



per 3-5 giocatori da 12 anni in su

*Traduzione e adattamento a cura di Gylas*

*Versione 1.0 – Novembre 2003*



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

**NOTA.** 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 "The Prince" sono detenuti dal legittimo proprietario.

## 1.0 Introduzione

Nel sud e nell'ovest dell'Europa, gli anni tra il 1475 e il 1550 vissero il periodo rinascimentale, un nuovo movimento culturale e sociale ispirato dall'Era Classica. In quegli anni, l'Italia era in tumulto e gli stati città rivali erano controllati dalle famiglie più influenti, che competevano per il potere. Alcuni nomi più conosciuti del periodo erano: de Medici, della Rovere, Colonna, Orsini, mentre la famiglia più infame tra tutte era la casata spagnola dei Borgia.

Lo statista fiorentino Niccolò Machiavelli (1469 - 1527) era a suo tempo a servizio come diplomatico presso Cesare Borgia e fu testimone dei metodi diabolici con cui tale monarca ingrandì la sua ricchezza e il suo potere. Rodrigo Borgia, successore di Papa Alessandro I°, fu soprannominato "la Migliore Incarnazione del Diavolo sulla Terra".

Basandosi sulla sua esperienza con i Borgia, Machiavelli scrisse il suo lavoro più polemico, "Il Principe", in cui dichiarò che i metodi discutibili come la corruzione e l'assassinio, erano accettabili solo se venivano usati nell'interesse del sovrano.

Questo è un gioco di carte, in cui i giocatori rappresentano una delle grandi e potenti famiglie italiane del Rinascimento. Usando al meglio le risorse e l'influenza politica della vostra famiglia, dovrete riuscire a costruirvi la strada verso l'obiettivo finale: il Papato. Però, la via per diventare Papa è lunga e difficile. Quindi avrete bisogno di essere tolleranti verso le altre famiglie, guadagnando più fama proteggendo gli artisti migliori, guadagnando le cariche Papali più fruttuose, accumulando vaste quantità di denaro e spingendo il vostro livello politico fino ad entrare nell'enclave con i vostri Cardinali, in modo da poter dare il proprio voto per l'elezione di un nuovo Papa.

### Lunghezza di una Partita

In una partita possono partecipare da 3 a 5 giocatori. Una partita è composta da 3 round di gioco, che terminano ognuno con un'elezione papale. Ogni round di gioco dura circa 30 - 40 minuti, ma i più esperti saranno in grado di giocare più velocemente.

## 2.0 Componenti

Ogni scatola del gioco contiene:

- ❖ 60 carte
- ❖ 30 segnalini Cardinale
- ❖ 120 Ducati
- ❖ 5 segnalini per i punti vittoria (in 5 colori diversi)
- ❖ 5 schede delle famiglie principali
- ❖ 1 indicatore del round (nero)
- ❖ 1 figura del Papa (bianco)
- ❖ 1 blocco di fogli per le elezioni
- ❖ 1 regolamento

Se qualcuna di queste parti è mancante o danneggiata, ci scusiamo per il disagio e vi invitiamo a contattarci per ricevere le parti necessarie.

### 2.1 Le Carte

Le carte sono in tutto 60, e vengono utilizzate da tutti i giocatori. Esse rappresentano le Proprietà (città e fortezze), le Cariche, le Famiglie Esterne, gli Artisti, i Condottieri, le Spie ed altri possibili eventi.

**Nota:** ogni carte indica se essa dovrà essere giocata immediatamente ("Must Be Played Immediately") oppure essere tenuta in mano ("May Be Held in Hand Until Played").



## 2.2 Le Schede delle Famiglie

BORGIA		CIVITA CASTELLANA										3		35	
0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			1	
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48				
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60			2	
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72				
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84			3	
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96				

Ogni giocatore rappresenta una ricca e potente famiglia. Nella scatola troverete una scheda per ogni giocatore, con indicato:

- ❖ I suoi valori iniziali, cioè Forza 3 e 35 Ducati.
- ❖ Un percorso per annotare i punti vittoria.
- ❖ Una zona per piazzare i segnalini Cardinale.

**Nota:** la scheda della famiglia Borgia contiene anche i riquadri per registrare i turni di gioco.

### 2.3 I Cardinali

Questi segnalini rappresentano i Cardinali che ogni famiglia controlla. Essi verranno piazzati sulla propria Scheda di Famiglia.



### 2.4 Il Papa

Il giocatore che è Papa, riceve il segnalino di legno bianco, che piazzerà nella sua Scheda di Famiglia per indicare questo stato.



### 2.5 I Soldi

La valuta nell'Italia rinascimentale era il Ducato (D). Nel gioco sono presenti i seguenti tagli: 100D, 50D, 20D, 10D, 5D, 2D e 1D. Uno dei giocatori dovrà occuparsi della distribuzione dei soldi (banca).



