

*Traduzione di Guido Aprea*

*Versione 1.0 – Novembre 2003*



*<http://www.gamesbusters.com>  
e-mail: [info@gamesbusters.com](mailto:info@gamesbusters.com)*

*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 e le carte.  
Tutti i diritti sul gioco "Princes of the Renaissance" sono detenuti dal legittimo proprietario.*

# Principi del Rinascimento

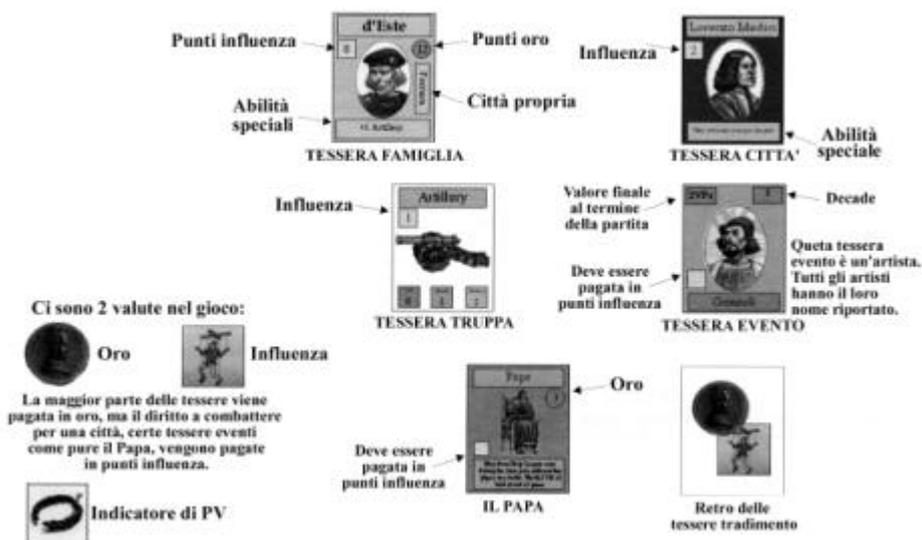
## Introduzione

Questo gioco è ambientato nel Rinascimento italiano e copre un periodo storico che va dal 1470 al 1500, periodo in cui l'Italia era divisa in molte fazioni in lotta tra loro. Fu il periodo che segnò il culmine dei principi condottieri, signori che supportarono il loro stravagante stile di vita combattendo guerre per altri stati. C'erano molte occasioni per loro per spendere il proprio denaro con artisti del calibro di Michelangelo e Leonardo. Era anche il tempo di Machiavelli che scrisse il suo famoso trattato, essendo anche lui affascinato ma anche inorridito dalla natura ingannevole di questi principi.

In questo gioco ogni giocatore controlla una delle sei famiglie di condottieri, Baglioni, Bentivoglio, d'Este, Gonzaga, Malatesta e Montefeltro ognuna rappresentata da una tessera. Ciascuna di queste tessere ha una propria abilità come descritto su essa. I giocatori cercheranno di rendere la propria famiglia la più potente d'Italia (dove il potere è misurato in punti vittoria). La principale misura del successo avviene attraverso il controllo degli interessi nelle grandi città come Napoli, Roma, Firenze, Venezia e Milano.

## Componenti

- 1 mappa di gioco
- 6 tessere famiglia
- 24 tessere truppa
- 12 tessere eventi
- 30 tessere città
- 20 tessere tradimento
- 1 tessera papa
- 5 pedine città
- 2 pedine guerra
- 1 pedina Guerra combattuta
- Indicatori di influenza
- Indicatori di oro
- Indicatori di vittoria
- 2 dadi a 6 facce



## Set up

Stabilite chi è il primo a giocare lanciando un dado. Iniziando dal primo e proseguendo in senso orario ogni giocatore sceglie una tessera famiglia con cui giocare e la piazza scoperta davanti a se.

Ogni giocatore parte con 40 pezzi d'oro e 12 punti influenza.

Contrassegnare ogni stato di partenza di ciascuna città sull'apposito display dello stato delle città usando gli appositi dischetti di legno colorati (le posizioni di partenza sono contrassegnate da un cerchietto colorato). I colori delle varie città sono segnati sulla mappa. Venezia 7, Milano e Firenze 6, Roma e Napoli 5.

Piazzare la pedina nera sulla sezione delle guerre combattute nello spazio "0".

Dividere tutte le tessere truppa in pile dello stesso tipo e piazzarle scoperte vicino la mappa.

