

PAX RENAISSANCE FOR DUMMIES



Questo documento non può assolutamente sostituire spiegazioni assistite da giocatori esperti, né letture e riletture del regolamento.

Non è assolutamente esaustivo, per cui è da consultare mantenendo a portata le regole originali, specie nel fare le azioni (regolamento in Italiano qui <https://www.goblins.net/download/pax-renaissance-regolamento-revisionato-e-riorganizzato-italiano>).

Tale file vuole solo essere **un player aid**, una guida orientativa per i giocatori alla primissima partita, che non saranno ancora in grado di capire da dove cominciare una volta fatto il setup. Esso **NON RIASSUME**, ma **RIORGANIZZA alcune informazioni** in un **quadro coerente**.

Pax Renaissance non ha meccaniche così difficili. Però, regole, eccezioni e scopi delle varie azioni sono sparsi qua e là nel regolamento e manca una ristrutturazione chiara, che ho voluto provare a colmare.

Dopo una infarinatura generale inserisco dunque **specchietti pensati per rispondere ai primi fortissimi dubbi dei giocatori**.

Cosa posso fare nel turno? Perché dovrei farlo? Cosa devo fare se voglio fare X?

A mio stile, imparare col gioco davanti *provando le azioni anche solo per vedere cosa innescano* è molto utile a fissare i concetti.

Ale Friend

CONDIZIONI DI VITTORIA

Scopo del gioco è vincere secondo una delle **4 strade** per la vittoria. Queste vie non sono valide a priori, ma **andranno sbloccate nel corso della partita**. Dunque rispettare delle condizioni ma non aver sbloccato la corrispondente via per la vittoria è inutile.



Le 5 vie richiedono maggioranze di carte o pezzi o simboli Prestigio di vario tipo e sono:

- Avere più pezzi e Prestigio ***nella religione suprema***
- Avere maggior ***potere commerciale*** (più cubi/concessioni e più simboli Prestigio: Nave)
- Avere più Imperi sviluppati in **Repubbliche**, assieme a più Prestigio: Pergamena
- **Consigliato in prima partita:** avere più **Monarchie** degli avversari
- **una quinta via è: maggioranza di Prestigio:Mecenate se non si sono verificate le altre 4 condizioni.*

PEZZI IN LEGNO



- I **Cubi**, nei colori dei giocatori, rappresentano di solito *Concessioni commerciali* nei bordi di mare. Talvolta, sulle carte rappresentano i *Servi della Gleba* (associati al pedone degli scacchi). Di solito i cubi portano ricchezza (Concessioni), ma talvolta attaccano (Servi).



- i **Cilindri**, associati alla Torre degli scacchi, sono di solito Castelli (su terra) o Pirati (se in mare).



- i **Cavalli**, ovviamente associati al cavallo degli scacchi, rappresentano i Cavalieri.



- gli **Alfieri**, associati all'analogo degli scacchi, sono i Vescovi. A differenza degli altri pezzi i Vescovi non si troveranno sulla mappa ma saranno nelle aree di gioco dei giocatori. I vescovi **Non combattono**, ma si spostano sulle varie carte del giocatore (o anche da un giocatore all'altro) e **silenziano** le abilità delle carte su cui si fermano

Cilindri, Cavalli e talvolta cubi divengono in battaglia *truppe*. **Il combattimento è una semplicissima maggioranza**; due pezzi nemici si eliminano a vicenda e chi ha un sopravvissuto è il vincitore.

I Pezzi sono Repressi quando vengono scacciati dalla mappa.

CONCETTO DI GIOCO

Siamo banchieri rinascimentali che, con scaltre manovre finanziarie, influenzano la politica e la religione per proprio tornaconto. Non siamo i leader di una forza particolare; sfruttiamo ciò che abbiamo finché produce, dopodiché investiamo in nuove opportunità.



La mappa ci mostra sulle città le varie truppe: in mare invece possiamo avere *Concessioni/Cubi* (utili per avere soldi o talvolta attaccare) e *Cilindri/Pirati*. Le linee bianca e nera sono Rotte

Commerciali, che potremo sfruttare per far soldi e rafforzare le difese dei vari imperi.