## 2.6 I Fogli per le Elezioni Papali

Ogni giocatore riceve 1 foglio di carta del blocco. Durante un'elezione (10.0), i giocatori dovranno scrivere segretamente il nome della famiglia/giocatore a cui vorranno dare i loro voti.

## 2.7 Segnalini dei Punti Vittoria

Questi segnalini vengono usati per registrare i punti vittoria accumulati da ogni giocatore.



## 2.8 Indicatore del Round di Gioco

Prima di iniziare una partita, piazzate il segnalino nero nel riquadro "1" che si trova sulla Scheda di Famiglia dei Borgia.

Dopo aver completato un round, spostate questo segnalino verso il basso di un riquadro.

## 2.9 Abbreviazioni

Nelle regole verranno usate le seguenti abbreviazioni:

**D = Ducati**

**VP = Punti Vittoria**

## 3.0 Iniziare la Partita

1. Ogni giocatore prende la scheda di una delle famiglie ed uno dei segnalini colorati, che verrà piazzato nel riquadro "0" della propria scheda. Il giocatore della famiglia Borgia prenderà anche il segnalino dei round di gioco e lo piazzerà nel riquadro "1" corrispondente.
2. **Scelta Iniziale del Papa.** All'inizio, il giocatore più anziano verrà nominato Papa e riceverà il segnalino bianco.
3. **LE CARTE.** Mescolate il mazzo delle carte e distribuitene coperte un certo numero ad ogni giocatore, a seconda del numero dei partecipanti al gioco:

- ❖ 3 giocatori: ognuno riceve 5 carte.
- ❖ 4 giocatori: ognuno riceve 4 carte.
- ❖ 5 giocatori: ognuno riceve 4 carte.

**Nota:** se durante la distribuzione iniziale, un giocatore dovesse ricevere 3 o più carte dello stesso tipo (cioè 3 Cariche, 3 Artisti, 3 Condottieri, ecc.),

potrà scartare immediatamente l'intera sua mano, e riceverà nuove carte. Gli altri giocatori dovranno tenere le loro carte. Il giocatore che è il Papa dovrà dichiarare per primo se può o vuole scartare la sua mano. Questo scarto può essere ripetuto quante volte si vuole.

I giocatori devono rivelare e giocare immediatamente qualunque carta Carica, Artista, Famiglia Esterna e/o Proprietà – quelle che hanno scritto in basso “Must be played immediately” – piazzandole scoperte sul tavolo di fronte a loro (è bene proteggere quante più carte possibile, piazzandole sotto una Proprietà).

**Nota:** questa regola viene applicata ogni volta che viene pescata una carta.

Tutte le altre carte sono tenute in mano, nascoste agli avversari fino a che non saranno utilizzate. I giocatori non sono mai obbligati a dichiarare quante carte hanno in mano.

4. A seconda del numero di giocatori, piazzate coperte al centro del tavolo, il seguente numero di carte:

- ❖ 3 giocatori: piazzate 12 carte
- ❖ 4 giocatori: piazzate 12 carte
- ❖ 5 giocatori: piazzate 10 carte

Queste sono le carte disponibili per la prossima asta (vedere 6.0) del round corrente. Esse resteranno coperte fino alla Fase di Acquisto o di Spionaggio.

Le restanti carte non verranno usate, e saranno lasciate da parte per i round successivi.

5. **Cardinali.** I giocatori iniziano la partita con 4 Cardinali, che verranno sistemati nell'apposito spazio della propria Scheda di Famiglia.
6. **Ducati.** All'inizio del primo round di gioco, il banchiere distribuisce ad ogni giocatore 100 Ducati.

## 4.0 Lo Svolgimento della Partita

I giocatori vincono la partita totalizzando il maggior numero di punti vittoria. Essi guadagnano punti vittoria per:

- ❖ essere eletti Papa alla fine di ogni turno di gioco.
- ❖ il numero di Proprietà che controllano.
- ❖ gli Artisti che proteggono.
- ❖ il numero di Ducati nel loro tesoro di famiglia.

### 4.1 I Round di Gioco

La partita è formata da tre round di gioco, e alla fine di ognuno di questi ci sarà l'elezione di un nuovo Papa. Ogni round è diviso in sette Fasi, in cui i giocatori faranno delle offerte per prendere le nuove carte, ne giocheranno dalla propria mano, tenteranno di impossessarsi delle Proprietà avversarie, e/o scambieranno le carte con gli altri giocatori (vedere 13.0).

La partita prosegue in senso orario intorno al tavolo fino a che tutte le carte disponibili all'asta non verranno acquistate. Quando questo succede, alla fine della Fase del giocatore in quel momento attivo, la partita volgerà alla Fase di Fine Round.

