

Age of Renaissance

regolamento ed. Descartes/Tilsit

Componenti

1 plancia di gioco che rappresenta una carta semplificata del mondo ed le diverse tabelle di gestione di gioco.

6 cartoni promemoria d'aiuto di gioco ai giocatori che servono anche ad immagazzinare le pedine.

1 blocco di registri

3 dadi sei facce (verde, nero e bianco)

3 marcatori fronte-retro eccedenza/penuria.



6 serie di pedine di sei colori ripartiti come qui sotto:

Pedine London

25 pedine di controllo

1 marcatore navale

36 pedine espansione

1 marcatore malcontento

1 marcatore riga di gioco

12 marc. merci



e similmente:

Pedine Paris



Pedine Venezia



Pedine Barcelona



Pedine Hamburg



Pedine Genoa



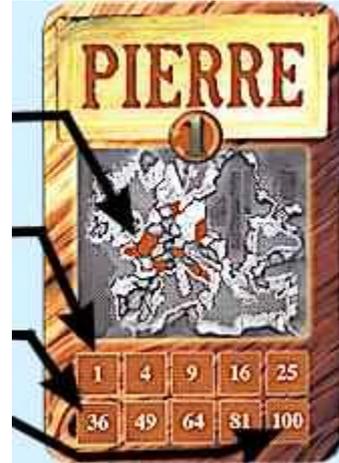
64 carte storia che comprendono 27 carte merce, 18 carte avvenimento e 19 carte personalità.



Esempio di carta personalità
Numero dell'epoca non cerchiato:
da scartare dal gioco alla fine
del giro



Esempio di carta avvenimento
Numero dell'epoca
cerchiato: da porre sulla
pila scarta



Esempio di carta merce
Provincia produttrice
di Pietra
Reddito per 1 provincia
Reddito per 6 province
10° casella di progressione
del reddito

Delle lettere di cambio da 1, 5, 10, 20 e 100 ducati,, 36 unità di ogni tipo, per un importo totale di 4896 ducati.



80 carte di controllo di merci, (8 carte di pietra, 9 di lana, 7 di bosco, 8 di cereali, 8 di tessuti, 6 di vino, 7 di metallo, 5 di pelliccia, 6 di seta, 7 di spezie, 5 di oro, 4 di avorio.)



Qui sopra l'esempio delle 7 carte di metallo.

Regole Del Gioco

0. Nota: Pedine Ef=Espansione fronte Er=Espansione retro
Pedine Cf=Controllo fronte Cr=Controllo retro

1. NOTA CHE RIGUARDA LA PRESENTE VERSIONE DEL GIOCO:

Questa versione del gioco è differente, per alcuni dettagli, dalla versione originale americana. Integra, oltre gli errata corregge ufficiali, un buon numero di miglioramenti concepiti per semplificare il gioco ed accorciarne le partite. Le modifiche essenziali riguardano:

- La riduzione del malcontento
- La regola del patronato
- Gli attributi di certi progressi
- La distribuzione iniziale delle carte
- La cancellazione della distinzione in gioco di base, intermedio ed in campagna, sostituita da una modulazione del livello di difficoltà e della durata di una partita.

L'insieme di queste modifiche è stato messo a punto per l'autore originale del gioco, Jared Scarborough in collaborazione con la squadra di traduzione/adattamento.

2. INTRODUZIONE

2.1 contesto storico

Age of Renaissance è un gioco di strategia per tre-sei giocatori che descrive l'evoluzione della civiltà occidentale dalle sue origini, all'inizio del MedioEvo, fino al suo stabilimento come cultura dominante alla fine del Rinascimento (750-1750).

Lo sviluppo della civiltà occidentale risulta da numerosi fattori. Questo gioco è centrato sull'evoluzione dei poteri commerciali occidentali (Venezia, Genoa, London, Paris, Hamburg e Barcelona) che furono le sorgenti finanziarie dello sboccio culturale che sbocciò nel Rinascimento, dal XIV al XVI secolo, e l'Illuminismo.

2.2 ruolo dei giocatori

Ogni giocatore incarna uno dei sei poteri commerciali e cerca di conquistare delle province per controllarne il mercato. Nel gioco, l'accesso al mercato di una provincia è realizzato sulla plancia di gioco, o per una delle pedine espansione segno di una debole presenza commerciale, eventualmente condivisa con altri poteri, o per un pedina di controllo che segna il controllo commerciale della provincia, sorgente di redditi regolari (9.6). Per prendere il controllo di una provincia, basta che un potere commerciale saturi il suo mercato nell'assenza di pedine avversarie, questo vuol dire che dispone in essa di pedine di espansione Er del suo colore pari alla capacità commerciale della provincia. Se no, occorre indebolire la concorrenza durante costose rivalità commerciali (9.5.2).

I redditi generati dalle province controllate permettono di finanziare lo sviluppo culturale in sei categorie: Scienze, Religione, Commercio, Cultura, Viaggi & Scoperte e Società. Un vantaggio particolare è associato ad ogni tappa di sviluppo.

Il corso della storia è simulato dal pescare nella pila delle carte storia carte di merci, di avvenimenti e di personalità.

Una tabella registra il livello del malcontento popolare di ogni giocatore. Un livello troppo elevato causa l'eliminazione immediata del giocatore (9.4.3).

3. TURNO DI GIOCO

Un giro di gioco si altera in sette fasi. Ciascuna è eseguito dai giocatori secondo l'ordine di gioco determinato all'epoca dell'ultima fase del giro precedente.

1. Il primo giocatore può sopprimere gli effetti di un eccedenza o di una penuria pagando il valore di base della merce coinvolta. Poi, il giocatore che possiede Mulini [J] e di cui la riga di gioco è più elevata può adattare il livello di eccedenza o di penuria di una merce tra Cereali, Tessuto, Vino e Metallo. Infine, rispettando l'ordine di gioco, ogni giocatore pesca una carta Storia (9.1).

2. I giocatori che hanno la possibilità possono, se lo desiderano, acquistare il diritto di pescare una carta Storia supplementare e/o scartare una di queste carte (9.2).

3. Ogni giocatore gioca, se lo desidera, una o più carte Storia (9.3).

4. Ogni giocatore esegue, se o desidera, una o più azioni rispettando il seguente ordine (9.4):

- Miglioramento della flotta.
- Sviluppo culturale.
- Stabilizzazione del malcontento popolare.

5. Al suo giro, ogni giocatore pone le sue pedine espansione Er a faccia in su nelle province che può raggiungere a partire da quelle che occupa già (9.5). Può acquistare anche una carta Storia con le sue pedine espansione (9.5.1). Le rivalità commerciali che risultano bloccano questa espansione e devono essere risolte immediatamente (9.5.2). Dopo che tutti i giocatori

hanno posto le loro pedine, quello che possiede più pedine controllo Cf in gioco pesca gratuitamente una carta Storia (9.5.3). Tutte le pedine retro sono girate allora sulle loro facce colorate fronte (9.5.4).

6. I giocatori raccolgono i loro redditi (9.6). Quello che possiede Illuminismo [D] riduce il suo malcontento di una casella. Si tirano le merci che saranno affettate da un'eccedenza o una penuria durante il prossimo giro (9.6.1).