Disporre tutte le tessere città in colonne dello stesso colore scoperte a lato della mappa in modo che ciascuna tessera sia ben visibile a tutti.

Separate le tessere evento in tre pile contrassegnate dalle decadi I, II e III. Disporre il primo set in modo che ciascuna tessera sia ben visibile a tutti.

Piazzare la pedina del Papa vicino alle tessere evento.

Mescolare le tessere tradimento e piazzarle coperte vicino alla mappa.

Da notare che tranne le tessere tradimento, tutte le altre devono essere piazzate scoperte e ben visibili a tutti i giocatori.

## Regole Importanti

Oro e indicatori di influenza possono essere tenuti coperti, ma un giocatore deve chiaramente mostrare quanti indicatori di ciascun tipo ha.

I giocatori possono negoziare in qualsiasi momento durante il gioco. Le uniche cose che possono essere scambiate tra i giocatori sono l'oro e l'influenza. I giocatori non possono scambiare tessere di nessun tipo. I giocatori decidono quanto e quando negoziare e gli scambi non sono vincolanti.

Un giocatore può normalmente tenere solo due tessere tradimento ma questo limite può essere incrementato con le tessere famiglia e città. Un giocatore può comunque comprare più tessere, l'importante è che scarti le tessere in eccesso.

Un giocatore può possedere non più di 6 tessere in totale e per un massimo di tre città differenti.

Un giocatore non può mai scartare una tessera città.

Le tessere città di cui è stata usata l'abilità speciale devono essere ruotate di 90° per indicare ciò.

## Il gioco

Una partita dura 3 decadi. In ciascuna decade ci sono diversi rounds di gioco. Una decade termina non appena l'ultima carta evento è stata messa all'asta. Poiché sono i giocatori a determinare quando una carta evento viene messa all'asta, non esiste un preciso numero di rounds in una decade.

All'inizio della prima decade decidete a caso chi sarà il primo a giocare (questo perché si cerca di impedire al giocatore che ha scelto per primo la tessera famiglia di essere anche il primo a giocare). Nelle decadi successive l'ordine di gioco continuerà dall'ultimo giocatore ad avere svolto un'azione.

Procedendo in senso orario, ciascun giocatore potrà svolgere **una** azione per round su quattro azioni che possono essere scelte. La scelta delle azioni in un round è indipendente da quella fatta negli altri round. Negli ultimi rounds di una decade è possibile che alcune azioni non si possano svolgere.

Le azioni sono:

- Comprare una tessera (Truppa o Tradimento)
- Mettere all'asta una tessera (Città, Evento o il Papa)
- Iniziare una guerra (muovere l'indicatore di guerra combattuta di uno spazio anche in caso di veto)
- Passare (si può ancora partecipare ai rounds successivi)

Alla fine di ciascun round i giocatori raccolgono oro ed influenza come rendita.

La rendita in oro è indicata nel cerchietto giallo, mentre l'influenza è indicata nel quadrato grigio.

Sono anche raccolte le rendite di guerra sulle proprie città.

La tessera Papa ritorna tra gli eventi (eccetto che nell'ultima decade).

Rigirare tutte le tessere città di cui era stata usata l'abilità speciale. Esse sono di nuovo disponibili nella nuova decade.

L'indicatore di guerre combattute ritorna a "0".

Mostrare il successivo set di tessere eventi in modo tale che tutte siano ben visibili.

Alla fine della terza decade dopo che tutte le rendite sono state raccolte, i giocatori totalizzano i propri punti vittoria. Le abilità delle città non possono essere usate durante questo calcolo.

Il giocatore col punteggio più alto è il vincitore.

## Punti vittoria

Spostate le pedine dello stato delle città nell'apposita sezione dei punti vittoria nei cinque spazi a lato del display delle città. La pedina della città col valore di stato più alto va nel box 10 PV, la seconda nel box 7 PV, e così via in ordine discendente. In caso di parità, la città col maggior numero di artisti ha la precedenza. In caso di ulteriore parità, le città in questione prenderanno tutte il valore più basso. Se due o più città sono in parità per il secondo posto, esse scenderanno al terzo posto e la città successiva prenderà il quarto.