### 4.2 La Sequenza di Gioco

Il Papa inizia a giocare per primo ed esegue il suo turno, formato dalle seguenti Fasi:

1. **Acquisto e Spionaggio.** Il giocatore attivo deve fare una delle cose seguenti:
  - ❖ **Comprare:** egli scopre una delle carte ancora coperte che sono disponibili per l'asta. Ora, inizierà l'asta per quella carta, dove il giocatore attivo farà la prima offerta, oppure passerà (vedere 6.0). Le offerte procedono in senso orario intorno al tavolo, fino a che qualcuno non riesce ad acquistare la carta; oppure
  - ❖ **Spiare:** egli gioca una carta Spia dalla propria mano. Questa gli permette di comprare, senza guardarla e pagarla, una qualsiasi carta che si trova sul tavolo ancora coperta. Poi, la carta Spia viene scartata.

**Nota:** una carta Spia può anche essere usata per scopi diversi (vedere 5.6).

- Giocare le Carte.** Il giocatore attivo può ora giocare una o più carte della propria mano. Non è obbligato a giocare tutte le carte che ha in mano (vedere 7.0).
- Cattura.** Il giocatore attivo può ora tentare di rubare una o più carte d'un avversario (vedere 8.0).
- Il giocatore successivo in senso orario diventa il nuovo giocatore attivo.

Se alla fine del turno di un giocatore non resta sul tavolo nessuna carta coperta da mettere all'asta, i giocatori procedono alla Fase che conclude il turno.

#### 4.3 Fase Conclusiva del Turno

- Entrate.** Tutti i giocatori ricevono delle entrate (in Ducati), grazie alle Proprietà e alle Cariche possedute, come indicato sulle carte stesse. I 35 Ducati indicati sulle Schede di Famiglia non verranno considerati nelle entrate del turno. Questi saranno distribuiti solo all'inizio del nuovo round di gioco (dopo aver conteggiato i punti vittoria).
- Elezione.** I giocatori eleggono ora un nuovo Papa (vedere 10.0).
- Punti Vittoria.** I giocatori totalizzano i punti vittoria ricevuti nell'ultimo round ed aggiornano il segnalino dei punti sulla propria Scheda di Famiglia.

*Se a questo punto è giunta la fine del terzo round di gioco, la partita termina e il giocatore con più punti vittoria sarà il vincitore.*

#### 4. Scartare le carte Matrimonio.

Ora inizia il successivo round di gioco.

#### 4.4 Iniziare il Secondo e il Terzo Round di Gioco

- Rimescolate tutte le carte già utilizzate (Condottieri, Cariche ed Artisti) assieme alle altre. Invece, le carte scartate non ritorneranno mai in gioco.

- Ora, ogni giocatore pesca a caso una carta dal mazzo. Tale carta dovrà essere giocata immediatamente oppure tenuta in mano (a seconda di quanto indicato sulla carta stessa).
- I giocatori ricevono poi 35 Ducati, come indicato sulle Schede di Famiglia (non 100 Ducati come è stato all'inizio della partita).

**Nota:** questi Ducati vengono aggiunti alle entrate raccolte alla fine del precedente round di gioco; non sono utilizzati per determinare i punti vittoria del turno precedente.

- Alcune nuove carte (10 o 12, a seconda del numero di giocatori) sono piazzate coperte al centro del tavolo, come già fatto durante il primo round di gioco.

**Nota:** in molte partite può succedere che almeno una carta non viene mai giocata, perché la partita ricicla i Condottieri fornendo un po' più carte del necessario.

- Ridistribuzione delle Cariche.** Il Papa può ridistribuire le Cariche e i Cardinali (vedere 12.0).

## 5.0 Le Carte

Le carte dei giocatori vengono:

- ❖ piazzate di fronte a loro nell'istante in cui le ottengono. Ciò include tutte le Proprietà, gli Artisti, le Cariche e le Famiglie Esterne; oppure
- ❖ tenute in mano fino a che non sono giocate, e questo include tutte le carte tranne le summenzionate.

### 5.1 Proprietà



Le Proprietà sono delle importanti città e fortezze che si trovano nello stato papale. Nel gioco, sono la principale sorgente di potere difensivo. Esse forniscono protezione contro gli attacchi alle Cariche

Papali o agli Artisti (vedere 8.0). Inoltre, una Proprietà offre al proprietario, durante la Fase delle Entrate, il numero di Ducati indicato.

Le carte Proprietà devono essere giocate/rivolate appena vengono prese. Un giocatore può piazzare immediatamente una Carica, un Artista o una Famiglia Esterna sotto quella carta Proprietà (queste carte non dovranno essere nascoste completamente). Le Cariche e gli Artisti possono essere trasferiti tra le Proprietà di uno stesso giocatore, e le Proprietà devono essere piazzate tra le altre Proprietà possedute, ma solo quando quel giocatore diventerà attivo. Una volta piazzate in una Proprietà, le Famiglie Esterne non possono più essere trasferite. Una Proprietà non può mai avere più di una Carica, un Artista e una Famiglia Esterna.

