



Pascal Ribault



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



14+



60/90 minutos

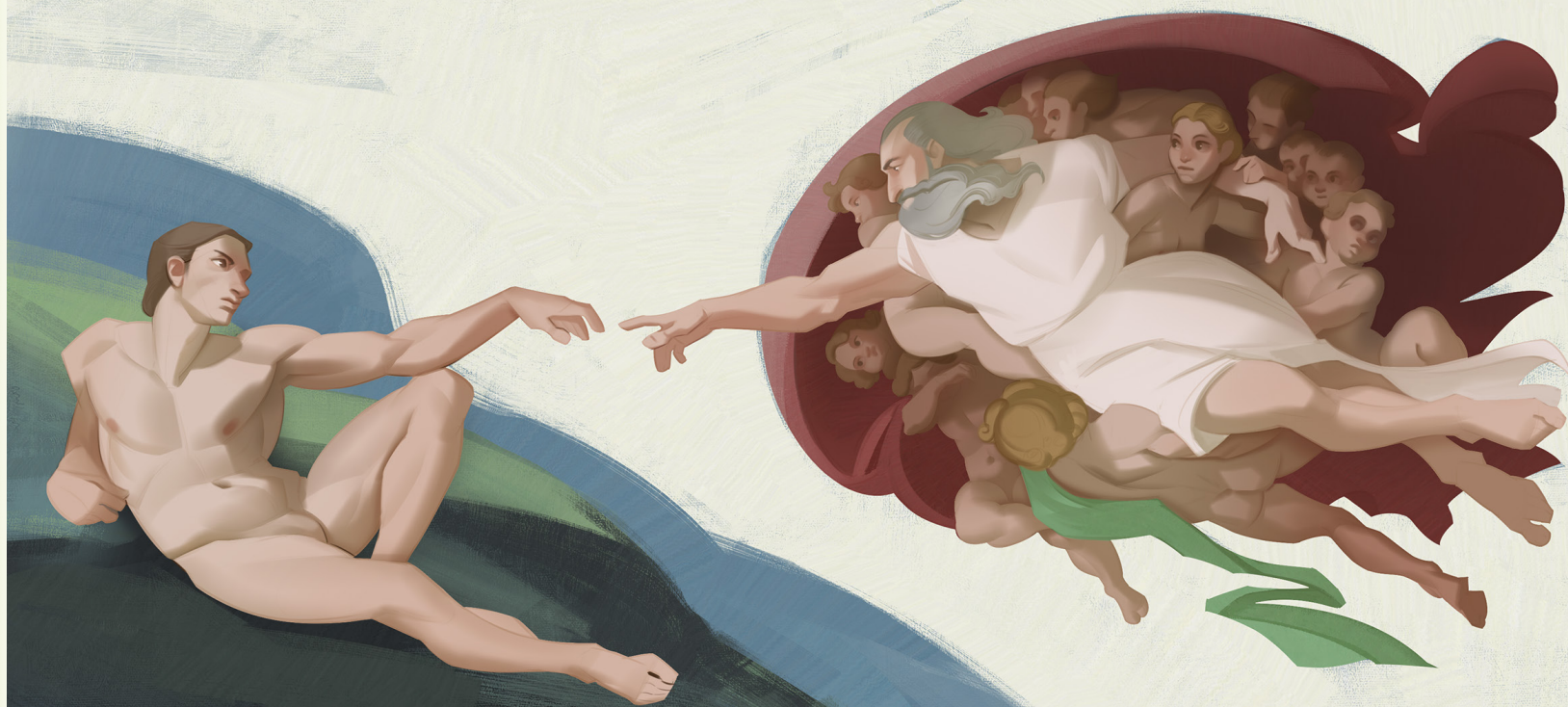


2

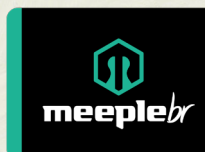
Virtù

As Guerras da Itália

Para entender esse manual, você primeiro deve estar familiarizado com o manual para 3-5 jogadores: Virtù, a Arte de Governar.



