Pascal Ribrault

R. Gewska - F. Weiss - A. Stepanova - S. Pikul

Virtù

Sztuka Rządzenia



Od 3 do 5 graczy



Rys historyczny

Pod koniec XV wieku, z powodu feudalizmu i słabnącego znaczenia władzy imperialnej, ***Włochy*** *dzielą się na kilka jednostek politycznych. Wokół papieskich* ***stanów rzymskich****, cztery wielkie miasta dzielą między siebie większość władzy i bogactwa. Republiki* ***Florencji*** *i* ***Wenecji****, księstwo* ***Mediolanu*** *i królestwo* ***Neapolu*** *stale rywalizują o przewagę polityczną i handlową, wykorzystując każdą okazję, aby zwiększyć wpływy religijne i swój prestiż płynący z dokonań artystycznych.*

To w warunkach tej niespokojnej sytuacji politycznej kształtują się nowoczesne podstawy dyplomacji i wojny, a finansowanie naukowców i artystów wpływa na ważny proces kulturowy. Fascynacja odkrytymi na nowo dziełami autorów grecko-rzymskich prowadzi do ewolucji sposobu myślenia i percepcji.

Virtù *to włoskie słowo oznaczające „cnotę", „jakość" lub „zdolność", w zależności od kontekstu. Jest to również nazwa koncepcji teoretycznej przedstawionej przez* ***Niccolò Machiavellego****, określającej zdolność przywódcy do osiągania wielkich rzeczy, zabezpieczania podstaw niezbędnych dla władzy państwowej i znajdowania sposobów dostosowania się do okoliczności; lub innymi słowy „****Sztuki rządzenia****".*



Koronacja Karola V na cesarza rzymskiego, dokonana przez papieża Klemensa VII w katedrze w Bolonii, 23 lutego 1530 r.



Włoscy kupcy handlujący jedwabnym suknem, przybywający do Lyonu w 1536 r.

Są dwa sposoby prowadzenia walki: jeden – prawem, drugi – siłą; pierwszy sposób jest ludzki, drugi zwierzęcy, lecz ponieważ częstokroć pierwszy nie wystarcza, wypada uciekać się do drugiego.

Niccolò Machiavelli: Książę (1532)



Komponenty

Komponenty oznaczone ikoną są używane wyłącznie podczas rozgrywek 2-osobowych w ***Virtù: Wojny Włoskie.***



• 1 duża plansza główna przedstawiająca Włochy, z jedną stroną przeznaczoną dla 2/5 graczy i drugą dla 3/4 graczy



• 1 mała plansza Prestiżu **2 graczy**





• 1 mała plansza Prestiżu dla 3–5 graczy z jednej strony i planszą Wpływów dla 2 graczy z drugiej



• 5 „Pałaców", czyli plansz Akcji (po 1 w 5 kolorach), w tym 2 dwustronne (niebieska i żółta)



• 57 kafelków, w tym: 31 Miast (Rzym pojawia się dwukrotnie), 14 Tytułów, 5 Gildii, 5 Katedr i 2 kafelki dla gier 2-osobowych



• 56 kart Dostojników (w 5 kopiach każda, z wyjątkiem *Papieża*)



• 15 kart Rodu dla **3–5 graczy** (po 3 w 5 kolorach)



• 13 kart Rodu dla **2 graczy** (4 niebieskie, 3 żółte, 2 czerwone, 2 zielone i 2 białe)



• 10 kart Odpustu





• 10 Bonusów Patronackich (9 kart i 1 kafelek)



• 90 znaczników Kontroli (po 18 w 5 kolorach)



• 8 żetonów Zakazanych Miast



• 11 żetonów Bonusu Wojennego +1



• 32 Żołnierzy (8 niebieskich i po 6 w pozostałych 4 kolorach)



• 25 Agentów (po 5 w 5 kolorach)



• 5 znaczników Katedr



• 5 znaczników Akcji z nadrukowanymi herbami (po 1 w 5 kolorach)



• 45 Florenów (30 × 1 Floren; 15 × 5 Florenów)



• 5 dwustronnych Pomocy Gracza (jedna strona dla 3–5 graczy; druga dla 2 graczy)



• 1 notes do liczenia punktów



• 2 instrukcje: *Virtù: Sztuka Rządzenia* i *Virtù: Wojny Włoskie*

Przygotowanie rozgrywki

1. Połóżcie **planszę Włoch (1a)** na środku stołu, stroną odpowiadającą liczbie graczy ku górze. Posegregujcie karty **Dostojników** rodzajami i rozłóżcie je w odkrytych stosach łącznie z *Papieżem* **(1b)**. Te karty są dostępne do kupienia.

2. Ułóżcie w stos kafelki **Neutralnych Miast** (bez herbów) **(2a)**. Rozłóżcie kafelki **Tytułów (2c)**, **Katedr (2d)** oraz **Bonusów Patronackich** (9 kart i 1 kafelek) **(2b)**. Umieśćcie 5 znaczników Katedr w puli obok kafelków.

3. Ułóżcie w stos 10 kart **Odpustu**.

4. Umieśćcie 11 żetonów **Bonusu Wojennego +1** w puli ogólnej.

5. Umieśćcie **Floreny** w puli ogólnej.



W zależności od liczby grających, każdy z graczy wybiera kolor i otrzymuje w tym kolorze:

6. • **1 planszę Akcji**, zwaną „Pałacem" – kładziecie je przed sobą (w przypadku niebieskich i żółtych Pałaców pamiętajcie, aby użyć strony dla 3–5 graczy).

7. • **3 karty Rodu dla 3–5 graczy** (z waszym herbem) – umieszczacie je jednocześnie (wedle uznania) w swoich Komnatach lub na polach Dworzan (patrz strony 9–10).

8. • **1 znacznik Akcji** (z waszym herbem), który umieszczacie w jednej z 5 Komnat w swoim Pałacu, wskazując tym samym wybór waszej pierwszej akcji (patrz str. 11).

9. • **2 kafelki** przedstawiające dwa **Miasta Początkowe** z waszym herbem – kładziecie je odkryte (kolorową stroną z Dostępnymi Zasobami ku górze) w swojej Strefie Wpływów (tj. nad swoim Pałacem).

10. • **18 znaczników Kontroli** – umieszczacie po 1 na obydwu waszych **Miastach Początkowych** na planszy Włoch **(10a)**, 1 na polu **Porządku Tury (10b)** i 2 na planszy Prestiżu: 1 na polu startowym toru Patronatu i 1 na polu startowym toru Miast **(10c)**. Po ustaleniu kto będzie pierwszym graczem (patrz następna strona), kolejność znaczników w tych dwóch stosach musi odpowiadać Porządkowi Tury: pierwszy na górze, ostatni na dole. Pozostałe znaczniki trzymacie w pobliżu swojego Pałacu **(10d)**.

11. • **6 Żołnierzy** – umieszczacie po 1 obok obydwu swoich Miast Początkowych na planszy Włoch **(11a)**.

















Przykład przygotowania roz

Pozostałych Żołnierzy trzymajcie w pobliżu swojego Pałacu, do późniejszej rekrutacji **(11b)**. (Niebieski gracz otrzymuje tylko 6; pozostałych 2 niebieskich Żołnierzy jest przeznaczonych do gry 2-osobowej, *Wojny Włoskie*).

12 • **5** Agentów. Grę rozpoczynacie z 2 Agentami **(12a)**. Wyjątkami są Neapol (żółty) i Rzym (biały); ich karty Rodu pozwalają zacząć grę z 3 Agentami. Pozostali są na razie niedostępni – umieśćcie ich we wspólnej puli **(12b)**.

Każdy z graczy otrzymuje również:

13 • 1 Florena, 

14 • 1 Pomoc Gracza (użyjcie strony dla 3–5 graczy).



Rozgrywka 2-osobowa

Zacznijcie od przeczytania ogólnych zasad dla 3–5 graczy, a następnie przeczytajcie specjalne zasady dla 2 graczy: ***Wojny Włoskie***.

Rozgrywka 3-osobowa

Użyjcie strony dla **3/4 graczy** planszy Włoch oraz stron dla **3–5 graczy** planszy Prestiżu i Pomocy Gracza.

Możecie grać jako **Florencja** (czerwony), **Neapol** (żółty) lub **Wenecja** (zielony).

8 Miast jest niedostępnych: **Nicea**, **Turyn**, **Mediolan**, **Genua**, **Parma**, **Ragusa**, **Cagliari** i **Reggio** (przy ich nazwach na planszy głównej znajduje się mała gwiazda). Zakryjcie te Miasta 8 żetonami **Zakazanych Miast** i odłóżcie 8 odpowiadających im kafelków Miast do pudełka.



Kafelki Miast: **Perugia** i **Civitavecchia** również należy odłożyć do pudełka, ponieważ nie ma ich na stronie planszy przeznaczonej dla 3/4 graczy.

Użyjcie kafelka Miasta: **Rzym** bez herbu. Połóżcie go obok kafelków Neutralnych Miast.

Rozgrywka 4-osobowa

Użyjcie strony dla **3/4 graczy** planszy Włoch oraz stron dla **3–5 graczy** planszy Prestiżu i Pomocy Gracza.

Możecie grać jako **Mediolan** (niebieski), **Florencja** (czerwony), **Neapol** (żółty) lub **Wenecja** (zielony).

Kafelki Miast: **Perugia** i **Civitavecchia** należy odłożyć do pudełka, ponieważ nie ma ich na stronie planszy przeznaczonej dla 3/4 graczy.

Użyjcie kafelka Miasta: **Rzym** bez herbu. Połóżcie go obok kafelków Neutralnych Miast.

Rozgrywka 5-osobowa

Użyjcie strony dla **2/5 graczy** planszy Włoch oraz stron dla **3–5 graczy** planszy Prestiżu i Pomocy Gracza.

Piąty gracz gra jako **Rzym** (biały) i zaczyna z 3 Agentami (zamiast 2).

Użyjcie kafelka Miasta: **Rzym** z herbem – gracz reprezentujący Rzym kładzie go w swojej Strefie Wpływów.

Uwaga: Rozgrywka 5-osobowa nie jest najlepszym sposobem na naukę Virtù.

Ustalenie pierwszego gracza

Gracz, który ostatnio odwiedził Włochy (lub Rzym, jeśli potrzebujecie rozstrzygnięcia remisu; lub wybrany w dowolny inny sposób), zostaje pierwszym graczem, a Porządek Tury przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ułóżcie odpowiednio znaczniki na **torze Porządku Tury**. Ta kolejność będzie zmieniała się w trakcie gry.

Na początku gry znaczniki na planszy Prestiżu (na polach torów Patronatu i Miast; patrz 10b i 10c) również muszą być **ułożone** w tej samej kolejności: znacznik pierwszego gracza na górze, a ostatniego na dole stosu.

zgrywki 4-osobowej.

Cel gry

Każdy gracz reprezentuje jedną z wielkich dynastii, które odcisnęły piętno na włoskim renesansie: **Aragonów** z Neapolu, **Sforzów** z Mediolanu, **Medyceuszy** z Florencji, **Dożów** z Wenecji oraz **Borgiów** z Rzymu. Waszym celem jest ustanowienie swojej władzy i supremacji oraz zdobycie tytułu „Mistrza Włoch".

1 Będziecie zdobywać Punkty Prestiżu poprzez swoje wybory i działania, takie jak Zarządzanie w celu zbierania zasobów, Patronat uczonych i artystów, Handel, a także przejmowanie kontroli nad innymi Miastami (dyplomacją lub siłą), stając się przy tym ekspertami od politycznych Intryg i Sojuszy z wielkimi mocarstwami zagranicznymi.

Punkty Prestiżu będą reprezentować owoce waszej „Virtù" („Sztuki rządzenia") i będą zależeć od wielu czynników:

- liczby Miast, które kontrolujecie,
- waszego postępu na torze Patronatu nad sztuką i nauką,
- Punktów Prestiżu pozyskanych z niektórych kart lub kafelków,
- waszego poziomu Wpływów Religijnych,
- zdobytych przez was Trofeów Wojskowych,
- waszych Sojuszy politycznych z wielkimi mocarstwami zagranicznymi.



Główne elementy gry

Pałac:

Wasze plansze Akcji różnią się między sobą – to wasze **Pałace**. W każdym Pałacu znajduje się **5 Komnat** lub inaczej, **pól Akcji**.

Akcję, którą chcecie wykonać, wybieracie przesuwając swój **znacznik Akcji** z jednej Komnaty do drugiej, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Wasze Pałace mają również 6 Przedsionków lub inaczej, **pól Dworzan**, z których tylko 3 są dostępne na początku gry (2 po prawej i 1 po lewej). Na początku gry 3 jaśniejsze pola są niedostępne.

Karty i kafelki:

Kafelki reprezentują przede wszystkim Miasta i Tytuły.

Karty reprezentują Dostojników; niektóre z nich zapewniają Akcję (w prawym górnym rogu).

Większość kart i kafelków niebędących Miastami ma koszt zakupu (w lewym górnym rogu).

Wszystkie karty i kafelki mają u dołu symbole, które będą używane podczas Akcji lub zakupów. Kolorowa strona kafelka reprezentuje Dostępne Zasoby, strona o bursztynowym zabarwieniu oznacza Wyczerpane Zasoby.



Dostępne Zasoby *Wyczerpane Zasoby*





Strefa Wpływów

Akcja



koszt



symbole Zasobów (na dole)



niedostępne pole Dworzanina (jaśniejsze)

koszt

karta Dworzanina z Dostępnymi Zasobami

dostępne pole Dworzanina











3 karty Rodu oraz 2 Miasta Początkowe należące do gracza reprezentującego Wenecję.