7. Ogni giocatore scrive segretamente sul suo registro il numero di pedine espansione che desidera acquistare per il prossimo turno. Queste scelte sono rivelate simultaneamente ed i giocatori pagano alla banca 1 ducato per pedina acquistata. L'ordine di gioco del giro seguente è fissato seguendo l'ordine crescente del numero di pedine espansione acquistate (9.7).

In una partita a meno di sei giocatori, certe caselle della tabella che illustra l'ordine di gioco sulla plancia devono essere ignorate. Si vede per esempio che, in una partita a tre giocatori, solo le righe 2, 4 e 6 sono conservate. Questo punto ha la sua importanza per la risoluzione delle rivalità commerciali (9.5.2).

4. LA PLANCIA DI GIOCO

4.1 province terrestri

La superficie terrestre della carta è suddivisa in province divise da una frontiera in tratto nero fine.

- **Provincia costiera:** è una provincia che contiene al tempo stesso una parte terrestre ed una zona marittima blu chiara, ciò include l'Estremo Oriente (East Indies), il Nuovo Mondo, la Mauritania ed l'Islanda. Per esempio, Venezia è una provincia costiera, Digione no.

- **Zona invalicabile:** le zone senza denominazione sono fuorigioco.

- **Provincia transoceanica:** la Mauritania e l'Islanda sono delle province particolari che non sono accessibili fin quando si possiede Galea ed Astronomia [Ha] o Tre alberi [S]. Cina, l'Estremo Oriente, (East Indies), ed India non possono essere raggiunti che con Galeone [T]; l'America del nord (North America), e l'America del sud (South America), necessitano in più il progresso Nuovo Mondo [U].



4.2 zone marittime

Le zone blu che non contengono nessuna parte terrestre non possono essere attraversate che grazie alla navigazione. Per esempio, bisogna possedere almeno Galea per andare da Copenhagen a Malmö.

- **Mari:** sono le zone blu che non contengono nessuna terra, come il mare Adriatico. Non possono essere superate che possiedendo Galea ed Astronomia [Ha] o Tre-alberi [S]. Le pedine non possono sostare in un mare.

- **Oceani:** gli oceani sono rappresentati dalla zona blu notte separante le Americhe e l'Estremo Oriente, East Indies, dal resto della carta.

4.3 provincia e capacità commerciale

La cifra scritta su ogni provincia rappresenta il numero massimo di pedine espansione che il mercato della provincia può sostenere. Un superamento della capacità commerciale dovuta all'entrata della pedina di un altro giocatore scatena automaticamente una rivalità commerciale (9.5.2). Una provincia la cui capacità commerciale è inscritta in un cerchio può sostenere una pedina di controllo o un numero di pedine espansione inferiore o uguale alla sua capacità commerciale. Una provincia la cui capacità commerciale è inscritta in un quadrato è una provincia satellite. Non può contenere pedine di controllo e non può essere capace di sostenere che un'unica pedina espansione.

4.4 le capitali

Una provincia la cui capacità commerciale è inscritta in un cerchio colorato è una capitale. È il punto di partenza geografica e la base economica del giocatore che la sceglie all'inizio di una partita.

4.5 le merci

Le province fonti di produzione o di transito di merci sono colorate per facilitarne il riconoscimento. Per esempio, tutte le province che producono dell'oro (India, America del sud, South America, Suez, Sarai, Praha) sono rappresentate in giallo. Le cinque province transoceaniche sono multicolori perché ciascuna è sorgente di parecchie merci. Sono controllate da un'unica pedina controllo ma danno diritto a parecchie carte di controllo di merci (5.3).

4.6 le regioni

Alcune frontiere con confini colorati dividono la carta in otto grandi regioni numerate da una cifra romana del colore della sua frontiera. Per esempio, la regione I contiene Hamburg. In meno di sei giocatori, alcune di queste regioni sono fuorigioco (8.2). La nozione di regione interviene anche nel progresso Vassallo [W] (9.5.2) e per certe carte Avvenimento (vedere A.2,

aiuto di gioco). La descrizione dettagliata di ogni regione è data al paragrafo B.2 dell'aiuto di gioco.

4.7 gestione della partita

Il plancia di gioco contiene parecchie tabelle utilizzate per tenere aggiornato lo stato della partita. Un solo giocatore deve gestire queste tabelle, la gestione dei marcatori e delle carte di controllo delle merci non distribuite. Un'altro giocatore ha il ruolo di banchiere; egli paga i redditi e raccoglie il denaro speso per gli acquisti e le penalità.

- **Scala di malcontento:** misura il grado di oppressione che un giocatore infligge alla sua popolazione. Un giocatore che supera la casella 1000 è eliminato immediatamente.

- **Pila storia:** le carte Storia sono divise per'epoca (1,2 o 3), e ripartite in tre mazze. Una volta mescolate, le carte dell'epoca 1 formano la pila storia iniziale e sono poste a faccia in giù nell'area prevista sul plancia di gioco. Quando questa pila è vuota, le carte della seguente epoca sono mescolate a quelle dello scarto per formare la nuova pila storia. Nel momento in cui è pescata la prima carta da questa nuova pila comincia la nuova epoca.

- **Scarto:** una volta giocate, tutte le carte la cui epoca è iscritta in un cerchio sono poste sulla scarto, a faccia visibile. Solo la prima carta della scarto può essere esaminata. Queste carte non devono essere confuse definitivamente con quelle ritirate del gioco dopo essere state giocate, come Invasioni mongole o Polvere da cannone e la cui epoca di apparizione è iscritta in un quadrato.

- **Ordine di gioco:** il marcatore di ogni giocatore è posto su questa tabella ad una riga determinata dalla somma spesa per l'acquisto di pedine espansione alla fine del giro precedente (9.7). Permette anche di regolare certi litigi in caso di uguaglianza (9.5.2).

- **Tavolo di navigazione:** la capacità navale di ogni giocatore è rappresentata da un marcatore posto sulla casella adeguata di questa tabella (9.4.1). All'epoca dell'acquisto di Tri-albero [S], bisogna girare il marcatore per fare apparire la sua icona che rappresenta un tre-albero e porlo sulla casella Tre-albero 10 della tabella.

Provinces 2 Ducats	4 Ducats	6 Ducats	8 Ducats
2	4	6	8

- **Tavolo delle merci:** la prima casella di ogni linea identifica la merce per il suo colore ed il suo valore di base. Indica anche il numero della merce nel tiro per pénuria/eccedenza (9.6.1) ed il numero di carte presenti a ogni epoca. Un numero munito di un asterisco indica che la carta corrispondente può essere giocata per due merci differenti. Le altre caselle danno, per ogni merce, il reddito percepito dal giocatore in funzione del numero di carte di controllo di questa merce che detiene (9.3.1).

- **Produzione molteplice:** le cinque province transoceaniche del Nuovo Mondo e dell'Estremo Oriente (East Indies), sono associate a parecchie merci e dunque a parecchie carte di controllo (5.3). Per esempio, un'unica pedina Cf in Cina permette di controllare la produzione di due merci, Seta e Spezie. Il controllo di una delle due Americhe dà la padronanza di tre merci. Tutte le altre province producono solamente una sola merce.

5. UTILIZZO DEL MATERIALE

5.1 i cartoncini promemoria

Ogni giocatore dispone di un cartone promemoria a due facce la cui faccia utile dipende dal numero di giocatori (3-4 o 5-6). Le pedine acquistate per la fase di espansione sono poste sulla parte diritta del cartone, con la faccia bianca (retro) visibile. Le altre sono lasciati nella scorta, ordinate in pila di sei per facilitarne la manipolazione.