Para 2 jogadores





Panorama Histórico

*Em 1442, o Reino de **Nápoles**, controlado pela Casa de Anjou, passou a ser governado pelo Rei Alfonso V, ficando sob controle dos Aragões. Com a morte de Renato d'Anjou, **Carlos VIII**, Rei da França, reivindicou seu direito à coroa de Nápoles.*

*Em 1494 um exército francês, comandado pelo Rei e incluindo mais de 20.000 homens e 70 canhões, partiu de Grenoble e cruzou os Alpes para se juntar ao seu aliado, o **Duque de Milão**. Eles enfrentaram uma **Itália dividida**, na qual Florença e Milão lutavam contra o poder de Veneza, enquanto em Roma o escandaloso Rodrigo Bórgia tinha acabado de ser eleito papa sob o título de **Alexandre VI**.*

*Depois de uma campanha militar rápida e agressiva, usando Florença e Roma como um verdadeiro corredor, **Carlos VIII** tomou Nápoles em fevereiro de 1495. Contudo, na primavera seguinte, a **Liga de Veneza** (uma forte coalizão unindo a cidade dos Doges, o Papa Alexandre VI, Ferdinando II de Aragão, o Imperador Maximiliano e até o antigo aliado do rei, o Duque de Milão) obrigou **Carlos VIII** a retornar para a França, entregando Nápoles aos seus inimigos.*

Nada menos que onze guerras foram travadas pelos **Reis da França** na Itália de **1494 a 1559**. Foi durante essas guerras que os princípios da “guerra moderna” foram desenvolvidos, continuando uma evolução iniciada na Guerra dos Cem Anos. A cavalaria se tornou menos crucial do que a infantaria; armas de fogo e artilharia ganharam importância. As últimas guerras da Itália plantaram a semente geopolítica de um conflito de múltiplos séculos entre o Reino da França e a Espanha dos Habsburgos.

Carlos VIII, chamado de “o Afável” (1470-1498) foi Rei da França de 1483 a 1498, e foi o último dos Valois. Em 1491, ele se casou com Ana da Britânia, unindo o ducado com a Coroa. Em 1494, ele se proclamou Rei de Nápoles e embarcou em sua primeira “Guerra na Itália”. Embora vitorioso, em 1495 ele foi forçado a fazer um recuo perigoso para a França. Em 1498, ele morreu aos 27 anos depois de nove horas de agonia por chocar violentamente sua cabeça contra a estrutura de pedra de uma porta baixa em seu castelo em Amboise. Sem um herdeiro direto, seu primo, Luís d’Orléans, chamado de Luís VII, que o acompanhou à Itália, ascendeu ao trono.




Ferdinando II de Aragão, conhecido como “Ferrandino” (1469-1496): Filho de Ferdinando I de Nápoles, ele foi doutrinado tanto em artes quanto em guerra quando novo. Seu breve reinado (ele foi coroado em 1495) foi marcado pela invasão do reino pelas tropas de Carlos VIII, Rei da França. Depois da formação da Liga de Veneza, uma aliança quase total das cidades da Itália, ele conseguiu expulsar os franceses de Nápoles e retomar seu trono. Ele morreu pouco depois, em 1496, aos 27 anos de idade... assim como Carlos VIII. Também sem herdeiro, seu trono passou para seu tio, Frederico I de Nápoles.

*Uma guerra é justa quando
é necessária.*

*Nicolau Maquiavel:
O Príncipe (1532)*




Conteúdo

Use os componentes que normalmente são usados na partida de 3-5 jogadores, mas os itens riscados abaixo podem ficar na caixa. Você também precisará dos componentes específicos para 2 jogadores identificados por um ícone .




