



Pascal Ribault



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



14+



30 minutos
por jogador



3-5

Virtu

~ A arte de governar ~



Para 3 a 5 jogadores





Panorama Histórico

Estamos no final do século 15, e por causa do feudalismo e do enfraquecimento do poder imperial a **Península Itálica** está fragmentada em várias entidades políticas. Em torno dos **Estados Papais de Roma**, quatro grandes cidades dividem a vasta maioria do poder e da riqueza: as Repúblicas de **Florença** e **Veneza**, o Ducado de **Milão**, e o reino de **Nápoles**. Sua rivalidade na busca de supremacia política e comercial é constante, e elas aproveitam cada oportunidade para expandir seu prestígio artístico e sua influência religiosa.

Nesse cenário político conturbado as bases modernas da diplomacia e da guerra se consolidam e um importante processo cultural floresce através do mecenato de acadêmicos e artistas. A redescoberta dos autores greco-romanos leva a uma evolução de atitudes e percepções.

Virtú é uma palavra em italiano que significa “Virtude”, “Qualidade” ou “Capacidade”, dependendo do contexto. É também o nome de um conceito teorizado por **Nicolau Maquiavel**, indicando a aptidão de um líder para realizar grandes feitos, garantindo os fundamentos necessários para o poder do Estado e encontrando maneiras de se adaptar a eventos; ou, em outras palavras, **“A Arte de Governar”**.



A coroação de Carlos V, Imperador do Sacro Império Romano, pelo Papa Clemente VII na catedral de Bolonha em 23 de fevereiro de 1530.




Mercadores italianos chegando para comercializar seda em Lyon em 1536.

Existem duas formas de combate: uma com a lei, a outra com a força. A primeira é adequada para os homens, a outra é comum entre feras. Mas como muitas vezes a primeira não é suficiente, é necessário recorrer à segunda.

*Niccolau Maquiavel:
O Príncipe (1532).*



Conteúdo

Os componentes específicos para partidas de 2 jogadores (com o ícone ) são usados apenas em Virtù, as Guerras da Itália.



- 1 tabuleiro central grande mostrando a Península Itálica, com um lado para 2/5 jogadores e outro lado para 3/4 jogadores



- 5 tabuleiros de Ação de "Palácio" (um para cada uma das 5 cores), incluindo 2 de dupla-face (azul e amarelo)



- 15 cartas de Família para 3-5 jogadores (3 por cor)



- 1 tabuleiro pequeno de Prestígio para 2 jogadores



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



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



- 1 tabuleiro pequeno com um lado de Prestígio para 3-5 jogadores e um lado de Influência para 2 jogadores

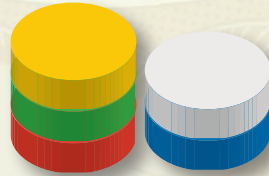


- 56 cartas de Notáveis (5 cópias de cada, exceto o Papa)



- 10 cartas de Indulgência





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

• 90 discos de Controle (18 por cor)

• 8 fichas de Cidade Proibida



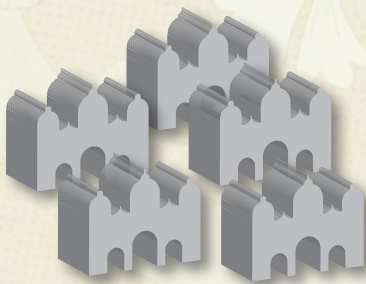
• 11 fichas de Bônus de Guerra +1



• 32 peças de Tropas (8 azuis; 6 de cada uma das outras 4 cores)



• 25 peças de Agentes (5 por cor)



• 5 miniaturas de Catedral



• 5 marcadores de Ação, impressos com brasões (1 por cor)



• 45 Florins (30 de 1 florim; 15 de 5 florins)



• 5 Guias de Referência (um lado para 3-5 jogadores; o outro para 2 jogadores)