Gracze rozpoczynają z 3 kartami **Rodu** i 2 kafelkami **Miast Początkowych**, które oznaczone są ich herbami.

Kafelki, które gracze zdobywają podczas gry, zawsze trafiają do ich Strefy Wpływów, stroną z Dostępnymi Zasobami ku górze. Wyjątek stanowią Oblężenia oraz budowa Katedry (zostanie to wyjaśnione później).

Karty graczy zawsze będą znajdować się w ich Pałacu, na jednym z 3 rodzajów pól (gracze nigdy nie trzymają kart na ręce). Karty dzielimy ze względu na miejsce ich zagrywania:

- Karty **Dworzan**:

  Poza przygotowaniem rozgrywki, gdy gracz zdobywa nową kartę Dostojnika, musi ona trafić na puste pole Dworzanina.

  W zależności od fazy gry, te karty będą wskazywać stronę z Dostępnymi Zasobami lub Wyczerpanymi Zasobami.

- Karty **Akcji** trafiają do Komnaty w Pałacu gracza. Karta musi wskazywać Akcję, która, po wyłożeniu, zastępuje Akcję Komnaty, którą zajmuje.

- Karty **Usprawnień** są umieszczane pod kartą na polu Akcji, w taki sposób, aby symbole u dołu karty pozostały widoczne.

Uwaga: Na każdym polu Akcji może znajdować się tylko jedna karta Usprawnienia.

Karty na polach **Akcji** i **Usprawnień** zawsze wskazują stronę z Dostępnymi Zasobami.

Podczas przygotowania do gry, każdy z graczy w dowolny sposób umieszcza swoje 3 karty Rodu w swoim Pałacu, przestrzegając powyższych ograniczeń (w ten sposób gracze mogą umieścić karty bezpośrednio na polu Akcji lub Usprawnień, a nawet na polu Dworzanina).

Akcje i Zasoby:

A - W GRZE DOSTĘPNYCH JEST 6 AKCJI:



B - U DOŁU KAFELKÓW I KART ZNAJDUJE SIĘ 8 RODZAJÓW SYMBOLI ZASOBÓW:

Floreny
Wykorzystywane w dowolnym momencie.

Korona
Wykorzystywana podczas akcji: Zarządzanie, Patronat i Przejęcie, a także podczas zakupów lub w celu pozbycia się Odpustu.

Krzyż
Wykorzystywany podczas akcji: Zarządzanie i Patronat, a także podczas zakupów lub w celu pozbycia się Odpustu.

Kawaleria
Wykorzystywana podczas akcji Manewr.

Statek
Wykorzystywany podczas akcji: Przejęcie, Manewr i Handel.

Maska
Wykorzystywana podczas akcji Intryga.

Wojna
Wykorzystywana podczas rozpatrywania Oblężeń, zapewniając 1 dodatkowy punkt siły.

Strzałka
Wykorzystywana podczas 1. fazy tury, pozwalając na darmowe przesunięcie znacznika Akcji o jedno dodatkowe pole.

Wykorzystywanie Zasobów

W trakcie gry będziecie musieli ponosić koszty swoich **Akcji** lub **Zakupów**. Koszty te są wyrażone we Florenach lub symbolach Zasobów.

Swoje **Floreny** przechowujecie w waszych skarbcach i są one dla was dostępne w każdej chwili.

Możecie także użyć **symboli Florenów na kartach Dworzan lub kafelkach w swojej Strefie Wpływów**, w dowolnym momencie (nawet poza Akcją lub w turze innego gracza – pod warunkiem, że widoczna jest ich strona z Dostępnymi Zasobami), aby zebrać Floreny bezpośrednio do swojego skarbca. Aby to zrobić, po prostu odwróćcie każdą użytą kartę/kafelek na stronę z Wyczerpanymi Zasobami i dobierzcie odpowiednią liczbę Florenów z puli ogólnej.

Natomiast **symboli Florenów z kart Akcji i Usprawnień** można użyć jedynie podczas korzystania z Akcji danej Komnaty (patrz **Akcje**); jeśli te karty dostarczają więcej Florenów niż potrzeba, nadwyżka nie trafia do skarbca i przepada.

Nie możecie przechowywać **symboli Zasobów innych niż Floreny** – muszą one zostać natychmiast użyte (w przeciwnym razie marnują się).

Jeśli chcecie użyć symboli Zasobów z kart Dworzan lub kafelków ze Strefy Wpływów, muszą one wskazywać stronę z Dostępnymi Zasobami. Odwracacie je na stronę z Wyczerpanymi Zasobami, aby użyć przedstawionych Zasobów.



Symbole na karcie **Akcji** lub karcie **Usprawnienia** mogą być użyte wyłącznie do opłacenia kosztu Akcji Komnaty, w której znajduje się dana karta (patrz **Akcje**). Natomiast te karty nigdy nie są odwracane i zawsze wskazują stronę z Dostępnymi Zasobami.

Uwaga: *Podczas dowolnej fazy gry, tylko 1 rodzaj symbolu z danej karty/kafelka może zostać użyty do opłacenia kosztu.*

W przypadku karty **Akcji** leżącej na karcie **Usprawnienia**, możecie użyć Zasobów widocznych na obu tych kartach. **Możecie użyć symbolu tego samego rodzaju na obu kartach lub jednego rodzaju z karty Akcji i innego rodzaju z karty Usprawnienia.**



Zasady gry

Gra podzielona jest na „Lata", które składają się z fazy Wiosny i fazy Zimy. Każda faza wykorzystuje Porządek Tury, który może się zmieniać pomiędzy fazami.

- **FAZA 1: WIOSNA**

Początek Wiosny: Przesuwacie swoje znaczniki Akcji i wykonujecie Akcje.

Koniec wiosny: Rozpatrujecie Oblężenia i ustalacie Porządek Tury.

- **FAZA 2: ZIMA**

Płacicie żołd, reorganizujecie swoje Pałace, rekrutujecie Żołnierzy, dokonujecie zakupów, zawiązujecie Sojusze.

Jeśli na koniec Roku jeden z graczy dotrze do końca toru Patronatu lub toru Miast na planszy Prestiżu, lub jeśli gracze kontrolują wszystkie Miasta na planszy Włoch, gra dobiega końca.

Faza 1: Wiosna

A – POCZĄTEK WIOSNY

Przesuń swój znacznik Akcji i wykonaj Akcję.

Tylko podczas pierwszej Wiosny, zgodnie z Porządkiem Tury, gracze umieszczają swój znacznik Akcji bezpośrednio w Komnacie, której Akcję chcą wykonać, i natychmiast wykonują tę Akcję.



Każdej kolejnej Wiosny musisz przesunąć swój znacznik Akcji zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o 1–2 pola – robisz to za darmo.

Jeśli chcesz poruszyć znacznik Akcji dalej niż o 2 Komnaty, możesz:

- Zapłacić 2 Floreny (tylko raz na Wiosnę) żeby przesunąć znacznik Akcji o 1 dodatkową Komnatę.



- Zapłacić 1 Strzałkę za każdą dodatkową Komnatę – po wydaniu symboli Strzałek z kafelka, odwróć go na stronę z Wyczerpanymi Zasobami.



- Możesz nawet połączyć jedno i drugie: zapłacić 2 Floreny i dowolną liczbę Strzałek. Wykorzystując wystarczającą liczbę Strzałek, możesz nawet wykonać „pełne okrążenie" wokół Pałacu, aby powtórzyć tę samą Akcję, co poprzedniej Wiosny.

Jeśli znacznik Akcji minie symbol Strzałki po lewej lub prawej stronie twojego Pałacu, odwróć wszystkie karty Dworzan znajdujące się na tej krawędzi twojego Pałacu z powrotem na stronę z Dostępnymi Zasobami.

Innymi słowy, gdy przechodzisz obok swoich Dworzan, „odwiedzając" ich, oddają oni do twojej dyspozycji swoje Zasoby.

W tym przykładzie, zielony gracz porusza swój znacznik Akcji obok strzałki po lewej i może odwrócić wszystkie karty Dworzan po tej stronie swojego Pałacu na stronę z Dostępnymi Zasobami.



Dworzanin

Następnie wykonaj Akcję Komnaty, w której twój znacznik Akcji zakończy swój ruch.

Jeśli w tej Komnacie znajduje się karta Akcji, wykonaj Akcję karty zamiast Akcji nadrukowanej na tym polu. Karta Akcji zastępuje pole Akcji tak długo, jak długo ta karta się na nim znajduje.

Akcje mają zmienny koszt, a siła ich działania będzie zależeć od symboli, które możesz i chcesz zapłacić za ich wykonanie.

Opłacanie kosztu Akcji

Kiedy wykonujesz Akcję, musisz zapłacić jej koszt, używając Zasobów określonego rodzaju. Możesz użyć tylko **jednego rodzaju symbolu z dolnej części każdej karty/kafelka**; możesz jednak użyć wielu kart i kafelków.

1) W PIERWSZEJ KOLEJNOŚCI UŻYJ ZASOBÓW:

- Z karty Akcji znajdującej się pod twoim znacznikiem Akcji.
- Z karty Usprawnienia, która znajduje się w tej samej Komnacie.

Po wykonaniu Akcji te karty pozostają odwrócone stroną z Dostępnymi Zasobami ku górze.

2) NASTĘPNIE, JEŚLI TO KONIECZNE, UZUPEŁNIJ JE ZASOBAMI:

- Z jednej lub kilku kart Dworzan z Dostępnymi Zasobami (z lewej lub prawej strony twojego Pałacu) – natychmiast odwracasz je na stronę z Wyczerpanymi Zasobami.
- Z kafelków z Dostępnymi Zasobami w twojej Strefie Wpływów – natychmiast odwracasz je na stronę z Wyczerpanymi Zasobami.
- Z dostępnego dla ciebie **Bonusu Sojuszu**. Po zakończeniu Sojuszu jego Bonus staje się niedostępny (patrz **Sojusze, str. 22–23**).



*W tym przykładzie niebieski gracz używa Korony z karty Akcji **Kardynał**, Krzyża z karty Usprawnienia leżącej pod nią i Korony z karty Dworzanina **Ambasador** (na bursztynową stronę odwraca tylko kartę Ambasadora).*

Teraz niebieski gracz ma 2 Korony i 1 Krzyż do wykorzystania w akcji Zarządzanie.

Mógłby również użyć Koron i Krzyży na kafelkach z Dostępnymi Zasobami w swojej Strefie Wpływów, odwracając je na bursztynową stronę.

Niektóre z domyślnych Akcji nadrukowanych w Komnatach Pałacu (Zarządzanie, Intryga i Manewr) mają już symbol Zasobu (odpowiednio Korona, Maska, Kawaleria), który pozwoli ci wykonać te Akcje bez potrzeby użycia dodatkowych kart lub kafelków.

Gdy zakryjesz takie pole kartą, te symbole stają się niedostępne.



Zyskujesz

Prośba o Odpust

Raz w Roku (w fazie Wiosny albo w fazie Zimy, ale nie w obu), możesz poprosić o Odpust, który działa jak pożyczka.

Odpust pozwala na wybranie jednej z następujących korzyści:

- **1 Korona**, którą musisz natychmiast użyć, aby zapłacić koszt swojej Akcji.
- **3 Floreny**, które natychmiast trafiają do twojego skarbca.

Po otrzymaniu korzyści umieść kartę Odpustu w Komnacie wykonywanej Akcji. Jeśli w tej Komnacie znajduje się karta Rodu lub Dostojnika (i ewentualnie Usprawnienie), połóż na niej kartę Odpustu (pod znacznikiem Akcji).

Jeśli Komnata jest już zakryta kartą Odpustu, nie możesz tutaj poprosić o kolejny Odpust.

Jeśli poruszysz swój znacznik Akcji do Komnaty, która zawiera już kartę **Odpustu** i nie pozbędziesz się go natychmiast (patrz następna strona), nie możesz wykonać Akcji tej Komnaty (co oznacza zmarnowanie swojej fazy akcji). Nie możesz poprosić o **kolejny Odpust** w tej fazie (porze) Roku.



W tym przykładzie, Komnata jest zakryta przez kartę Odpustu. Czerwony gracz musi najpierw się jej pozbyć, jeśli chce wykonać Akcję tej Komnaty.

Pozbycie się Odpustu

Aby pozbyć się karty Odpustu i usunąć ją ze swojego Pałacu, musisz zapłacić 1 Krzyż lub 2 Korony w momencie, gdy twój znacznik Akcji **kończy ruch** w Komnacie z kartą Odpustu lub **porusza się przez nią**. Dopóki karta Odpustu nie zostanie usunięta, nie możesz wykonać Akcji, którą blokuje.

Koszt usunięcia karty Odpustu (według twojego wyboru).



Możesz używać kart Dworzan (nawet tych, które właśnie zostały odkryte po ruchu znacznika Akcji) i kafelków, aby zapłacić koszt pozbycia się Odpustu. Po zapłaceniu kosztu, usuń kartę Odpustu z Komnaty i odłóż ją na stos Odpustów.

Jeśli ta karta Odpustu znajdowała się w Komnacie, w której znalazł się twój znacznik Akcji, możesz teraz wykonać tę Akcję.

Pamiętaj, że na koniec gry każda karta Odpustu w twoim Pałacu, spowoduje utratę 1 Punktu Prestiżu!

Wyjaśnienie historyczne: *W XV i XVI wieku Kościół Katolicki handlował odpustami, pozwalając bogatym i możnym na odkupienie grzechów. Począwszy od 1517 r. praktyka ta była głęboko potępiana przez Lutra w jego 95 tezach i była jedną z przyczyn reformy protestanckiej.*

6 Dostępnych Akcji

Zarządzanie



Efekty: Odwróć kafelki w twojej Strefie Wpływów na stronę z Dostępnymi Zasobami i ponownie aktywuj Bonus Sojuszu.