## Esempio di punteggio:

- Il valore in PV di ciascuna città propria
- Il valore in PV delle tessere evento
- Chi mantiene l'ufficio del papato nella decade finale aggiunge 3 PV al totale
- Il giocatore con più oro guadagna altri 6 PV, il secondo guadagna 3 PV

- Il giocatore con la maggior influenza guadagna 4 PV ( in caso di parità tutti prendono 4 PV)
- Il valore degli indicatori di vittoria

Se due o più giocatori sono in parità col maggior quantitativo d'oro, tutti prendono 6 PV mentre tutti gli eventuali secondi a pari merito prendono 3 PV.

Gli indicatori di vittoria vengono così conteggiati:

1 indicatore = 1 PV

2 indicatori = 1 + 2 = 3 PV

3 indicatori = 1 + 2 + 3 = 6 PV...e così via.

### **Le azioni in dettaglio**

**Comprare una tessera** (Truppa o Tradimento). Solo una tessera può essere comprata da un giocatore durante questo round.

Un giocatore può possedere un massimo di una tessera truppa per tipo.

Le tessere Truppa vengono pagate in oro secondo il loro valore. I giocatori possono anche scartare una tessera truppa invece di acquistarne in questa azione. Le tessere vendute vengono rimesse nella pila.

Le tessere Tradimento costano un punto oro ed un punto influenza (come indicato nel retro di queste tessere). Vedere la sezione "Regole Importanti" per il limite massimo di tessere tradimento che si possono tenere.

**Mettere all'asta una tessera** (Città, Evento o il Papa). Il giocatore attivo seleziona una tessera Città, Evento o il Papa (se ancora disponibile), e la mette all'asta. Questa sarà diversa a seconda della tessera, in questo modo:

Tessera città...Il giocatore attivo deve fare la prima offerta che deve essere almeno pari al doppio del corrente stato della città. Le offerte proseguono in senso orario. Se un giocatore passa, è fuori dall'asta.

Tessera evento...Il giocatore attivo non è costretto a fare un'offerta, la prima offerta può anche essere zero. Essa sarà acquisita se nessuno rilancerà. Queste tessere possono essere pagate o in oro o in punti influenza a seconda di quanto descritto sulla carta nel circoletto o nel quadrato. Un giocatore può anche offrire di più di quanto effettivamente ha se ha sufficienti sconti da altre tessere famiglia, città o tradimento che gli permetteranno poi di pagare con l'oro o i punti influenza a sua disposizione.

Il giocatore che acquista una tessera Evento può:

- 1) Mantenere tutti gli eventuali PV contrassegnati fino alla fine del gioco.
- 2) Piazzare immediatamente la tessera "+1 sta" su un box di una città a sua scelta ed accrescere lo stato di quella città di uno.
- 3) Trattene un mercante per il resto del gioco.
- 4) Giocare immediatamente una invasione francese su una città a sua scelta riducendone lo stato di due oppure scartarla. Essa viene poi rimossa dal gioco in ogni caso.

Tessera Papa...Offrite per i punti influenza del Papa allo stesso modo delle tessere evento.

### **Iniziare una guerra**

Non si può selezionare questa azione se l'indicatore di guerre combattute ha raggiunto il limite massimo per la decade in corso. (si possono combattere fino a 4 guerre per decade in una partita con meno di 5 giocatori e 5 guerre in caso di una partita a 5 giocatori).

Il giocatore attivo decide quale città maggiore deve combattere piazzando una pedina nera sull'attaccante e una pedina bianca sul difensore.

Una opzione di veto può essere giocata a questo punto, ma in ogni caso l'indicatore di guerre combattute non tornerà indietro. Un veto conta nel limite massimo di guerre combattute.

Mettere all'asta la posizione del condottiere per la città attaccante. Solo i giocatori con tessere truppa possono partecipare all'asta. Il giocatore attivo offre per primo. Chi passa esce dall'asta. Le offerte continuano in senso orario finchè rimane un solo giocatore. Il vincitore paga i punti influenza offerti e prende il dado nero.

Mettere all'asta a questo punto la posizione del condottiere in difesa. Ciò viene fatto allo stesso modo dell'attaccante con l'unica differenza che il vincitore dell'asta precedente non ne prende parte. Il vincitore prende il dado bianco.

Se non viene "venduta" alcuna posizione, la guerra termina in parità e non succede niente.

Se solo una delle due posizioni viene presa, l'altra città combatte con un valore di +3 all'attacco o difesa . Un giocatore neutrale lancerà il dado per quella città.

Le città pagano i loro condottieri in oro e l'ammontare equivale allo stato corrente della città. L'oro dovrebbe essere piazzato sulla città d'origine del condottiere per essere prelevato alla fine della decade.