La Proprietà principale di un giocatore (quella indicata dalla Scheda della Famiglia), verrà usata come una Proprietà normale, ma con una differenza: mentre le carte all'interno di una Proprietà principale possono essere catturate (vedere 8.0), la Proprietà principale stessa resta sempre con la famiglia originale.

## 5.2 Cariche

Le Cariche sono delle posizioni di potere all'interno del governo papale, che permettono ai giocatori di incrementare le entrate e il loro potere sui voti. Le cariche sono soggette alle carte "Death". All'inizio del primo round di gioco, sono ridistribuite dal Papa, subito dopo la sua elezione. Le Cariche devono essere giocate e rivolate appena vengono pescate.



## 5.3 Artisti

**Nota del Disegnatore:** le carte Artista rappresentano un piccolo esempio dell'incredibile talento artistico nelle mani delle grandi famiglie del Rinascimento.



Gli Artisti offrono dei punti vittoria, e solo nel caso della carta "Da Vinci", anche un valore in difesa per i tentativi di furto.

Gli Artisti devono essere giocati e rivolti non appena vengono presi. Subito dopo aver giocato una carta

Artista (indipendentemente dal modo in cui il giocatore si è impossessato di quell'Artista), un giocatore deve pagarne la parcella alla banca. Notate che la parcella viene applicata anche al giocatore che ha rubato un Artista (vedere 8.0). Se un giocatore non vuole pagare la parcella all'Artista, questa carta verrà piazzata a lato, per essere ridistribuita.

Gli Artisti sono soggetti a qualsiasi carta "Death". Un'Artista che muore viene piazzato nel mazzo degli scarti, e non rientra più in gioco.

Gli Artisti di proprietà di una famiglia possono essere rubati.

## 5.4 Condottieri

Queste carte rappresentano le armate mercenarie dell'Italia rinascimentale. Il loro unico uso è quello di essere usati durante un tentativo di furto, oppure in difesa contro tale tentativo. Il valore di forza dei



Condottieri varia da carta a carta. Alcuni Condottieri sono più potenti di altri, ma tutti hanno lo stesso costo.

Le carte Condottiero sono sempre tenute in mano fino a che non vengono usate, e non sono mai piazzate nell'area di gioco dei giocatori. Dopo che un Condottiero è stato utilizzato (in attacco o in difesa), il giocatore dovrà sempre pagarne la parcella alla banca. Questa parcella è indipendente, e viene aggiunta al prezzo che un giocatore potrebbe aver dovuto pagare per acquistare tale carta. Una volta utilizzati, i Condottieri sono messi da parte per essere ridistribuiti, e potrebbero riapparire ancora durante la partita.

## 5.5 Famiglie Esterne



Queste carte devono essere giocate subito. Sono assegnate (in modo permanente) ad una Proprietà. Esse aggiungono la loro forza a tale Proprietà. Tuttavia, una volta piazzate, esse rimangono con quella Proprietà, e quindi con il

giocatore che la possiede.

Se non avete una Proprietà oppure se non volete piazzare una Famiglia Esterna in una vostra Proprietà, potrete metterla sul tavolo da sola.

## 5.6 Spie

Queste carte vengono giocate dalla propria mano con lo scopo di fare una delle due cose seguenti:

- Durante un'asta, nella propria Fase, un giocatore può usare una Spia per prendere, senza vederla, una carta qualsiasi disponibile all'asta, senza pagarla.

**Eccezione:** la parcella di un'Artista deve sempre essere pagata (vedere 5.3).

- Durante la sua Fase di gioco delle carte, il giocatore può usare questa carta per scegliere a caso una carta dalla mano di un avversario, e prenderla per se. La carta rubata potrà essere anche giocata subito.

Una volta usata, la carta Spia viene scartata (non rientrerà più in gioco).

## 5.7 Carte "Death" ("Morte")

Ci sono due tipi di carte "Death", ognuna con un uso specifico. Queste carte vengono giocate durante la propria Fase di gioco delle carte.

### 5.7.1 "Death by Poison" o "Plague"

Questa carta viene giocata contro un qualsiasi Artista o Carica, oppure contro una carta "Marriage". Se non viene bloccata dalla carta "Doctor", un Artista deve essere rimosso in modo definitivo dal gioco (scartato). Se il



Papa gioca questa carta contro una Carica, potrà dare tale Carica ad un altro giocatore qualsiasi, ma non a se stesso. Se giocata da qualcuno che non è il Papa, all'inizio del prossimo round di gioco la Carica viene rimescolata nel mazzo, e potrà rientrare in gioco. Una carta "Marriage" distrutta con questa carta deve essere sempre scartata.