Koszt Akcji: Korony lub Krzyże.

Procedura: Odwróć maksymalnie 2 kafelki na stronę z Dostępnymi Zasobami za każdą Koronę lub Krzyż, którymi zapłacisz.

W tej samej Akcji możesz wydać zarówno Korony, jak i Krzyże (ale z różnych kart/kafelków, ponieważ z każdej karty/kafelka możesz użyć tylko jednego rodzaju symbolu).

Możesz także wydać **Koronę** lub **Krzyż**, aby **ponownie aktywować Bonus Sojuszu** z Głównym Mocarstwem (o ile go posiadasz i nie jest zablokowany przez wrogiego Agenta).

(Patrz **Faza 2: Zima, E – Sojusze, str. 22–23**).

Uwaga: *Nie możesz użyć tej Akcji do odwrócenia kafelków, którymi płacisz za tę Akcję.*

Pamiętaj: Zawsze możesz zbierać Floreny z kafelków z Dostępnymi Zasobami tuż przed wykonaniem Zarządzania. Ponieważ symbole Florenów możesz użyć w dowolnym momencie a akcja Zarządzania ich nie wymaga, to możesz użyć takiego kafelka, a następnie akcji Zarządzanie, aby ponownie go odwrócić.

Patronat



Efekt: Postęp na torze Patronatu (jako mecenas uczonych i artystów).

Koszt Akcji: Floreny oraz Korony lub Krzyże.

Procedura: Zapłać koszt wskazany na planszy Prestiżu przy tym polu na torze Patronatu, na które chcesz przesunąć swój znacznik.

Możesz przesunąć się tylko o jedno pole w ciągu Roku.



Przesunięcie znacznika na każde z pierwszych dwóch pól kosztuje 2 Floreny oraz 1 Koronę lub 1 Krzyż; następnie 3 Floreny, 1 Korona i jeszcze jedna Korona lub Krzyż, aby dotrzeć do kolejnych dwóch; i na koniec 4 Floreny, 2 Korony i 1 Krzyż, aby przesunąć znacznik na ostatnie pole (jak wskazano na torze Patronatu).

- **BONUS PATRONACKI**

Gdy twój znacznik dotrze do 2. i 4. pola na torze Patronatu, natychmiast otrzymujesz Bonus Patronacki, wybrany przez ciebie spośród aktualnie dostępnych.

Bonusy Patronackie (9 kart i 1 kafelek) można rozpoznać po fioletowym tle i symbolu . Dostępne są dwa rodzaje Bonusów Patronackich:

 Artysta oraz  Dzieło

Rodzaj Bonusu wybranego po dotarciu na 4. pole toru musi różnić się od rodzaju wybranego na 2. polu. W ten sposób, podczas gry możesz mieć nie więcej niż **1 Artystę** i **1 Dzieło**.

Niektóre Bonusy Patronackie zapewniają trwałe efekty – należy umieścić je w swoim obszarze gry, ale poza planszą Pałacu.

- **Leonardo da Vinci** zapewnia Bonus Wojenny (jeśli zapłacisz 1 Florena) podczas każdego Oblężenia.
- **Twierdza Gwiazda** zapewnia Bonus Wojenny **+2 do obrony** za każdym razem, gdy znajdujesz się w Oblężeniu.
- **Mikołaj Kopernik** zapewnia dodatkowe pole Dworzanina.
- **Książę** zapewnia pole Dworzanina i dodatkowego Agenta. Uniemożliwia on również innym graczom umieszczanie ich Agentów w twoich Miastach, Komnatach i Sojuszach.
- **Michał Anioł** zapewnia „darmową" Koronę do każdej akcji Patronatu.
- **Katedra w Mediolanie i Kaplica Sykstyńska** zapewniają odpowiednio 1 lub 2 dodatkowe Krzyże, ale **tylko przy określaniu poziomu twoich wpływów religijnych w końcowej punktacji** (patrz Koniec Gry, str. 23–24).

Niektóre Bonusy Patronackie zapewniają również 1 Punkt Prestiżu na koniec gry; **Krzysztof Kolumb** zapewnia ich 2.

Dwa spośród Bonusów Patronackich zapewniają Zasoby – każdy z nich umieszczasz w innym miejscu.

- Umieść **Niccolò Machiavellego** (jako kartę Dostojnika) na polu Dworzanina, stroną z Dostępnymi Zasobami ku górze.
- Umieść **Działa** (kafelek) w swojej Strefie Wpływów, stroną z Dostępnymi Zasobami ku górze.



Czerwony gracz przejmuje sąsiadującą z Florencją Rawennę (wartość 2) i musi zapłacić 3 Korony.

Bazowa wartość Miasta wskazana jest na planszy Włoch, obok jego nazwy. Zmniejsz wartość o 1, jeśli masz tam swojego Agenta. Zwiększ wartość o 1, jeśli przeciwnik ma tam Agenta.

Umieść swój znacznik Kontroli w przejętym Mieście, a następnie weź jego kafelek i umieść go w swojej Strefie Wpływów, stroną z Dostępnymi Zasobami ku górze. Dodatkowo przesuń swój znacznik o 1 pole na torze Miast na planszy Prestiżu.

Ograniczenie: Przejmowane Miasto musi być bezpośrednio połączone drogą z Miastem, które już kontrolujesz.

Zamiast przejmować Miasto połączone drogą, możesz przejąć Miasto portowe (oznaczone ikoną kotwicy) z jednego z twoich Miast portowych. Oprócz kosztu w Koronach musisz zapłacić 1 Statek za każde przepłynięte morze.



*Czerwony gracz, wypływając z Pizy (port), przejmuje Miasto Terracina (port, wartość 1), w którym znajduje się 1 zielony Agent **(wartość +1)** i musi zapłacić 3 Korony i 2 Statki (za przepłynięcie 2 mórz).*

Handel



Efekt: Pobierz 2 Floreny za każdy użyty Statek.

Koszt Akcji: Statki.

Procedura: Pobierz 2 Floreny (z puli ogólnej) za każdy symbol Statku, który zapłacisz ze swoich Dostępnych Zasobów.

Przejęcie



Efekt: Przejmij kontrolę nad neutralnym Miastem (bez znacznika kontroli) poprzez dyplomację.

Koszt Akcji: Korony, a w niektórych przypadkach Statki.

Procedura: Musisz zapłacić liczbę Koron **większą niż** „zmodyfikowana" wartość (wartość bazowa +/- Agenci) Miasta, które przejmujesz.

Ikony Kotwic na planszy Włoch wskazują, z którymi morzami graniczy każdy port. Zwróć uwagę, że niektóre Miasta mają porty na dwóch morzach.

Nie możesz przejmować portów „pirackich" (Ragusa, Ajaccio, Cagliari, Tunis), oznaczonych na planszy Włoch ikoną .
Możesz je zdobyć jedynie poprzez akcję Manewru.



To Miasto jest portem pirackim.

Ta ikona wskazuje, że nie może zostać przejęte.

Manewr



Efekt: Przemieść swoich Żołnierzy i zainicjuj jedno lub więcej Oblężeń, aby siłą przejąć kontrolę nad jednym lub większą liczbą Miast. Możesz oblegać neutralne Miasta lub Miasta kontrolowane przez przeciwników.

Koszt akcji: Kawaleria, Statki, Bonusy Wojenne.

Procedura: Zapłać symbolami Kawalerii lub Statków, aby przemieścić swoich Żołnierzy.



1 symbol Kawalerii pozwala przemieścić **1 Żołnierza** do sąsiedniego Miasta połączonego drogą.



1 symbol Statku pozwala przemieścić **1 Żołnierza** przez **1 morze**.

Możesz przemieścić tego samego Żołnierza kilka razy, wydając więcej symboli (np. 1 Kawalerię, aby przemieścić 1 Żołnierza z Miasta do sąsiedniego Miasta portowego, a następnie 2 Statki, aby przemieścić go przez 2 morza).

Możesz w ten sposób przemieszczać dowolną liczbę Żołnierzy (razem lub niezależnie), płacąc za każdego z nich niezbędnymi symbolami.

Żołnierze, którzy wejdą do neutralnego Miasta lub Miasta kontrolowanego przez przeciwnika, muszą natychmiast zakończyć swój ruch (pozostaw Żołnierzy „przed" Miastem) i rozpocząć jego Oblężenie. Oblężenie zostanie rozpatrzone podczas Końca Wiosny.

*(Patrz **Rozpatrywanie Oblężeń, str. 17–19**).*



Podczas tej samej Wiosny można rozpocząć kilka Oblężeń.

***Uwaga:** Jeśli przed nadchodzącym Oblężeniem chcesz użyć symbolu Wojny z dolnej części swojej karty Akcji Manewr lub karty Usprawnienia, pamiętaj, że nie możesz już użyć ich symboli Kawalerii lub Statków (ponieważ możesz użyć tylko jednego rodzaju symbolu na kartę/kafelek).*

Aby łatwiej to zapamiętać, kiedy używasz symbolu Wojny, weź żeton Bonusu Wojennego +1 za każdy użyty symbol, a następnie wykorzystaj go w trakcie rozpatrywania Oblężenia podczas Końca Wiosny.

Kiedy bierzesz żeton, musisz od razu opłacić ewentualny koszt we Florenach.

Nie możesz zdobyć kilku żetonów z tego samego symbolu Wojny – nawet płacąc kilka razy.



Żetony Bonusu Wojennego +1, których nie wykorzystasz podczas Końca Wiosny, wracają do puli ogólnej.

Intryga



Efekt: Umieść, przenieś lub usuń Agentów.

Koszt Akcji: Maski.

Procedura: Za każdy symbol Maski, który zapłacisz, wykonaj jedną z następujących czynności:

- umieść lub przenieś jednego ze swoich Agentów do Miasta, które nie zawiera Agenta;
- umieść lub przenieś jednego ze swoich Agentów do Komnaty dowolnego gracza, która nie zawiera Agenta;
- umieść lub przenieś jednego ze swoich Agentów do Sojuszu, który nie zawiera Agenta;
- usuń Agenta przeciwnika z dowolnego miejsca w grze.

Agenci

Na początku gry masz do dyspozycji 2 lub 3 Agentów. Agenci to w istocie szpiedzy, którzy będą wspierać twoje przedsięwzięcia i sabotować postępy innych graczy.



Otrzymujesz **nowego Agenta** (do maksymalnie 5), gdy kupisz kartę **Doradca**, **Naczelnik** lub **Skrytobójca**, albo skorzystasz z Bonusu Patronackiego **Książę**.



Podczas akcji Intrygi, Agenci przemieszczają się do **Miast**, **Komnat** lub **Sojuszy**.

Każde Miasto, Komnata i Sojusz mogą zawierać tylko jednego Agenta na raz.

Opcjonalna zasada dla kilku pierwszych rozgrywek: każdy Pałac może zawierać tylko jednego wrogiego Agenta na raz.

Jeśli chcesz wysłać swojego Agenta w miejsce już zajęte przez wrogiego Agenta, musisz najpierw usunąć tego wrogiego Agenta. Możesz to zrobić w ramach tej samej Akcji – po prostu zapłać 2 symbole Maski.

W ten sposób możesz także defensywnie umieszczać własnych Agentów w swoich Komnatach, Sojuszach i Miastach, aby twoi przeciwnicy nie mogli umieszczać tam własnych Agentów, dopóki nie usuną twoich.

Jeśli zabrakło ci dostępnych Agentów lub uważasz, że któryś z twoich Agentów byłby bardziej przydatny gdzie indziej, możesz w ramach tej Akcji przenieść Agenta w inne miejsce.

Kiedy przeciwnik usunie jednego z twoich Agentów, wraca on do ciebie, gotowy do ponownego rozmieszczenia w twojej następnej akcji **Intrygi**.

Zdobycie Miasta kontrolowanego przez innego gracza lub przejęcie Sojuszu nie powoduje usunięcia znajdującego się tam Agenta, bez względu na to, do którego gracza on należy.

Jak Agent wpływa na Komnatę

Jeśli wrogi Agent zajmuje Komnatę w twoim Pałacu, nie możesz wykonać Akcji tej Komnaty (tak samo, jak w przypadku, gdy znajduje się tam karta Odpustu).

Jeśli jednak ta Komnata posiada akcję **Intryga**, nadal możesz wykonać tę Akcję, o ile użyjesz jej pierwszego symbolu Maski, aby usunąć z niej wrogiego Agenta.

Wrogi Agent uniemożliwia ci również zmianę ułożenia kart w tej Komnacie podczas fazy Zimy.

Zielony gracz nie może wykonać Akcji w Komnacie zajmowanej przez czerwonego Agenta. Nie będzie mógł również zmodyfikować zawartości tej Komnaty podczas Zimy.



Zielony Agent znajdujący się na akcji Manewr zmusza przeciwnika do zapłacenia 2 Masek, w celu umieszczenia tam swojego Agenta.

Jak Agent wpływa na Miasto

Miasta mają wartość bazową nadrukowaną na planszy Włoch.

Agent w **neutralnym Mieście** (bez znacznika kontroli) zmienia jego wartość o 1 na korzyść właściciela Agenta oraz o 1 przeciwko wszystkim innym graczom podczas Oblężeń i akcji Przejęcie.

Twój Agent we **wrogim Mieście** obniża jego wartość o 1, kiedy oblegasz to Miasto.

Twój Agent w **przyjaznym Mieście** nie ma wpływu na jego wartość.