- 1 tabuleiro central grande mostrando a Itália, com o lado para 2/5 jogadores virado para cima



-  1 tabuleiro pequeno de Prestígio para 2 jogadores




-  1 tabuleiro pequeno de Influência para 2 jogadores (no verso do tabuleiro de Prestígio para 3-5 jogadores)



- 2 tabuleiros de Ação de "Palácio" (Nápoles em amarelo e o Reino da França em azul)



- 57 peças, incluindo: 31 Cidades (Roma possui duas cópias), 14 Títulos, 5 Guildas, 5 Catedrais e 2 peças (de Família) para partidas de 2 jogadores 




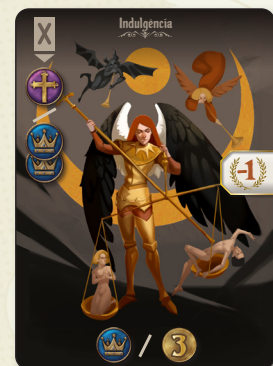
- 56 cartas de Notáveis (5 cópias de cada, exceto o Papa)



- 15 cartas de Família para 3-5 jogadores (3x5 cores)



-  13 cartas de Família para 2 jogadores (4 azuis, 3 amarelas, 2 vermelhas, 2 verdes e 2 brancas)



- 10 cartas de Indulgência



- 10 Bônus de Mecenato (9 cartas + 1 peça)



- 46 discos de Controle (18 azuis, 18 amarelas, 4 verdes, 3 vermelhas e 3 brancas)



- 8 fichas de Cidade Proibida



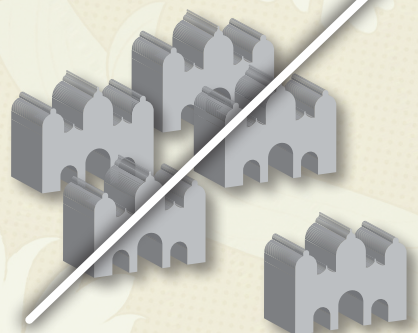
- 11 fichas de Bônus de Guerra +1



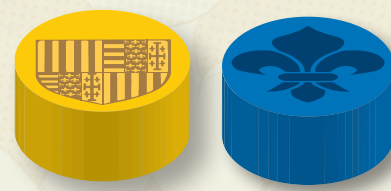
- 22 peças de Tropas (8 azuis; 6 amarelas, 4 verdes, 2 vermelhas e 2 brancas)



- 12 peças de Agentes (5 azuis, 5 amarelos, 1 vermelho e 1 branco)



- 5 miniaturas de Catedral apenas 1 em uma partida de 2 jogadores (usada como marcador de Rodada)



- 2 marcadores de Ação, impressos com brasões (Nápoles e Reino da França)



- 45 Florins (30 x 1 florim; 15x 5 florins)



- 2 Guias de Referência de face dupla com o lado de 2 jogadores para cima



- 1 Bloco de folhas de pontuação



- 1 manual: Virtù: As Guerras da Itália



Visão Geral

As *Guerras da Itália* é o nome da versão de *Virtù* para 2 jogadores.

Um jogador controla o Reino da França e seu aliado o Duque de Milão, pretendentes ao trono de Nápoles; o outro jogador controla o Reino de Nápoles, determinado a defender seu título e sua Cidade.

A partida é jogada ao longo de 21 rodadas, cada uma tendo uma duração histórica de dois meses, assim abrangendo um período que vai de 1494 a 1497. Contudo, para ter mais compatibilidade com as regras que aprendeu na *Arte de Governar*, continuaremos a chamar as fases de cada rodada de Primavera e Inverno.

Preparação

Tabuleiro Central e Tabuleiro de Influência:

Use o lado de 2/5 jogadores do tabuleiro central e o lado de **Influência de 2 jogadores** do tabuleiro de Prestígio/Influência.

