



## **Princes of the Renaissance FAQ & ERRATA**

Tradotto da genma1 ([genma.1@libero.it](mailto:genma.1@libero.it)) per La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>)

### **CHIARIMENTI**

**Posizioni iniziali:** Venice - 7, Milan e Florence - 6, Rome e Naples - 5.

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

**Mercenari svizzeri:** Il modificatore +1 viene applicato sia all'attacco che alla difesa dell'unità "Pike".

**Tessere evento:** Più di una tessera Event (tessere arancioni) può essere posta in un singolo slot città.

**Papa:** La tessera "Pope" può essere acquistata UNA SOLA VOLTA per decade ed il Papa può formare una santa alleanza UNA SOLA VOLTA per ogni volta che viene acquistato. Quindi è permesso un massimo di 3 sante alleanze nell'intera partita.

### **ERRATA**

**Tessera Influence:** Prendi 2 influenze da un giocatore a tua scelta

### **FAQ – Domande frequenti**

**D1. Perché alcune unità hanno un punteggio di forza pari a 0 e altre non hanno un punteggio di forza?**

*R. Un modificatore +1 può essere addizionato allo 0 ma non alla mancanza totale del parametro. Non possono essere aggiunti bonus a tessere Troop senza parametro ma si può se il valore del parametro è zero.*

*Es. Un +1 "Cav" avrebbe una forza di attacco di 5 e nessun punteggio difensivo, un +1 "Pike" avrebbe un attacco di 1 ed una difesa di 3.*

**D2. E' necessario avere un punteggio di attacco per fare un'offerta d'asta per diventare attaccante ed un punteggio di difesa per diventare difensore?**

*R. No, occorre solamente possedere almeno una tessera Troop.*

**D3. Si può congelare con la tessera Treachery "Freeze Bid" l'offerta di un giocatore che vuole rilanciare ulteriormente?**

*R. Assolutamente, può essere molto divertente e permette qualche tattica interessante.*

**D4. Si può corrompere (tessera Treachery "Bribe Troop") qualunque truppa in una battaglia?**

*R. Sì.*

**D5. Anche le tue truppe??**

*R. Sì.*



**D6. Il giocatore con il maggior numero di tessere di una certa città si aggiudica il punteggio in VP di quella città?**

*R. Ogni tessera City fa guadagnare ad un giocatore il punteggio di valutazione della città. Ad esempio, se il rosso è valutato 10VP ed il verde 7VP ed io ho due tessere City rosse ed una verde, otterrei 27V.*

**D7. Dopo che un giocatore acquista una tessera Treachery si suppone che la tenga segreta/nascosta agli altri giocatori? Può il giocatore che la ha acquistata decidere se tenerla segreta o meno?**

*R. Fondamentalmente, devi tenere queste tessere segrete fino al loro utilizzo.*

**D8. Può essere fatta un'offerta di zero per diventare Condottiere per una certa città?**

*R. Sì.*

**D9. Riguardo alla tessera Treachery "Freeze Bid" le regole asseriscono che una volta che questa viene giocata su un giocatore "...il giocatore non può incrementare la sua offerta la volta successiva in cui potrebbe farlo, il che probabilmente lo forzerà a perdere l'asta".**

**Il giocatore bersaglio della tessera deve passare, quindi egli è fuori asta, oppure ha l'opportunità di tornare a fare un'offerta la volta successiva a quella in cui è stato obbligato a passare?**

*R. Questo giocatore non può incrementare la sua offerta. Ciò vuol dire che essa è ancora valida ma egli non può incrementarla ulteriormente durante questa asta. Se però egli rimane il migliore offerente vincerà comunque l'asta normalmente.*

**D10. E' concesso bloccare con un Veto ("Lorenzo Medici" o tessera Treachery "Veto") una Guerra iniziata con la tessera tradimento "Start War"?**

*R. Sì.*

**D11. Se controlli "Lucrezia Borgia" puoi rubare influenza solamente quando sei il giocatore di turno (come è scritto nella tessera Treachery "Steal Influence")?**

*R. Sì.*

**D12. Qualche tessera City possiede delle abilità senza specificare "una volta per decade" (es. "Swiss Mercenaries", "Armourer", "Caterina Sforza", etc.). Queste abilità hanno effetto permanente?**