Ancona – neutralne Miasto z czerwonym Agentem: *wartość -1 dla czerwonego gracza; +1 dla wszystkich pozostałych (podczas Oblężenia i akcji Przejęcia).*

Siena – Miasto z czerwonym znacznikiem Kontroli i zielonym (wrogim) Agentem: *wartość -1 dla zielonego gracza (podczas Oblężenia).*

Spoleto – Miasto z niebieskim znacznikiem Kontroli i Agentem: *wartość pozostaje bez zmian, ale uniemożliwia umieszczenie innych Agentów, dopóki ten jest obecny.*

Jak Agent wpływa na Sojusz

Podczas fazy Zimy będziesz mieć możliwość zawiązywania lub przejmowania Sojuszy z Głównymi Mocarstwami epoki.

Dostępne Sojusze są przedstawione na planszy Włoch.

Umieść swojego Agenta na prawym polu Sojuszu, jeśli jest to Sojusz innego gracza, na swoim znaczniku Kontroli, jeśli jest to twój Sojusz, i na lewym polu, jeśli Sojusz nie należy do nikogo.

Posiadanie Agenta na Sojuszu zapewnia zniżkę w wysokości 1 symbolu (do wyboru) na zawiązanie tego Sojuszu lub, jeśli jest to Sojusz przeciwnika, umożliwia przejęcie Sojuszu poprzez zapłacenie jego standardowego kosztu.



Czerwony gracz posiada zniżkę na 1 wybrany symbol, aby sprzymierzyć się z Imperium Osmańskim.

Wrogi Agent na twoim Sojuszu uniemożliwia ci skorzystanie z jego Bonusu.



Czerwony (i tylko czerwony) gracz może przejąć Sojusz niebieskiego gracza zawiązany z Królestwem Francji (płacąc standardową cenę). Dodatkowo niebieski gracz nie może skorzystać z tego Bonusu Sojuszu, gdyż jest on blokowany przez czerwonego Agenta.

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat działania Sojuszy, zobacz **Faza 2: Zima, E – Sojusze** na str. 22–23. (Zima to czas, w którym Sojusze są zawiązywane lub przejmowane).

B - KONIEC WIOSNY

Rozpatrywanie Oblężeń i Bitew

Gdy wszyscy wykonają swoją Akcję, nadchodzi czas na rozstrzygnięcie trwających Oblężeń.

Jeśli masz jednego lub więcej Żołnierzy przed Miastem, które nie jest pod twoją kontrolą (neutralne Miasto lub Miasto kontrolowane przez innego gracza), to rozpoczynasz jego Oblężenie.

Zaczynając od pierwszego gracza w Porządku Tury, każdy gracz wykonuje jedną turę, aby rozpatrzyć wszystkie rozpoczęte przez siebie Oblężenia. Możesz wybrać kolejność, w której rozpatrujesz swoje Oblężenia.

- **BONUS WOJENNY**



Rozpatrując swoje Oblężenia, możesz wydać 1 lub więcej żetonów **Bonusu Wojennego +1**, pozyskanych podczas wykonywania akcji Manewru.

Dodatkowo, zarówno ty, jak i obrońca możecie korzystać z Bonusów Wojennych z dostępnych kart Dworzan, odwracając je na stronę z Wyczerpanymi Zasobami. Jeśli obrońca również wykonywał Manewr w tej rundzie i posiada żetony Bonusu Wojennego, to może ich użyć do obrony. Pamiętajcie, że neutralne Miasta nie mają obrońców!

Podczas rozpatrywania Oblężenia deklarujcie użycie swoich Bonusów pojedynczo, zaczynając od atakującego, a potem naprzemiennie.

Gdy zarówno ty, jak i obrońca „spasujecie" (rezygnujecie z użycia kolejnych Bonusów), Oblężenie dobiega końca.



Większość Bonusów Wojennych wymaga wydania **1 Florena**, aby z nich skorzystać.

Każdego Bonusu Wojennego możesz użyć tylko raz na Oblężenie (nie możesz zapłacić wielokrotnie, aby użyć Bonusu więcej niż raz).

Po rozpatrzeniu wszystkich swoich Oblężeń odrzuć wszystkie swoje pozostałe żetony **Bonusu Wojennego +1**.

- **SPECJALNE BONUSY WOJENNE**



- Bonus Patronacki **Leonardo da Vinci** zapewnia Bonus Wojenny +1, którego można użyć raz na Oblężenie, płacąc za każdym razem 1 Florena.



- Bonus Patronacki **Twierdza Gwiazda** zapewnia Bonus +2 wyłącznie do obrony przed **wszystkimi** Oblężeniami kontrolowanych przez ciebie Miast.



- Bonus Patronacki **Działa** zapewnia Bonus Wojenny +2 (po zapłaceniu 1 Florena) podczas Oblężenia, o ile wskazuje stronę z Dostępnymi Zasobami. Po wykorzystaniu odwróć go na drugą stronę.



- Sojusz z **Królestwem Francji** zapewnia Bonus Wojenny +2 , którego możesz użyć podczas Oblężenia. Po użyciu dezaktywuj ten Bonus (patrz **Faza 2: Zima, E – Sojusze, str. 22–23**).

- **Procedura rozpatrywania Oblężeń**

Oceń siłę bojową każdego gracza:

ATAKUJĄCY
+1 za każdego oblegającego Żołnierza
+1 za każdy użyty żeton Bonusu Wojennego
OBROŃCA
Siła bazowa = wartość Miasta (1–4)
–1 jeśli atakujący ma w tym Mieście swojego Agenta
Neutralne Miasto **+1** jeśli obecny jest w nim Agent należący do kogokolwiek innego, niż atakujący
Miasto kontrolowane przez obrońcę **+1** za każdego Żołnierza należącego do tego gracza **+1** za każdy użyty żeton Bonusu Wojennego



- ***Atakujący:*** *2 (Żołnierze) + 1 (Bonus Wojenny) =* **3**
- ***Siena: 3*** *(wartość Miasta) – 1 (czerwony Agent) =* **2**



- ***Atakujący:*** *2 (Żołnierze) =* **2**
- ***Benevento:*** *2 (wartość Miasta) + 1 (wrogi Agent) =* **3**



- ***Atakujący:*** *3 (Żołnierze) + 1 (Bonus Wojenny) =* **4**
- ***Parma:*** *1 (wartość Miasta) + 1 (Żołnierz) =* **2**



- ***Atakujący: 3*** *(Żołnierze) + 1 (Bonus Wojenny) =* **4**
- ***Ravenna:*** *2 (wartość Miasta) + 1 (Żołnierz) + 1 (Bonus Wojenny) – 1 (czerwony Agent) =* **3**

• ZWYCIĘSTWO I TROFEA

Jako atakujący wygrywasz, jeśli twoja siła bojowa jest większa niż siła obrońcy. Postępuj zgodnie z poniższym opisem.

Jeśli atakowane Miasto miało ostateczną siłę bojową równą 3 lub wyższą, natychmiast tracisz 1 Żołnierza. Następnie tracisz 1 Żołnierza za każdego Żołnierza obrońcy, po czym obrońca traci wszystkich Żołnierzy. Nawet jeśli podczas Oblężenia stracisz wszystkich Żołnierzy, nadal odnosisz zwycięstwo (decyduje o nim uzyskanie większej siły bojowej).

Usuwani Żołnierze wracają do puli swoich właścicieli, którzy będą mogli ich ponownie zrekrutować podczas następnej Zimy.

Przejmujesz kontrolę nad Miastem: **umieść na nim swój znacznik Kontroli, a następnie weź kafelek tego Miasta** i umieść go w swojej Strefie Wpływów, stroną z **Wyczerpanymi Zasobami** ku górze (z powodu osłabienia Oblężeniem).

- **Jeśli Miasto było neutralne**, weź kafelek Miasta z puli.
- **Jeśli Miasto było kontrolowane** przez przeciwnika, weź kafelek Miasta od tego przeciwnika. Dodatkowo, zdobywasz Trofeum w postaci znacznika Kontroli pokonanego przeciwnika; umieść go na polu **Trofeów** w swoim Pałacu.



Możesz mieć tylko jeden znacznik Trofeum każdego przeciwnika, ale nadal możesz oblegać Miasta gracza, którego Trofeum już posiadasz.

Każde zdobyte Trofeum będzie warte 2 Punkty Prestiżu na koniec gry.

Jeśli Miasto posiada Katedrę, bierzesz również kafelek Katedry od pokonanego przeciwnika – umieść go w swojej Strefie Wpływów, stroną z Wyczerpanymi Zasobami ku górze.

Każdy kafelek Katedry, który posiadasz na koniec gry, będzie wart 1 Punkt Prestiżu.

• PORAŻKA I WYCOFANIE ŻOŁNIERZY

Jako atakujący ponosisz porażkę, jeśli twoja siła bojowa jest mniejsza lub równa sile obrońcy. Postępuj zgodnie z poniższym opisem.

- Natychmiast tracisz 1 Żołnierza.
- Wszyscy twoi pozostali Żołnierze muszą się wycofać do sąsiedniego Miasta, które kontrolujesz, bez konieczności wydawania symboli Kawalerii (wycofują się pieszo).
- Jeżeli zaatakowane przez ciebie Miasto było portem, masz również możliwość wycofania Żołnierzy do innego kontrolowanego przez ciebie Miasta portowego, po wydaniu 1 Statku za każde przepłynięte morze za każdego wycofującego się Żołnierza.



Czerwony gracz oblegał Spoleto, ale przy stosunku sił 2 do 2, nie udaje mu się go podbić. Czerwony gracz traci 1 Żołnierza, a drugiego wycofuje do Florencji (sąsiednie przyjazne Miasto).



Zielony gracz musi wycofać się z Ankony, ale nie może wycofać się drogą lądową; musi zapłacić 1 Statek za każdego Żołnierza, który wycofuje się przez morze.

- Wszyscy atakujący Żołnierze, którzy przetrwali, ale nie mogą się wycofać, ponieważ nie ma sąsiedniego przyjaznego Miasta, nie mają dostępu do portu lub po prostu nie chcesz wydawać Statków, są usuwani. Możesz też zdecydować się na dobrowolne usunięcie Żołnierzy.
- Wszyscy twoi usunięci Żołnierze wracają do twojej puli i mogą być ponownie zrekrutowani w kolejnej fazie Zimy.

Wycofywanie się rozpatrywane jest na koniec tej fazy i odbywa się w Porządku Tury, po rozpatrzeniu wszystkich Oblężeń.

- **BITWY**

Jeśli dwóch graczy ma Żołnierzy przed tym samym neutralnym Miastem (lub Miastem kontrolowanym przez trzeciego gracza), to w momencie gdy ten z nich, który jest wcześniej w Porządku Tury, zdecyduje się rozpatrzyć Oblężenie w tym Mieście, następuje Bitwa pomiędzy tymi dwoma graczami. Dopiero po Bitwie można rozpatrzyć Oblężenie. Oblicz siłę bojową walczących, biorąc pod uwagę tylko ich Żołnierzy i wszystkie Bonusy Wojenne, z których zdecydują się skorzystać, zgodnie z tymi samymi zasadami, co w przypadku Oblężenia.

JEŚLI JEDEN Z TYCH GRACZY UZYSKA WIĘKSZĄ SIŁĘ BOJOWĄ:

- Pokonany gracz traci tam wszystkich Żołnierzy; zwycięzca traci taką samą ich liczbę (lub tylu ile może).
- Zwycięzca może teraz oblegać Miasto pozostałymi Żołnierzami. Zwycięzca Bitwy może również zrezygnować z Oblężenia Miasta. Wycofuje się wtedy, nie tracąc kolejnych Żołnierzy, pod koniec tej fazy.
- Za wygranie Bitwy nie zdobywa się Trofeum.
- Bonusy Wojenne wykorzystane w Bitwie, zostają zużyte i nie działają podczas następującego po tej Bitwie Oblężenia.

JEŚLI NASTĄPI REMIS:

- Obaj gracze tracą po 1 Żołnierzu i muszą się wycofać na koniec tej fazy.

Ustalanie nowego Porządku Tury



Za każdym razem, gdy przejmujesz lub tracisz kontrolę nad Miastem (w wyniku Przejęcia lub Oblężenia), musisz dostosować swoją pozycję na torze Miast na planszy Prestiżu w taki sposób, aby odpowiadała liczbie kontrolowanych przez ciebie Miast.

Jeśli na nowym polu znajdują się już znaczniki innych graczy, umieść swój znacznik na nich.

Jeśli kontrolujesz co najmniej **5 Miast**, odblokowujesz dodatkowe pole Dworzanina w swoim Pałacu, zgodnie z oznaczeniem na torze Miast.

Po rozpatrzeniu wszystkich Oblężeń i zakończeniu wycofywania Żołnierzy, ustalcie nowy Porządek Tury: **gracz z największą liczbą Miast zajmuje 1. miejsce**; drugi 2. miejsce; itd.

W przypadku remisu, wcześniej w kolejności jest ten gracz, którego znacznik znajduje się wyżej na stosie.

Przesuńcie odpowiednio znaczniki na torze Porządku Tury, aby wskazać nową kolejność, i rozpocznijcie fazę Zimy.

Faza 2: Zima

ŻOŁD, PAŁAC, ZAKUPY, SOJUSZE

W Porządku Tury, każdy z graczy wykonuje wszystkie 5 kroków fazy Zimy, zanim przyjdzie kolej następnego gracza.

W tej kolejności:

1. Zapłać żołd swoim Żołnierzom w grze.
2. Możesz zreorganizować swój Pałac.
3. Możesz kupić karty lub kafelki.
4. Możesz zrekrutować Żołnierzy.
5. Możesz zawiązać lub przejąć Sojusz.

Następnie kolejny gracz wykonuje wszystkie 5 kroków.