O Jogador da França (Azul)

- 1 Pegue seu **Palácio** e seu **marcador de Ação** (ambos azuis), ambos mostrando seu lado de **Rei da França**.
- 2 Pegue as **4 cartas de Família da França** específicas para a partida de 2 jogadores. No início da partida, você posicionará essas 4 cartas como quiser no seu Palácio, como na partida de 3-5 jogadores.
- 3 Coloque as **2 peças de Família da França** específicas da partida de 2 jogadores (**Reino da França e Canhões**) em seu Domínio, junto com a peça de **Título Ducado de Milão**.
- 4 Você começa a partida com **1 Agente azul (4a)**; os outros 4 ficam no suprimento geral (**4b**).
- 5 Coloque um **disco de Controle azul** nas 2 Cidades **Turin e Milão (5a)** e coloque aquelas 2 peças de Cidade em seu Domínio (**5b**).
- 6 Coloque 2 Tropas Azuis em **Turin**, 2 Tropas azuis em **Milão (6a)** e mantenha 4 Tropas disponíveis para recrutar (**6b**). Você usará 8 peças de Tropa azul no total.
- 7 Comece com 4 florins em seu tesouro.



O Jogador de Nápoles (Amarelo)

- 8 Pegue seu **Palácio** (amarelo) com o lado de **Rei de Nápoles**, as **3 cartas de Família de Nápoles** específicas da partida de 2 jogadores, a peça de **Título Principado de Nápoles** e seu **marcador de Ação**. No início da partida, você posicionará essas 3 cartas como quiser em seu Palácio, assim como em uma partida de 3-5 jogadores.
- 9 Você começa a partida com **2 Agentes amarelos** (9a); os outros 3 começam no suprimento geral (9b).
- 10 Coloque um disco amarelo de Controle nessas 4 Cidades: Nápoles, Rossano, Bari e Régio (10a), e coloque essas 4 peças de Cidade em seu Domínio (10b).
- 11 Coloque 2 Tropas amarelas em Nápoles (11a) e mantenha 4 Tropas disponíveis para recrutar (11b).

- 12 Comece com 4 florins em seu tesouro.



As Cidades Importantes

Coloque os seguintes itens no tabuleiro central:

- 13 1 disco de Controle vermelho em Florença, e 1 em Pisa. 1 Tropa vermelha em Florença.
- 14 1 disco de Controle branco em Roma, e 1 em Civitavecchia. 1 Tropa branca em Roma.
- 15 1 disco de Controle verde em Veneza, 1 em Ravena e 1 em Corfu. 1 Tropa verde em Veneza, e 1 em Ravena.
- 16 No tabuleiro de Influência, coloque um disco de controle de cada uma dessas três Cidades Importantes em sua **posição inicial** na trilha (indicada pelo brasão). Esse disco servirá como marcador de Influência.
- 17 Coloque os outros componentes para as Cidades Importantes do lado do tabuleiro central.

PARA ROMA (17a) (branco)

2 cartas de Família.

2 peças de Cidade: Roma (use a peça com o brasão) e Civitavecchia.

1 Agente e 1 Tropa adicional disponível para recrutamento.

PARA FLORENÇA (17b) (vermelho)

2 cartas de Família.

2 peças de Cidade: Florença e Pisa.

1 Agente e 1 Tropa adicional disponível para recrutamento.

PARA VENEZA (17c) (verde)

2 cartas de Família.

3 peças de Cidade: Veneza, Ravena, e Corfu.

2 Tropas adicionais disponíveis para recrutamento.

As Cartas e Peças

- 18 Empilhe as cartas de Notáveis juntas e posicione-as viradas para cima, exceto pelas cartas de Papa e Maestro (devolva-as para a caixa).

- 19 Posicione as seguintes peças: as 2 Guildas, as Peças Principado de Milão, Ducado de Nápoles e 1 peça de Reino.

- 20 Empilhe o resto das peças de Cidade e as cartas de Indulgência (20a), e deixe os florins em um suprimento geral (20b). Devolva o restante das peças à caixa.