Il mercato ha un andamento molto semplice: esistono due file da cui attingere, pagando un prezzo crescente col sistema del mancala. Le carte scorrono e vengono

rimpiazzate per coprire così i buchi degli acquisti. Comprando una delle carte si ottengono eventuali fiorini sopra.

Acquisteremo carte dal mercato per poterle giocare in un secondo momento. Il limite di mano è 2 carte. Le carte possono avere un effetto *Messa in Gioco (solo quando giocate)* e poi **metterci di scegliere delle Operazioni dal momento in cui sono nella nostra area gioco.**

Ogni carta giocata *va a Est o Ovest rispetto alla carta personaggio* in funzione della sua appartenenza (est o ovest, Bianco/nero sul retro).

TURNO DI GIOCO

Ogni giocatore svolge **2 azioni** fra:

- Passare
- Comprare una carta dal mercato
- Giocare una carta
- Vendere una carta
- Effettuare Operazioni dalle carte Est che ha in tavola (1 sola volta a turno)
- Effettuare Operazioni dalle carte Ovest che ha in tavola (sempre 1/turno)
- Indire una fiera sulla Rotta Commerciale Est (1/turno)
- Indire una fiera sulla Rotta Commerciale Ovest (1/turno)
- Dichiarare vittoria

Giocare una carta può darti un effetto immediato. Averla in tavola può permetterti di scegliere alcune Operazioni utili.

Avere carte è importante perché quando effettuerò Operazioni ne sceglierò ed eseguirò una da ogni carta sul mio tavolo nel giusto emisfero. (*4 carte in tavola ad Est? Una azione da ciascuna...*)

Le Carte Rotta Commerciale danno spesso effetti Messa in Gioco e più tardi Operazioni, inoltre permettono di aggiungere Pezzi sul campo.

Le carte Impero sono le più ambite. Fruttano Prestigio (i “PV” dei vari tipi), concedono nuove Concessioni (*che possono portare sia soldi sia maggioranze in attacco*) e la loro forma di governo (Monarchica/Repubblicana) serve ai fini della vittoria.



PER FARE SOLDI

Posso

- **Vendere una carta (azione di turno):** 2 fiorini, 4 se è una coppia Re+Regina
- **Indire una Fiera (azione di turno):** guadagno 1 fiorino su ogni Concessione che ho lungo la rotta commerciale usata, inoltre ne prelevo 1 dalla carta Fiera utilizzata
- **Usare una Operazione Commercio (Operazioni):** col commercio Est/Ovest posso prelevare 1 Fiorino da una delle carte del mercato corrispondente, inclusa la carta Fiera.



PER GUADAGNARE UNA CARTA IMPERO

Posso fare

- **Incoronazione (Messa in Gioco):** gioco una Regina e la faccio sposare ad un Re compatibile. Guadagno quella Monarchia dal Mazzo e una Concessione
- **Cospirazione/Rivolta popolare [aka Guerre Civili] (Messa in Gioco):** attacco secondo maggioranze con i Pezzi appropriati. Guadagno quella Monarchia dal Mazzo oppure Rubo quell'Impero dall'area di un avversario e lo guadagno come Monarchia
- **Guerra Religiosa (Messa in Gioco)** analogo alle Guerre Civili sopra, ma devono partire da un pezzo Eretico. Guadagni la carta Impero dal Mazzo OPPURE la rubi da un giocatore come

Monarchia. Giri anche la carta Mappa sul lato Teocrazia vincente.

- **Voto** (Operazione): Rubi una carta Impero di ubicazione compatibile a un avversario
- **Campagna** (Operazione): deve partire da un Impero verso un Impero adiacente (non Vassallo vs Sovrano). Se vinta conquisti l'Impero dal Mazzo o da un avversario e ne fai un Vassallo