### 5.7.2 "Death by Bravo" (Assassinio)

Questa carta viene giocata contro una carta "Marriage", oppure contro una Carica, anche se protetta da una Proprietà o dai Savonarola (vedere 5.9.1). Se il Papa gioca questa carta contro una Carica, potrà dare tale



Carica ad un altro giocatore, ma non tenerla per se. Se giocata da qualcuno che non è il Papa, all'inizio del prossimo round di gioco la Carica viene rimescolata nel mazzo, e potrà rientrare in gioco. Una carta "Marriage" distrutta con questa carta deve essere sempre scartata.

Questa carta non può essere bloccata dalla carta "Doctor".

### 5.7.3 Dottore

Questa carta viene giocata (in qualunque momento, e da chiunque) per annullare gli effetti di una carta "Death by Poison" ("Morte per Veleno") o "Plague"



(“Peste”). Il giocatore che la utilizza deve pagare il costo del dottore, e una volta pagato, sia la carta “Doctor” che la “Death” sono scartate.

## 5.8 Matrimonio

Questa carta viene giocata da un giocatore contro un altro. Quando è usata, per il resto del turno di gioco attuale, quei due giocatori non possono giocare carte a vicenda e nemmeno rubarsene.



Un Matrimonio viene sciolto giocando una carta “Death” di qualunque tipo contro uno dei due giocatori sposati. In questo caso, la carta Matrimonio viene automaticamente scartata e alla fine del turno il matrimonio stesso è considerato sciolto. Scartate la carta una volta che è stata distrutta.

## 5.9 Carte Riforma

### 5.9.1 Savonarola



Questa carta, che rappresenta il famoso prete (Girolamo Savonarola), il quale scosse Firenze con il suo marchio riformatore anti-papale, viene giocata contro il Papa. Quando è utilizzata (viene tenuta in mano fino a che il giocatore

non desidera utilizzarla), e fino a che Savonarola non muore grazie ad una carta “Death by Bravo” oppure arriva la fine del round, il Papa non può giocare nessuna carta della sua mano, tranne la carta “Death” contro Savonarola stesso. Quando Savonarola muore, oppure è arrivata la fine del round, la carta Savonarola viene scartata e rimossa dal gioco.

**Nota:** quando Savonarola è in gioco, il Papa può comunque acquistare Proprietà, Artisti, ecc. La limitazione del Papa è di non poter giocare le carte che ha in mano, ad esempio una Spia o un Condottiero.

### 5.9.2 Accusa di Simonia

Questa carta viene giocata durante la propria Fase, e contro il Papa.



- Può essere giocata se il Papa, all'inizio del turno di gioco, sceglie di redistribuire anche le Cariche dei giocatori (se il Papa redistribuisce solo le proprie Cariche, questa carta non può essere giocata).

oppure

- Può essere giocata da un giocatore che all'inizio del turno non ha ricevuto nessuna Carica o Cardinale.

**Nota:** i due punti indicati evidenziano il fatto che un giocatore non può usare la carta “Accusa di Simonia” se il Papa distribuisce solo le proprie Cariche (non quelle degli altri giocatori) e se tale giocatore ha ricevuto una di queste Cariche oppure un Cardinale.

**Nota:** giocare questa carta nel primo round di gioco non produce nessun effetto.

Quando viene utilizzata, tutti i giocatori, tranne il Papa, dovranno votare per vedere se l'accusa viene accolta. I giocatori hanno 1 voto per ogni Cardinale che possiedono (per il voto contano solo i Cardinali). Se la maggioranza dei voti da favore all'accusa, il Papa perde il suo prossimo turno di gioco (cioè quando toccherà a lui giocare, si passerà direttamente al giocatore seguente). Altrimenti, non succede nulla. Questa carta è scartata dopo l'uso.

## 6.0 Asta: Comprare le Carte

Nella Fase di Acquisto o di Spionaggio, il giocatore attivo, se decide di non usare una carta Spia per scegliere una carta, rivela una carta coperta qualsiasi che si trova sul tavolo, ed inizia l'asta facendo la prima offerta per quella carta.

L'offerta può iniziare con qualsiasi importo (solo Ducati). Un giocatore non può mai offrire più soldi di quelli posseduti, e non può chiedere dei prestiti.

Il vincitore sarà il giocatore che avrà offerto per ultimo (l'offerta più alta), dopo che tutti gli altri hanno passato. Una volta che un giocatore ha passato (cioè non ha fatto un'offerta), non potrà fare altre offerte sulla stessa carta. Il vincitore dell'asta dovrà pagare l'importo offerto alla banca e potrà prendere la carta tenendola in mano.

**Nota:** *il giocatore che ha scoperto la carta da mettere all'asta, può anche decidere di non offrire nulla, permettendo all'avversario di sinistra di aprire l'asta, ecc.*

**Esempio:** *Tom scopre una carta Carica. Apre l'asta con un offerta di 1 Ducato. Frank offre 2 Ducati, Ralph passa e Maria offre 3 Ducati. Tom ora offre 4 Ducati, Frank 5 Ducati, e Maria passa. Tom continua le offerte con 6 Ducati e Frank passa. Il vincitore è Tom, il quale prende la carta Carica e paga 6 Ducati alla banca.*

Se nessun giocatore fa un'offerta su una carta, questa verrà automaticamente assegnata al giocatore attivo, anche se questo non aveva offerto nulla.