Le pedine di controllo, di forma rotonda, sono poste sulle caselle circolari situate sulla sinistra del cartone. Le si ritirano/posano le une dopo le altre durante il gioco in modo tale che si possa conoscere in ogni momento il numero di province controllate. L'ultima casella scoperta dà immediatamente la somma percepita all'epoca della fase di reddito (9.6).

5.2 le pedine

Ogni giocatore dispone di 36 pedine espansione a due facce, recente (retro) ed antica (fronte) e di 25 pedine di controllo a due facce, recente (retro) e antica (fronte). I giocatori spostano le loro pedine tra la carta ed il loro cartone promemoria che deve sempre restare visibile.

5.3 le carte di controllo

Su ogni carta è raffigurato il nome di una provincia, il numero della sua regione di appartenenza, o un logotipo per una provincia transoceanica, la merce che produce ed il valore di base di questa merce per il calcolo dei redditi. La merce determina il colore della carta. Classificate per merci, le carte di controllo permettono ai giocatori di conoscere, senza

riferirsi alla plancia di gioco, la natura ed il numero delle merci prodotte dalle province che controllano. Facilitano così la risoluzione delle fasi 3, (gioco di una carta Merce (7.1)), e 6 (gestione degli eccedenze e delle penurie) (9.6.1)). Ogni volta che un giocatore acquista, o perde, il controllo di una provincia, riceve (o cede) la/e carta/e di controllo corrispondente. Basta, in generale, mantenere aggiornate le carte di controllo all'epoca del consolidamento della fase di espansione (9.5.4). Il gioco di certe carte Avvenimento durante la fase storia (Guerra civile, Ribellione, Pirati/vichinghi, Peste e Crociate), hanno delle conseguenze in termine di controllo di province che devono essere ripercosse immediatamente.

Per le province transoceaniche che producono parecchie merci, non si deve omettere di scambiare tutte le carte di controllo corrispondenti al momento del guadagno o della perdita del controllo di una di queste province. Queste carte devono essere visibili per tutti.

5.4 i marcatori

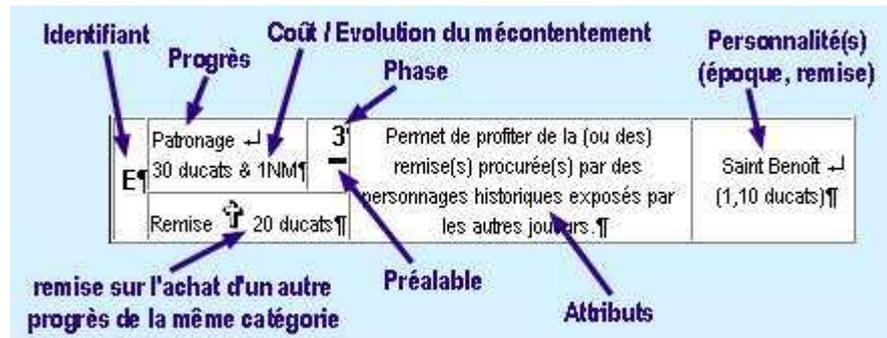
I giocatori dispongono ciascuno di due piccoli marcatori quadrati per segnare la loro posizione sulla scala di malcontento e sull'ordine di gioco e di un marcatore navale per indicare lo stato della loro flotta sul tabella di navigazione. I marcatori di merci sono destinati (facoltativo) ad indicare l'importo dei redditi per merce sulla tabella delle Merci.

5.5 le finanze

La cassa dei giocatori deve sempre essere visibile ma il suo contenuto può essere accatastato per dissimularne l'importo totale. In ogni momento, ciascuno può vedere l'ultimo importo iscritto dagli altri giocatori sul loro registro.

6. LO SVILUPPO CULTURALE

Nome del giocatore: Luca	
A	Astronomia
B	Anatomia
C	Filosofia naturale
D	Illuminismo
X	Patronato
F	Indulgenze
G	Fede
X	Conversione
I	Carovana
J	Mulini



Legenda della descrizione dei progressi (cfr. Aiuto di gioco C)
 Identificativo, Progresso, costo/Evoluzione del malcontento, Fase, Personalità (epoca, costo), costo sull'acquisto di un altro progresso della medesima categoria, Preliminare, Attributi.

Tra i progressi realizzati nel mondo occidentale durante il periodo del Rinascimento, ne sono stati selezionati 26 e sono stati repertoriati sui registri. All'epoca della sua acquisizione ogni progresso deve essere segnato. È tanto utile tenere aggiornata anche la lista degli sviluppi degli avversari. Alla fine del giro, le caselle segnate devono essere annerite per poterle differenziare poi dalle nuove acquisizioni. Questa distinzione ha la sua importanza perché solo i progressi già maturati danno diritto a credito per gli acquisti del giro in corso (9.4.2).

7. LA CARTE STORIA

Su ogni carta, un numero (1, 2 o 3) simboleggia una delle tre epoche del gioco. Corrispondono rispettivamente ai periodi 750-1250, 1250-1500 e 1500-1750. Le carte devono essere divise per epoca affinché gli avvenimenti pescati rispettano grossolanamente l'ordine storico. Ci sono tre categorie di carte Storia.

7.1 carte Merce

Sono in numero di 27 e rappresentano le merci prodotte. Il loro elenco è dato nel paragrafo A.I dell'aiuto di gioco. La tabella delle merci dà la loro ripartizione secondo le epoche e la progressione dei redditi che vi sono associati. Ciascuna porta una carta in miniatura che mette in rilievo le province che producono la merce stessa. Il gioco di una carta Merce comporta la percezione di un reddito per tutti i giocatori che controllano una o più parecchie province che producono questa merce. In basso in ogni carta è indicato il reddito percepito in funzione del numero di province controllate, vedere anche A.I. La carta giocata è posta poi sulla pila di scarto per essere ritirata per un'altra epoca. Per esempio, all'epoca 3, le tre carte Spezie saranno in gioco. Due carte Merce sono doppie, Vino/tessuto ed Avorio/Oro, e danno, a quello che le gioca, la scelta della merce messa in gioco.

7.2 carte Avvenimento

Ci sono 18 carte Avvenimento il cui elenco e la descrizione sono dati al paragrafo A.2 dell'aiuto di gioco. Queste la cui epoca è inserita in un cerchio andranno ad incrementare la pila di scarto una volta giocate. Le altre la cui epoca è inserita in un quadrato, saranno scartate definitivamente dal gioco alla fine del giro.

Fardelli: il gioco di certe carte è reso definitivamente impossibile quando sono state già giocate da altri o dopo l'acquisizione di certi progressi. Restano nella mano del giocatore, inutili fardelli che aumentano il costo della stabilizzazione (9.4.3). Non si può scartarle che grazie ad Arti & Tecniche [P] (9.2) o scambiarle grazie a Manoscritti [N] (9.5.2).

Esempio: il gioco di Polvere da cannone impedisce definitivamente di giocare Staffe che diventano un fardello injouable, appesantendo il costo della stabilizzazione.

