

# **PRINCIPI DEL RINASCIMENTO**

## REGOLE DI GIOCO

### **INTRODUZIONE**

“Principi del Rinascimento” è ambientato nell’Italia del Rinascimento, nel periodo 1470-1500. In quest’epoca l’Italia era divisa fra molte fazioni in conflitto fra loro. Fu il periodo di maggior gloria per i Condottieri, Signori che sostenevano il proprio stravagante stile di vita combattendo guerre per conto di altre Città. I modi per spendere il proprio denaro erano numerosi, con artisti quali Leonardo da Vinci e Michelangelo in attività. Furono anche gli anni nei quali Machiavelli scrisse il suo famoso trattato, essendo al tempo stesso sconcertato e affascinato dalla natura infida di questi principi.

Nel gioco ogni giocatore assume il ruolo di una delle 6 famiglie di Condottieri – Baglioni, Bentivogli, d’Este, Gonzaga, Malatesta e Montefeltro, ognuna rappresentata da una tessera. Ogni Famiglia ha una sua abilità speciale, scritta sulla tessera. I giocatori lotteranno per fare della loro Famiglia la più potente d’Italia (il potere è misurato in Punti Vittoria – PV). La misura maggiore del successo sarà data dal controllo degli interessi nelle 5 maggiori città italiane dell’epoca – Milano, Venezia, Firenze, Roma e Napoli.

### **SET UP DEL GIOCO**

- Tirare un dado per scegliere chi sarà il primo giocatore.
- Procedendo in senso orario dal primo giocatore, ogni giocatore sceglie una Tessera Famiglia e la mette di fronte a sé.
- Ogni giocatore inizia con 40 Ori e 12 punti Influenza.
- Indicare lo Status iniziale di ogni città sul display Status delle Città (City Status) usando i dischi di legno colorati (Venezia 7, Milano e Firenze 6, Roma e Napoli 5).
- Mettere la pedina nera sulla casella “0” della scala delle Guerre Combattute (Wars Fought Track).
- Dividere le tessere Truppe e disporle scoperte a fianco del Piano di Gioco in pile dello stesso tipo.
- Disporre le tessere Città scoperte a fianco del Piano di Gioco in colonne dello stesso colore, in modo tale che ogni tessera sia chiaramente visibile.
- Separare le tessere Evento in 3 pile, a seconda della decade (I, II, III). Il primo set dovrà essere disposto in modo che ogni tessera sia chiaramente visibile.
- Mettere la tessera Papa vicino alle tessere Evento.
- Mischiare le tessere Tradimento e metterle coperte in una pila singola vicino al Piano di Gioco.

- Notare che tutte le tessere a parte le tessere Tradimento sono disposte scoperte in modo che ogni tessera sia chiaramente visibile.

### **REGOLE IMPORTANTI**

- I segnalini Oro e Influenza possono essere tenuti a faccia in giù. Un giocatore deve però mostrare chiaramente quanti segnalini di ciascun tipo possiede.
- I giocatori possono contrattare in qualunque momento nel corso della partita. Le sole cose che possono essere scambiate fra i giocatori sono però solamente i segnalini Oro e Influenza, mai le tessere. Un giocatore non può mai dare una tessera a un altro giocatore. A parte questo i giocatori possono fare qualunque tipo di accordo; va tuttavia sottolineato che gli accordi non sono vincolanti per i giocatori.
- Un giocatore normalmente può avere al massimo 2 tessere Tradimento. Questo limite può essere aumentato con tessere Famiglia e/o Città. Un giocatore può acquistare tessere oltre il proprio limite, ma deve poi scartarne a sufficienza per rientrare nello stesso.
- Un giocatore può avere al massimo tessere di 3 città differenti e non più di 6 in totale.
- Un giocatore può avere al massimo 1 tessera per ciascun tipo di Truppe.
- Un giocatore non può mai scartare una tessera Città.
- Una volta utilizzata in un decennio l'abilità di una tessera Città, quest'ultima deve essere ruotata di 90°.

### **GIOCARE LA PARTITA**

Una partita dura 3 decenni. In ciascun decennio ci saranno un numero variabile di round di gioco. Un decennio termina non appena l'ultima tessera Evento del decennio corrente è stata aggiudicata all'asta. Dal momento che sono i giocatori che scelgono quando le tessere Evento vengono messe all'asta, non esiste un numero fisso di round in un decennio.