• 1 Bloco de folhas de pontuação



• 2 manuais: Virtù: A Arte de Governar e Virtù: As Guerras da Itália

Preparação

- 1 Coloque o **tabuleiro central (1a)** no centro da mesa, com o lado correspondente ao número de jogadores. Empilhe as cartas idênticas de **Notáveis** e coloque elas viradas para cima junto com o Papa (**1b**). Essas cartas ficarão disponíveis para serem adquiridas.
- 2 Empilhe as peças de Cidades Neutras (as que não tem um brasão) (2a). Espalhe as peças de Títulos (2c), as peças de Catedral (2d) (com suas 5 miniaturas) e os Bônus de Mecenato (9 cartas e 1 peça) (2b).
- 3 Empilhe as 10 cartas de Indulgência.
- 4 Agrupe as 11 fichas de Bônus de Guerra + 1 em uma reserva compartilhada.
- 5 Finalmente, agrupe os florins em uma reserva compartilhada também.
- 6 Dependendo do número de jogadores, cada jogador escolhe uma cor e recebe os seguintes itens daquela cor:
- 7 3 cartas de Família para 3-5 jogadores (com seu brasão), colocadas simultaneamente por cada jogador conforme desejarem nos aposentos do seu Palácio, ou nos espaços Cortigiano (ver páginas 9-10).
- 8 1 marcador de Ação (com seu brasão), que mais tarde você colocará em um dos 5 Aposentos do seu Palácio, indicando sua escolha para 1ª ação (ver p.11).
- 9 2 peças mostrando suas duas **Cidades Iniciais**, com seu brasão; coloque-as viradas para cima (lado colorido, Recursos Disponíveis) no seu Domínio (ou seja, acima do seu Palácio).
- 10 18 discos de Controle. Coloque 1 em cada uma das suas 2 Cidades Iniciais no tabuleiro central (10a), 1 no espaço de Ordem de Turno (10b), e 2 no tabuleiro de Prestígio: 1 no espaço inicial de Mecenato; 1 no espaço inicial de Cidades (10c). Depois de determinar o primeiro jogador (ver próxima página), a ordem dos discos nessas duas pilhas deve corresponder à ordem do turno: o primeiro mais acima; o último mais abaixo. Mantenha os seus outros discos próximos do seu Palácio (10d).
- 11 6 peças de Tropas. Coloque 1 do lado de cada uma das suas 2 Cidades Iniciais no tabuleiro central (11a).



Exemplo de preparação para uma pa...

Partida de 2 Jogadores

Leia as regras gerais para 3-5 jogadores, e então leia as regras específicas para 2 jogadores, **As Guerras da Itália**.

Partida de 3 Jogadores

Use o lado de **3/4 jogadores** do tabuleiro central, e o lado de **3-5 jogadores** do tabuleiro de Prestígio e guias de referência.

Você pode jogar como **Florença** (vermelho), **Nápoles** (amarelo) ou **Veneza** (verde).

8 cidades não estão disponíveis; Nice, Turim, Milão, Gênova, Parma, Ragusa, Cagliari e Rêgio (existe uma pequena estrela perto dos seus nomes no tabuleiro central). Cubra essas cidades com as 8 fichas de **Cidades Proibidas**, e devolva as 8 peças correspondentes de Cidade para a caixa.

Além disso, devolva as peças de Cidade de **Perúgia** e **Civitavecchia** para a caixa, porque elas não aparecem no lado de 3/4 jogadores do tabuleiro.

Use a peça de Cidade de **Roma** sem o brasão; coloque-a junto com as peças de Cidades neutras.

Partida de 4 Jogadores

Use o lado de **3/4 jogadores** do tabuleiro da Itália, e o lado de **3-5 jogadores** do tabuleiro de Prestígio e guias de referência.

Você pode jogar como **Milão** (azul), **Florença** (vermelho), **Nápoles** (amarelo) ou **Veneza** (verde).

Devolva as peças de Cidade de **Perúgia** e **Civitavecchia** para a caixa, porque elas não aparecem no lado de 3/4 jogadores do tabuleiro.

