

Princes of the Renaissance

quick reference & player mat by



La Tana dei Goblin 2005 - <http://www.goblins.net>

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15

Famiglia	Papa Asta puntando  Va reso alla fine di ogni decennio Lega Santa una volta per decennio Al termine del gioco vale 3PV	Treachery Costo:   Limite: 2 tessere per giocatore a meno di eventuali bonus
-----------------	--	---

Arquebusier  	Artillery    	Cavalry   	Crossbow  
---	--	--	--

Artisti

Fortifications  	Light Infantry   	Pike   	Stradiots  
--	--	--	---

Azioni nel proprio turno

- Acquisto unità Esercito (al prezzo indicato)
- Acquisto carte Treachery (1 Influenza + 1 Oro)
- Asta per tessere Città (base: 2 x livello in Oro)
- Asta per Eventi e Artisti (base: 0 Influenza o Oro)
- Asta per il Papa (base: 0 Influenza)
- Iniziare una guerra (se limite è maggiore raggiunto)

Guerre e risoluzione (segnalino alloro al vincitore)

- Asta per i due condottieri (base: 0 Influenza): se non ne viene assegnato almeno uno, la guerra termina. La paga dei condottieri è in Oro pari allo stato della città guidata.
- Il Papa può dichiarare con chi si allea la Lega Santa.
- Si calcolano i totali dell'attaccante e difensore (unità e bonus) e ognuno somma il lancio di un dado. Una fazione senza condottiero ha un valore base di +3.
- Se il risultato dell'attaccante è maggiore vince la guerra, altrimenti si fa secondo round con valori invertiti e se il difensore fa di più vince. In tutti gli altri casi nulla di fatto.
- Se non è nulla di fatto la città vincente guadagna 1 livello di stato e quella sconfitta ne perde 1. I livelli guadagnati o persi diventano 2 se il totale è almeno il doppio dell'altro.

Punti Vittoria

- Tessere Città: ciascuna vale PV secondo lo stato finale.
- Tessere Evento e Artisti: come indicato.
- Papa: 3 PV a chi lo possiede alla fine del gioco.
- Oro: 6 PV a chi ne ha di più, 3 PV al secondo.
- Influenza: 4 PV a chi ne ha di più.
- Allori: 1 PV per il primo segnalino, 2 PV per il secondo, etc...

Venezia

The Doge (x1)
 

Merchant (x5)


Napoli


Alfonso of Aragon (x1)
 Prende una carta Treachery gratis ogni decennio.


Ferrante of Aragon (x1)
 Può tenere in mano una carta Treachery in più.

Spanish Troops (x1)
 +1 Attacco e Difesa alle unità Light Infantry.


Merchant (x3)



Firenze

Giovanni Medici (x1)
 Sconto di 1 Influenza nell'asta per il Papa.


Lorenzo Medici (x1)
 Può fare Veto a una guerra per decennio.


Banking (x2)
 Una volta per decennio può scambiare fino a 3 Influenza per 3 Oro o viceversa.

Pazzi Family (x1)


Soderini Family (x1)


Milano


Caterina Sforza (x1)
 +2 alla Difesa totale.

Ludovico Sforza (x1)
 Una volta per decennio può far rilanciare i dadi in una qualsiasi guerra.

Armourer (x1)
 +1 Attacco unità Cavalry E sconto di 1 Influenza nelle aste per il condottiero.

Swiss Mercenaries (x1)
 +1 Attacco e Difesa alle unità Pike E sconto di 1 Influenza nelle aste per il condottiero.

Genoese Crossbow (x1)
 +1 Difesa unità Crossbow.

Merchant (x1)


Roma

Cesare Borgia (x1)
 Può tenere in mano una Carta Treachery in più.

Lucrezia Borgia (x1)
 Una volta per decennio può rubare 2 Influenza se non è in corso un'asta.

Della Rovere (x1)
 Sconto di 1 Influenza nell'asta per il Papa.

Roderigo Borgia (x1)
 Sconto di 1 Influenza nell'asta per il Papa.

Colonna Family (x1)
 Sconto di 1 Influenza nell'asta per il Papa.

Orsini Family (x1)
 Sconto di 1 Influenza nell'asta per il Papa.