All'inizio del primo decennio occorre di nuovo scegliere a caso chi sarà il primo giocatore (per non consentire a un giocatore di scegliere per primo la Famiglia e giocare poi per primo). In ogni decennio seguente l'ordine di gioco continuerà dall'ultimo giocatore ad aver compiuto un'azione.

Procedendo in senso orario ogni giocatore compirà 1 azione per round. Ci sono 4 azioni fra cui scegliere. In ogni round la scelta è indipendente da quelle fatte negli altri round. Nei round successivi alcune azioni potrebbero non essere più disponibili.

Le 4 azioni sono:

- COMPRARE UNA TESSERA – Truppe o Tradimento.
- METTERE ALL'ASTA UNA TESSERA – Città, Evento o il Papa.
- INIZIARE UNA GUERRA – fa muovere la pedina delle Guerre Combattute.
- PASSARE – il giocatore può comunque partecipare ai round successivi.

Al termine di ogni decennio:

- I giocatori riscuotono le proprie rendite (Oro e Influenza).
  - ❖ La rendita in Oro è indicata da un numero su un cerchio giallo.
  - ❖ L'Influenza è indicata da un numero su un cerchio grigio.
- I giocatori ricevono le rendite delle guerre, precedentemente messe nelle città di appartenenza al termine delle guerre.
- Il Papa viene rimesso nell'area delle tessere Evento (fatta eccezione per l'ultimo decennio).
- Le tessere Città utilizzate vanno ruotate per ripristinare il normale orientamento.
- La pedina delle Guerre Combattute va rimessa nella casella "0".
- Il set successivo di tessere Evento va disposto in modo che ogni tessera sia chiaramente visibile.

Al termine del 3° decennio, dopo che sono state raccolte tutte le rendite, i giocatori calcolano il totale dei propri PV. Le abilità legate alle tessere Città non vengono utilizzate nella fase di calcolo dei PV. Il giocatore con il totale più alto è il vincitore.

### **PUNTI VITTORIA – PV**

Mettere le pedine Status delle Città nei 5 spazi PV a lato della scala dello Status delle Città. La pedina associata alla città con lo Status più alto va nella casella 10, quella associata alla seconda città va nella casella 7, e così via in ordine decrescente. In caso di parità ha la precedenza la città con più tessere Artista allocate. In caso di ulteriore parità tutte le città interessate prendono i PV associati allo spazio contestato più basso (ad esempio se 2 città sono alla pari per aggiudicarsi il 2° posto entrambi ottengono i PV associati al 3° posto. La città successiva prenderà i PV del 4° posto).

I giocatori ottengono:

- Il valore in PV di una città per ogni tessera di quella Città posseduta.
- I PV delle tessere Evento.
- 3 PV per la tessera Papa (solo nell'ultimo decennio).
- 6 PV per chi ha più Ori.\*
- 3 PV per il secondo giocatore con più ori.\*
- 4 PV per chi ha più Influenza (4 PV anche in caso di parità).

(\*) Se 2 o più giocatori sono in parità per il primo posto allora entrambi ricevono 6 PV. I giocatori con più Ori dietro a loro ricevono ciascuno 3 PV.

- Le pedine Vittoria danno PV secondo la scala seguente:

1 pedina	1	=	1PV
2 pedine	1+2	=	3PV
3 pedine	1+2+3	=	6PV
4 pedine	1+2+3+4	=	10PV
5 pedine	1+2+3+4+5	=	15PV ecc.

## LE AZIONI

### Comprare una Tessera

Solo una tessera può essere acquistata da un giocatore nel suo round.

Le tessere Truppe vengono pagate in Oro in base al loro valore. I giocatori possono scartare una tessera Truppe *invece* di acquistarne una. La tessera scartata torna fra le tessere disponibili.

Le tessere Tradimento costano 1 Oro e 1 Influenza, (come indicato sul retro delle tessere).

### Mettere all'asta una tessera

Il giocatore attivo sceglie una tessera Città, Evento o il Papa (se ancora disponibile) e la mette all'asta.

Le regole dell'asta variano a seconda della tessera:

- Tessera Città

Il giocatore attivo deve fare la prima offerta, che deve essere almeno il doppio dello Status corrente della Città. Le offerte proseguono in senso orario. Se un giocatore passa non può successivamente rientrare nell'asta.