O Tabuleiro de Prestígio

- 21 Cubra as Alianças e Ordem de Turno no tabuleiro central com o pequeno tabuleiro de Prestígio para 2 jogadores (você não usa Alianças ou Ordem de Turno em uma partida de 2 jogadores).



Lembrete de Preparação do Tabuleiro



França (azul) coloca um disco de Controle em Turim e Milão, e coloca 2 Tropas em Turim e 2 em Milão.

Nápoles (amarelo) coloca um disco de Controle em Nápoles, Rossano, Régio e Bari, e coloca 2 Tropas em Nápoles.

Cidades Importantes: Coloque um disco de Controle vermelho em Florença e Pisa, e 1 Tropa vermelha em Florença.

Coloque um disco de Controle **branco** em Roma e Civitavecchia, e 1 Tropa branca em Roma.

Coloque um disco de Controle **verde** em Veneza, Ravena e Corfu, e 1 Tropa verde em Veneza, bem como 1 em Ravena.

Finalmente, devolva o seguinte à caixa: o restante dos discos de controle e Agentes/Tropas vermelhos, brancos e verdes.

França Primeiro

Coloque a miniatura de Catedral (usada como marcador) na Rodada 1 do tabuleiro de Influência. **A França sempre começa** (por isso não há necessidade da trilha de Ordem de Turno). A França, o jogador Azul, precisa se lembrar de avançar a miniatura de Catedral antes de seu turno em cada rodada (exceto no primeiro turno).

Espaços Cortigianos Disponíveis

Cada um começa com um espaço Cortigiano adicional (devido às peças de Título que tem); contudo, um Aposento do seu Palácio não tem Ação. Até que você ocupe esse Aposento com uma carta de Ação (algo que pode ser feito no seu posicionamento inicial), mover seu marcador de Ação para esse Aposento não permitirá que faça uma Ação.

Em partida de 2 jogadores, controlar 5 Cidades não abre um espaço Cortigiano adicional em seu Palácio.

Regras do Jogo

As regras são as mesmas do jogo de 3-5 jogadores, com as seguintes exceções:

Diplomacia e Cidades Importantes

Alianças com Grandes Potências

As Alianças com Grandes Potências não estão disponíveis em uma partida de 2 jogadores.

Nas Guerras da Itália, três grandes Cidades na península – especificamente **Roma** (branco), **Veneza** (verde) e **Florença** (vermelho) – ainda não decidiram apoiar um dos lados. Chamamos essas 3 Cidades de **Cidades Importantes**.

No início da partida, cada Cidade Importante tem o controle de outra Cidade, e tem Tropas no tabuleiro.

As outras Cidades (que não são controladas nem por um jogador nem por uma Cidade Importante) são chamadas de **Cidades Neutras**.

Em uma partida de 2 jogadores, você poderá **Influenciar as Cidades Importantes** usando a ação de **Influenciar**.

TRILHAS DE INFLUÊNCIA

Cada Cidade Importante tem sua própria trilha no **tabuleiro de Influência**. Um disco de sua cor indica a preferência da Cidade em relação à França e Nápoles.

Toda vez que você ganhar 1 Influência com uma Cidade Importante, mova seu marcador 1 espaço em direção ao seu lado da trilha (esquerda para França, direita para Nápoles).

As trilhas são divididas em áreas: **Neutra**, **Favorável**, **Aliança**.

- Se o marcador estiver na área Neutra, isso quer dizer que a Cidade Importante não favorece nenhum dos jogadores; ela tem uma Postura Neutra em relação a ambos.

- Se o marcador estiver na sua área Favorável ou de Aliança, aquela Cidade Importante tem uma Postura Favorável em relação a você e uma Postura Hostil em relação ao seu oponente.

- Se o marcador já estiver na sua área de Aliança quando fizer a ação **Influenciar** (ver **Mudanças nas Ações**, final da p.9) você pode formar uma **Aliança permanente** com essa Cidade Importante.