7.3 carte Personalità

In numero di 19, la carte Personalità riducono il costo di certi sviluppi culturali durante la fase di acquisto, a patto di essere state giocate all'epoca della fase precedente di gioco delle carte. Sono scartate poi del gioco. Il loro elenco ed i loro attributi sono repertoriati al paragrafo A.3 degli aiuti di gioco.

8. SETUP DELLA PARTITA

8.1 carte e denaro

Dividere la carte Storia per epoca e poi mettere da parte le seguenti carte dell'epoca 1: Crociate, Gautier Sans Avoir, Rashîd-ed-Dîn, Spezie e Seta. Dopo avere mescolato le restanti carte della prima epoca, ogni giocatore ne riceve tre. Due saranno conservate a scelta del giocatore, la terza essendo ricollocata faccia nascosta nel restante mazzo di carte della prima epoca che una volta mescolata costituirà la pila storia. Le cinque carte messe da parte saranno mescolate inizialmente alla pila storia fin dall'inizio del primo giro se non ci sono che tre o quattro giocatori, se no saranno incorporate all'inizio del secondo giro. Le carte delle epoche 2 e 3 sono messe da parte. Ogni giocatore riceve 40 ducati, un registro ed un cartone promemoria.

8.2 regioni messe in gioco

Le regioni in gioco sono funzione del numero di giocatori (vedere tabella). È possibile fare transitare delle navi attraverso le regioni inutilizzate manon vi si può lasciare pedine.

N° giocatori	Capitali	Regioni in gioco
3	Venezia, Genoa, Barcelona	Da IV a VIII
4	+ Paris	Da III a VIII
5	+ London	Da II a VIII
6	+ Hamburg	Da I a VIII

8.3 scelta delle capitali

I giocatori scelgono la loro capitale in base a un'offerta segreta il cui importo va scritto nella casella Offerta dei registri. Le offerte sono rivelate poi simultaneamente e le capitali scelte in ordine decrescente di importo. Le uguaglianze sono risolte da un tiro di dadi, il totale più alto fa la sua scelta in primo. Una volta scelta la loro capitale, i giocatori prendono le pedine corrispondenti, e le ripartiscono sul loro cartone promemoria. Pongono una pedina di controllo xxxxx sulla loro capitale e ricevono la carta di controllo corrispondente. Le scelte sono registrate nelle caselle adeguate dei fogli di bordo. Durante la partita, i casi di uguaglianza nell'attribuzione della riga di gioco saranno risolti in favore del giocatore che ha scelto la sua capitale il più tardi. Sceglierà la sua riga rispetto a quelli che sono in uguaglianza con lui.

8.4 malcontento

Ogni giocatore pone un marcatore sulla casella 0 della scala di malcontento.

8.5 ordine di gioco iniziale

La partita esordisce con la determinazione dell'ordine di gioco (fase finale di un giro normale (9.7)) prima di potere iniziare il primo giro. Bisogna ripartire i 40 ducati iniziali, diminuiti della somma puntata sulla capitale, in denaro liquido e pedine espansione e scrivere questa scelta nella linea Turno 1 del registro.

9. SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno di gioco è diviso in sette fasi. Durante i primi cinque i giocatori si succedono in un ordine determinato al momento dell'ultima fase del giro precedente. Le due ultime fasi si svolgono simultaneamente. Ogni fase è descritta brevemente sui cartoni promemoria.

9.1 adeguamento delle eccedenze/penurie e pesca delle carte

Il primo giocatore può, se vuole, annullare le eccedenze o penurie in corso (9.6.1) pagando una somma uguale al valore di base delle merci coinvolte dalle ecc/pen. Per annullare due eccedenze o due penurie riguardanti la stessa merce, bisogna ovviamente pagare il doppio del suo valore di base. Si può scegliere anche di annullare solamente uno di queste due eccedenze/penurie. Poi, tra i giocatori che possiedono Mulini [J] quello la cui riga di gioco è più elevata può adattare il livello di eccedenza/penuria di una merce a scelta tra Cereali, Tessuto, Vino e Metallo. Può dunque, o annullare un'eccedenza o una penuria, o creare un'eccedenza o una penuria. Infine ogni giocatore trae una carta dalla pila storia seguendo l'ordine di gioco.

9.2 acquisto di carte

Questa fase riguarda solamente i giocatori che possiedono Sviluppo urbano o Arti & Tecniche.

Sviluppo urbano: Un giocatore che possiede Sviluppo urbano [V] può, pagando 10 ducati, pescare una carta Storia supplementare.

Arti & Tecniche: Un giocatore che possiede Arti & Tecniche [P] può scartare una sola carta dopo averne acquistata una o meno. Se si tratta di una carta riutilizzabile, è posta faccia visibile sulla pila di scarto. Se no, è mostrata a tutti i giocatori e poi definitivamente scartata.

9.3 fase storia: gioco delle carte

Al suo giro, ogni giocatore può passare o può giocare una o più carte.

9.3.1 carte Merce

Quando una carta Merce è giocata, ogni giocatore che controlla almeno una provincia che produce questa merce percepisce della banca un reddito il cui importo è indicato sulla Tabella delle merci ed è ricordato sulla carta stessa. Questo reddito è calcolato moltiplicando il valore di base della merce per il quadrato del numero di province controllate che producono questa merce. Questo numero è anche uguale al numero di carte di controllo di questa merce poichè indicano anche il controllo di una provincia (5.3). Notate che una penuria o un'eccedenza modificano il reddito percepito (9.6.1).

Manifattura: un giocatore che possiede Manifattura [M] percepisce i suoi redditi come se controllasse una provincia in più produttrice la merce riguardata. Non gli toccherà tuttavia nessun reddito se egli non ne controllava nessuna. I redditi di un numero qualsiasi di merci possono essere influenzati durante lo stesso giro.

Esempio: il giocatore che incarna Barcelona controlla con pedine controllo Cf le tre province che producono del Vino: Barcelona, Lisboa e Marsiglia; quello che incarna Parigi controllo una: Strasburgo. Il valore di base del Vino è di 5 ducati. Se una carta Vino è giocata, Barcelona raccoglierà 45 ducati e Parigi 5. Il possesso di Manifattura avrebbe permesso a Parigi di toccare 20 ducati.

9.3.2 carte Avvenimento

Giocare una tale carta simula un avvenimento storico. La maggior parte di queste carte influenzano al tempo stesso quello che le ha giocate ed i suoi avversari. Tuttavia, quando una scelta è possibile, è quello che gioca la carta che decide chi influenzerà.

Certi avvenimenti impongono la sostituzione delle pedine di controllo Cf con quelle d'espansione Ef. Se il proprietario della pedina di controllo Cf non ha abbastanza pedine espansione Ef nella sua scorta, può utilizzare quelle della sua riserva di espansione o può lasciare la provincia vuota. Altri impongono un adeguamento della posizione dei marcatori sulla scala di malcontento; aumentare il suo livello di malcontento di n caselle significa che il marcatore deve essere spostato verso il basso di n caselle, questo vale a dire verso un livello di malcontento più elevato.

Notate che Filosofia Naturale [C] annulla l'effetto di Pietra Philosophale, che Agronomia [K] modera l'effetto di Carestia e che i progressi della categoria Scienze moderano l'effetto di Misticismo.