- Tessera Evento

Il giocatore attivo non è obbligato a fare un'offerta. La prima offerta può essere "0". La tessera verrà ottenuta gratuitamente se non ci saranno altre offerte. Le tessere saranno pagate in Oro o Influenza come indicato dal simbolo circolare o quadrato presente sulla tessera. Un giocatore può offrire più di quanto possiede se ha sufficienti sconti su tessere Famiglia/Città/Tradimento da consentirgli di pagare l'offerta con quanto possiede.

Il giocatore che acquista una tessera Evento:

- ❖ Tiene le tessere con PV fino alla fine del gioco.
- ❖ Mette subito una tessera "+1 Sta" su un box Città e aumenta lo Status di quella Città di 1 livello.
- ❖ Tiene una tessera Mercante fino alla fine del gioco;
- ❖ Gioca immediatamente l'Invasione Francese su una città, riducendo il suo Status di 2, o la scarta. Dopo essere stata giocata o scartata questa tessera è rimossa dal gioco.

- Tessera Papa

L'asta si svolge nello stesso modo di quella per le tessere Evento.

### Iniziare una Guerra

Questa azione non può essere scelta se la pedina delle Guerre Combattute ha raggiunto il limite per il decennio (4 guerre per decennio con meno di 5 giocatori, altrimenti 5).

- Il giocatore attivo decide le 2 città che combatteranno, mettendo un disco nero su quella che attacca e uno bianco su quella che difende, e *avanzando di 1 casella la pedina delle Guerre Combattute* (NdT).

- Un'opzione di Veto può essere giocata ora. Anche in caso di veto la pedina delle Guerre Combattute non torna indietro. Una Guerra contrastata da un Veto conta ai fini del limite delle Guerre.
- Si mette all'asta la posizione del Condottiero (cioè del rappresentante) per la città che attacca. Solo i giocatori con almeno una tessera Truppe possono partecipare all'asta. Il giocatore attivo fa la prima offerta. I giocatori che passano non possono rientrare successivamente nell'asta. Le offerte proseguono in senso orario fino a che rimane un solo giocatore. Quest'ultimo paga la propria offerta con punti Influenza e prende il dado nero.
- Si mette all'asta la posizione del Condottiero (cioè del rappresentante) per la città che difende. Solo i giocatori con almeno una tessera Truppe possono partecipare all'asta. Dall'asta è ovviamente escluso il vincitore dell'asta che assegnava il ruolo di Condottiero per la città attaccante. Il giocatore attivo (se possibile) fa la prima offerta. I giocatori che passano non possono rientrare successivamente nell'asta. Le offerte proseguono in senso orario fino a che rimane un solo giocatore. Quest'ultimo paga la propria offerta con punti Influenza e prende il dado bianco.
- Se nessuna delle due posizioni viene aggiudicata allora la guerra si è svolta ed è terminata in uno stallo (non ci sono ulteriori conseguenze).
- Se solo una posizione è stata aggiudicata l'altra città combatte con un valore di attacco o difesa di +3. Un giocatore neutrale tirerà il dado per tale città.
- Le città pagano il proprio condottiero in Oro (sia per l'attacco che per la difesa – NdT). L'importo pagato è pari allo Status attuale della città. L'Oro deve essere messo sulla città "di origine" del giocatore (cioè del Condottiero – NdT), da dove sarà riscosso al termine del decennio.
- Risoluzione del combattimento:
  - ❖ Entrambi i lati calcolano i valori di attacco o difesa delle proprie Truppe, includendo eventuali modificatori dovuti alle tessere possedute, e aggiungono il totale al tiro di un dado.
  - ❖ Se l'attaccante vince il combattimento ha termine.
  - ❖ Se il risultato è un pareggio, o il difensore vince, quest'ultimo contrattacca. Si svolge allora un secondo round di combattimento dove il difensore usa il proprio valore di attacco e l'attaccante il proprio valore di difesa.
  - ❖ Se il contrattacco ha successo allora il difensore è vittorioso. Qualunque altro risultato fa terminare la guerra con un pareggio (stallo).

Se il vincitore del round decisivo totalizza il doppio (o più) del suo avversario, allora la città vittoriosa aumenta il suo Status di 2 livelli sulla scala dello Status delle Città, mentre quella sconfitta diminuisce di 2 livelli il proprio. Altrimenti la città vittoriosa aumenta di 1 livello e quella sconfitta diminuisce di 1 livello.