Qualunque Carica, Artista, Famiglia Esterna o Proprietà che sono acquisite tramite un'asta, devono essere giocate immediatamente.

**Nota:** *il giocatore che acquista un Artista, dovrà sempre pagare anche la sua Parcella. Se egli non lo fa o non può farlo, la carta Artista verrà messa da parte per essere ridistribuita in seguito.*

## 7.0 Giocare le Carte

Nella Fase di Gioco delle Carte, il giocatore attivo può giocare dalla sua mano quante carte desidera. Le carte devono essere giocate durante questa Fase, tranne per la carta Doctor.

## 8.0 Rubare le Carte

Questo è il modo per guadagnare/conquistare i beni di un altro giocatore. Rubando i beni ad un

avversario, il giocatore attivo incrementa il suoi punti vittoria e priva l'altro giocatore dei propri. Esistono due tipi di furto: quello protetto e quello non protetto.

**Furto non Protetto:** un giocatore può tentare di rubare una qualsiasi Carica o Artista non protetta da una Proprietà (questo significa che la Carica o l'Artista non si trovano ne sulla Scheda di Famiglia e nemmeno sotto la carta di una Proprietà). I tentativi di furto non protetto non richiedono l'uso della forza (come i Condottieri), benché possa essere più sicuro utilizzare qualche Condottiero per avere migliori possibilità di successo.

**Furto Protetto:** un giocatore può tentare di rubare una Famiglia Esterna che non è protetta da una Proprietà, oppure rubare direttamente una Proprietà – inclusi tutti gli Artisti, Cariche e Famiglie Esterne al suo interno. Questo richiede l'uso della forza (perché sia la Famiglia Esterna che la Proprietà hanno la loro forza). Un giocatore non può rubare una carta che si trova assieme ad una Proprietà, e quindi protetta da essa. Invece, un giocatore deve tentare di rubare l'intera Proprietà. Tuttavia, se egli ha successo guadagnerà **tutte** le carte ad essa collegate.

**Nota:** *ricordate, potete tentare di rubare le carte protette solo dalla Proprietà principale, ma non la stessa Proprietà principale (che è parte della famiglia primaria). Se rubate un Artista, dovrete pagare immediatamente la parcella alla banca. Se non avete sufficienti soldi per pagare quella parcella, non potrete rubare l'Artista all'avversario.*

Proprietà, Famiglie Esterne e Condottieri hanno tutti un valore di forza (espresso in punti forza - Power), indicato sulla carta stessa. Le Cariche e gli Artisti (tranne Leonardo da Vinci) non hanno un valore di forza. La forza è utilizzata per determinare chi vincerà i tentativi di furto.



## 8.1 Procedura per un Furto

1. Il giocatore attivo dichiara l'obiettivo del tentativo di furto (una carta non protetta oppure una carta Proprietà con o senza carte protette). Se l'obiettivo è una Proprietà oppure una Famiglia Esterna, i valori della forza di entrambe le parti sono chiaramente visibili a tutti. Le Famiglie Esterne protette da una Proprietà aggiungeranno la loro forza alla Proprietà.

Tuttavia, entrambe i giocatori possono incrementare la loro forza aggiungendo dei Condottieri.

Il giocatore attivo che sta tentando il furto verrà chiamato attaccante. Il giocatore obiettivo del furto verrà invece chiamato difensore.

**Nota:** le Proprietà e le Famiglie Esterne offrono la loro forza solo in difesa. L'attaccante riceve la forza, quando necessario, solo dai Condottieri.



- L'attaccante non ha bisogno di usare necessariamente la forza per rubare una carta Artista o Carica non protetta, perché questi non hanno una forza, e un tentativo di furto contro una carta non protetta è a favore dell'attaccante. Tuttavia, il giocatore in difesa, per tentare di bloccare il furto, può scegliere di usare le carte Condottiero (se ne ha in mano).
- Ora, entrambe i giocatori possono giocare quante carte Condottiero desiderano. Queste carte però dovranno essere scelte segretamente (tenendo queste carte sotto al tavolo), ed essere rivelate simultaneamente. Dopo che le carte sono state scoperte, non è possibile aggiungerne altre.
- Per determinare se il tentativo di furto ha avuto successo, ogni giocatore totalizza i propri punti di forza coinvolti (offerti dalle Proprietà, dalle Famiglie Esterne (solo per il difensore) e dai Condottieri).