Entrambi le parti a questo punto sommano i valori delle loro truppe più eventuali altri modificatori derivanti da altre tessere ed aggiungono il risultato ad un lancio di dado.

Se l'attaccante vince, la battaglia termina.

Se c'è parità, o il difensore vince, il difensore può contrattaccare. C'è quindi un secondo attacco in cui le parti si invertono. Il difensore usa il suo valore di attacco ed il vecchio attaccante usa il suo valore di difesa. Se il nuovo attaccante vince, la difesa ha avuto successo. Ogni altro risultato farebbe terminare la battaglia in parità.

Se il vincitore del round decisivo della battaglia totalizza un punteggio almeno doppio rispetto al suo avversario, allora la città vincitrice sale di due livelli sulla tabella dello stato, mentre la città sconfitta scende di due livelli, altrimenti la città vincitrice sale di un livello e quella sconfitta scende di uno. Nessuna città può incrementare il proprio stato al di sopra di 10 o scendere al di sotto di tre e comunque ciò non impedisce alle altre città di avanzare o indietreggiare il proprio stato.

Il giocatore che ha rappresentato il condottiere vincente guadagna un indicatore di vittoria. Da notare che nessuna truppa viene persa.

## **Passare**

Perdere un round è opzionale e non fa perdere il diritto a continuare a giocare nei rounds successivi.

## **Le Tessere**

Le tessere famiglia hanno abilità speciali come descritto sotto:

**BAGLIONI** – Avete uno sconto di 1 punto influenza ogni qualvolta vincete l'asta per diventare condottiere.

**BENTIVOGLI** – Potete tenere una carta tradimento in più (tre invece di due)

**MALATESTA** - Potete tenere una carta tradimento in più (tre invece di due)

**MONTEFELTRO** - Avete uno sconto di 1 punto oro o influenza ogni qualvolta vincete l'asta per acquistare un artista.

**GONZAGA** - Avete uno sconto di 1 punto oro o influenza ogni qualvolta vincete l'asta per acquistare un artista.

**D'ESTE** – Aggiungete uno al valore di attacco o difesa di una vostra truppa d'artiglieria (dovete possederne una per ottenerne il beneficio)

**CORROMPERE TRUPPE** – Questa tessera può essere giocata solo nel momento in cui i Condottieri sono stati assegnati alle città in una guerra. Potete giocare questa tessera solo se siete uno dei due giocatori coinvolti nella battaglia o se avete la tessera del Papa e siete nella Lega Santa con uno dei due contendenti. L'ordine in cui i giocatori idonei decidono se giocare questa tessera è l'attaccante per primo, il difensore per secondo, in ultimo il Papa. La tessera non può essere giocata una volta che i dadi sono stati lanciati. Potete giocare questa tessera su qualsiasi truppa sul display la quale non avrà alcun valore di attacco/difesa per l'intera battaglia in corso. (la cosa potrebbe anche condizionare i benefici di una tessera città che faceva affidamento su questa truppa).

**CORROMPERE UN CARDINALE** – Questa tessera vale 3 punti influenza se usata per pagare il costo di una tessera Papa.

**BLOCCARE UN OFFERTA** – Potete giocare questa tessera quando è il vostro turno di offerta in un'asta (anche se decidete di passare). Potete giocare questa tessera contro un qualsiasi giocatore. Quel giocatore non potrà aumentare la sua offerta al suo turno, il che molto probabilmente lo costringerà a passare. Non potete giocare questa tessera dopo che avete passato.

**RUBARE INFLUENZA** – Potete prendervi 2 punti influenza da un qualsiasi giocatore a vostra scelta. Ciò va fatto al vostro turno, quando siete il giocatore attivo e non durante un'asta.

**RAZZIARE UN CARICO D'ORO** – Potete prendervi 3 punti oro da un qualsiasi giocatore a vostra scelta. Ciò va fatto al vostro turno, quando siete il giocatore attivo e non durante un'asta.

**VETO** – Potete giocare questa tessera quando un giocatore ha dichiarato quali due città combatteranno e prima di iniziare l'asta per determinare chi sarà Condottiere. Non ci sarà alcuna guerra, ma l'indicatore di guerra combattuta sarà comunque spostato in avanti di una casella.

**INIZIARE UNA GUERRA** – Alla fine del vostro turno potete giocare questa tessera ed iniziare una guerra. Questa mossa è considerata una guerra addizionale e non fa muovere l'apposito indicatore in avanti sulla tabella. La guerra sarà poi combattuta nel modo normale.