Lo Status di una città non può mai andare oltre il 10 o sotto il 3. Il fatto che una città ha raggiunto il limite non previene la variazione dello Status della città rivale.

Il giocatore che ha rappresentato la città vittoriosa prende 1 pedina Vittoria. Da notare che non vengono mai perse truppe.

### **Passare**

Passare in un round è una scelta possibile. I giocatori non perdono il diritto a partecipare al gioco nei round successivi.

## **LE TESSERE**

### **Tessere Famiglia**

Ogni famiglia ha un'abilità speciale, come di seguito descritto:

- BAGLIONI – ottieni uno sconto di 1 Influenza ogni volta che vinci l'asta per diventare un Condottiero.
- BENTIVOGLI – Puoi tenere una tessera Tradimento extra.
- MALATESTA - Puoi tenere una tessera Tradimento extra.
- MONTEFELTRO - ottieni uno sconto di 1 Oro o 1 Influenza ogni volta che vinci l'asta per acquistare una tessera Artista.
- GONZAGA - ottieni uno sconto di 1 Oro o 1 Influenza ogni volta che vinci l'asta per acquistare una tessera Artista.
- D'ESTE – Aggiungi 1 al valore di attacco e difesa di una tessera Truppe Artiglieria (devi ovviamente averne una per ottenere il bonus).

### **Tessere Tradimento**

- CORROMPERE TRUPPE – Questa tessera può essere giocata solamente quando si sta combattendo una guerra e dopo che sono stati assegnati i Condottieri per le 2 città. Puoi giocare questa tessera solo se sei uno dei due giocatori che combattono oppure hai la tessera Papa e sei in una Santa Alleanza con uno dei due combattenti. L'ordine nel quale i giocatori possono scegliere di utilizzare questa tessera è: l'attaccante per primo, poi il difensore, infine il Papa. Questa tessera non può essere giocata dopo il tiro dei dadi. Puoi giocare questa tessera su QUALSIASI tessera Truppe scoperta. I valori di attacco/difesa di quella tessera non saranno utilizzati durante tutta la guerra in corso (cosa che può condizionare anche eventuali benefit dovuti a tessere Città che si basavano sulla stessa tessera Truppe).
- CORROMPERE UN CARDINALE – Questa tessera vale 3 punti Influenza se usata per pagare il costo della tessera Papa.
- CONGELARE UN'OFFERTA – Puoi giocare questa tessera quando è il tuo turno di fare un'offerta (persino se scegli di passare) in un'asta. Puoi giocare questa tessera contro qualunque giocatore. Quel giocatore non potrà aumentare la sua offerta la prossima volta

che sarà chiamato a farlo, cosa che probabilmente gli farà perdere l'asta. Non puoi giocare questa tessera se sei già uscito dall'asta in corso.

- RUBARE INFLUENZA – Puoi rubare 2 punti Influenza da un giocatore. Questa tessera può essere giocata solo quando sei il giocatore attivo. Essa non può essere giocata se è in corso un'asta.
- RUBARE ORO – Puoi rubare 3 Ori da un giocatore. Questa tessera può essere giocata solo quando sei il giocatore attivo. Essa non può essere giocata se è in corso un'asta.
- VETO – Puoi giocare questa tessera dopo che un giocatore ha dichiarato una guerra fra due città, ma prima di iniziare le aste per scegliere i Condottieri. La guerra non ha luogo. La pedina delle Guerre Combattute avanza comunque di 1 casella sulla relativa scala.
- INIZIARE UNA GUERRA – Alla fine del tuo turno puoi utilizzare questa tessera per iniziare una guerra. Questo non fa avanzare la pedina delle Guerre Combattute sulla relativa scala. Essa è cioè una guerra aggiuntiva, e viene combattuta seguendo le stesse regole di una guerra normale.