Use a peça de Cidade de **Roma** sem o brasão; coloque ela junto com as peças de Cidades neutras.

Partida de 5 Jogadores

Use o lado de **2/5 jogadores** do tabuleiro central, e o lado de **3-5 jogadores** do tabuleiro de Prestígio e guias de referência.

O quinto jogador joga com **Roma** (branco), e começa com 3 agentes (ao invés de 2).

Use a peça de Cidade de **Roma** com o brasão, que começa em posse do jogador de Roma.

Observação: não é recomendado aprender a jogar Virtú em uma partida com 5 jogadores

Determinando o 1º Jogador

Quem tiver visitado a Itália mais recentemente (ou Roma se precisar de um desempate; ou outro método escolhido) torna-se o 1º jogador, e a ordem do turno prossegue em sentido horário. Organize os discos na **trilha de Ordem de Turno** de forma correspondente. Essa ordem mudará durante a partida.

No início da partida, os discos no tabuleiro de Prestígio (Mecenato e Cidades; ver 10b e 10c) também precisam ser **empilhados** na mesma ordem, com o 1º jogador no topo e o último jogador no fundo.

Mantenha as outras Tropas próximas ao seu Palácio, disponíveis para recrutamento mais tarde (**11b**).
(O jogador Azul **só recebe 6**; as outras 2 tropas azuis são para a versão de 2 jogadores do jogo, **As Guerras da Itália**.)

- 12** • **5 peças de agentes.** Você começa o jogo com 2 (**12a**). As exceções são Nápoles (amarelo) e Roma (branco); suas cartas de Família permitem que você comece com 3. Os outros estão indisponíveis por enquanto, coloque-os em uma reserva compartilhada (**12b**).

Cada jogador também recebe o seguinte:

- 13** • 1 Florim. **1**
- 14** • 1 Guia de Referência (use o lado para 3-5 jogadores).



ma partida para 4 jogadores.



Objetivo do Jogo

Cada jogador representa uma das grandes forças políticas que marcaram a Renascença Italiana: os **Aragãos** de Nápoles, os **Sforzas** de Milão, os **Médicis** de Florença, os **Doges** de Veneza, ou os **Bórgias** de Roma. Seu objetivo é estabelecer seu poder e supremacia e se tornar "Mestre da Itália".

1 Você ganhará Pontos de Prestígio através de suas escolhas e ações, tais como Governança para coletar recursos, Mecenas de acadêmicos e artistas, Comércio, e também tomando controle de outras Cidades (através de diplomacia, Anexando-as, ou por força através da Guerra), tudo isso enquanto se torna um especialista em Intrigas e Alianças políticas com grandes potências.

Esses **Pontos de Prestígio** representarão os frutos da sua "Virtú", sua "Arte de Governo", que dependerão do seu resultado final em várias áreas diferentes:

- O número de Cidades que controla.
- Seu progresso no Mecenas das artes e ciências.
- Pontos de Prestígio de certas cartas ou peças.
- Seu nível de influência religiosa.
- Seus Troféus Militares.
- Suas alianças políticas com grandes potências.

Elementos Principais do Jogo

Seu Palácio:

Seu tabuleiro de ação é diferente do de outros jogadores, e é chamado de seu Palácio. No centro de cada **Palácio** ficam 5 **Aposentos**, ou **espaços de Ação**.

Você escolherá qual ação deseja fazer movendo seu **marcador de Ação** em sentido horário de um Aposento para outro.

Seu Palácio também tem 6 Antecâmaras, ou **Espaços Cortigianos**, dos quais apenas 3 estão disponíveis no início da partida (2 à direita e 1 à esquerda). Os 3 espaços sombreados não estão disponíveis no início da partida.

Carta no espaço de Ação

Ação

Marcador de Ação

Espaço de Ação/
Aposento com carta
de Notável

Espaço de Melhoria



Carta Cortigiano com recursos exauridos

Espaço de Troféu

Espaço de Aposento/
Ação sem carta

Um Palácio

Cartas e Peças:

As peças representam principalmente Cidades e Títulos.

