

IL PRINCIPE

Gioco di Strategie

Giocatori: 2-5

Età: dai 12 anni

Durata: 90 minuti circa

Contenuti

100 Carte Edificio



20 Università



20 Cattedrale



20 Municipio



20 Castello



20 Mercato



Dorso

Numero di Punti Vittoria

15 Carte Città



Costo in Ducati

Carte Edificio richieste per la costruzione

Dorso



1x10 Ducati



6x5 Ducati



33x1 Ducato



Segnapunti in 5 colori e 12 segnalini Blason per giocatore



5 Tessere Ruolo Maggiore



5 Carte Famiglia



5 Tessere Ruolo Minore



Indicatore "Il Principe"



Aree per le tessere Ruolo

Scala Punti Vittoria

Regione

Città

Inizio

↑

Idea e Scopo del Gioco

I 5 protagonisti di questo gioco si contendono ricchezza, reputazione e potere durante il Rinascimento. I giocatori assumeranno il ruolo dei signori delle più influenti famiglie d'Italia e dovranno cercare di ricoprire i ruoli più importanti della vita politica e culturale del tempo e di raggiungere la supremazia nella costruzione delle città, guadagnando così Punti Vittoria. Il giocatore con più Punti Vittoria al termine della partita sarà dichiarato vincitore.

Preparazione del Gioco

Posizionate il tabellone di gioco al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie la famiglia con cui desidera giocare e riceve la carta Famiglia corrispondente, i 12 segnalini Blasone della famiglia, un capitale iniziale di 5 Ducati e un cilindro segnapunti, che posizionerà sullo spazio 0 della scala Punti Vittoria.

Mescolate separatamente le carte Edificio e le carte Città, e piazzatele in due mazzi coperti accanto al tabellone di gioco. Quindi pescate le prime 4 carte Città dal mazzo e collocatele a faccia in su accanto al mazzo stesso.

I Ducati rimasti formano la Banca. Collocate le tessere Ruolo accanto alle aree corrispondenti del tabellone di gioco, in modo che i Ruoli Maggiori siano allineati nella prima riga e i Ruoli Minori nella seconda riga.

Determinate il primo giocatore (ad esempio, chi ha visitato l'Italia per ultimo). Questo giocatore riceve l'indicatore "Il Principe" e viene definito "Il Principe".

Svolgimento del Gioco

Il gioco si svolge in una serie di round di gioco. Ogni round è composto da 4 fasi.

Fase 1 – Nuove Carte Edificio

Fase 2 – Asta delle Carte Edificio

Fase 3 – Costruzione delle Città / Giocare Nuove Carte Edificio

Fase 4 – Assegnazione dei Ruoli

Fase 1 – Nuove Carte Edificio

Ogni giocatore pesca 4 carte Edificio dal mazzo e le aggiunge alla propria mano, quindi sceglie dalla propria mano 2 carte Edificio e le pone coperte sul tavolo, davanti a sé (Un giocatore può tenere in mano le carte acquisite nei round precedenti. Non c'è limite al numero di carte che i giocatori possono tenere in mano). Inoltre ogni giocatore riceve 5 Ducati dalla Banca. Il denaro va tenuto nascosto durante il gioco.

Fase 2 – Asta delle Carte Edificio

In questa fase i giocatori si aggiudicano all'asta le carte Edificio giocate sul tavolo durante la Fase 1. Nel corso dell'asta, un giocatore non può offrire più Ducati di quelli in suo possesso. Per prima cosa, scoprite e raggruppate per colore tutte le carte Edificio giocate a faccia in giù sul tavolo durante la Fase 1, ordinandole iniziando dal colore con il minor numero di carte, e proseguendo con gli altri colori in ordine crescente di carte.

In caso di colori con lo stesso numero di carte, ordinate le carte Edificio secondo l'ordine dei colori indicato sul tabellone di gioco (1. Verde, 2. Bianco, 3. Rosso, 4. Blu, 5. Giallo).

Dopo aver raggruppato e ordinato le carte per colore, i giocatori adesso si aggiudicano queste carte all'asta.

Esempio con 4 giocatori:



Sono state giocate queste carte

Le aste iniziano con il colore verde e terminano con il colore blu.

Adesso ogni gruppo di carte Edificio dello stesso colore viene messo all'asta, uno dopo l'altro. Il maggior offerente si aggiudica tutte le carte Edificio del colore messo all'asta.