Ogni Cambio di Regime ci fa collocare un Cubo/Concessione su un bordo



PER GIRARE UNA CARTA – IMPERO O MAPPA

- Girare Impero **da Monarchia a Repubblica**: Attacco Fantoccio (Voto, Guerra Civile, Guerra Religiosa *contro un Impero in proprio possesso*)
- Girare Impero **da Repubblica a Monarchia**: Campagna Militare, Voto, Guerra Civile o Guerra Religiosa contro Impero proprio o avversario. *Il cambio di governo "a scendere" si può ottenere con tutti i tipi di attacco.*
- Girare una carta Mappa **da Teocratico a Laico**: opzionalmente, con una Cospirazione riuscita
- Girare una carta Mappa **da Laico a Teocratico**: Guerra Religiosa vinta, girare se possibile in Teocrazia credente

GESTIRE I PEZZI SU MAPPA



I Pezzi su mappa rappresentano di solito difese da espugnare per conquistare quegli Imperi. Quando vengono Repressi vengono

scacciati sulla corrispondente carta Impero: potranno partecipare in futuro a delle battaglie e persino ritornare in mappa.

I Pezzi **entrano in gioco**:

- Quando giochi una carta (Agente corrispondente.) Talvolta la carta permette subito un attacco, talvolta ci farà solo scalzare pezzi già presenti per metterne di nostri.
- Quando un Cambio di Regime influenza un Impero; chi riesce nel Cambio Regime piazza un cubo/concessione
- Vincendo nei vari attacchi si ha l'opzione di Emancipare (far tornare in mappa) i pezzi repressi
- Quando si Indica una Fiera (azione di turno): fintanto che i profitti della Fiera non terminano, si segue la Rotta aggiungendo un Pezzo su ogni carta Mappa attraversata

I Pezzi **si spostano**:

- Vescovo: con l'Operazione Inquisitore. Un Vescovo Silenzia la carta sottostante e può uccidere un pezzo represso. **Può essere mandato fra gli altri giocatori per bloccarli** (*un vescovo può infilarsi "a tunnel" dalla propria Area Gioco a una carta di un altro giocatore avente la stessa ubicazione.*)
- Pirata: si sposta con l'Operazione Corsaro

I Pezzi **vengono tolti da**:

- Pirata: quando si muove uccide gratis un Pirata di altra religione o un Cubo
- Vescovo: quando arriva su una carta e non viene ucciso, uccide un Pezzo gratuitamente
- Vescovo: due Vescovi sulla stessa carta si uccidono a vicenda
- Quando si gioca una carta (non se si usa l'effetto Messa in Gioco): si può reprimere un Pezzo in una città (o un Cubo in mare) su cui si manderà il proprio Agente. Costo 1 Fiorino

- Cambio di Regime: se una Concessione era già presente, chi piazza il nuovo Cubo Reprime il precedente al costo di 1 Fiorino
- Repressione (Operazione): Reprimi 1 pezzo e guadagna 1 Fiorino
- Tassazione (Operazione): Bersaglia 1 cubo. Il proprietario deve pagare 1 o reprimerlo
- Decapitazione (Operazione): Rimuovi dal gioco una carta: se Impero, scarta anche l'assassino
- Assedio (Operazione): uccidi un Castello, Cavaliere o Pirata
- e poi, naturalmente, gli attacchi...



EFFETTI MESSA IN GIOCO

- *Cambio rotta commerciale*: sposta i dischi che disattivano gli Empori, cambiando quindi la Rotta Commerciale Attiva
- *Incoronazione*: permette di prendere una carta Impero dal Mazzo
- *Guerre Civili*
- *Guerre Religiose*



OPERAZIONI

(Un Vescovo Silenzia le Operazioni non religiose)

- Inquisitore: sposta un Vescovo
- Commercio: prende 1 Fiorino da un mercato
- Decapitazione: elimina una carta da un'Area di Gioco

- Tassazione: scegli una Concessione. Il proprietario paga 1 o la reprime. Piazza sulla carta Mappa (se non satura) 1 pezzo corrispondente a quelli raffigurati.
- Repressione: reprimi 1 Pezzo e guadagna 1 Fiorino
- Voto: cambio di regime (+ solita Concessione)
- Corsaro: sposta un Pirata
- Assedio: Uccide un Cavaliere, Castello o Pirata
- Campagna Militare: aggredisce un Impero adiacente per trasformarlo in Vassallo

Ale Friend