Cartas representam indivíduos Notáveis; alguns deles oferecem uma **Ação** (no canto superior à direita).

As cartas e a maioria das peças que não são de Cidade tem um custo de aquisição (no canto superior à esquerda).

Todas as cartas e peças têm símbolos em sua parte inferior que serão usados durante ações ou aquisições. Do lado colorido, eles são "recursos disponíveis"; do lado âmbar, são "recursos exauridos".



Recursos Disponíveis



Recursos Exauridos



Domínio



Espaço Cortigiano indisponível (porque está sombreado)

Custo



Carta Cortigiano com recurso disponível

Espaço Cortigiano disponível



Ação

Custo



Símbolos de Recursos na parte inferior

As peças que você obtém durante a partida sempre vão para o seu Domínio, com o lado de Recursos Disponíveis para cima, exceto durante um Cerco ou durante a construção de uma Catedral (isso será explicado mais tarde).

Suas cartas sempre estarão no seu Palácio, em um de 3 tipos de espaço (você nunca mantém cartas na sua mão); e nos referimos às cartas de acordo com seu tipo de espaço:

- Cartas **Cortigiano** (da Corte):

Depois da preparação, quando obtém uma nova carta de Notável durante a partida, ela precisa ser colocada em um espaço Cortigiano vazio.

Dependendo da etapa do jogo, essas cartas ficarão com seu lado de **Recursos Disponíveis** para cima ou seu lado de **Recursos Exauridos** para cima.

- Cartas de **Ação** serão colocadas em um Aposento do seu Palácio. A carta precisa ter uma Ação nela, e essa Ação substitui a partir dali a ação do Aposento que ocupa.

- Cartas de **Melhoria** são colocadas embaixo de uma carta em um espaço de Ação, com seus símbolos, na parte inferior visíveis.

Atenção: Cada espaço de Ação pode conter apenas uma única carta de Melhoria.

Cartas em espaços de **Ação** e **Melhoria** sempre mostram seu lado de Recursos Disponíveis.

Durante a preparação, coloque suas 3 cartas de Família no seu Palácio conforme preferir, respeitando as restrições acima (portanto, você pode colocá-las diretamente em um espaço de Ação ou Melhoria, ou até mesmo em um espaço Cortigiano).



As 3 cartas de Família e 2 peças de Cidade Inicial para o jogador de Veneza.

Você começa com 3 cartas de **Família** e 2 peças de **Cidade Inicial**, todas com seu brasão.

Ações e Recursos:

A - EXISTEM 6 AÇÕES DIFERENTES:



B - EXISTEM 8 TIPOS DE SÍMBOLOS DE RECURSO NA PARTE INFERIOR DE PEÇAS E CARTAS:



Florim
Usado a qualquer momento.



Coroa
Usada nas ações de Governar, Patrocinar e Anexar, bem como em aquisições ou para se livrar de uma Indulgência



Cruz
Usada nas ações de Governar e Patrocinar, bem como em aquisições ou para se livrar de uma Indulgência.



Cavalaria
Usada na ação de Guerrear.



Navio
Usado nas ações de Anexar, Guerrear e Comercializar.



Máscara
Usada na ação de Conspirar.



Guerra
Usada para resolver Cercos, oferecendo 1 ponto adicional de força.



Seta
Usada na Fase 1 do turno, permitindo que avance seu marcador de ação um espaço adicional sem custo.

Usando Recursos para Pagar um Custo

Ao longo do jogo, você terá que pagar custos para suas **Ações** ou **Aquisições**. Esses custos são expressos em florins e/ou símbolos de recurso.

Seus **florins** são guardados em seu tesouro, e estão disponíveis para você usar a qualquer momento.