• Postura Favorável

Se uma Cidade Importante tiver uma Postura Favorável em relação a você, então você **pode mover livremente suas Tropas para as Cidades controladas por essa Cidade Importante ou passando por elas sem ter que terminar seu movimento**. Além disso, suas Tropas precisam ajudar a defender Cidades controladas por essa Cidade Importante.

• Postura Neutra

Se você mover suas Tropas para uma Cidade controlada por uma Cidade Importante com uma Postura Neutra, **você precisa terminar seu movimento ali; contudo, você não é obrigado a cercar essa Cidade**. Se tanto você quanto o oponente tiverem Tropas em frente a uma Cidade Importante com Postura Neutra no final da Primavera, acontecerá uma Batalha Campal. Se você vencer, pode cercar a Cidade, mas não precisa fazer isso, e pode deixar suas Tropas ali de qualquer modo.

• Postura Hostil

Uma Cidade Importante tem uma Postura Hostil em relação a você se seu marcador de Influência estiver na área Favorável ou de Alianças do seu oponente.

- Se você mover suas Tropas para uma Cidade controlada por uma Cidade Importante com Postura Hostil em relação a você, é necessário terminar seu movimento ali e cercar a Cidade no final da Primavera.

- Similarmente, no final da Primavera, se tiver Tropas em frente a uma Cidade controlada por uma Cidade Importante com Postura Hostil em relação a você, é necessário cercar a Cidade.



No Exemplo acima, as posturas das Cidades Importantes são as seguintes:

- **Roma (Branco):** Neutra (em relação a ambos).
- **Veneza (Verde):** Favorável a Nápoles ao ponto de Nápoles poder formar uma Aliança permanente ao fazer a ação de Influenciar. Hostil em relação à França.
- **Florença (Vermelho):** Favorável à França. Hostil à Nápoles.

Lembre-se: os brasões indicam onde os marcadores começam na partida.

Mudanças nas Ações:

PATROCINAR

Essa Ação não existe na partida de 2 jogadores.

ANEXAR / INFLUENCIAR

Você tem duas opções quando faz a ação de Anexar (você pode fazer uma delas ou ambas):

- **Anexar uma Cidade Neutra** (que não é controlada por uma Cidade Importante) seguindo as regras normais.
- **Influenciar as Cidades Importantes:** Gaste símbolos de Coroa para ganhar Influência com uma ou mais Cidades Importantes. Cada Coroa compra 1 Influência na Cidade Importante à sua escolha.



Nesse exemplo, a França gasta 3 Coroas para Influenciar Roma e move o marcador de Influência branco 3 espaços em direção à França (esquerda). Como a França queria Influenciar Roma, poderiam ter substituído qualquer dos símbolos de Coroa utilizados por símbolos de Cruz.

Para Influenciar Roma, você pode gastar Cruzes ao invés de Coroas (ou qualquer combinação dos dois símbolos).



Quando você executa uma ação de Influenciar em uma Cidade Principal cujo marcador de Influência já esteja em sua área de Aliança (e não tenha um Agente inimigo ali) você pode formar uma Aliança permanente com essa Cidade Importante sem gastar Coroas. Contudo, você precisa gastar seu turno todo para isso; não poderá Influenciar qualquer outra Cidade Importante, nem poderá Anexar uma Cidade Neutra.

Veneza já está na área de Aliança de Nápoles. Nápoles poderia gastar uma ação inteira de Influenciar para formar essa Aliança sem custo.

Quando uma Cidade Importante se Alia a Você

- Você **imediatamente** recebe as 2 cartas de Família daquela Cidade Importante, que coloca em espaços Cortigianos disponíveis (essas cartas imediatamente dão a você um espaço adicional).
- Você **imediatamente** adiciona as peças de Cidade que ainda estiverem sob controle dessa Cidade Importante ao seu Domínio, com o lado de Recursos Disponíveis para cima.
- Você assume controle das Tropas mercenárias dessa Cidade Importante (tanto aquelas que já estão em jogo quanto as disponíveis para recrutamento), bem como seu Agente (Observação: Veneza não possui Agentes).