L'asta per tutte le carte di un determinato colore inizia sempre dal giocatore con l'indicatore "Il Principe" e prosegue in senso orario. Al proprio turno, ogni giocatore (compreso il primo di turno) può fare un'offerta in Ducati o ritirarsi. Se un giocatore si ritira, è escluso dall'asta per quel colore di carte Edificio. Ogni offerta deve essere superiore alle precedenti, e l'asta continua fin quando tutti i giocatori tranne uno (il maggior offerente) non si sono ritirati.

Questo giocatore è il vincitore dell'asta e:

- prende in mano tutte le carte Edificio messe all'asta
- paga la sua offerta alla Banca
- riceve il segnalino "Il Principe"
- può costruire immediatamente una città – in aggiunta alla città che potrà costruire durante la Fase 3 (vedi "Costruzione delle Città").

Se tutti i giocatori si ritirano subito, cioè non viene fatta alcun'offerta, le carte Edificio del colore messo all'asta vengono rimosse dal gioco.

Fase 3 – Costruzione delle Città/ Giocare Nuove Carte Edificio

Iniziando dal "Principe" e proseguendo in senso orario, ogni giocatore ha due possibilità:

1) Costruire una città o 2) giocare altre carte Edificio.

Eccezione: Nel primo round di gioco, non è possibile costruire città durante le Fasi 2 e 3.

Costruzione delle Città

Per poter costruire una città, il giocatore sceglie una delle carte Città a faccia in su sul tavolo e ne paga "i costi". Il giocatore deve giocare dalla propria mano il numero esatto di carte del colore appropriato indicato sulla carta Città; egli deve giocare scoperte davanti a sé. Quando il giocatore piazza le carte Edificio davanti a sé, deve raggrupparle per colore. Il giocatore deve inoltre pagare alla Banca l'ammontare di Ducati indicato sulla carta Città.



***Esempio:** la Famiglia Medici costruisce Milano. Il giocatore deve giocare davanti a sé due carte Edificio blu, una carta rossa e una gialla. Inoltre, egli deve pagare 4 Ducati alla Banca.*

Quando un giocatore costruisce una città, riceve il numero di Punti Vittoria indicato sulla carta Città e può piazzare il numero di segnalini Blasone indicato sulla stessa carta Città. Questi segnalini devono essere posizionati nelle regioni adiacenti alla città appena costruita, tuttavia il giocatore può distribuirli nelle varie regioni adiacenti come meglio crede. Se un giocatore non ha più Blasoni da piazzare, non ne piazzerà più.

Esempio: la Famiglia Medici guadagna 6 Punti Vittoria per la costruzione di Milano, per cui il giocatore avanza il suo segnalino di sei spazi sulla scala Punti Vittoria. Inoltre i Medici possono piazzare due dei loro segnalini Blasono nelle regioni adiacenti a Milano (blu e verde).

Ora tutti i giocatori, escluso il costruttore della città, ricevono Punti Vittoria per le tessere Ruolo in loro possesso. Per ogni tessera Ruolo Maggiore dello stesso colore di almeno una carta Edificio utilizzata per la costruzione della città, il giocatore che la possiede riceve 2 Punti Vittoria. Per ogni tessera Ruolo Minore dello stesso colore di almeno una carta Edificio utilizzata per la costruzione della città, il giocatore che la possiede riceve 1 Punto Vittoria.

Esempio: Per la costruzione di Milano, tutte le famiglie, tranne il costruttore, ricevono Punti Vittoria per il possesso delle tessere Ruolo blu, rosse e gialle.

La carta della città appena costruita viene riposta nella scatola, a faccia in giù. Pescate dal mazzo di carte Città una nuova carta e ponetela, scoperta, accanto alle altre 3 carte Città.

Giocare Nuove Carte Edificio

Un giocatore può giocare delle carte Edificio, invece di costruire una città. Egli gioca un qualsiasi numero di carte di un unico colore, ponendole scoperte sul tavolo, davanti a sé. Il giocatore aggiunge queste carte Edificio alle altre carte Edificio dello stesso colore che il giocatore ha davanti a sé.

Fase 4 – Assegnazione dei Ruoli

Restituzione delle tessere Ruolo

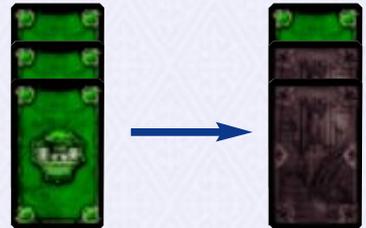
All'inizio di questa fase tutti i giocatori posizionano nuovamente accanto al tabellone di gioco tutte le tessere Ruolo in loro possesso.