Você também pode usar **símbolos de Florim em peças no seu Domínio ou cartas Cortigiano** a qualquer momento (mesmo fora de uma Ação, ou durante o turno de outro jogador – desde que o lado de Recursos Disponíveis esteja virado para cima) para coletar florins diretamente para seu tesouro. Simplesmente vire cada carta/peça que usar para seu lado de Recursos Exauridos para isso.

Já os **símbolos de Florim em cartas de Ação e Melhoria** só podem ser usados quando você estiver usando a ação daquele Aposento (ver Ações); se eles fornecerem mais florins do que o necessário, você não pode adicionar o excedente ao seu tesouro.

Você não pode armazenar **símbolos de recurso que não sejam florins**; você precisa usá-los imediatamente (caso contrário são desperdiçados).

Se você deseja usar símbolos de Recurso na parte inferior de cartas Cortigiano ou peças em seu Domínio, eles precisam estar do lado de Recursos Disponíveis. Você vira-os para seu lado de Recursos Exauridos para usar os recursos mostrados.



Os símbolos em uma carta de **Ação** ou de **Melhoria** só podem ser usados para pagar o custo da Ação do Aposento onde a carta está (ver **Ações**). Contudo, essas cartas nunca são viradas; elas estão sempre mostrando o lado de Recursos Disponíveis.

Atenção: Durante qualquer fase específica do jogo, apenas 1 tipo de símbolo por parte inferior de carta/peça pode ser usado para "pagar um custo".

Uma carta de Ação em cima de uma carta de Melhoria fornece 2 partes inferiores de carta diferentes (o da carta de Ação e o da carta de Melhoria); você pode usar o mesmo tipo de símbolo em ambos, ou um tipo na carta de Ação e um tipo diferente na carta de Melhoria.



Regras do Jogo

O jogo é dividido em "Anos", cada um com uma fase de Primavera e uma fase de Inverno; cada fase usa a Ordem do Turno, que pode mudar entre as duas fases.

• FASE 1: PRIMAVERA

Começo da Primavera: Mova seu marcador de Ação e execute a Ação.

Final da Primavera: Resolva Cercos, e então determine a Ordem do Turno.

• FASE 2: INVERNO

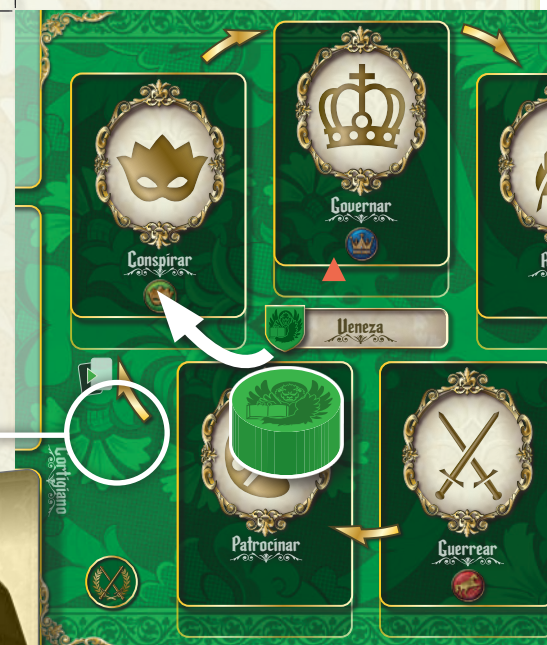
Pague o salário das Tropas, reorganize seu Palácio, recrute, adquira, forme alianças.

Se no final de um Ano um jogador tiver chegado ao fim da trilha de Cidades ou de Mecenate no tabuleiro de Prestígio, ou os jogadores controlarem todas as cidades no mapa, o jogo termina.

Se o marcador de ação passa por um símbolo de Seta Cortigiano (à esquerda ou direita do Palácio), vire todas as cartas de Cortigiano naquele lado do seu Palácio de volta para o seu lado de Recursos Disponíveis.

Assim, conforme passa pela sua corte, "visitando-os", eles colocam seus recursos à sua disposição.