A - Zapłać żołd swoim Żołnierzom

Musisz zapłacić **żołd swoim Żołnierzom** znajdującym się na planszy Włoch:

1 lub 2 Żołnierzy ▶ 0
3 lub 4 Żołnierzy ▶ 1
5 lub 6 Żołnierzy ▶ 2

Jeśli nie możesz lub nie chcesz zapłacić pełnej kwoty, musisz usunąć nieopłaconych Żołnierzy z planszy Włoch.

B - Zreorganizuj swój Pałac

Możesz dowolnie zmienić położenie jednej lub większej liczby kart w swoim Pałacu, przestrzegając zarówno ogólnych zasad ich umieszczania, jak i następujących zasad reorganizacji:

- Zmieniaj położenie kart pojedynczo.
- Nie możesz przesunąć karty do lub z Komnaty, w której znajduje się którykolwiek z następujących elementów: twój znacznik Akcji, karta Odpustu, wrogi Agent.
- Kartę Dworzanina można przesunąć do Komnaty lub na inne pole Dworzanina tylko wtedy, gdy leży ona stroną z Dostępnymi Zasobami ku górze.
- Jeśli usuniesz kartę z Komnaty, musisz położyć ją na pustym polu Dworzanina, stroną z Wyczerpanymi Zasobami ku górze.
- Nie możesz pozostawić karty niezawierającej Akcji samej w Komnacie – może ona stanowić jedynie Usprawnienie dla karty z Akcją.

Pamiętaj: *Nie możesz przenieść karty bezpośrednio z jednej Komnaty swojego Pałacu do drugiej; musi ona przejść przez pole Dworzanina. Co więcej, usunięcie karty z Komnaty (lub przeniesienie karty Dworzanina z Dostępnymi Zasobami na inne pole Dworzanina) wymaga pustego pola Dworzanina. Tak więc nie możesz przenieść karty z jednej Komnaty do drugiej podczas tej samej Zimy, ani nie możesz bezpośrednio zamienić miejscami dwóch kart Dworzan z Dostępnymi Zasobami.*

• DOSTĘPNE POLA DWORZAN

Na początku gry masz dostępne 3 pola Dworzan (1 po lewej stronie twojego Pałacu i 2 po prawej). Możesz uzyskać dostęp do maksymalnie 3 dodatkowych pól (jaśniejszych), kupując kafelki Tytułów, zdobywając określone Bonusy Patronackie lub kontrolując co najmniej 5 Miast (zgodnie z oznaczeniem na torze Miast).

Dodatkowe pola zapewniane przez kafelki Tytułów są zawsze dostępne, nawet jeśli kafelek odwrócony jest stroną z Wyczerpanymi Zasobami ku górze.





PRZED

Przykład reorganizacji Pałacu:
Gracz reprezentujący Neapol nie ma już pustych pól Dworzan, aby zreorganizować swój Pałac, dlatego musi nieco pokombinować:

1. **Ferdynanda II z Neapolu** umieszcza pod **Chorążym** jako Usprawnienie.
2. Przenosi **Kupca** z jego pola Dworzanina na to, które właśnie zostało zwolnione.
3. Karta Usprawnienia **Ambasador** znajdująca się pod kartą **Alfonso, Księciem Kalabrii** opuszcza Komnatę i umieszczana jest stroną z Wyczerpanymi Zasobami ku górze na pustym polu Dworzanina po prawej stronie.

Ten gracz nie mógł:
- Przenieść **Federico III da Montefeltro**, ponieważ ta karta jest odwrócona stroną z Wyczerpanymi Zasobami ku górze.
- Zamienić jakiejkolwiek karty pod znacznikiem Akcji lub pod kartą Odpustu.

Po reorganizacji Pałac Neapolitański wygląda tak.



PO

Położenie zdobytych przez ciebie dodatkowych pól Dworzan (jaśniejszych), nie jest ustalone na stałe. To znaczy, że jeśli przesuniesz kartę z takiego pola do Komnaty, następna karta, która miałaby trafić na pole Dworzanina, może trafić na inne jaśniejsze pole.

Możesz korzystać ze zdobytych dodatkowych pól Dworzan, nawet jeśli niektóre z twoich początkowych pól są puste.

Pole Dworzanina jest puste, jeśli jest dostępne i nie jest zajęte przez kartę. Możesz opróżnić dowolne pole Dworzanina zajmowane przez kartę, nawet jeśli leży ona stroną z Wyczerpanymi Zasobami ku górze, odrzucając tę kartę. Jeśli jest to karta Dostojnika, wraca do puli ogólnej i jest ponownie dostępna do zakupu. Jeśli jest to karta Rodu, usuń ją z gry.

Jeśli posiadasz dodatkowe pole Dworzanina, zdobyte dzięki kontroli co najmniej 5 Miast, to tracisz jedno wybrane jaśniejsze pole Dworzanina, kiedy liczba kontrolowanych przez ciebie Miast spadnie poniżej 5. Jeśli znajdowała się na nim karta, musisz natychmiast przesunąć ją na inne pole Dworzanina lub odrzucić (nawet jeśli leży ona stroną z Wyczerpanymi Zasobami ku górze).

C - Kup karty lub kafelki

Możesz kupić tyle różnych kart i kafelków, ile chcesz, płacąc koszt przedstawiony w lewym górnym rogu karty/kafelka.

Uważa się, że wszystkie zakupy dokonane w tej fazie mają miejsce jednocześnie, więc nie możesz kupić karty/kafelka i użyć ich Zasobów w tej samej fazie, aby zapłacić za coś innego. Podobnie jak w przypadku płacenia za Akcje, możesz użyć tylko 1 rodzaju symbolu na kartę/kafelek, aby dokonać zakupów.

Zakupione karty musisz położyć stroną z Dostępnymi Zasobami ku górze na pustych polach Dworzan. Pamiętaj, że możesz odrzucać karty, aby zwolnić pole; możesz nawet odrzucić kartę użytą do zapłacenia za zakupy!

Zakupione kafelki (z wyjątkiem kafelków Katedry, patrz str. 22) musisz umieścić w twojej Strefie Wpływów, stroną z Dostępnymi Zasobami ku górze.

Uwaga: Ograniczenia dotyczące zakupów

Możesz posiadać tylko 1 kopię karty Dostojnika **Kardynał**, kafelka **Gildia** i kafelków **Tytułu** z symbolem (1) w prawym górnym rogu.

- **KAFELKI TYTUŁÓW**

W tej fazie możesz kupić kafelek **Doży** lub kafelek **Księcia**. **Weź kafelek oznaczony twoim herbem.** Możesz kupować tylko własne kafelki Doży i Księcia.



Możesz także kupić kafelek **Królestwa** lub kafelek **Republiki**; jednak te dwa ustroje wykluczają się wzajemnie, więc **możesz mieć tylko 1 z nich** (każdy z nich występuje w 2 kopiach).







• KAFELKI KATEDRY

Możesz kupić kafelek Katedry tylko wtedy, gdy kontrolujesz Miasto o wartości bazowej 3 lub 4, na którym nie ma jeszcze Katedry.

Po zakupieniu kafelka Katedry, musisz umieścić go w swojej Strefie Wpływów, stroną z Wyczerpanymi Zasobami ku górze, i umieścić znacznik Katedry w Mieście na mapie Włoch.



Żółty gracz może wybudować Katedrę w Palermo ponieważ to Miasto ma wartość bazową równą 3.

Jeśli w wyniku Oblężenia stracisz kontrolę nad Miastem z Katedrą, musisz przekazać zdobywcy zarówno kafelek Miasta, jak i kafelek Katedry – z powodu osłabienia Oblężeniem, po zdobyciu kładzie się je stroną z Wyczerpanymi Zasobami ku górze.

Łącznie w grze dostępnych jest tylko **5 Katedr**; jest to bardzo ograniczona pula!

Za każdy kafelek Katedry, który posiadasz na koniec gry, otrzymasz 1 Punkt Prestiżu.

• DODATKOWI AGENCI

Gdy zdobywasz kartę z symbolem Agenta, otrzymujesz od razu dodatkowego Agenta, którego możesz umieścić, począwszy od następnego Roku, za pomocą akcji Intrygi.

Możesz mieć maksymalnie 5 Agentów.



Podczas tej samej fazy Zimy możesz kupić tylko jedną kopię każdej karty lub kafelka; możesz jednak kupić identyczną kartę lub kafelek w przyszłym Roku (z wyjątkiem kart/kafelków oznaczonych ikoną ①).

D – Zrekrutuj Żołnierzy

Możesz rekrutować Żołnierzy w kontrolowanym przez siebie Mieście.

Rekrutacja 1 Żołnierza w jednym z twoich **Miast Początkowych** (tj. z twoim herbem na kafelku), będącym pod twoją kontrolą, kosztuje 1 Florena. Rekrutacja w przejętym lub podbitym Mieście kosztuje 3 Floreny.

Nie możesz rekrutować w Mieście Początkowym kontrolowanym przez przeciwnika.

Możesz mieć maksymalnie 6 Żołnierzy.

E - Zawiąż lub Przejmij Sojusz

Każdej Zimy możesz zawiązać lub przejąć **jeden** Sojusz z jednym z trzech Głównych Mocarstw epoki: Królestwem Francji, Imperium Osmańskim lub Świętym Cesarstwem Rzymskim.

Każde **Główne Mocarstwo** może być jednocześnie w Sojuszu tylko z jednym graczem.

Koszt zawiązania Sojuszu jest wskazany na planszy Włoch; dodatkowo otrzymujesz zniżkę w wysokości 1 symbolu (do wyboru), jeśli masz **Agenta** na tym Sojuszu (patrz akcja **Intryga**, str. 15–17) i nie został on jeszcze zawiązany z innym graczem. Następnie umieść swój znacznik na lewym polu tego Sojuszu, aby wskazać, że został on zawiązany przez ciebie.

Jeśli masz Agenta **na Sojuszu zawiązanym przez innego gracza**, możesz przejąć ten Sojusz, płacąc jego normalny koszt (bez zniżki). Zwróć znacznik właścicielowi i umieść swój własny znacznik na lewym polu, a następnie umieść na nim swojego Agenta.

Kiedy Sojusz jest zawiązywany lub przejmowany, Agent (twój lub przeciwnika) już obecny na tym Sojuszu z Głównym Mocarstwem, pozostaje na nim.

Chociaż możesz zawiązać lub przejąć tylko jeden Sojusz w fazie Zimy, w ciągu kilku Lat możesz stać się sojusznikiem kilku Głównych Mocarstw.



Każdy Sojusz zapewnia Bonus podczas gry. Na koniec gry każdy Sojusz jest wart 1 Punkt Prestiżu (chyba że wciąż znajduje się na nim wrogi Agent).

Możesz użyć Bonusu Sojuszu, jeśli twój znacznik znajduje się na lewym polu, a żaden wrogi Agent nie znajduje się na tym Sojuszu. Kiedy korzystasz z Bonusu Sojuszu, przesuń znacznik na prawe pole (zakrywając Bonus i wskazując, że został wykorzystany).

Aby móc ponownie skorzystać z Bonusu, musisz użyć akcji Zarządzanie i zapłacić 1 Koronę lub 1 Krzyż za każdy Bonus, który chcesz ponownie aktywować (a następnie przesuń swój znacznik z powrotem na lewe pole).



W tej sytuacji każdy gracz może zawiązać Sojusz z Imperium Osmańskim, płacąc 1 Koronę i 3 Statki. Ponieważ zielony gracz ma tam Agenta, otrzymałby zniżkę na wybrany symbol podczas zawiązywania tego Sojuszu.



W tym przypadku zielony gracz ma zawiązany Sojusz z Imperium Osmańskim. Ponieważ jest tam czerwony Agent:
– zielony gracz nie może skorzystać z tego Bonusu Sojuszu (ani nie zdobędzie 1 Punktu Prestiżu na koniec gry);
– czerwony (i tylko czerwony) gracz może przejąć Sojusz, płacąc jego normalny koszt (bez zniżki).



W tym przykładzie Imperium Osmańskie jest w Sojuszu z zielonym graczem. Ponieważ jego znacznik znajduje się na lewym polu, zielony gracz może użyć tego Bonusu Sojuszu (zapewniającego 2 symbole Statków). Gdy zielony gracz wykorzysta Bonus, musi przesunąć swój znacznik na prawe pole.



Imperium Osmańskie jest w Sojuszu z zielonym graczem, ale jego znacznik znajduje się na prawym polu (zakrywając Bonus). Wskazuje to, że zielony gracz już wykorzystał ten Bonus Sojuszu. Aby móc ponownie aktywować ten Bonus, zielony gracz musiałby wykonać akcję Zarządzanie i wydać 1 Koronę lub 1 Krzyż (przesuwając znacznik na lewe pole).

Bonusy zapewniane przez Sojusze:

- **Królestwo Francji:** Bonus Wojenny +2 do wykorzystania podczas Oblężenia lub Bitwy (patrz akcja Manewr, str. 14)
- **Imperium Osmańskie:** 2 symbole Statków, których można użyć (jednocześnie) podczas akcji: Przejęcie, Manewr lub Handel albo podczas wycofywania Żołnierzy.
- **Święte Cesarstwo Rzymskie:** 1 symbol Krzyża, którego można użyć podczas Akcji, zakupu lub do pozbycia się Odpustu. Ten Krzyż liczy się również przy podliczaniu Wpływów Religijnych na koniec gry (oczywiście, o ile na tym Sojuszu nie ma wrogiego Agenta).

F - Poproś o Odpust

W dowolnym momencie fazy Zimy (podobnie jak w fazie Wiosny) możesz poprosić o Odpust, o ile w Komnacie ze znacznikiem Akcji nie ma jeszcze karty Odpustu.