9.3.3 carte Personalità

Giocare una carta Personalità, significa fare apparire un personaggio storico sulla scena mondiale e permettere ai giocatori di approfittare di riduzioni per l'acquisizione di certi progressi all'epoca della fase di acquisto del giro in corso. Le prime tre carte giocate sono poste, a faccia visibile e seguendo il loro ordine di apparizione, sulla casella Personalità del plancia di gioco. Le successive sono poste davanti al giocatore che le gioca. La carta Personalità giocata sarà ritirata definitivamente alla fine della fase di acquisto.

Patronato: tutte le personalità messe in gioco possono essere oggetto di una domanda di patronato per i giocatori che possiedono Patronato [E]. Basta per questo richiederla e pagare il costo associato alla personalità richiesta. Le personalità poste sulla casella Personalità della plancia di gioco sono tuttavia, totalmente o parzialmente, protette: la prima è protetta totalmente dalle domande di patronato, la seconda e la terza non possono essere l'oggetto che di una e due domande di patronato rispettivamente. Le altre personalità sono totalmente vulnerabili. In una partita a tre o quattro giocatori, si possono porre solamente due personalità sul plancia di gioco.

Tipografia [Imprimerie]: un giocatore che possiede la tipografia [0] può approfittare di una personalità per ottenere un rimborso immediato del costo che egli ha pagato su progressi già acquisiti. Una personalità avente diritto a parecchie rimesse può essere utilizzata per ottenerne su uno o più acquisti della fase corrente e per richiedere uno o più rimborsi su un acquisto precedente. Non è obbligatorio acquistare uno dei progressi associati alla personalità per ottenere un rimborso. Le domande di patronato non sono oggetto di rimborso.

9.4 fase di acquisto

Al suo giro, ogni giocatore può passare o può realizzare una o più operazioni rispettando il seguente ordine.

9.4.1 miglioramento della flotta

I giocatori esordiscono la partita senza flotta e non possono estendersi nelle province oltremare. Ci sono tre tipi di navi (Galea, Tri-albero e Galeone), che si compongono ciascuno di quattro livelli). Il miglioramento di una nave in seno ad un tipo deve farsi livello per livello in senso crescente, per esempio da Galea 2 a Galea 4 poi Galea 6 ed infine Galea 8. Un giocatore non può migliorare la sua flotta che una sola volta per turno pagando 10 ducati. Il marcatore del giocatore è posto allora sulla casella adeguata della tabella di navigazione.

In ogni turno, un numero qualsiasi di pedine può essere trasportato, ma una provincia non può ricevere durante la fase di espansione più pedine che la capacità di trasporto delle navi. Così, Galea 2 permette di trasportare 2 pedine o meno in qualsiasi provincia situata entro 2 province costiere controllate Cf, o amiche (pedine di espansione Ef). Acquistando Galea 4, sono 4 pedine che possono essere trasportati fino a 4 province di distanza. E così via fino a Galea 8.

Esempio: Parigi non può porre delle Pedine a London finché non possiede Galea 2 o il progresso Tri-albero [S]. Con Galea 2 London può, al primo giro, portare due pedine a Edimburgo, York, Portsmouth, Cornwall, Santo-Malo, Parigi, Bruges ed Amsterdam.

Astronomia: le navi di un giocatore che possiede l'Astronomia [H] possono superare un mare come se si trattasse di una provincia costiera. Per esempio una pedina di espansione Ef a Stoccolma può servire di base per mandare due pedine a Danzig e a Riga attraverso il mare Baltico con Galea 2. Se no le pedine non possono essere mandate più lontano di Stettin, seguendo la costa. Il trasporto marittimo si fa costeggiando solamente le province costiere fino all'acquisto di Tri-albero [S] o di Astronomia [H]. La navigazione in alto mare e le cinque province transoceaniche sono accessibili solamente con Galeone [T].

Tri-albero: quando un giocatore acquista Tri-albero [S], il suo marcatore di navigazione è girato sulla sua faccia tri-albero e collocato sulla casella Tri-albero 10 della tabella di navigazione, non si può passare da Galea 8 a Tri-albero 10 pagando 10 ducati. Si possono porre ora fino a 10 pedine espansione in qualsiasi provincia costiera salvo nelle cinque province transoceaniche e la zona V se non possiede Via della Seta [R]. L'acquisto di Tri-albero 12 permette di trasportare 12 pedina e così via.

Galeone: all'acquisizione di Galeone [T], il marcatore è posto sulla casella Galeone 1 della tabella di navigazione. Diventa allora possibile trasportare un numero illimitato di pedine in qualsiasi provincia costiera, eccetto le Americhe che necessitano anche Nuovo Mondo [U]. Non è tuttavia possibile mantenere la sua presenza che in una sola casella oltremare. Il pagamento di 10 ducati permette di passare al livello Galeone 2 che autorizza oltremare il transito di 2 caselle, e così via fino a Galeone 4.

9.4.2 sviluppo culturale

Al suo giro, ogni giocatore può acquistare uno o più progressi culturali. Per far ciò, bisogna tenere conto delle carte Personalità giocate durante la fase storia precedente e delle rimesse associate ai progressi acquistati ai turni precedenti.

Rimesse: le rimesse accordate dalle carte Personalità devono sempre essere utilizzate, per l'acquisto e/o il rimborso, durante il giro dove la carta è giocata. Le rimesse associate ai progressi non possono essere utilizzate durante il giro del loro acquisto. Bisogna dunque aspettare il giro seguente per approfittarne. Tuttavia, queste rimesse possono essere utilizzate per parecchi acquisti durante lo stesso giro. I progressi Tipografia [0] e Mecenatismo [X] permettono di ottenere degli sconti ulteriori.

Prerequisiti: certi progressi necessitano l'acquisizione preliminare di uno o più altri progressi. I progressi e loro prerequisiti possono essere acquistati durante lo stesso giro a patto di acquistare i progressi prerequisiti in primo luogo.

Attributi: gli attributi dei progressi possono essere utilizzati immediatamente. Per esempio, Patronato [E] può essere acquistato ed utilizzato per richiedere le rimesse di una personalità vulnerabile; Mecenatismo [X] può essere acquistato ed utilizzato per gli acquisti seguenti nello stesso giro; un scarto è immediatamente possibile al momento dell'acquisto di Arti & Tecniche [P].

Riduzione del malcontento: alla fine della fase di acquisto, ci sono parecchi modi di ridurre il proprio livello di malcontento popolare. L'acquisto della progressi Anatomia [8] ed Agronomia [K] riducono il livello di malcontento di una casella al momento del loro acquisto. D'altra parte, una riduzione di una casella del livello di malcontento è accordata al momento preciso quando un giocatore detiene per la prima volta i primi due progressi delle categorie

Scienze, Commercio e Cultura. Questa riduzione è rinnovata ed è portata a due caselle al momento preciso dove il giocatore detiene per la prima volta i primi tre progressi, e di 3 caselle se detiene tutti i progressi, di queste stesse categorie. Il marcatore di malcontento non può essere posto al di qua della casella 0.

9.4.3 stabilizzazione del malcontento

La posizione dei giocatori sulla scala di malcontento può degradarsi ad ogni turno a meno che non acquistino la propria stabilizzazione. Il costo di questa dipende dal numero di carte in mano. La prima costa 1 ducato, la seconda 2, ecc. Una mano di n carte costa dunque $1 + 2 + \dots + n = [n(n+1)]/2$ ducati. L'unico limite al numero di carte detenute è la volontà del giocatore a pagare la loro conservazione.