Nesse exemplo, o marcador de Ação do jogador Verde passa a seta Cortigiano à esquerda: Todas as cartas Cortigiano do Verde do lado esquerdo do Palácio viram de volta para seu lado de Recursos Disponíveis.



Cortigiano



Fase 1: Primavera

A – INÍCIO DA PRIMAVERA

Mova seu marcador de Ação e execute a Ação.

Na primeira Primavera do jogo, em ordem de turno, você colocará seu **marcador de Ação** diretamente no Aposento cuja Ação você deseja executar, e fará imediatamente aquela ação.



Em cada Primavera depois da primeira, você precisa mover seu marcador de Ação em sentido horário 1-2 espaços sem custo.

Se deseja mover mais do que 2 Aposentos, você pode:

- Pagar 2 florins (apenas uma vez por Primavera) para avançar por mais um Aposento.



- Pagar 1 símbolo de Seta por Aposento adicional. Você vira as peças cujos símbolos de Seta gastar para seu lado de Recursos Exauridos.



- Você pode inclusive fazer ambos: Pagar 2 florins e alguma quantidade de símbolos de Seta. Gastando setas suficientes, é até possível fazer uma "volta completa" do seu Palácio para executar a **mesma** Ação da Primavera anterior.

Em seguida, execute a Ação do Aposento onde seu marcador de Ação terminar.

Se tiver uma carta de Ação nesse Aposento, execute a Ação da carta ao invés daquela impressa naquele espaço. A carta de Ação tem prioridade sobre o espaço de Ação enquanto a carta estiver ali.

Ações têm custos variados, e sua força dependerá dos símbolos que pode e está disposto a pagar ao executá-las.

Pagando o Custo da Ação

Quando executa uma Ação, você precisa pagar o custo, usando os Recursos do(s) tipo(s) especificado(s). Você só pode usar **um tipo de símbolo de cada parte inferior de carta/peça**, mas pode usar múltiplas cartas e/ou peças.



1) PRIMEIRO USE OS RECURSOS FORNECIDOS:

- Pela carta de Ação embaixo do marcador de Ação, se tiver.
- Pela carta de Melhoria que esteja nesse mesmo Aposento, se tiver.

Essas cartas permanecem com o lado de Recursos Disponíveis para cima depois da Ação.

2) ENTÃO COMPLEMENTE ESSES RECURSOS SE NECESSÁRIO:

- Usando uma ou mais das cartas de Cortigiano com Recursos Disponíveis (do lado esquerdo e/ou direito do seu Palácio), virando quaisquer cartas utilizadas assim imediatamente para seu lado de Recursos Exauridos.
- Usando peças com Recursos Disponíveis no seu Domínio, virando quaisquer peças utilizadas assim imediatamente para seu lado de Recursos Exauridos.
- Usando um Bônus de Aliança disponível para você. Depois que uma Aliança terminar, seu Bônus não fica mais disponível (ver Alianças, p.22-23).



Nesse exemplo, Azul usa uma Coroa da parte inferior da carta de Ação Cardeal, uma Cruz da parte inferior da carta de Melhoria embaixo dela, e uma Coroa da carta Cortigiano Embaixador; Azul vira o Embaixador para seu lado âmbar.

Assim, Azul tem 2 Coroas e 1 Cruz para a ação de Governar.

Azul poderia também usar quaisquer Coroas e Cruzes em peças com Recursos Disponíveis no seu Domínio, virando-as para seu lado âmbar.

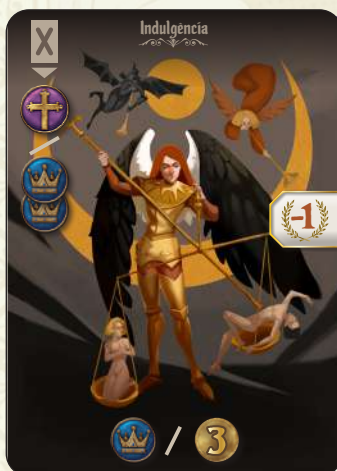
Algumas das Ações-padrões impressas nos Aposentos do Palácio (Governar, Conspirar e Guerrear) já oferecem um símbolo na parte inferior (respectivamente, Coroa, Máscara e Cavalaria), o que pode permitir que você execute essas ações sem cartas ou peças adicionais.