### **Tessere Città**

- BANKING – Se hai una di queste tessere allora una volta per decennio puoi scambiare fino a 3 Ori per 3 punti Influenza o vice versa. Puoi usare questa tessera in qualunque momento durante il decennio ma mai dopo che è stata messa all'asta l'ultima tessera Evento, a meno che non serva per aiutare proprio il pagamento di quest'ultima (quindi non puoi usare questa abilità per convertire Ori/Influenza quando si aggiudicano i PV alla fine del gioco).
- LUCREZIA BORGIA – Se hai questa tessera puoi rubare 2 punti Influenza a un giocatore una volta per decennio. Questa abilità non può essere utilizzata se c'è un'asta in corso (quindi non è possibile rubare Influenza a un giocatore che ha fatto un'offerta impedendogli di pagare l'offerta in caso di successo nell'asta).
- LUDOVICO SFORZA – Una volta per decennio puoi chiedere che entrambi i dadi utilizzati per risolvere una guerra vengano tirati di nuovo. Il secondo tiro di dadi sarà quello definitivo e non potrà essere rifiutato a favore del primo.
- LORENZO MEDICI - Hai l'abilità di esercitare il Veto una volta per decennio.
- CESARE BORGIA/FERRANTE DI ARAGONA – Per ogni tessera di questo tipo che possiedi puoi tenere una tessera Tradimento extra. Nota che 2 tessere Famiglia hanno la stessa abilità.
- ALFONSO DI ARAGONA – Puoi usare questa tessera una volta per decennio. Quando la usi prendi una tessera Tradimento dalla pila. Questa non conta come un'azione. Puoi usare questa tessera nello stesso turno in cui la hai acquistata o quando sei il giocatore attivo.
- RODERIGO BORGIA, GIOVANNI MEDICI, DELLA ROVERE, FAMIGLIA ORSINI, FAMIGLIA COLONNA – Ognuna di queste tessere ti permette di pagare 1 punto Influenza in meno se vinci l'asta per diventare Papa.

- CATERINA SFORZA – Aggiungi +2 al tuo totale in difesa quando combatti. Devi avere almeno una tessera Truppe per ottenere questo bonus.
- BALESTRIERI GENOVESI – Aggiungi +1 al valore di difesa di una tessera Balestrieri se ne possiedi una.
- MERCENARI SVIZZERI – Aggiungi +1 ai valori di *attacco e difesa* di una tessera Picchieri se ne possiedi una. Paghi inoltre 1 punto Influenza in meno se vinci un’asta per diventare un Condottiero.
- ARMIERE – Aggiungi +1 al valore in attacco di una tessera Cavalleria se ne possiedi una. Paghi inoltre 1 punto Influenza in meno se vinci un’asta per diventare un Condottiero.
- FANTERIA SPAGNOLA - Aggiungi +1 ai valori in *attacco e difesa* di una tessera Fanteria Leggera se ne possiedi una.

### **Tessere Evento**

- 2/3/4 PV – Se vinci questa tessera la tieni fino alla fine della partita e guadagni il numero indicato di PV.
- +1 STA - Se vinci questa tessera la devi mettere a fianco di una delle città maggiori (nell’apposita casella), aumentando poi lo Status della città di 1 livello sulla scala dello Status. Più di una tessera Evento “+1 STA” può essere messa in una città.
- MERCANTE - Se vinci questa tessera la tieni fino alla fine della partita. Ogni tessera Città Mercante che possiedi ti farà guadagnare 1 Oro extra e varrà 1 PV extra alla fine della partita. L’effetto di queste tessere è cumulativo, così se avessi entrambi le tessere Evento Mercante guadagneresti 2 Ori extra e 2 PV extra per ogni tessera Città Mercante.
- I FRANCESI INVADONO - Se vinci questa tessera la devi giocare subito, il che vuol dire che devi giocarla contro una città o scartarla. Se scegli di usarla contro una città riduci lo Status di quella città di 2 livelli. La tessera dopo l’uso non viene messa vicino alla città, bensì va rimossa dal gioco.

### **Il Papa**

- GUADAGNO EXTRA DI 3 ORI – Guadagni 3 Ori extra nella fase di Riscossione delle Rendite.
- SANTA ALLEANZA – Puoi aggiungere le tue tessere Truppe a quelle di un giocatore in guerra. Non vieni pagato per questo e non ottieni pedine PV anche se ti sei schierato con chi poi vince la guerra. Aggiungi al combattimento solamente la forza delle tessere Truppe, non i modificatori delle tessere Città che possiedi.
- BONUS DI 3 PV – Se hai la tessera Papa alla fine del gioco guadagni 3 PV extra.

### **Credits**

Game designed by Martin Wallace

All artwork by Peter Dennis

Graphics by Ian Legge

Traduzione italiana di Paolo D’Ulisse