Il non pagamento della totalità del prezzo della stabilizzazione comporta un aumento del livello di malcontento superiore o uguale al costo della stabilizzazione. Non si può pagare dunque solamente una parte della stabilizzazione.

Esempio: Parigi occupa la casella 90 sulla scala di malcontento e sceglie di non pagare i 15 ducati di stabilizzazione per la sua mano di cinque carte. Il suo livello di malcontento va ad aumentare di due caselle fino raggiungere la casella 125. Difatti, un aumento di una sola casella lo porrebbe sulla casella 100 di cui lo scarto alla casella di partenza è inferiore a 15. Genoa, occupa la casella 100 sulla scala di malcontento e rifiuta di pagare i 21 ducati di stabilizzazione per la sua mano di sei carte. Il suo livello di malcontento aumenterà solamente di una casella e passerà a 125.

9.4.4 eliminazione

Un giocatore che supera la casella 1000 è eliminato immediatamente. Le sue pedine restano sulla carta e difendono sul posto, solo gli effetti di Vassallo [W] possono essere applicati loro; le carte che aveva in mano sono, secondo il caso, ritirate del gioco o collocate nella pila di scarto. I redditi degli altri giocatori continuano ad essere calcolati sulla base del numero di giocatori che hanno cominciato la partita.

9.5 espansione

Al suo giro, ogni giocatore pone sulla carta le pedine espansione Er che ha acquistato. Il loro collocamento può farsi in ogni provincia alla portata di un pedina controllo Cf/espansione Ef amica o dalla capitale del giocatore anche se questa è sotto il controllo di un avversario. Due province sono alla portata una dell'altro se dividono una frontiera comune, tenendo conto delle zone invalicabili. La navigazione ed i progressi, autorizzando la traversata del mare o dell'oceano, aumentano il raggio di espansione.

Carovana: il progresso Carovana [I] permette di porre delle pedine espansione Er a due province di distanza se la prima attraversata non è controllata. Una provincia è controllata se contiene una pedina controllo Cf o un numero di pedine espansione Ef di un stesso potere pari alla sua capacità commerciale. Questo progresso non può essere utilizzato in combinazione coi movimenti marittimi.

Via della Seta: le province della zona V non possono essere occupate o catturate senza il possesso di Strada della Seta [R].

Le pedine controllo Cr/espansione Er che vengono poste non possono servire di base di espansione durante lo stesso giro. Così le pedine collocate di recente sono disposte con la faccia bianca visibile e saranno girate solamente alla fine della fase di espansione. Una volta poste sulla carta, le pedine non si muovono realmente. Restano sul posto fino ad eliminazione o sostituzione con la pedina di controllo. Le pedine espansione inutilizzate tornano alla scorta e non possono essere conservate per un uso ulteriore.

Una volta giocatori esperti, i giocatori possono porre direttamente una pedina di controllo Cr in una nuova provincia controllata e possono rimettere nella loro scorta il numero adeguato di pedine di espansione Er.

Indulgenze: All'inizio della fase di espansione, i giocatori che possiedono Indulgenze [F] aumentano il numero delle loro pedine espansione di due unità per giocatori che non la possiedono. Se la propria scorta non contiene abbastanza pedine, il giocatore percepisce della banca 1 ducato per ogni pedina non disponibile. Il giocatore che non possiede il progresso Indulgenze all'inizio della fase di espansione, deve rimettere nella sua scorta due pedine espansione per giocatore che la possiede. Se non ha abbastanza pedina per fare questo, deve pagare 1 ducato alla banca per pedina mancante o avanzare di una casella sulla scala di malcontento.

9.5.1 pesca di una carta di espansione

In ogni momento della sua fase di espansione un giocatore può acquistare un'unica carta Storia pagandola con le pedine espansione che reintegreranno la sua scorta. Il prezzo a pagare è di $3n$, dove n è la riga di acquisto della carta, e non la riga del giocatore. La prima carta acquistata costa così 3 pedine, la seconda 6, ecc.

9.5.2 rivalità commerciale

È sempre possibile aggiungere delle pedine espansione Er in una provincia già occupata da un altro giocatore finché il numero totale di pedine presenti non supera la sua capacità

commerciale. Appena questo limite è superato, scatta una rivalità commerciale. Occorre che la forza dell'attaccante sia almeno uguale a quella del difensore e che il numero di pedine messe in gioco per l'attaccante superino la capacità commerciale della provincia obiettivo. Le forze messe in gioco sono calcolate come segue:

Per l'attaccante bisogna sommare:	Per il difensore bisogna sommare:
Il numero di pedine espansione messe in gioco	Il numero di pedine espansione presenti
	La capacità commerciale della provincia
	Una unità per provincia satelliti (vedi sotto)
Un'unità per vantaggio militare giocato	Un'unità per vantaggio militare giocato
Gli effetti di Vassallo [W] e Cosmopolitismo [Y]	Gli effetti di Vassallo [W] e Cosmopolitismo [Y] (vedi sotto)

Non bisogna dimenticare che un pedina di controllo rappresenta altrettante pedine di espansione pari alla capacità commerciale della provincia controllata. Se la provincia in gioco è una capitale, la forza delle pedine del proprietario iniziale è raddoppiata sempre, tanto in attacco che in difesa. Se la provincia bramata contiene delle pedine di parecchi altri giocatori, l'attaccante deve vincere la forza combinata dei suoi avversari che tengono conto di tutti i satelliti, vantaggi militari e progresso messi in gioco.

Provincia satellite: le province che hanno una capacità commerciale di 1 sono dei satelliti. Possono contenere solamente un'unica pedina espansione dopo una rivalità commerciale. Un satellite occupato da una pedina espansione Ef aumenta di un'unità la difesa di una provincia controllata da una pedina di controllo Cf/Cr verso la quale punta una freccia che attraversa la frontiera.

Vassallo: un giocatore che possiede Vassallo [W] aumenta di un'unità la forza di attacco o di difesa delle sue pedine che si trovano nella regione della sua capitale. Anche il dado gettato per la risoluzione di una Guerra è aumentato di un'unità.

Cosmopolitismo: un giocatore che possiede Cosmopolitismo [Y] aumenta di un'unità la sua forza di attacco o di difesa per ogni pedina di espansione Ef presente in un satellite adiacente e puntante verso la provincia riguardata.

Per risolvere una rivalità, bisogna gettare simultaneamente tre dadi. L'attaccante ha successo se il dado verde è rigorosamente superiore alla sua riga di gioco o se il dado nero è rigorosamente superiore al dado bianco. Tuttavia, se l'attaccante ha giocato un vantaggio militare ottiene la vittoria se il dado nero è superiore o uguale al dado bianco. Anche Fede [G] e Conversione [H] modificano la risoluzione di una rivalità (vedere sotto). Le probabilità di vittoria sono indicate nel paragrafo B.I dell'aiuto di gioco.

Fede: il giocatore che possiede Fede [G] guadagna gli attacchi per i quali il dado verde è superiore o uguale alla sua riga.

Conversione: un giocatore che possiede Conversione [H] può, prima della risoluzione delle sue rivalità, tanto in attacco che in difesa, decidere di guadagnarne automaticamente una contro ogni giocatore che non la possiede. Ciò non si applica alla risoluzione di una Guerra. Per annotare i giocatori che ne sono vittime, segnate la casella Conversione giusto sul registro.