Uma vez que cubra o espaço com uma carta, esses símbolos ficam cobertos e indisponíveis.

Depois de pegar o benefício, coloque uma carta de Indulgência no Aposento da sua Ação. Se já tiver alguma carta de Família ou Notável nesse Aposento, coloque a carta de Indulgência em cima delas, cobrindo inclusive a carta de melhoria (mas embaixo do marcador de Ação).

Se o Aposento já estiver coberto por uma carta de Indulgência, você não pode solicitar outra ali.

Quando estiver movendo seu marcador para um aposento, se aquele aposento já tiver uma carta de **Indulgência** e você não se livrar dela imediatamente (ver próxima página), você não poderá fazer a Ação daquele Aposento (desperdiçando assim sua fase de ação). Você não pode solicitar **outra Indulgência** nessa Fase.



Solicitando uma Indulgência

Uma vez por ano (durante a fase de Primavera OU na fase de Inverno, mas não em ambas), você pode solicitar uma "Indulgência", que funciona como um empréstimo.

Ela permite que você receba um dos seguintes benefícios:

- 1 Coroa, que você precisa usar imediatamente para pagar o custo de sua Ação.
- 3 florins, que são imediatamente colocados em seu tesouro.

Receba



Nesse exemplo, o Aposento está coberto por uma carta de Indulgência. O jogador Vermelho precisa primeiro se livrar dela se deseja executar a Ação desse Aposento.

Livrando-se de uma Indulgência

Para se livrar de uma carta de Indulgência e removê-la do seu Palácio, você precisa pagar 1 Cruz ou 2 Coroas no momento em que seu marcador de Ação **passar pelo Aposento** ou **terminar no Aposento** que tem a carta de Indulgência. Até que a carta de Indulgência seja removida, você não poderá fazer a ação que ela está bloqueando.

Custo à sua escolha para se livrar dessa carta.



Você pode usar cartas de Cortigiano (inclusive as que foram desviradas pelo movimento do marcador de Ação) e Peças para pagar o custo de se livrar de uma Indulgência. De qualquer modo, uma vez que tenha pagado o custo, tire a Indulgência do aposento e devolva-a para a pilha de Indulgências. Se essa carta de Indulgência estava no Aposento onde o marcador de Ação terminou, você agora pode fazer a Ação normalmente. Note que no final da partida cada carta de Indulgência que ainda estiver no seu Palácio custará a você 1 Ponto de Prestígio!

Esclarecimento Histórico: Nos Séculos 15 e 16, a Igreja Católica vendia Indulgências, permitindo que os ricos e poderosos fossem absolvidos de seus pecados. A partir de 1517, essa prática foi veementemente denunciada por Lutero em suas 95 teses, sendo uma das causas da Reforma Protestante.

As 6 Ações Disponíveis



Governar

Efeito: Vire peças no seu Domínio para seu lado de Recursos Disponíveis e reative o Bônus de Aliança.

Custo da Ação: Coroas ou Cruzes.

Procedimento: Vire até 2 peças para seu lado de Recursos Disponíveis por Coroa ou Cruz que pagar.

Você pode gastar tanto **Coroas** quanto **Cruzes** na mesma Ação (mas de cartas/peças diferentes, porque você só pode usar um tipo de símbolo de cada carta/peça).

Você também pode gastar uma **Coroa** ou **Cruz** para **reativar o Bônus de Aliança** para uma aliança que tenha com uma Grande Potência.

(Ver Fase 2: Inverno, E – Alianças, p.22-23)

Atenção: Você não pode usar essa Ação para virar peças que está usando para pagar por essa Ação.