Nuova distribuzione delle tessere Ruolo

Seguendo l'ordine dei colori (Verde, Bianco, Rosso, Blu, Giallo) i Ruoli Maggiori e i Ruoli Minori vengono ora distribuiti ai giocatori. Il giocatore che ha davanti a sé il maggior numero di Edifici di un dato colore prende la tessera Ruolo Maggiore del colore corrispondente e la pone davanti a sé, dopodiché gira a faccia in giù metà (arrotondando per eccesso) delle carte Edificio dello stesso colore, in modo da tenerle coperte sul tavolo.

Il giocatore con il secondo maggior numero di carte Edificio dello stesso colore prende la tessera Ruolo Minore e la pone davanti a sé, senza girare le proprie carte a faccia in giù.

Esempio: la Famiglia Medici ha il maggior numero di Edifici verdi (3 carte) riceve il Mastro (il Ruolo Maggiore verde), quindi gira a faccia in giù due carte. Dopo esegue l'abilità speciale del Ruolo.



Si possono verificare due situazioni speciali:

1. Un unico giocatore possiede, a faccia in su davanti a sé, il maggior numero di Edifici di un dato colore E diversi giocatori sono in parità per il secondo maggior numero di Edifici dello stesso colore. Il giocatore con il maggior numero di Edifici riceve il Ruolo Maggiore, mentre il Ruolo Minore viene messo all'asta tra i giocatori con il secondo maggior numero di Edifici.
2. Diversi giocatori hanno davanti a sé il maggior numero di Edifici di un dato colore. In tal caso, questi giocatori si contenderanno all'asta il Ruolo Maggiore, mentre il Ruolo Minore non verrà assegnato per questo turno.

Può quindi accadere di diverse tessere Ruolo non vengano assegnate e rimangano accanto al tabellone di gioco. Questi Ruoli non appartengono a nessuno e non possono essere usati da alcun giocatore. È anche possibile che in un round di gioco un giocatore riceva diverse tessere Ruolo.

L'asta per le tessere Ruolo nei casi 1 e 2 si svolge allo stesso modo dell'asta per le carte Edificio durante la Fase 2, con la differenza che in questo caso

possono partecipare all'asta solo i giocatori in situazione di parità. Il giocatore che vince l'asta prende la tessera Ruolo, paga i Ducati alla Banca e riceve il segnalino "Il Principe". Se tutti i giocatori si ritirano, la tessera Ruolo rimane, non aggiudicata, accanto al tabellone di gioco.

Abilità Speciali dei Ruoli

Quando un giocatore prende una tessera Ruolo, deve eseguire immediatamente la relativa abilità speciale. Si inizia con il Ruolo Maggiore e si prosegue con il Ruolo Minore.

Colore	Ruolo Maggiore	Ruolo Minore	Abilità Speciale
Verde	Mastro	Apprendista	Il giocatore gira a faccia in su una carta coperta non verde, tra quelle che ha in gioco davanti a sé.
Bianco	Vescovo	Sacerdote	Il giocatore guadagna 1 Punto Vittoria.
Rosso	Magistrato	Notaio	Il giocatore pesca una carta Edificio dal mazzo, aggiungendola alla propria mano.
Blu	Signore	Cavaliere	Il giocatore piazza un Blasone in una regione a sua scelta. Ne non ha Blasoni, non ne piazza.
Giallo	Banchiere	Mercante	Il giocatore riceve 2 Ducati.

Fine del Gioco

Il gioco termina quando:

- Alla fine della Fase 1 ci sono meno di 4 carte Città accanto al tabellone di gioco. In questo caso il gioco termina immediatamente.
- All'inizio della Fase 1 il numero di carte Edificio nel mazzo è inferiore ai seguenti valori: 12 Edifici in una partita con 3 giocatori, 16 Edifici in una partita con 4 giocatori, 20 Edifici in una partita con 5 giocatori. In questo caso viene giocato l'ultimo round di gioco, con delle piccole modifiche:
 - Nella Fase 1 i giocatori ricevono solo i Ducati dalla Banca, senza aggiungere carte Edificio alla propria mano.
 - Nella Fase 2, in una partita con 3 giocatori, vengono pescati 6 Edifici dal mazzo e messi direttamente all'asta, 8 Edifici in una partita con quattro giocatori e 10 Edifici in una partita con 5 giocatori. Se ci sono meno carte di quelle richieste, la partita termina immediatamente. Le altre Fasi vengono giocate normalmente.