Możesz wybrać 1 Koronę, którą musisz natychmiast użyć, albo 3 Floreny, które trafiają do twojego skarbca.

Następnie umieść kartę Odpustu w Komnacie pod swoim znacznikiem Akcji.

Zakończenie Gry

Koniec gry następuje, gdy na koniec fazy Wiosny spełniony jest co najmniej jeden z poniższych warunków:

- gracze kontrolują wszystkie Miasta na planszy Włoch (żadne Miasto nie pozostaje neutralne);
- jeden z graczy dotarł na koniec toru Miast (kontroluje 8 lub więcej Miast);
- jeden z graczy dotarł na koniec toru Patronatu.

Wszyscy gracze kończą bieżący Rok, rozgrywając ostatnią fazę Zimy, po której gra się kończy.

Następnie gracze obliczają Punkty Prestiżu zgodnie z listą na następnej stronie.

Prestiż i zwycięstwo

- **Kontrolowanie Miast:** zgodnie z pozycją gracza na torze Miast (0–6 Punktów Prestiżu). Gracz, którego znacznik znajduje się najdalej na torze otrzymuje premię w wysokości 1 Punktu Prestiżu (w przypadku remisu premię otrzymuje każdy z remisujących graczy).

- **Wspieranie sztuki i nauki:** zgodnie z pozycją gracza na torze Patronatu (0–3 Punktów Prestiżu). Gracz, którego znacznik znajduje się najdalej na torze otrzymuje premię w wysokości 1 Punktu Prestiżu (w przypadku remisu premię otrzymuje każdy z remisujących graczy).

- **Karty/kafelki:** niektóre karty w Pałacach lub kafelki w Strefach Wpływów zapewniają graczom wskazane na nich Punkty Prestiżu, nawet jeśli leżą stroną z Wyczerpanymi Zasobami ku górze.

- **Wpływy Religijne:** Punkty Prestiżu są przyznawane na podstawie przewagi w łącznej liczbie symboli Krzyży. Suma ta obejmuje:
  – karty w Pałacach graczy i kafelki w ich Strefach Wpływów (nawet jeśli leżą stroną z Wyczerpanymi Zasobami ku górze);
  – Sojusz ze Świętym Cesarstwem Rzymskim (chyba że jest tam obecny wrogi Agent) niezależnie czy Bonus Sojuszu jest dostępny, czy nie;
  – niektóre Bonusy Patronackie (Katedra w Mediolanie i Kaplica Sykstyńska).

W przypadku Wpływów Religijnych nagrody są następujące, w kolejności, zaczynając od gracza, który posiada największą łączną liczbę Krzyży, do tego, który ma ich najmniej:

- gra 3-osobowa: 4, 2 i 0 Punktów Prestiżu,
- gra 4-osobowa: 4, 2, 1 i 0 Punktów Prestiżu,
- gra 5-osobowa: 4, 2, 1, 0 i 0 Punktów Prestiżu.

W przypadku remisu pod względem liczby posiadanych Krzyży, każdy z remisujących graczy otrzymuje Punkty Prestiżu za kolejny niższy stopień.

Przykład (dla Wpływów Religijnych): w grze na 4 lub 5 graczy, jeśli 2 graczy remisuje na pierwszym miejscu, każdy z nich otrzyma 2 Punkty Prestiżu, a trzeci otrzyma jak zwykle 1 Punkt.

- **Prestiż Wojskowy:** 2 Punkty Prestiżu za każde Trofeum (możesz mieć tylko 1 Trofeum od każdego przeciwnika).

- **Sojusze:** 1 Punkt Prestiżu za każdy posiadany Sojusz bez wrogiego Agenta (nie ma znaczenia czy jego Bonus jest dostępny).

- **Odpusty:** -1 Punkt Prestiżu za każdą kartę Odpustu, która wciąż znajduje się w twoim Pałacu.

Gracz z największą liczbą Punktów Prestiżu zostaje ogłoszony Mistrzem Włoch.

W przypadku remisu, wygrywa gracz z większą liczbą Koron w swoim Pałacu i Strefie Wpływów (na kartach i kafelkach, niezależnie od strony).

Jeśli nadal utrzymuje się remis, remisujący gracze muszą podzielić się władzą.

Zwycięski wynik jest zazwyczaj w okolicach 15 Punktów Prestiżu.



Twórcy

Projekt gry: Pascal Ribrault
Współautorzy francuskojęzycznej instrukcji: Pascal Ribrault i Bernard Philippon
Przekład na język angielski: Nathan Morse
Ilustracje: Roma Gewska, Sveta Pikul, Alena Stepanova, Fabrice Weiss, paperpiratesproduction.
Kierownik projektu: Charles-Amir Perret
Kierownictwo artystyczne: Igor Polouchine
Opracowanie graficzne: Igor Polouchine i Tatiana Polouchine
Opakowanie: Origames

Podziękowania: Cytując Niccolò Machiavelliego „Przypadek rządzi nieco ponad połową naszych działań, a my kierujemy resztą". I tak powstanie Virtù, przez dłuższy czas nazywanej „Mistrzami Włoch", nigdy nie byłoby możliwe bez wsparcia Corinne, mojej żony, i jej zrozumienia mojej pasji do gier; bez Francka i „Langonnais": Bertranda, Simona i Thomasa, moich pierwszych testerów; bez „Kalbarjots", a konkretnie Alexandry, Sylvaina i Loïca. Dziękuję wam za wsparcie i wiedzę, a Gontranowi za wymyślenie nazwy gry i przerobienie całego wprowadzenia. Wreszcie dziękuję Antonowi za jego pomoc przy „Wojnach Włoskich".

Chciałbym również podziękować PEL i „games of tomorrow" za wyróżnienie prototypu w 2015 roku; Benoitowi Forgetowi, Thomasowi Cauetowi i Didierowi Jacobee'emu za to, że pomimo perypetii od początku wierzyli w „Mistrzów Włoch"; a szczególnie Bernardowi i Charlesowi-Amirowi z Super Meeple za ich entuzjazm i osiągniętą końcową jakość.

Virtù to gra wydana przez SUPERMEEPLE. 193 rue du Fg Saint Denis - 75010 Paryż

©2021 Supermeeple. Supermeeple i jego logo są znakami towarowymi Super Meeple. Super Meeple chciałoby podziękować Nathanowi Morse'owi i Ori Avtalionowi za korektę.

Wyprodukowano w Chinach
Wersja polska: Zespół Portal Games
Przekład: Filip Makówka
Skład: Bartosz Makświej

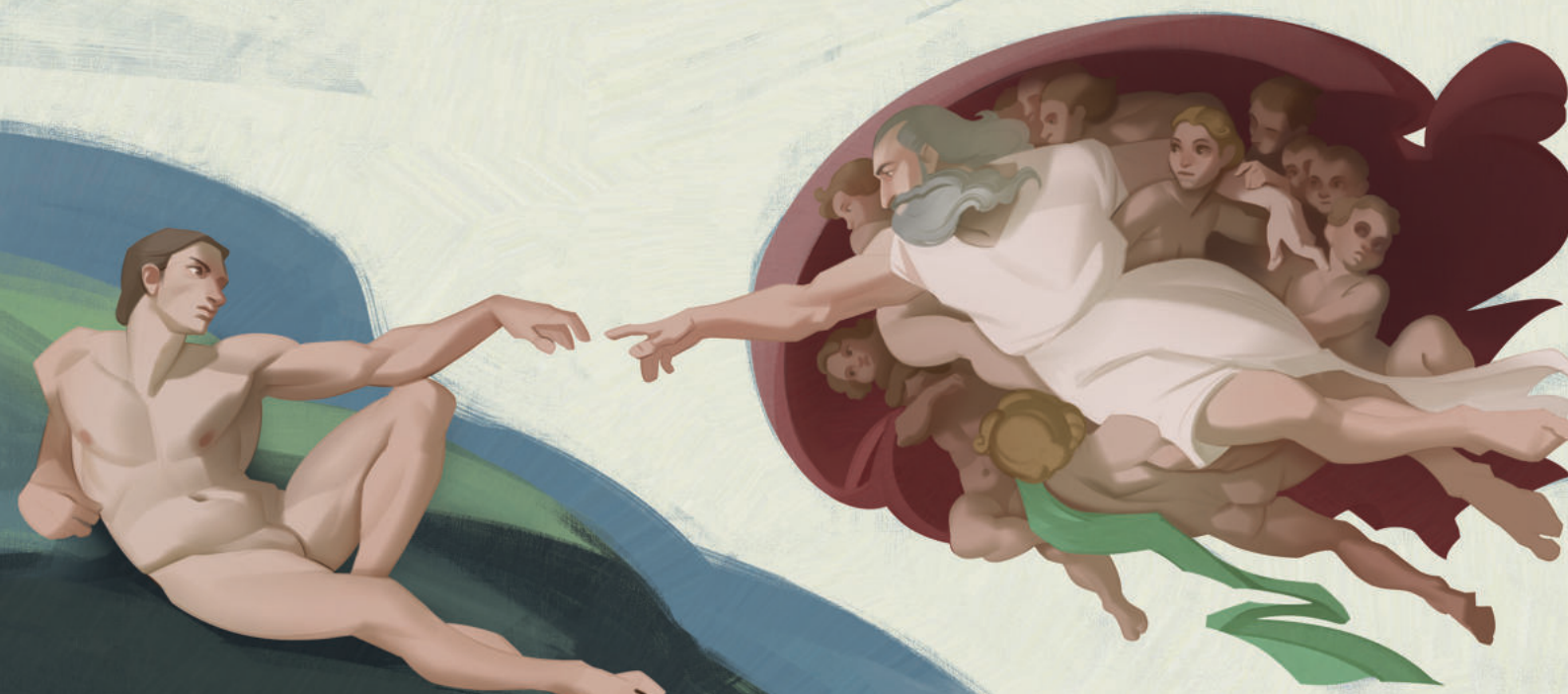
Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: https://portalgames.pl/pl/virtu/

Pascal Ribrault R. Gewska - F. Weiss - A. Stepanova - S. Pikul

Virtù

Wojny Włoskie



dla 2 graczy

Aby zrozumieć tę instrukcję, musisz najpierw zapoznać się z instrukcją dla 3–5 graczy: ***Virtù: Sztuka Rządzenia.***



Rys historyczny

W 1442 r. *król Alfons V Aragoński przejął władzę nad* ***Królestwem Neapolu****, które do tej pory znajdowało się w rękach Rodu Andegawenów. Wraz ze śmiercią Rene Andegaweńskiego,* ***Karol VIII****, Król Francji, zaczął domagać się swoich praw do korony Neapolu.*

W 1494 r. armia francuska, dowodzona przez króla i składająca się z ponad 20 000 ludzi i 70 dział, opuściła Grenoble i przekroczyła Alpy, by dołączyć do jego sojusznika, ***księcia Mediolanu****. Mieli do czynienia z* ***podzielonymi Włochami****, w których Florencja i Mediolan walczyły z wenecką władzą, podczas gdy w Rzymie wybrano właśnie na papieża skandalistę Rodrigo Borgię (który przyjął imię* ***Aleksandra VI****).*

Po szybkiej i agresywnej kampanii wojskowej, wykorzystując Florencję i Rzym jako swoisty korytarz, ***Karol VIII*** *zdobył Neapol w lutym 1495 roku. Jednak następnej wiosny* ***Liga Wenecka*** *(silna koalicja łącząca miasto Dożów, papieża Aleksandra VI, Ferdynanda II Aragońskiego, cesarza Maksymiliana, a nawet dawnego sojusznika króla, księcia Mediolanu) sprawiła, że* ***Karol VIII*** *powrócił do Francji, pozostawiając Neapol swoim wrogom.*

Nie mniej niż jedenaście wojen stoczyli we Włoszech ***królowie Francji w latach 1494–1559****. To podczas tych wojen rozwinęły się zasady „nowoczesnej wojny", kontynuując ewolucję rozpoczętą w wojnie stuletniej. Kawaleria stała się mniej istotna niż piechota; na znaczeniu zyskały broń palna i artyleria. Ostatnie wojny Włoch stały się geopolitycznym początkiem wielowiekowego konfliktu między Królestwem Francji a Hiszpanią Habsburgów.*

Karol VIII *zwany „Łagodnym" (1470–1498), król Francji od 1483 do 1498, ostatni z Walezjuszy. W 1491 ożenił się z Anną Bretońską, jednocząc księstwo z Koroną. W 1494 ogłosił się królem Neapolu i rozpoczął pierwszą „Wojnę Włoską". Choć zwycięski, w 1495 został zmuszony do ryzykownego powrotu do Francji. W 1498 zmarł w wieku 27 lat po dziewięciu godzinach agonii spowodowanej uderzeniem głową o kamienne nadproże niskich drzwi w swoim zamku w Amboise. Z braku bezpośredniego dziedzica na tron wstąpił jego kuzyn Ludwik Orleański, zwany Ludwikiem XII, który towarzyszył mu w podróży do Włoch.*





Ferdynand II Aragoński*, znany jako „Ferrandino" (1469–1496): syn Ferdynanda I z Neapolu. W młodości był kształcony zarówno w sztuce, jak i w wojnie. Jego krótkie panowanie (koronowany w styczniu 1495) upłynęło pod znakiem inwazji wojsk Karola VIII, króla Francji. Po utworzeniu Ligi Weneckiej, quasi-generalnego sojuszu miast włoskich, udało mu się wypędzić Francuzów z Neapolu i odzyskać tron. Zmarł wkrótce potem, w 1496 roku, w wieku 27 lat... tak jak Karol VIII, również nie pozostawiając dziedzica. Jego tron trafia do wuja, Fryderyka I Neapolitańskiego.*

Wojna jest sprawiedliwa, jeśli jest konieczna.