Le pedine del vinto sono rimesse tutte nella sua scorta. Se il difensore è vittorioso, le sue pedine restano sul posto. Se no l'attaccante sostituisce le sue pedine per una di controllo Cr salvo se la provincia conquistata è un satellite dove lascerà solamente una di espansione Er. Poiché le pedine di controllo sono in numero limitato, è possibile recuperarne altrove una sostituendo quella Cf con pedine di espansione Ef se quelle di Controllo sono finite. Se l'attacco è fallito, può essere ripetuto ogni volta che possibile durante la stessa fase.

Manoscritto: quando un giocatore che possiede Manoscritto [N] cattura ad un altro giocatore che non l'ha acquistato ancora una provincia controllata da una pedina di controllo Cf, può costringere un scambio tra un carte della sua mano ed una tirata al caso nella mano della sua vittima. Questo scambio non può essere fatto che una sola volta per turno. Gli scambi volontari sono vietati.

Esempio 1: l'attacco di Tunisi, di capacità commerciale 4 e contenente solamente una pedina avversaria, necessita di cinque pedine. L'attacco di Tunisi che contiene un pedina avversaria e due pedine dell'attaccante generato da un giro precedente necessita sempre cinque pedine, 2 vecchie e 3 nuove. In caso di disfatta dell'attaccante, tutte le sue pedine sono perse.

Esempio 2: Parigi ha una pedina di controllo a Fez. London non può invadere Fez con Galea 2 perché bisognerebbe portare lì 4 pedine (ped.controllo paris=2 + cap.commerc.=2; tot=4). Ciò sarebbe possibile con Tri-albero 10. Se Parigi ha anche una pedina espansione a Oran, occorreranno 5 pedine per invadere Fez, perché Oran ne è satellite. (vedi figura sottostante)



Esempio 3: Venezia controlla Belgrad con una pedina di controllo, possiede il progresso Vassallo [W] e ha giocato le carta Staffe. London deve portare almeno sei pedine per contestare il controllo di Belgrad: la pedina di controllo di Venezia vale 2 pedina + capacità commerciale 2 + 1 grazie a Vassallo poiché Belgrad è nella stessa regione di Venezia + 1 grazie a Staffe.

Supponiamo adesso che Belgrad contenga solamente un'unica pedina veneziana. Poiché la sua capacità commerciale vale 2, un numero qualsiasi di pedina avversaria può attraversarla con Carovana [I], ma uno solo può restare nella provincia senza provocare rivalità. Se London volesse portare più di un pedina a Belgrad, bisogna portarne allora 5 per contestare la presenza veneziana: 1 + capacità commerciale 2 + 1 grazie a Vassallo + 1 grazie a Staffe. Se al posto di London, Genoa, possidente il progresso Vassallo [W], volesse invadere Belgrad, tanto situata nella sua regione di origine, gli occorre portare 4 pedina perché i due progressi Vassallo si compensano.



Esempio 4: Venezia controlla Bari con una pedina espansione e possiede Vassallo [W]. Per contestare Bari a Venezia, London deve entrare con 3 pedina (1 + capacità commerciale 1 + 1 grazie a Vassallo). Tuttavia, se London ha giocato la carta Polvere da cannone che aggiunge 1 alla sua forza, 2 pedine bastano. Se London era sostituito da Genoa che possiede Vassallo [W] ed avendo giocato Polvere da cannone, una sola pedina basterebbe.



Esempio 5: Parigi ha una pedina espansione a Oran. London gioca in terza posizione e può raggiungere Oran con Galea 2. Per contestare il controllo di Parigi, London, porta 2 pedine espansione Er (verdi), il lancio di dado dà un 4 verde e la vittoria a London perché è superiore alla sua riga di gioco. La pedina parigina e le pedine londinesi, in soprannumero (la capacità commerciale di Oran vale 1), sono rimesse nella loro rispettiva scorta rispettiva: giocando una carta di vantaggio militare, London avrebbe potuto tentare di prendere Oran con una sola pedina. In compenso, se Parigi avesse giocato una tale carta, London avrebbe dovuto portare 3 pedine, che è impossibile con Galea 2. (vedi sotto)



Supponiamo che il dado verde abbia indicato 3 che non è rigorosamente superiore alla riga del giocatore londinese. London perderebbe la rivalità commerciale se il dado nero non fosse rigorosamente superiore al dado bianco e le sue 2 pedine di espansione(verde), tornerebbero alla scorta. L'attacco non può essere ripetuto almeno senza una presenza londinese adiacente o una capacità di trasporto marittimo di 4.

9.5.3 bonus di espansione

Il giocatore che possiede il più alto numero di pedine controllo Cr alla fine della fase di espansione pesca gratuitamente una carta Storia. I casi di parità a sono risolti in favore del giocatore che ha giocato per primo durante la fase di espansione. Le pedine di controllo Cf poste sulla plancia di gioco in seguito al gioco di un carta Crociate non sono da prendere in conto in questo calcolo.

9.5.4 consolidamento

Seguendo l'ordine di gioco, tutte le pedine retro sono girate a fronte, e si procede al collocamento aggiornato delle carte di controllo.

9.6 fase di reddito

I giocatori raccolgono simultaneamente un reddito il cui importo è indicato sull'ultima casella scoperta della tabella di reddito del loro cartone promemoria. Bisogna utilizzare il numero superiore se il numero di giocatori è dispari, altrimenti quello inferiore. Questo importo in ducati è uguale a $15 + (\text{numero di province controllate} \times \text{numero di giocatori})$. Se un giocatore è eliminato, il calcolo dei redditi si fa sempre sulla base del numero di giocatori che hanno cominciato la partita.

Banca: un giocatore che possiede Banca [L] raddoppia il denaro liquido che gli resta prima della percezione dei suoi redditi, plafonati dall'importo dei suoi redditi. Per esempio, in un gioco a 5 giocatori London possiede 17 province controllate da pedine di controllo Cf in gioco e percepisce dunque un reddito di 100 ducati. Se il giocatore londinese possedeva anche Banca e 108 ducati prima della percezione del suo reddito, riceverebbe 100 ducati di più (108×2 ma al max = 100 ducati percepiti come reddito).

Borghesia: un giocatore che ha Borghesia [Z] riceve 10 ducati supplementari per turno ed effettua la sua stabilizzazione a metà prezzo, (arrotondato per eccesso). Ciò aumenta anche di quel tanto il limite superiore dei profitti percepiti grazie a Banca [L].

Illuminismo: un giocatore che possiede Secolo delle Luci [D] migliora automaticamente il suo livello di malcontento di una casella ad ogni fase di reddito e questo, indipendentemente da ogni altro fattore.

9.6.1 Eccedenza/penuria di merci

Alla fine della fase di reddito, i tre dadi sono lanciati due volte per determinare le due eccedenze/penurie di merci del giro seguente. Si somma il dado nero e bianco per ottenere il numero della merce influenzata. Il risultato di questa somma è un numero compreso tra 2 e 12. Lo si applica alle linee della tabella di merci partendo dall'alto (2 = Pietra, 3 = Lana, 4 = Bosco, eccetera... un 12 influenza al tempo stesso Oro ed Avorio). Un dado verde che dà 1, 2 o 3 impongono una penuria; un risultato di 4, 5 o 6 impone un'eccedenza. Una penuria aumenta il reddito delle merci di una casella, un'eccedenza li diminuisce di una.