- Finalmente, remova o marcador dessa Cidade Importante da trilha de Influência, pois ela está permanentemente aliada a você.



Se você se tornar aliado de Florença, ganha tudo que está vendo aqui; contudo, se Pisa já tinha sido conquistada, você não receberia a peça de Pisa. Você também assume controle da Tropa e do Agente de Florença.

CONSPIRAR

Além das opções normais, você também pode colocar um dos seus Agentes na trilha de Influência de uma Cidade Importante, desde que já não tenha um Agente lá (coloque o Agente no marcador). Isso só pode ser feito em uma trilha que ainda tenha um marcador (ou seja, uma trilha ainda sem aliança permanente).

Como um Agente Afeta a Trilha de Influência:

Um Agente em uma trilha de Influência efetivamente cancela a primeira Coroa (ou Cruz) que seu oponente gaste durante cada ação de Influenciar nessa Cidade Importante. Esses Agentes podem ser removidos usando a ação Conspirar, assim como quaisquer outros Agentes em jogo.

Além disso, você não pode formar uma Aliança com uma Cidade Importante enquanto um Agente inimigo estiver na sua trilha de Influência.



Nesse exemplo, um Agente da França foi colocado em cima do marcador de Influência de Florença: Nápoles faz uma ação de Influenciar, mas precisa despedir a primeira Coroa gasta para influenciar Florença. Então gastando 3 Coroas, o marcador só será movido 2 espaços em direção a Nápoles. Além disso, mesmo se o marcador estiver na área de Aliança de Nápoles, o Agente da França impede a formação da Aliança.

Mudanças na Resolução de Cercos:

TROFÉUS

Você recebe um Troféu toda vez que conquista uma Cidade controlada por seu oponente ou por uma Cidade Importante (independente de estar aliada com seu oponente ou não).

Em partidas para 2 jogadores, você **pode** ganhar Troféus duplicados.

Cada Troféu só valerá **1 Ponto de Prestígio** no final da partida.

CERCOS E CIDADES IMPORTANTES

Você não precisa cercar uma Cidade controlada por uma Cidade Importante que tenha Postura Neutra ou Favorável em relação a você; suas Tropas podem simplesmente ficar em frente dessa Cidade.

Se a Cidade tem uma Postura Neutra, você pode decidir cercá-la.

Se ambos os jogadores tiverem Tropas em frente a uma Cidade controlada por uma Cidade Importante com Postura Neutra, haverá uma Batalha Campal. O vitorioso escolhe se quer cercar a Cidade ou simplesmente deixar as Tropas ali.

Se ambos os jogadores tiverem Tropas em frente a uma Cidade controlada por uma Cidade Importante com postura Hostil em relação a você, você precisa cercar a Cidade, e as Tropas do seu oponente participarão da defesa da Cidade.

Se você vencer um Cerco em uma Cidade controlada por uma Cidade Importante que não seja aliada do seu oponente **você imediatamente perde 4 Influências** naquela Cidade Importante.

Se vencer um Cerco na capital de uma Cidade Importante (ou seja, Roma, Veneza ou Florença), você elimina aquela Cidade Importante e **imediatamente perde 1 Influência** em cada outra Cidade Importante remanescente.

Uma Cidade Importante é eliminada se você conquistar sua capital (Roma, Veneza ou Florença) durante um Cerco.

- Se essa Cidade ainda não era aliada de seu oponente, remova todos os componentes remanescentes dessa Cidade Importante dos tabuleiros (Tropas, discos de Controle, marcador de Influência), bem como os componentes do lado dela (Tropas, Cartas de Família, Peças de Cidade e Agente). É impossível Influenciar ou formar uma Aliança com essa Cidade Importante eliminada.
- Se essa Cidade era aliada do seu oponente, o jogo continua normalmente. Seu oponente mantém as cartas de Família, Tropas e possível Agente da Cidade Importante.