Niccolò Machiavelli: Książę (1532)



Komponenty

Użyjcie większości elementów gry dla 3 do 5 graczy, komponenty przekreślone w poniższym spisie pozostawiając w pudełku. Potrzebować będziecie również konkretnych elementów dla 2 graczy, oznaczonych ikoną 👥.



- 1 duża plansza główna przedstawiająca Włochy, stroną przeznaczoną dla 2/5 graczy



👥 1 mała plansza Prestiżu dla **2 graczy**



👥 1 mała plansza Wpływów dla 2 graczy (z planszą Prestiżu dla 3–5 graczy na rewersie)





- 2 „Pałace”, czyli plansze Akcji (Neapol w kolorze żółtym i Królestwo Francji w kolorze niebieskim)



- 57 kafelków, w tym: 31 Miast (Rzym pojawia się dwukrotnie), 14 Tytułów, 5 Gildii, 5 Katedr i 2 kafelki (Rodu) dla gier 2-osobowych 👥



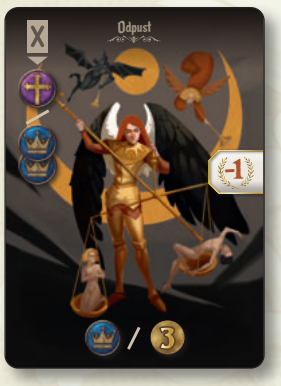
- 56 kart Dostojników (w 5 kopiach każda, z wyjątkiem *Papieża*)



- ~~15 kart Rodu dla **3–5 graczy** (po 3 w 5 kolorach)~~



👥 13 kart Rodu dla **2 graczy** (4 niebieskie, 3 żółte, 2 czerwone, 2 zielone i 2 białe)



- 10 kart Odpustu



- ~~10 Bonusów Patronackich (9 kart i 1 kafelek)~~



- 46 znaczników Kontroli (18 niebieskich, 18 żółtych, 4 zielone, 3 czerwone i 3 białe)



- ~~8 żetonów Zakazanych Miast~~



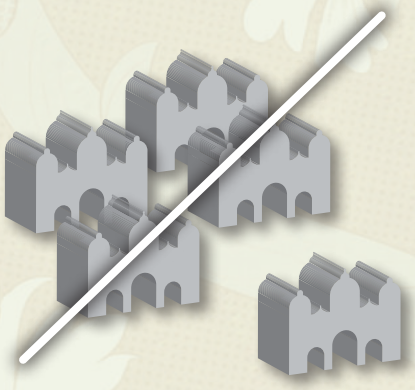
- 11 żetonów Bonusu Wojennego +1



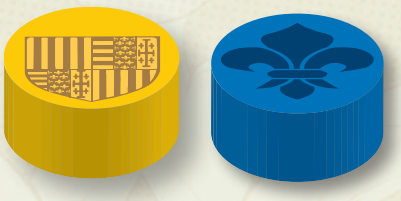
- 22 Żołnierzy (8 niebieskich, 6 żółtych, 4 zielonych, 2 czerwonych i 2 białych)



- 12 Agentów (5 niebieskich, 5 żółtych, 1 czerwony i 1 biały)



- ~~5 znaczników Katedr~~ tylko 1 w grze 2-osobowej (używany jako znacznik Rundy)



- 2 znaczniki Akcji z nadrukowanymi herbami (Neapol i Królestwo Francji)



- 45 Florenów (30 × 1 Floren; 15 × 5 Florenów)



- 2 dwustronne Pomoce Gracza, stroną dla 2 graczy



- 1 notes do liczenia punktów



- 1 instrukcja: *Virtù: Wojny Włoskie*



Wprowadzenie

Wojny Włoskie to nazwa 2-osobowego wariantu *Virtù*.

Jeden gracz reprezentuje Króla Francji i jego sojusznika Księcia Mediolanu, pretendując do tronu Neapolu; drugi gracz wciela się w Króla Neapolu i jest zdeterminowany bronić swojego tytułu i swojego Miasta.

Gra toczy się przez 21 rund, z których każda ma historyczny czas trwania wynoszący dwa miesiące, co obejmuje okres od 1494 do 1497 roku. Pomimo to, aby zapewnić większą zgodność z zasadami poznanymi w *Sztuce Rządzenia*, będziemy nadal określać fazy każdej rundy jako Wiosnę i Zimę.

Przygotowanie rozgrywki

Plansza Włoch i plansza Wpływów:

Użyjcie strony dla **2/5** graczy planszy Włoch oraz strony z **planszą Wpływów dla 2 graczy** (tzn. odpowiedniej strony planszy Prestiżu/Wpływów).

Francja (niebieski)

1. Weź swój **Pałac** i swój znacznik **Akcji** (oba niebieskie), oba wskazujące stronę **Króla Francji**.
2. Weź **4 karty Francuskiego Rodu** właściwe dla gry 2-osobowej. Na początku gry umieszczasz te 4 karty w dowolny sposób w swoim Pałacu, analogicznie jak w grze dla 3–5 graczy.
3. Umieść **2 kafelki Francuskiego Rodu** właściwe dla gry 2-osobowej (**Królestwo Francji** i **Działa**) w swojej Strefie Wpływów, razem z kafelkiem Tytułu **Doża Mediolanu**.
4. Grę rozpoczynasz z **1 niebieskim Agentem (4a)**; pozostali 4 zaczynają w puli ogólnej **(4b)**.
5. Umieść **niebieskie znaczniki Kontroli** w 2 Miastach: **Turynie** i **Mediolanie (5a)** i umieść 2 kafelki tych Miast w swojej Strefie Wpływów **(5b)**.
6. Umieść **2 niebieskich Żołnierzy w Turynie, 2 niebieskich Żołnierzy w Mediolanie (6a)** i zachowaj do rekrutacji 4 Żołnierzy **(6b)** – w ten sposób do twojej dyspozycji będzie 8 niebieskich Żołnierzy.
7. Rozpocznij z **4 Florenami** w swoim skarbcu.



Neapol (żółty)

8 Weź swój **Pałac** (żółty), wskazujący stronę **Króla Neapolu**, 3 karty Neapolitańskiego Rodu właściwe dla gry 2-osobowej, kafelek Tytułu **Książę Neapolu** oraz swój **znacznik Akcji**.
Na początku gry umieszczasz te 3 karty w dowolny sposób w swoim Pałacu, analogicznie jak w grze dla 3–5 graczy.

9 Grę rozpoczynasz z **2 żółtymi Agentami (9a)**; pozostałych 3 zaczyna w puli ogólnej **(9b)**.

10 Umieść **żółte znaczniki Kontroli** w 4 Miastach: **Neapolu, Rossano, Bari i Reggio (10a)** i umieść 4 kafelki tych Miast w swojej Strefie Wpływów **(10b)**.

11 Umieść **2 żółtych Żołnierzy** w **Neapolu (11a)** i zachowaj 4 Żołnierzy do rekrutacji **(11b)**.

12 Rozpocznij z **4 Florenami** w swoim skarbcu.





















Główne Miasta

Umieśćcie na planszy Włoch następujące elementy:

13 **1 czerwony znacznik Kontroli** we **Florencji** i **1** w **Pizie.**
1 czerwonego Żołnierza we **Florencji.**

14 **1 biały znacznik Kontroli** w **Rzymie** i **1** w **Civitavecchii.**
1 białego Żołnierza w **Rzymie.**

15 **1 zielony znacznik Kontroli** w **Wenecji**, **1** w **Rawennie** i **1** w **Korfu. 1 zielonego Żołnierza** w **Wenecji** i **1** w **Rawennie.**

16 Na **planszy Wpływów** umieśćcie znaczniki Kontroli każdego z tych trzech Głównych Miast na **polach startowych** ich torów (wskazanych przez herb). Te znaczniki będą służyły jako znaczniki Wpływów.

17 Pozostałe elementy Głównych Miast należy umieścić obok planszy Włoch.

DLA RZYMU (17a) (biały)

2 karty Rodu.

2 kafelki Miast: Rzym (użyjcie kafelka z herbem) i **Civitavecchia.**

1 Agenta i **1 dodatkowego Żołnierza** dostępnego do zrekrutowania.

DLA FLORENCJI (17b) (czerwony)

2 karty Rodu.

2 kafelki Miast: Florencja i **Piza.**

1 Agenta i **1 dodatkowego Żołnierza** dostępnego do zrekrutowania.

DLA WENECJI (17c) (zielony)

2 karty Rodu.

3 kafelki Miast: Wenecja, Rawenna i **Korfu.**

2 dodatkowych Żołnierzy dostępnych do zrekrutowania.

Karty i kafelki

18 Posegregujcie karty Dostojników rodzajami i rozłóżcie je w odkrytych stosach, z wyjątkiem kart **Papieża** i **Mistrza** (odłóżcie je do pudełka).

19 Rozłóżcie 5 następujących kafelków: **2 Gildie**, Tytuły: **Książę Mediolanu** i **Doża Neapolu** oraz 1 kafelek **Królestwo.**

20 Ułóżcie w stos pozostałe **kafelki Miast** i karty **Odpustu (20a)**, a Floreny umieśćcie w puli ogólnej **(20b)**. Resztę kafelków odłóżcie do pudełka.

Plansza Prestiżu

21 Zakryjcie obszar Sojuszy i Porządku Tury na planszy Włoch małą **planszą Prestiżu** dla 2-graczy (nie używa się Sojuszy ani Porządku Tury w grze 2-osobowej).

Przygotowanie planszy Włoch



Francja (niebieski) *umieszcza znaczniki Kontroli w Turynie i Mediolanie oraz po 2 Żołnierzy w Turynie i Mediolanie.*

Neapol (żółty) *umieszcza znaczniki Kontroli w Neapolu, Rossano, Reggio i Bari oraz 2 Żołnierzy w Neapolu.*

Główne Miasta: *umieśćcie* ***czerwone*** *znaczniki kontroli we Florencji i Pizie oraz 1 czerwonego Żołnierza we Florencji.*

Umieśćcie ***białe*** *znaczniki Kontroli w Rzymie i w Civitavecchii oraz 1 białego Żołnierza w Rzymie.*

Umieśćcie ***zielone*** *znaczniki Kontroli w Wenecji, Rawennie i Korfu oraz po 1 zielonym Żołnierzu w Wenecji i 1 w Rawennie.*

Na koniec odłóżcie do pudełka następujące elementy: pozostałe znaczniki Kontroli oraz pozostałych czerwonych, białych i zielonych Agentów i Żołnierzy.

Francja rozpoczyna

Umieśćcie Katedrę (używaną jako znacznik Rundy) na 1. polu rundy na planszy Wpływów. **Francja zawsze rozpoczyna** (dlatego nie ma potrzeby korzystania z toru Porządku Tury). Francja, czyli niebieski gracz, musi pamiętać o przesunięciu znacznika Katedry przed wykonaniem swojej tury w każdej rundzie (z wyjątkiem pierwszej).

Dostępne pola Dworzan

Każdy z graczy rozpoczyna grę z jednym dodatkowym polem Dworzanina (ze względu na posiadane kafelki Tytułu); za to jedna Komnata w waszych Pałacach nie ma żadnej Akcji. Dopóki nie położycie w tej Komnacie karty Akcji (co możecie zrobić podczas przygotowania do rozgrywki), przesunięcie znacznika Akcji do tej Komnaty nie umożliwi wam wykonania Akcji.

W grze 2-osobowej kontrolowanie 5 Miast nie odblokowuje dodatkowego pola Dworzanina w waszym Pałacu.

Zasady gry

Zasady gry są takie same jak dla 3–5 graczy, z poniższymi wyjątkami.

Dyplomacja i Główne Miasta

Sojusze z Głównymi Mocarstwami
Sojusze z Głównymi Mocarstwami są niedostępne w grze 2-osobowej.

W ***Wojnach Włoskich*** trzy wielkie Miasta półwyspu – mianowicie **Rzym** (biały), **Wenecja** (zielony) i **Florencja** (czerwony) – nie opowiedziały się jeszcze po żadnej ze stron. Te trzy Miasta nazywamy **Głównymi Miastami**.

Na początku gry Główne Miasta kontrolują różne Miasta i posiadają na planszy swoich Żołnierzy.

Pozostałe Miasta (niekontrolowane ani przez graczy, ani przez Główne Miasta) nazywane są **neutralnymi Miastami**.

W grze 2-osobowej będziecie mogli wpływać na Główne Miasta za pomocą akcji **Wpływu**.

TORY WPŁYWU

Każde Główne Miasto ma swój własny tor na **planszy Wpływów**. Pozycja znacznika w jego kolorze wskazuje na skłanianie się tego Miasta ku Francji lub Neapolowi.

Za każdym razem, gdy zdobywasz 1 punkt Wpływu w Głównym Mieście, przesuń znacznik na jego torze o 1 pole w twoją stronę (w lewo dla Francji, w prawo dla Neapolu).

Tory podzielone są na strefy: **Neutralność**, **Przychylność**, **Sojusz**.

- Jeśli znacznik znajduje się w strefie Neutralności, to Główne Miasto nie faworyzuje żadnego z graczy; ma Neutralną Postawę wobec obu graczy.
- Jeśli znacznik znajduje się w twojej strefie Przychylności lub strefie Sojuszu, to Główne Miasto ma wobec ciebie Przychylną Postawę i Wrogą Postawę wobec przeciwnika.
- Jeśli znacznik znajduje się już w twojej strefie Sojuszu w momencie wykonywania akcji **Wpływu** (patrz **Zmiany w Akcjach**, koniec str. 9), możesz zawiązać **stały Sojusz** z tym Głównym Miastem.