Quello che controlla il maggior numero di province che producono una data merce ne è il produttore maggioritario. Non può esserci che un solo produttore maggioritario. In caso di parità, non accadrà niente dunque. Il produttore maggioritario di una merce che subisce una penuria pesca gratuitamente una carta Storia. Il produttore maggioritario di una merce che subisce un'eccedenza deve pagare 1 ducato per ogni provincia che controlla e che produce la merce incriminata.

Un'eccedenza ed una penuria che influenzano la stessa merce si compensano. I loro effetti durano finché una carta Merce corrispondente sia giocata o che la fine del seguente giro sia raggiunta. Due eccedenze o penurie che influenzano la stessa merce durante lo stesso giro dureranno finché due carte siano giocate ma i loro effetti sul reddito non si addizionano. Il primo giocatore del seguente giro potrà annullare un'eccedenza, una penuria o entrambe pagando una somma uguale al valore di base della merce incriminata all'inizio della fase di pesca delle carte.

Esempio: un eccedenza influenza la produzione di Vino su un 4 verde, 4 neri e 3 bianchi. Barcelona controlla tre province che producono del Vino e Parigi una. In quanto produttore maggioritario di Vino, Barcelona deve pagare 3 ducati. Se un carta Vino è giocata, Barcelona percepisce 20 ducati, al posto di 45, e Parigi 0, al posto di 5. Se fosse una penuria, Barcelona pescherebbe gratuitamente una carta ed un carta Vino giocata farebbe percepire 80 ducati a Barcelona e 20 a Parigi. Se due carte Vino fossero state giocate, solo la prima sarebbe influenzata dall'eccedenza o la penuria.

Supponiamo adesso che Barcelona giochi in prima posizione e decida, prima di pescare una carta, di pagare 5 ducati per annullare l'eccedenza di Vino. Se un carta Vino viene giocata, Barcelona percepirà 45 ducati e Parigi 5. L'eliminazione di un eccedenza o di una penuria non dispensa dal pescare una carta gratuita o di pagare 1 ducato per provincia controllata.

9.7 determinazione dell'ordine di gioco

Ogni giocatore scrive segretamente sul suo registro la somma di denaro liquido di cui dispone, (rubrica "Totale"), il numero di pedine espansione acquistate, (rubrica "Pedina") e la somma che resta disponibile per il prossimo giro, (rubrica "Liquidità"). Gli acquisti di pedine espansione sono quindi svelati e ciascuno paga 1 ducato per pedina acquistata. Il marcatore di ogni giocatore è posto allora sulla tabella che indica l'ordine di gioco in modo tale che un giocatore abbia una riga di tanto più piccola quanto egli abbia acquistato poche pedine. Le parità sono risolte in favore del giocatore che ha scelto la sua capitale il più tardivamente, come notato nelle caselle Scelta dei registri.

Due casi particolari devono essere notati:

- Non è possibile acquistare più pedine espansione di quante disponibili. Basta pagare la somma necessaria al loro acquisto e prendere tutte le pedine disponibili. È il numero di pedina voluto che servirà a determinare l'ordine di gioco. Questa situazione si presenta se si vuole giocare per ultimo.

- È possibile acquistare un numero negativo di pedine per tentare di ottenere il primo posto dell'ordine di gioco. Per acquistarne -5, bisogna pagare 5 ducati e non prendere nessuna pedina.

Rinascimento: un giocatore che ha Rinascimento [Q] può, all'inizio di qualsiasi fase di gioco, scambiare il suo posto con ogni giocatore collocato prima o dopo lui nell'ordine di gioco e che non possiede questo progresso. Questo scambio può farsi solamente una sola volta per turno. Più giocatori che vogliono scambiare il loro posto durante la stessa fase devono fare rispettando l'ordine di gioco corrente.

Esempio: Parigi e London sono i soli che hanno Rinascimento. Giocano rispettivamente in primo e terza posizione, mentre Barcelona occupa la seconda. All'inizio della fase di espansione, London augura giocare in seconda posizione. Tuttavia, Parigi può di scegliere prima di cambiare il suo posto. Se questo scambio si realizza, Barcelona giocherà in prima posizione. London non può cambiare la sua riga gioco, non essendo preceduto più da un giocatore che non ha Rinascimento.

10. LA DIPLOMAZIA

I giocatori possono farsi non importa quali promesse, ma non sono obbligate a rispettarle. Solo che un giocatore che non rispetti le sue promesse rischia l'ostilità dei suoi compagni. Tuttavia due regole devono essere applicate:

- Le trattative devono essere condotte pubblicamente.

- Un giocatore non deve mostrare mai una delle sue carte ad un altro giocatore prima che sia giocata, scartata, scambiata o con la forza. Se un giocatore mostra inavvertitamente una delle sue carte, lasciandola cadere, giocandola scorrettamente o dopo avere cambiato idea, dovrà giocarla alla prima opportunità legale.

11. FINE DELLA PARTITA

La partita si conclude alla fine del giro durante quale uno dei giocatori acquista l'insieme dei 26 progressi. I giocatori possono anche per esempio limitare la durata della loro partita, non giocando che l'epoca 1 o 1 e 2. Così è possibile, anche, modulare il livello di difficoltà del gioco, dal più semplice giocando solamente l'epoca 1, al più complicato giocando le tre epoche.

11.1 ultimo turno di gioco delle carte

Dopo la fase di reddito dell'ultimo giro (non c'è più di determinazione dell'ordine di gioco) tutte le carte in mano non giocate devono essere utilizzate seguendo l'ordine di gioco corrente. Il primo giocatore non può annullare più le eccedenze/pénurie che sono appena state tirate. Ai giocatori toccano i redditi associati alle province che controllano quando una carta Merce è giocata. Le carte scartate (per Arti & Tecniche [P] o venendo scartate dai giocatori) o che non sono state pescate non hanno nessuno effetto. Le personalità non danno diritto alle rimesse che ai giocatori che possiedono al tempo stesso Tipografia [O] e il/i progresso/i citato/i.

Gli avvenimenti sono giocati normalmente eccetto la risoluzione di una Guerra che si conclude per una parità che non può proseguire all'epoca del seguente giro, inesistente. Ogni volta che c'è parità, i giocatori coinvolti avanzano di una casella sulla tabella di malcontento. Devono

rilanciare i dadi al momento del gioco del seguente giocatore e ciò, finché un vincitore sia designato o che il giro si conclude. I vantaggi militari giocati durante l'ultimo giro e gli effetti di Vassallo [W] si applicano ancora. Il numero massimo di parità durante una Guerra è limitato dal numero di rounds restante ad effettuare il giro corrente. Se c'è sempre parità alla fine del giro, la Guerra si conclude senza vincitore ed ogni giocatore avanza di una casella sulla scala di malcontento.

Esempio: in una parte a 6 giocatori, se il quarto giocatore gioca una carta Guerra durante il giro finale, la Guerra durerà al massimo tre rounds.

11.2 condizioni di vittoria

Ciascuno totalizza il valore dei progressi acquistati e del denaro restante diminuito del proprio livello di malcontento. È dichiarato vincitore quello di cui il totale è più elevato.

11.3 abbandono di un giocatore

Un giocatore che abbandona la parte è trattato come un giocatore scartato.