Assegnazione dei Punti Vittoria

Punti Vittoria per le Regioni

Al termine del gioco viene valutata ogni regione del tabellone di gioco, e i giocatori che nella regione hanno la maggioranza di segnalini Blasone ricevono dei Punti Vittoria. Ecco la distribuzione dei Punti Vittoria per la maggioranza di segnalini Blasone in ciascuna regione: In ciascuna regione, il giocatore con il maggior numero di segnalini Blasone guadagna 5 Punti Vittoria. Il giocatore (o i giocatori, in caso di parità) con il secondo maggior numero di segnalini Blasone nella regione guadagna 2 Punti Vittoria. In caso di parità tra due o più giocatori per il maggior numero di segnalini Blasone, ognuno di essi guadagna 5 Punti Vittoria. In tal caso, in quella regione non si assegnano Punti Vittoria per i giocatori con il secondo maggior numero di segnalini Blasone.

Esempio di valutazione finale delle regioni: Nella regione blu la famiglia Carraresi (Rosa) possiede il maggior numero di Blasoni e guadagna 5 Punti Vittoria. Nella regione, Visconti (Nero) e Gonzaga (Viola) hanno un Blasone,



quindi guadagnano 2 Punti Vittoria ciascuno. Nella regione verde, D'Este (Arancione) ha la maggioranza con 3 Blasoni e guadagna 5 Punti Vittoria, mentre Carraresi (Rosa) guadagna 2 Punti Vittoria. Nella regione rossa Visconti (Nero) ha la maggioranza esclusiva, per cui guadagna 5 Punti

Vittoria. Nella regione gialla Medici (Grigio) e Gonzaga (Viola) hanno entrambi la maggioranza e guadagnano 5 Punti Vittoria ciascuno. Visconti possiede un Blasono nella regione, ma non riceve Punti Vittoria.

Altri Punti Vittoria

I giocatori ricevono altri Punti Vittoria nei seguenti casi:

- 2 Punti Vittoria per ogni Ruolo Maggiore
- 1 Punto Vittoria per ogni Ruolo Minore
- 2 Punti Vittoria per ogni serie di 5 carte Edificio di colore diverso che il giocatore ha in gioco davanti a sé, sia coperte che scoperte
- 2 Punti Vittoria per la maggior quantità di Ducati (in caso di parità tutti i giocatori interessati guadagnano 2 Punti Vittoria)
- 2 Punti Vittoria per il maggior numero di carte Edificio in mano (in caso di parità tutti i giocatori interessati guadagnano 2 Punti Vittoria)

Il vincitore è il giocatore che, al termine dell'assegnazione finale dei Punti, ha più Punti Vittoria. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di Edifici in gioco davanti a sé. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che detiene il primo Ruolo Maggiore, secondo l'ordine dei colori.

Regole Speciali per 2 Giocatori

All'inizio della partita, rimuovete dal gioco i seguenti elementi:

- Tutte le tessere Ruolo Minore
- 7 Carte Edificio per colore
- 5 Carte Città pescate casualmente (riponetele nella scatola senza guardarle)

Nella Fase 1 entrambi i giocatori pescano 5 carte Edificio e ne giocano 3; inoltre ricevono 6 Ducati.

Il gioco termina se, all'inizio della Fase 1, ci sono meno di 10 carte Edificio nel mazzo. Nella Fase 2 tutte le carte rimaste vengono quindi messe all'asta.

Variante

Durante il gioco i giocatori dovranno far fronte alla continua carenza di denaro, per cui è necessaria una costante attenzione nella gestione dei propri fondi. Se i giocatori vogliono rendere il gioco più semplice, aumentando il denaro a propria disposizione, possono adottare la seguente variante: Il capitale iniziale è 10 ducati e in ogni round ogni giocatore riceve 6 Ducati. È possibile costruire una città anche nel primo round di gioco.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Avete acquistato un prodotto di qualità. Se nonostante ciò qualche componente dovesse risultare mancante o danneggiato, contattateci. Avete domande da rivolgerci? Vi aiuteremo con piacere:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Traduzione a cura di Michele Lo Mundo (michelelomundo@libero.it)

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVI

Versione 1.0