### **Tessere Città**

**BANCA** – Con questa tessera potete scambiare una sola volta per decade 3 ori per 3 punti influenza o viceversa. Potete usare questa tessera quando volete durante una decade ma mai dopo che l'ultimo evento è stato messo all'asta a meno che non vi serva per pagarlo (ad esempio, non potete usare questa tessera per convertire punti oro/influenza quando totalizzate i Punti Vittoria alla fine del gioco).

**LUCREZIA BORGIA** – Con questa carta potete rubare 2 punti influenza una sola volta per decade da un giocatore a vostra scelta. Questa tessera funziona allo stesso modo della tessera "Rubare influenza", per cui non può essere usata durante un'asta per danneggiare un avversario.

**LUDOVICO SFORZA** – Una sola volta per decade potete chiedere che siano lanciati entrambi i dadi di nuovo in una guerra. Ovviamente dovrete considerare il secondo lancio come definitivo.

**LORENZO MEDICI** – Potete porre un veto per una guerra una volta per decade nello stesso modo in cui funziona la tessera veto.

**CESARE BORGIA/FERRANTE DI ARAGONA** – Per ciascuna di queste tessere che possedete potete avere una tessera tradimento in più. Da notare che due famiglie hanno lo stesso benefit.

**ALFONSO DI ARAGONA** – Potete usare questa tessera una sola volta per decade. Quando la usate, prendete semplicemente una carta tradimento dal mazzo. Ciò non conta come azione. Potete usare questa tessera città nello stesso turno in cui l'avete comprata o quando siete il giocatore attivo.

**RODERIGO BORGIA, GIOVANNI MEDICI, DELLA ROVERE, FAMIGLIA ORSINI, FAMIGLIA COLONNA** – Ciascuna di queste tessere vi permette di pagare un punto influenza in meno se vincete l'asta per diventare Papa.

**CATERINA SFORZA** – Aggiungete due al valore di difesa in combattimento. Dovete avere almeno una tessera truppa per guadagnare questo benefit.

**GENOESE CROSSBOW** – Aggiungete uno al valore di difesa di una tessera truppa di balestrieri se ne avete una.

**SWISS MERCENARIES** – Aggiungete uno al valore di difesa o attacco di una tessera truppa di picchieri se ne avete una. Pagate un punto influenza in meno se vincete l'asta per diventare Condottiere.

**ARMOURER** – Aggiungete uno al valore di difesa o attacco di una vostra tessera truppa di cavalleria se ne avete una. Pagate un punto influenza in meno se vincete l'asta per diventare Condottiere.

**SPANISH INFANTRY** - Aggiungete uno al valore di difesa o attacco di una vostra tessera truppa di fanteria se ne avete una.

### **Tessere evento** (più di una tessera può essere piazzata su un box di una città)

**2/3/4 PV** – Se vincete all'asta questa tessera conservatela fino alla fine della partita totalizzando i corrispondenti PV.

**+1 STA** – Se vincete all'asta questa tessera piazzatela a lato di una delle città maggiori (nell'apposito box) ed incrementate lo stato di quella città di un livello sull'apposita tabella.

**MERCHANT** – Se vincete questa tessera mantenete la fino alla fine della partita. Ciascuna città contrassegnata con un mercante che avete in vostro possesso, vi farà guadagnare un punto oro extra ed un PV extra a fine partita. L'effetto di queste tessere è cumulativo per cui se ne avete due raddoppiate i bonus.

**FRENCH INVADE** – Se vincete all'asta questa tessera dovete giocarla immediatamente contro una città oppure scartarla. Se la giocate contro una città, ne riducete lo status di due livelli.

## **Il papa**

3 PUNTI ORO EXTRA – Guadagnate 3 punti oro extra durante la fase delle rendite.

LEGA SANTA – Potete aggiungere la forza delle vostre tessere truppa a questa o quella fazione in guerra. Non siete pagati per farlo e non ricevete alcun PV per essere dalla parte della fazione vincente. Aggiungete solo la forza della truppa senza alcun modificatore per le città che possedete.

3 PV EXTRA – Se conservate la tessera Papa fino a fine partita riceverete 3 Pv extra.

## **Esempio di gioco**

Nel nostro esempio ci sono 4 giocatori: Geoff (Baglioni), Hammy (d'este), Stella (Malatesta) e Timo (Gonzaga).