- Se il difensore non ha punti forza, l'attaccante vince automaticamente e si impadronisce della carta obiettivo.
- Se la forza totale dell'attaccante è maggiore di quella del difensore, l'attaccante vince e si impadronisce della carta obiettivo (o di più carte, nel caso in cui l'obiettivo fosse stata una Proprietà). Se viene rubata una Proprietà, tutte le carte in quella Proprietà seguirebbero la stessa sorte, rimanendo protette all'interno di essa anche dopo il furto.
- Se la forza dell'attaccante è minore di quella del difensore, allora quest'ultimo sarà il vincitore. Non succederà nulla, tranne che l'attaccante avrà sprecato il suo tentativo di furto del turno (e probabilmente anche qualche Condottiero).

5. Tutti i Condottieri utilizzati vengono messi da parte per essere ridistribuiti (sono rimescolati nel mazzo all'inizio del prossimo round di gioco).

### Esempio di Furto non Protetto

Tom vuole tentare di rubare l'Artista Mantenga ad Andy. Mantenga non è protetto, perché le due Proprietà di Andy proteggono già un Artista ognuna.

Tom potrebbe tentare il furto senza utilizzare la forza, ma non sa se Andy ha in mano dei Condottieri. Così, mentre Andy sorride a Tom e piazza le carte scelte sotto al tavolo, Tom decide di giocare dei Condottieri per un valore di 2 punti forza.

Ora, entrambe i giocatori rivelano le loro carte che hanno scelto.

Andy non ha giocato carte, cercando di perdere Mantenga senza combattere. Tom invece, ha giocato i suoi Condottieri – in questo caso non erano necessari per vincere – per i quali dovrà pagare la parcella.

Dovrà anche pagare una parcella per Mantenga prima di poterlo prendere, e per poterlo assegnare ad una delle sue Proprietà oppure lasciarlo senza protezione nella sua area di gioco.

### **Esempio di Furto Protetto**

Susan, nella sua Fase di gioco, vede che la Proprietà Ceri di Jim (2 punti forza) contiene e protegge la famiglia Sforza (1 punto forza), l'Artista Sandro Botticelli e la Carica di Depositore Generale, le ultime due di valore molto alto. Sa anche che Jim ha solo una carta in mano, quindi potrebbe essere il momento buono per tentare di rubare Ceri assieme a tutte le carte protette. Quindi annuncia il tentativo di furto. Susan ha in mano due carte Condottiero, una di forza 2 e l'altra di forza 3, per un totale di 5 punti forza, due punti in più rispetto alla forza base di Ceri (2 punti di forza per la Proprietà più 1 punto forza per la famiglia Sforza).

Così Susan gioca entrambe i suoi Condottieri e Jim utilizza la sua unica carta in mano, che è un Condottiero di forza 2. Entrambe i giocatori hanno forza 5, e ciò significa che Ceri ha resistito all'attacco di Susan (i pareggi sono a favore del difensore). Ceri e le carte agganciate restano con Jim, mentre le tre carte Condottiero utilizzate sono messe da parte per essere ridistribuite nel prossimo turno di gioco. Ora, entrambe i giocatori dovranno pagare la parcella di tutte le carte Condottiero usate.

### **8.2 Da Vinci**

**Nota:** Leonardo da Vinci non era un normale artista. Oltre alla sua grande abilità nella scultura, nel disegno e specialmente nell'illustrazione e ricerca della figura umana, da Vinci assisteva spesso la sua famiglia nel disegno e nella realizzazione di macchine da guerra.

Normalmente, gli Artisti non hanno un valore di forza. Tuttavia, la carta di Leonardo da Vinci:

- offre 1 punto forza negli attacchi, ma solo se si trova protetto da una famiglia. Questa forza può essere aggiunta a quella degli eventuali Condottieri utilizzati in un tentativo di furto.
- offre 1 punto forza in difesa, ma solo se è protetto dalla famiglia che è sotto attacco.

Se si trova da solo, Da Vinci non ha punti forza, e può offrire la sua forza solo se in un attacco viene usata almeno una carta Condottiero.

### **9.0 Raccogliere le Entrate**

Durante la Fase delle Entrate di ogni turno, i giocatori raccolgono le loro entrate. Questo viene fatto da tutti simultaneamente. I Ducati vengono presi dalla banca.

I giocatori ricevono i Ducati come segue:

- **Proprietà:** si ricevono un numero di Ducati come indicato sulle carte Proprietà possedute dal giocatore (Income).
- **Cariche:** si ricevono un numero di Ducati come indicato sulle carte Carica possedute dal giocatore (Income).

All'inizio di ogni round successivo al primo, ogni giocatore riceve 35 Ducati. Questa è l'entrata della famiglia base di ogni giocatore.

I giocatori non devono rivelare agli avversari quanti Ducati possiedono. Tuttavia, non potranno fare un'offerta oppure usare una carta se non hanno sufficienti soldi per coprire la spesa di quella carta.

### **10.0 Elezione del Papa**

Nella Fase di Elezione, il Papa viene eletto in base alla maggioranza dei voti.