• Przychylna Postawa

Jeśli Główne Miasto jest wobec ciebie Przychylne, **możesz swobodnie przemieszczać swoich Żołnierzy do lub przez Miasta kontrolowane przez to Główne Miasto bez konieczności kończenia ruchu**. Natomiast twoi Żołnierze muszą pomagać w obronie Miast kontrolowanych przez to Główne Miasto.

• Neutralna Postawa

Jeśli przesuniesz swoich Żołnierzy do Miasta kontrolowanego przez Główne Miasto o Neutralnej Postawie, **musisz zakończyć tam swój ruch; nie musisz jednak oblegać tego Miasta**. Jeśli na koniec Wiosny zarówno ty, jak i twój przeciwnik macie Żołnierzy przed Głównym Miastem o Neutralnej Postawie, czeka was Bitwa. Jeśli wygrasz, możesz oblegać Miasto, ale nie musisz tego robić, możesz też zostawić tam swoich Żołnierzy.

• Wroga Postawa

Główne Miasto ma wobec ciebie Wrogą Postawę, jeśli jego znacznik Wpływów znajduje się w strefie Przychylności lub Sojuszu twojego przeciwnika.

- Jeśli przesuniesz swoich Żołnierzy do Miasta kontrolowanego przez Główne Miasto o Wrogiej Postawie wobec ciebie, musisz zakończyć tam swój ruch i oblegać to Miasto na koniec Wiosny.
- Podobnie, na koniec Wiosny, jeśli masz Żołnierzy przed Miastem kontrolowanym przez Główne Miasto o Wrogiej Postawie wobec ciebie, musisz oblegać to Miasto.



W powyższym przykładzie postawy Głównych Miast są następujące:

- ***Rzym (biały):** Neutralna (w stosunku do obu graczy).*
- ***Wenecja (zielony):** Przychylna dla Neapolu do tego stopnia, że Neapol mógłby związać stały Sojusz, wykonując akcję Wpływu. Wroga Postawa wobec Francji.*
- ***Florencja (czerwony):** Przychylna dla Francji. Wroga Neapolowi.*

***Pamiętaj:** Herby wskazują pola, na których znaczniki Głównych Miast rozpoczynają grę.*

Zmiany w Akcjach:

PATRONAT

Ta Akcja nie jest dostępna w grze 2-osobowej.

PRZEJĘCIE / WPŁYW

Masz dwie opcje, kiedy wykonujesz akcję Przejęcie (możesz wykonać jedną lub obie):

- **przejmij neutralne Miasto** (niekontrolowane przez gracza ani Główne Miasto) zgodnie ze zwykłymi zasadami;
- **zdobądź Wpływy w Głównych Miastach**: wydaj Korony, aby zdobyć Wpływy w jednym lub większej liczbie Głównych Miast. Każda Korona daje ci 1 punkt Wpływu w wybranym przez ciebie Głównym Mieście.



W powyższym przykładzie Francja wydaje 3 Korony, aby zdobyć Wpływy w Rzymie, i przesuwa odpowiednio biały znacznik o 3 pola w swoją stronę (w lewo). Ponieważ Francja Wpływa na Rzym, może wydawać Krzyże zamiast jednej, kilku lub wszystkich Koron.

Wpływając na Rzym, możesz wydawać Krzyże zamiast Koron (lub dowolną ich kombinację).



Kiedy wykonujesz akcję Wpływu wobec Głównego Miasta, którego znacznik Wpływów znajduje się już w twojej strefie Sojuszu (i nie ma tam wrogiego Agenta), możesz zawiązać stały Sojusz z tym Głównym Miastem za 0 Koron. Musisz jednak poświęcić na to całą swoją turę (rezygnując tym samym ze zdobycia Wpływu także w innych Głównych Miastach oraz przejęcia neutralnego Miasta).

Znacznik Wenecji znajduje się w strefie Sojuszu z Neapolem. Neapol może poświęcić całą akcję Wpływu na zawiązanie stałego Sojuszu za darmo.

Kiedy zawiążesz stały Sojusz z Głównym Miastem

- Natychmiast otrzymujesz 2 karty Rodu tego Głównego Miasta, które umieszczasz na dostępnych polach Dworzan (karty te natychmiast zapewniają dodatkowe dostępne pole Dworzanina).
- Dodajesz kafelki Miast pozostających pod kontrolą tego Głównego Miasta do swojej Strefy Wpływów, stroną z Dostępnymi Zasobami ku górze.
- Przejmujesz kontrolę nad Żołnierzami tego Głównego Miasta (zarówno tymi w grze, jak i tymi dostępnymi do rekrutacji), a także jego Agentem (zwróć uwagę, że Wenecja nie ma Agenta).

- Na koniec usuń znacznik z toru [illegible] tego Głównego Miasta, ponieważ jest ono z tobą w stałym Sojuszu.



Stały Sojusz z Florencją oznacza, [illegible] nasz [illegible] zystko, co tu widzisz. W przypadku gdyby [illegible] tała już podbita, nie dostaniesz jej kafelka Miasta. [illegible] jesz także kontrolę nad Żołnierzem i Agentem Florencji.

INTRYGA

Oprócz zwykłych opcji możesz również umieścić jednego ze swoich Agentów na torze Wpływów Głównego Miasta, o ile jeszcze go tam nie ma (umieść Agenta na znaczniku). Na tym torze nadal musi znajdować się znacznik, co oznacza, że żaden z graczy nie jest w stałym Sojuszu z tym Głównym Miastem – Agenci nie mają żadnego wpływu na Główne Miasta znajdujące się w stałym Sojuszu.

Możesz mieć Agentów na kilku torach Wpływów w tym samym czasie.

Jak Agent wpływa na tor Wpływów

Agent na torze Wpływów anuluje pierwszą Koronę (lub Krzyż) wydaną przez przeciwnika podczas każdej akcji Wpływu wobec tego Głównego Miasta. Agentów można usunąć z dowolnego miejsca w grze za pomocą akcji Intrygi.

Co więcej, nie możesz utworzyć stałego Sojuszu z Głównym Miastem, gdy wrogi Agent znajduje się na jego torze Wpływów.



W tym przykładzie francuski Agent znajduje się na znaczniku Wpływów Florencji. Neapol wykonuje akcję Wpływu, ale musi zmarnować pierwszą wydaną Koronę, aby móc wpłynąć na Florencję. Tak więc, po wydaniu 3 Koron, znacznik przesunie się tylko o 2 pola w kierunku Neapolu. Ponadto, nawet gdyby znacznik znajdował się w strefie Sojuszu Neapolu, francuski Agent zapobiegłby stworzeniu stałego Sojuszu.

Zmiany w rozpatrywaniu Oblężeń

TROFEA

Otrzymujesz Trofeum za każdym razem, gdy podbijesz Miasto kontrolowane przez przeciwnika lub przez Główne Miasto (bez względu na to, czy jest ono w Sojuszu z twoim przeciwnikiem).

W grze 2-osobowej możesz zdobywać wiele Trofeów tego samego koloru.

Na koniec gry każde Trofeum będzie warte tylko **1 Punkt Prestiżu**.

OBLĘŻENIA I GŁÓWNE MIASTA

Nie musisz oblegać Miasta kontrolowanego przez Główne Miasto o Neutralnej lub Przychylnej Postawie wobec ciebie; twoi Żołnierze mogą stać przed tym Miastem.

Jeśli Miasto ma Neutralną Postawę, nadal możesz zdecydować się na jego Oblężenie.

Jeśli zarówno ty, jak i twój przeciwnik, macie Żołnierzy przed Miastem kontrolowanym przez Główne Miasto o Neutralnej Postawie, dochodzi między wami do Bitwy. Zwycięzca może wybrać, czy chce oblegać Miasto, czy tylko zostawić tam swoich Żołnierzy.

Jeśli zarówno ty, jak i twój przeciwnik, macie Żołnierzy przed miastem kontrolowanym przez Główne Miasto o Wrogiej Postawie wobec ciebie, musisz oblegać Miasto, a Żołnierze twojego przeciwnika będą uczestniczyć w obronie tego Miasta.

Jeśli wygrasz Oblężenie Miasta kontrolowanego przez Główne Miasto, które nie jest w Sojuszu z twoim przeciwnikiem, **natychmiast tracisz 4 punkty Wpływu** w tym Głównym Mieście.

Jeśli wygrasz Oblężenie stolicy Głównego Miasta (tj. Rzymu, Wenecji lub Florencji), eliminujesz to Główne Miasto i **natychmiast tracisz po 1 punkcie Wpływu** w każdym pozostałym Głównym Mieście.

Główne Miasto zostaje wyeliminowane, jeśli podczas Oblężenia podbijesz jego stolicę (Rzym, Wenecję lub Florencję).

- Jeśli to Miasto nie było w stałym Sojuszu z twoim przeciwnikiem, usuń wszystkie pozostałe elementy tego Głównego Miasta z planszy (Żołnierzy, znaczniki Kontroli, znacznik Wpływów), a także te leżące obok planszy (Żołnierzy i Agentów, karty Rodu, kafelki Miast). Niemożliwe jest Wpływanie lub zawiązanie Sojuszu z tym wyeliminowanym Głównym Miastem.
- Jeśli to Miasto było w stałym Sojuszu z twoim przeciwnikiem, gra toczy się dalej, jak zwykle. Twój przeciwnik zachowuje karty Rodu, Żołnierzy i ewentualnego Agenta tego Głównego Miasta.

WYCOFANIE ŻOŁNIERZY

Jeśli twoje Oblężenie się nie powiedzie lub przegrasz Bitwę, możesz wycofać swoich pozostałych Żołnierzy do sąsiedniego Miasta (lub dostępnego drogą morską) kontrolowanego przez ciebie lub przez Główne Miasto, które jest z tobą w Sojuszu lub jest ci Przychylne.

Żołnierze

Płacisz żołd Żołnierzom co 4 Rundy (co wskazuje ikona monety na torze Rund).

Kiedy płacisz żołd swoim Żołnierzom, musisz także zapłacić żołd znajdującym się na planszy Żołnierzom Głównych Miast, z którymi jesteś w stałym Sojuszu.

Żołd wynosi 1 Florena na każdych 2 Żołnierzy w grze, zaokrąglając w górę. W przeciwieństwie do gry dla 3–5 graczy, żołd należy zapłacić nawet przy 1 Żołnierzu.



wysokość żołdu

Rundy, w których należy zapłacić żołd

Dodatkowo, za 1 Florena, możesz zrekrutować 1 Żołnierza w Mieście Początkowym Głównego Miasta, z którym jesteś w Sojuszu, o ile to Miasto pozostaje pod kontrolą tego Głównego Miasta. Nie możesz ich zrekrutować gdzie indziej.

Łączna liczba Żołnierzy Głównego Miasta jest ograniczona przez jego elementy (po 2 Żołnierzy dla Florencji i Rzymu, 4 dla Wenecji).

Kiedy Żołnierz Głównego Miasta zostanie usunięty podczas Oblężenia lub Bitwy, ponownie staje się dostępny do rekrutacji. Kiedy musisz stracić Żołnierzy w Oblężeniu lub Bitwie z udziałem sojuszniczych Żołnierzy Głównego Miasta, wybierasz, których Żołnierzy chcesz stracić.

Tytuły

W grze 2-osobowej:

Francja może uzyskać tylko Tytuł Książę Mediolanu, ponieważ od początku rozgrywki posiada Tytuły: **Doża Mediolanu** i **Królestwo Francji**.

Neapol może uzyskać tylko Tytuł Doża Neapolu i jeden z tytułów Królestwa, ponieważ od początku rozgrywki posiada Tytuł **Książę Neapolu**.

Koniec gry: Prestiż i Zwycięstwo

Gra trwa 21 rund, chyba że na koniec rundy Francja kontroluje Neapol, co natychmiast kończy grę.

PUNKTY PRESTIŻU

- **Kontrolowanie Miast:** 1 Punkt Prestiżu za każde kontrolowane Miasto (w tym Miasta Początkowe i Miasta kontrolowane przez Główne Miasta, z którymi jesteś w stałym Sojuszu). Nie ma premii za kontrolowanie większej liczby Miast niż twój przeciwnik.
- **Karty/kafelki:** niektóre karty w waszych Pałacach i kafelki w waszych Strefach Wpływów zapewniają wskazane na nich Punkty Prestiżu, analogicznie jak w grze dla 3–5 graczy.
- **Wpływy Religijne:** 2 Punkty Prestiżu dla gracza z większą liczbą symboli Krzyży. W przypadku remisu żaden z graczy nie otrzymuje punktów za Wpływy Religijne.
- **Prestiż Wojskowy:** 1 Punkt Prestiżu za każde Trofeum, w tym Trofea Głównych Miast.

Uwaga: Nawet jeśli macie kilka Trofeów tego samego koloru, nawet z Głównego Miasta, to wszystkie się liczą (w przeciwieństwie do gry dla 3–5 graczy).

- **Odpusty:** -1 Punkt Prestiżu za każdą kartę Odpustu, która wciąż znajduje się w twoim Pałacu.

ZWYCIĘSTWO

Kto zdobędzie więcej Punktów Prestiżu na koniec 21 rundy, zostaje ogłoszony zwycięzcą pierwszej „Wojny Włoskiej".

Jeśli jest remis, wygrywa Neapol.

AUTOMATYCZNE ZWYCIĘSTWO

Jeśli Francja kontroluje Neapol na koniec rundy, zostaje natychmiast ogłoszona „Królem Neapolu" i wygrywa grę, niezależnie od tego, która jest runda i ile posiadacie Punktów Prestiżu.

Specjalne zasady dla 2 graczy autorstwa Pascala Ribraulta i Bernarda Philippona © 2021 Super Meeple