**Asta.** Geoff decide di mettere all'asta la tessera del Doge. Venezia ha uno status di 6 punti per cui Geoff dovrà iniziare la sua offerta partendo da un minimo di 12. Egli decide di offrire 13. Hammy ha già sue tessere a Milano, Napoli e Roma per cui non può avere un quarto colore e quindi passa. Stella fa un'offerta di 14. Timo passa. Geoff fa un'offerta di 15, Stella passa per cui Geoff ottiene la tessera per 15 punti oro.

Hammy mette all'asta la tessera evento Gozzoli e poiché non è costretta a fare un'offerta per questo tipo di tessera decide di iniziare l'asta offrendo zero. Timo fa un'offerta di 4. Gli altri giocatori passano e così anche Hammy per cui Timo vince l'asta aggiudicandosi la tessera per 4 punti influenza. Poiché Timo ha la tessera famiglia Gonzaga ciò gli permette di pagare per un'artista un punto influenza in meno. Da notare che Timo avrebbe potuto ancora offrire 4 anche se di fatto avesse avuto solo 3 punti influenza disponibili proprio in virtù della carta famiglia Gonzaga.

**Guerra.** Stella decide di iniziare una guerra e sceglie Venezia come attaccante e Roma come difensore. Nessun giocatore interrompe con un veto per cui la guerra va avanti. Timo non ha alcuna tessera truppa per cui non potrà partecipare ad alcuna delle due aste. Stella inizia l'offerta per combattere per Venezia. Geoff vince l'asta con 6 punti influenza ma ne paga solo 5 perché ha la tessera famiglia dei Baglioni che gli dà uno sconto di un punto influenza. Stella ed Hammy si contendono il diritto di difendere Roma. L'asta viene aggiudicata da Hammy per 4 punti influenza. Venezia ha uno status di 6, per cui Geoff piazza sei punti oro nella sua Perugia. Roma ha uno status di 5 e Hammy piazza 5 punti oro nella sua Ferrara. Geoff possiede una tessera cavalleria ed una di picchieri. Ha anche la tessera Swiss mercenaries. Hammy ha una tessera artiglieria ed una di fortificazione. Geoff ha ora la possibilità di giocare una o più tessere "Bribe troop" per corrompere le milizie avversarie ma non lo fa. Ora tocca ad Hammy decidere se fare la stessa cosa. Hammy decide di giocare la tessera "Bribe troop" contro la cavalleria di Geoff. Geoff ha ora un valore di attacco di +1 (sarebbe stato zero ma egli possiede la carta dei mercenari svizzeri). Da notare che se Hammy avesse giocato questa carta contro i picchieri di Geoff egli avrebbe perso il loro modificatore).

Hammy ha un valore di difesa di +5 (Artiglieria +1, Forte +3, d'Este +1 all'artiglieria). Ciascun giocatore lancia i dadi. Geoff ottiene un 5 per un totale di 6, Hammy lancia un 1 per un totale di 6. Risultato in parità. L'attaccante non vince per cui la battaglia continua a parti invertite. Hammy ha un valore di attacco di + 4 (Artiglieria +3, d'Este +1 all'artiglieria), mentre Geoff ha un valore di difesa di + 3 (Picchieri +2, Swiss mercenaries +1 ai picchieri). I giocatori lanciano i dadi. Geoff ottiene un 2 per un totale di 5, Hammy ottiene un 6 per un totale di 10. Hammy vince per Roma con un totale che è doppio di quello dell'attaccante, per cui Roma sale di due livelli il proprio status mentre Venezia scende di 2. Hammy prende un indicatore di vittoria. La guerra termina qui.

Da notare che se uno degli altri due giocatori avesse posseduto il Papa, avrebbe potuto unire le truppe alle forze di Geoff o Hammy. In questo caso anch'egli avrebbe potuto giocare una tessera "Bribe troop" ma non avrebbe guadagnato nulla, né punti oro né PV.

**Entrate.** Stella ha le seguenti tessere: Malatesta, Roderigo Borgia, Il Doge, un mercante veneziano ed una tessera cavalleria. Ella ha un'entrata di 18 punti oro (12 dalle sue tessere famiglia, 2 dal Doge, 3 dal mercante veneziano, ed un bonus di 1 per la tessera evento del mercante). Stella guadagna anche altri 7 punti oro dalla propria città per aver combattuto in una guerra durante quella decade. Guadagna inoltre 12 punti influenza (8 dalle sue tessere famiglia, 2 dal Doge e 2 dalla cavalleria).