*R. Sì*

**D13. Se controlli la tessera "Swiss Mercenaries" pagherai sempre un punto influenza in meno per diventare Condottiero o solamente una volta per decade?**

*R. Se controlli questa carta avrai sempre questa abilità.*

**D14. La tessera Event "Merchant" da soldi (e PV) solamente per tessere City "Merchant", giusto? Credo di sì, così se possedessi entrambi le tessere Event "Merchant" senza possedere tessere City "Merchant" essi sarebbero inutili, è corretto?**

*R. Sì, una tessera Event "Merchant" da sola è inutile, essa modifica le tessere City "Merchant".*

**D15. Le regole riportano che l'attaccante, il difensore ed il Papa, in questo ordine, scelgono se giocare una tessera "Bribe Troop". Ciò vuol dire che in una guerra essi possono giocare una sola tessera "Bribe Troop" per ognuno?**

*R. Possono giocare più di una.*



**D16. Le regole affermano che si può scartare una tessera Troop invece di acquistarne una. Perché si dovrebbe scartare una tessera Troop visto che non c'è limite al numero di tessere Troop che possono essere possedute?**

*R. Potresti scartare tessere Troop allo scopo di perdere una guerra. Si potrebbe voler perdere una guerra perché si sta combattendo per una città della quale non sono possedute tessere City contro una città della quale invece si è proprietario di tessere City.*

**D17. Una volta che una tessera Treachery è stata utilizzata, viene scartata (non oltre il limite di due tessere più modificatori vari). Giusto?**

*R. Le tessere Treachery vengono scartate dopo l'uso. Quando la pila è esaurita si rimischieranno le tessere per formare un nuovo mazzo.*

**D18. Le regole affermano pagano i loro Condottieri con una quantità d'oro pari allo stato della città, e dicono di piazzare l'oro sulla città iniziale del giocatore. Posto ciò, se inizio una guerra tra Roma (attaccante) e Napoli (difensore). I loro stati sono rispettivamente 5 e 7. La mia città iniziale è Mantova. Se vinco l'asta per essere condottiero di Roma, l'oro che va posto su Mantova proviene dalla banca o devo pagare io stesso?**

*R. I soldi guadagnati per rappresentare una città in una Guerra sono pagati dalla banca.*

**D19. Posseggo 23 tessere Treachery invece delle 20 descritte nella lista dei componenti.**

*R. Ci sono 23 tessere, i contenuti della lista sono mal riportati.*

**D20. Considerando un giocatore senza tessere Troop: può egli decidere per l'azione "Start a War"? Può egli offrire per divenire Condottiere (attaccante /difensore)? Può partecipare attivamente alla Guerra senza truppe?**

*R. Sì, può iniziare una guerra. No, non può offrire per diventare Condottiere. No non può partecipare.*

**D21. Può un giocatore partecipare ad un attacco se non possiede tessere Troop con un valore di attacco? Ad esempio, se posseggo solamente una "Field Fortification"... posso partecipare all'asta, e combattere come Condottiere attaccante?**

*R. Sì, un giocatore può partecipare fino a quando possiede almeno una tessera Troop*

**D22. Le tessere City vengono sempre acquistate e messe all'asta con l'oro?**

*R. Sì.*

**D23. Durante la fase "collect income" (alla fine di ogni decade), si calcolano i valori di influenza e oro collocate negli angoli alti destra/sinistra delle tessere Città (+ le tessere delle famiglie ed i bonus delle altre tessere)? La ragione di questa domanda risiede nell'esempio della fase "collect income" dove si dice che la giocatrice Stella guadagna 12 influenze, invece credo che dovrebbe prenderne 14 (sembra che non stia contando la tessera Borgia). Qualcuno può confermarcelo?**

*R. Corretto, nel conteggio di fine decade bisogna includere ogni valore presente nei cerchi d'oro e nei quadrati grigi (quando presenti) che si trovano negli angoli alti delle tessere possedute. L'esempio invece dimentica i due punti derivati dalla tessera dei Borgia.*

**D24. Cos'è esattamente una tessera "Artist"?**

*R. Tutte le tessere Event con il nome di una persona ed il suo ritratto sono tessere Artist. Le uniche che contino nella risoluzione dei pareggi tra città sono le quattro che riportano l'incremento di stato, anche perché quelle che incrementano i VP non vengono assegnate alle città.*