RECUAR

Se seu Cerco falhar, ou se for derrotado em uma Batalha Campal, você pode recuar suas Tropas remanescentes para uma Cidade adjacente (ou alcançável por mar) controlada por uma Cidade Importante que seja Aliada ou Favorável em relação a você.

Tropas

Você só paga salários de Tropas a cada 4 Rodadas (conforme indicado por uma moeda na trilha de Rodadas).

Quando pagar os salários de suas Tropas, você também precisa pagar os salários para as Tropas de Cidades Importantes Aliadas no tabuleiro.

O salário é 1 florim por 2 Tropas, arredondado para cima. Diferente de uma partida para 3-5 jogadores, salários são devidos mesmo que você só tenha 1 Tropa.



Rodada na qual salários precisam ser pagos

Além disso, por 1 florim você pode recrutar 1 Tropa de Cidade Importante Aliada, em uma Cidade inicial ainda sob controle daquela Cidade Importante. Você não pode recrutá-las em nenhum outro lugar.

O número total de Tropas para uma Cidade Importante é limitado por seus componentes (2 para Florença e Roma, 4 para Veneza).

Quando a Tropa de uma Cidade Importante é eliminada em um Cerco ou Batalha Campal, torna-se disponível para recrutamento novamente. Quando você precisa perder Tropas em um Cerco ou Batalha Campal envolvendo Tropas Aliadas de uma Cidade Importante, você escolhe quais Tropas perder.

Títulos

Em uma partida para 2 jogadores:

A França só pode adquirir o título de Principado de Milão porque a França já tem os títulos de Ducado de Milão e Reino da França.

Nápoles só pode adquirir os títulos Ducado de Nápoles e um título de Reino porque Nápoles já tem o Principado de Nápoles.

Final da Partida: Prestígio e Vitória

A partida dura 21 rodadas a menos que a França controle Nápoles no final de uma rodada, o que encerra imediatamente a partida.

PONTOS DE PRESTÍGIO

Controlando Cidades: 1 Ponto de Prestígio para cada Cidade que você controla (incluindo suas Cidades iniciais e as Cidades controladas por uma Cidade Importante Aliada). Não há bônus por controlar mais cidades do que o oponente.

Cartas/Peças: Certas cartas em seu Palácio e peças em seu Domínio dão Pontos de Prestígio conforme indicado nelas, assim como em uma partida para 3-5 jogadores.

Influência Religiosa: 2 Pontos de Prestígio para o jogador com mais símbolos de Cruzes. Em caso de empate, nenhum dos jogadores ganha pontos por Influência Religiosa.

Prestígio Militar: 1 Ponto de Prestígio por Troféu, inclusive de Cidades Importantes.

Atenção: Mesmo que você tenha vários troféus da mesma cor, mesmo que inclua troféus de Cidades Importantes, todos eles contam (diferente de uma partida para 3-5 jogadores).

Indulgências: -1 Ponto de Prestígio por carta de Indulgência ainda no seu Palácio.

VITÓRIA

Quem tiver mais Pontos de Prestígio no final das 21 rodadas é declarado o vencedor da primeira "Guerra da Itália".

Em caso de empate, Nápoles vence.

VITÓRIA AUTOMÁTICA

Se a França controlar Nápoles no final de uma rodada, a França é imediatamente declarada "Rei de Nápoles" e vence o jogo, independente de qual rodada seja, ou quantos Pontos de Prestígio cada jogador tem.

Regras especiais para 2 jogadores por Pascal Ribault e Bernard Philippon (c) 2021 Super Meeple

Edição Brasileira: Thiago Leite

Tradução: David Lehmann

Revisão: Thiago Leite e Márcio Botelho

Diagramação: Kaique Messias