- Ogni Cardinale può dare 3 voti.
- Certe Cariche offrono al loro proprietario un certo numero di voti.

**Nota:** i voti rappresentano la posizione e il potere per influenzare, non solo grazie ai Cardinali, quello che in realtà era il modo di votare l'elezione del Papa, e che storicamente, per il successo richiedeva i 2/3 della maggioranza.

L'elezione viene fatta in una serie di turni. Per il primo turno di elezione, i giocatori scrivono in segreto quali famiglie vogliono votare. Utilizzate i fogli forniti con il gioco, e poi rivelate i risultati

contemporaneamente. I giocatori possono anche dividere i loro voti tra più famiglie, ma devono assegnare tutti i voti che hanno a disposizione. Naturalmente, un giocatore può anche votare per se stesso.

**Esempio:** Tom ha 15 voti, Frank 14, Maria ed Andy 13 e Ralf 12. Tom, Frank e Ralf votano per se stessi, mentre Maria ed Andy votano per Ralf. Ralf è il nuovo Papa perché ha ottenuto la maggioranza dei voti (38 su 67).

Se dopo la votazione iniziale non risulta una maggioranza, il voto diventa pubblico, e si passerà ad un nuovo turno di votazione. La votazione pubblica viene fatta in senso orario intorno al tavolo, iniziando dal Papa attuale. Anche questa volta un giocatore può dividere i suoi voti tra più famiglie, ma come al solito deve assegnare tutti i voti che ha a disposizione.

I giocatori mantengono i loro voti fino a che una famiglia non avrà la maggioranza di voti alla fine della Fase di Elezione. Il giocatore proprietario della famiglia eletta sarà il nuovo Papa.

## 11.0 Vincere la Partita

Alla fine di ogni turno di gioco, vengono totalizzati i punti vittoria. I giocatori guadagnano dei punti vittoria nei seguenti casi:

- Ducati: 1 punto vittoria per ogni 10 Ducati posseduti (nessun punto vittoria per le frazioni).  
**Esempio:** Tom ha 87 Ducati. Egli riceverà 8 punti vittoria.
- Essere il Papa: il giocatore che è il Papa guadagna 10 punti vittoria.
- Cariche e Artisti: ogni giocatore riceve i punti vittoria indicati sulle carte (Victory Points).

I giocatori sommano i propri punti vittoria guadagnati in ogni round. Il giocatore che alla fine del terzo round possiede più punti vittoria, sarà il vincitore della partita.

In caso di parità, la vittoria sarà condivisa tra tutti i giocatori alla pari.

## 12.0 I Poteri del Papa

Durante la Fase di Ridistribuzione delle cariche, il giocatore che è stato eletto Papa è privato di tutte le sue Cariche (quelle protette e non protette che si trovano nella sua area di gioco).

Egli:

- dovrà distribuire queste Cariche (solitamente come convenuto durante la votazione del Papa) tra i giocatori che desidera.
- poi, potrà prendere tutte le altre Cariche in gioco, mescolarle, e ridistribuirle a caso e coperte agli altri giocatori. Un giocatore deve ricevere esattamente lo stesso numero di Cariche che possedeva prima della redistribuzione. Ora, il Papa può ricevere le carte "Accusation of Simony".

**Nota:** durante la redistribuzione, il Papa deve utilizzare tutte le Cariche disponibili oppure nessuna. Non può decidere di distribuirne solo qualcuna.

Il Papa prende un numero di Cardinali non utilizzati pari al numero di giocatori. Quindi li distribuisce come meglio crede, tranne che, come Papa, può prenderne uno in più di quelli dati al giocatore che ne ha ricevuti di più. A qualche giocatore può anche non dare alcun Cardinale.

**Esempio:** in una partita con 5 giocatori, Tom è il Papa, e distribuisce 2 Cardinali a Mary, poi 3 Cardinali a se stesso, e quindi nessuno a Frank, Liz e John.

Durante il suo seguente turno di gioco, il Papa può accumulare nuove Cariche.

### **13.0 Regola Opzionale: Commercio**

Per rendere una partita più interessante e diversa, può essere introdotto il commercio. Quindi, aggiungete le regole seguenti:

Durante la sua Fase, il giocatore attivo può fare scambi con gli avversari. Durante la Fase di un altro giocatore, gli avversari non possono fare scambi tra di loro. Questi scambi tra tutti i giocatori sono permessi solo durante la Fase di Elezione (in cui tutti i giocatori possono fare scambi con chiunque).

Qualunque carta può essere scambiata, tranne per le carte Cariche che non possono essere scambiate senza il consenso del Papa. I Cardinali e la famiglia principale non possono essere scambiati. Questi scambi possono avvenire solo durante la Fase di un giocatore e nella Fase delle Elezioni.

Le promesse fatte non sono vincolanti, e i giocatori non sono quindi obbligati a mantenerle.