kártya nem említi kifejezetten, hogy az összes játékos érintett, akkor a hatás csak azt a játékost érinti, aki az adott körben lépett. A végrehajtás után dobd el a kártyát!

### Személyzet kártya



Ha személyzet kártyát húzol, vedd a kezedbe! Kijátszható azonnal vagy a játék során később is. Ez utóbbit azonban csak akkor teheted meg, ha épp a te köröd van. Egy adott körben annyi személyzet kártyát játszol ki, amennyit akarsz, azonban nem játszatsz ki 2 vagy több azonos nevű kártyát. A kijátszott személyzet kártyák a dobó paklira kerülnek.



### Ünnepek kártya

A játékosok a kiválasztott ünnepek kártyát a kezükbe veszik. (Egy kivétel az Emlékmű kártya, ami akkor is a játékoshoz kerülhet, ha nem éppen az ő köre van.) Ez a kártya ott marad a játékos kezében a játék végéig. Nem lehet azt eldobni, még akkor sem, ha ezzel meghaladja a kártyák száma a kártya limitet. (Csak a Patrícus kártya teszi lehetővé, hogy eldobj Ünnepek kártyát.)



### Épület kártya

Ha épület kártyát húzol, tedd azt képpel felfelé magad elé! Ettől kezdve használhatod a tulajdonságát. Nem lehet a birtokodban két azonos épület. Felhúzhatsz azonos épület kártyákat, de azonnal a dobó paklira kell dobnod azt. (Pl. ha már van egy Műhely kártyád, felhúzhatsz a kártya sorból a Műhely kártyát, de azonnal el is kell dobnod.)



### Templom kártya

Bármelyik felhúzott templom kártyát azonnal a 4 templom kártya hely egyikére kell tenni. Addig marad ott, amíg hatása nem kerül végrehajtásra. Ezt követően a dobó paklira kerül.

**Tipp:** Az összes akciókártya összefoglalóját megtaláljátok a csatolt áttekintő lapon.

## A játék vége

Az első játékos, aki az utolsó pecsétjét is felteszi a táblára, 5 bónusz győzelmi pontot kap jutalomként. Elveszi a játék vége lapkát és lefordítva maga elé teszi. Minden további játékos pontosan még egyszer sorra kerül.

A játéknak tehát akkor van vége, amikor az a játékos lépett, aki a játék vége lapkával rendező játékos jobb oldalán ül. Ezt követően sor kerül a végső pontozásra.

### Végső pontozás

Elsőnek a többségi bónuszt osztjuk ki minden torony szín után. Ennek összegét a torony tetején lengő zászlón lévő szám mutatja. Ezt az a játékos kapja, aki a legtöbb ilyen színű megbízást teljesítette, azaz az, akinek az adott színű tornyon a legtöbb pecsétje van (az erkélyek ugyanúgy számítanak, mint a többi szint). Egyenlőség esetén az kapja a bónuszt, akinek magasabb szinten van a pecsétje a tornyon.

Most fordítsátok meg az összes ünnep kártyát és mozgassátok a győzelmi pont jelölőket a sávon előre vagy hátra! Akinek a legtöbb győzelmi pontja van, az nyeri a játékot. Döntetlen esetén több győztes van.

**Példa:** Thomas (sárga) teljesített egy fehér megbízást, Holger (fekete) kettőt, Daniela (kék) egyet sem. Ezért Holger megkapja a fehér többségért járó plusz 2 pontot. Ami a sárga megbízásokat illeti, Thomas (sárga) és Daniela (kék) között döntetlen áll fenn. A többségi bónuszt Daniela kapja, mert az ő legmagasabb sárga megbízása a 6. szinten van, míg Thomasé ezzel szemben csak az 5. szinten van.



## Tippek a játék előkészítéséhez

Az erkélyek kiválasztása és a semleges pecsétek elhelyezése során a játék elején Firenze-t minden alkalommal eltérő módon tudjátok felépíteni. Nemcsak az 5 semleges pecsétet tartalmazza a játék a normál játékhoz, de további 2 pecsétet is. Ezek számát a játékban változtathatjátok. Minél kevesebb a semleges pecsét, annál egyenletesebb a játék. Ellenben ha minél többet használtok, a megbízásokért folyó harc élesebb lesz, és fontosabbá válik felfedni és kivédeni azt, amit az ellenfeleid terveznek.

A semleges pecsétek véletlenszerűen is elhelyezhetők, de a 3. és 4. szinten elhelyezett pecsétek száma fogja meghatározni a játék stratégiáját. Minél több ilyen pecsét van ezeken a szinteken, annál nehezebb lesz nyerni kis megbízások teljesítésével és az Elismerés kártyával, és fordítva.

### Dobjatok a kockával!

Alternatíván dobhattok kockával is, hogy meghatározzátok a semleges pecsétek helyét. Először a színre, aztán a szint számára nézve dobjatok a kockával!

### Halott szín

Amikor szándékosan osztjátok szét a pecséteket, kipróbálhatjátok az alábbi variánst is: Válasszatok egy szint, pl. a zöldet, és fedjétek le ennek az összes megbízását semleges pecséttel! (Ha zöld erkélyt húztok, akkor cseréljétek ki egy másik színűre!) Mivel nincsenek zöld megbízások, a zöld téglák viszonylag értéktelenné válnak. Ettől még használhatók cserére, költségek vagy adók kifizetésére, stb.

## Szerzők

**Játéktervező:** Andreas Steding  
**Illusztrátor:** Michael Menzel  
**Formatervezés:** Michael Menzel, Hans-Georg Schneider  
**Megvalósítás:** Thygra Board Game Agency  
**Magyar fordítás:** drkiss

Copyright © 2010, 2011  
 Pegasus Spiele GmbH,  
 Straßheimer Str. 2,  
 61169 Friedberg, Germany.  
 Minden jog fenntartva.  
 www.pegasus.de



**Pegasus Spiele**

A Pegasus Spiele szeretne köszönetet mondani az összes játéktesztelőnek. Külön köszönet a Hipodice Spieleclub e. V.-nek, amelynek 2008-as játéktervezői pályázatán a Firenze 2. helyezést ért el (Firenzei építészek címmel).