Obs: Você sempre pode coletar florins de peças com Recursos Disponíveis antes de resolver uma ação de Governar. Como não paga florins para Governar, e pode usar símbolos de Florim a qualquer momento, você pode usar a peça e então Governar para torná-la disponível novamente.



Patrocinar

Efeito: Avançar na trilha de Mecenato (como patrono de acadêmicos e artistas).

Custo da Ação: Florins, bem como Coroas ou Cruzes.

Procedimento: Pague o custo indicado no tabuleiro de Prestígio para o próximo espaço que quer ocupar na trilha de Mecenato.

Você só pode avançar um espaço por Ano.



Custa 2 florins mais 1 Coroa ou 1 Cruz para avançar para cada um dos dois primeiros espaços; então 3 florins, 1 Coroa e outra Coroa ou uma Cruz para chegar em um dos dois seguintes; e finalmente 4 florins, 2 Coroas e 1 Cruz para chegar no espaço final (conforme indicado na trilha de Mecenato).

• BÔNUS DE MECENATO

Quando você chega no 2º e 4º espaços da trilha de Mecenato, você adquire imediatamente um Bônus de Mecenato à sua escolha dentre os que ainda estiverem disponíveis.

Bônus de Mecenato (9 cartas e 1 peça) são identificáveis pelo fundo roxo e símbolo . Existem dois tipos:



Artista

ou



Obra

O tipo que você escolher no espaço 4 precisa ser diferente do tipo que escolheu no passo 2. Portanto, você não pode ter mais do que 1 artista e 1 obra durante a partida.



Alguns Bônus de Mecenato oferecem efeitos permanentes, que são colocados próximos de você, mas “fora do tabuleiro de palácio”:

- **Leonardo da Vinci** oferece um Bônus de Guerra (se pagar 1 florim) durante cada Cerco.
- **O Forte Bastião** oferece um Bônus de Guerra de **+2 defesa** cada vez que você for alvo de um cerco.
- **Nicolau Copérnico** oferece um espaço adicional de Cortigiano.
- **O Príncipe** oferece um espaço de Cortigiano e um Agente adicional. Também impede que outros jogadores coloquem agentes deles em suas Cidades, Aposentos e Alianças.
- **Michelangelo** oferece uma Coroa “gratuita” para suas ações de Patrocinar.
- **O Duomo** e a **Capela Sistina** oferecem, respectivamente, 1 ou 2 Cruzes adicionais mas **apenas para determinar seu nível de influência religiosa na pontuação final** (ver Final do Jogo, p.23-24).

Alguns Bônus de Mecenato também oferecem 1 Ponto de Prestígio no final da partida; Cristóvão Colombo oferece 2.

Existem dois Bônus de Mecenato que oferecem recursos e são posicionados de maneira diferente quando são obtidos:

- Coloque **Nicolau Maquiavel** (considerado uma carta de Notável) com o lado de Recursos Disponíveis para cima em um espaço Cortigiano.
- Coloque a peça **Canhões** com o lado de Recursos Disponíveis para cima em seu Domínio.



Comercializar

Efeito: Ganhe 2 florins por Navio que usar.

Custo de Ação: Navios.

Procedimento: Colete 2 florins (do suprimento) por símbolo de Navio que pagar dos seus recursos disponíveis.



Anexar

Efeito: Tome controle de uma Cidade neutra (sem um disco de controle) através da diplomacia.

Custo da Ação: Coroas, e em alguns casos Navios.



Vermelho anexa Ravenna (valor 2) de Florença, e precisa pagar 3 Coroas.

Procedimento: Você precisa pagar uma quantidade de Coroas maior do que o valor “modificado” (valor de base + mudanças feitas por Agentes colocados) da Cidade que está anexando.

O valor base da Cidade é indicado do lado do seu nome no tabuleiro central. Reduza o valor em 1 se tiver um Agente lá. Aumente o valor em 1 se um oponente tiver um Agente lá.

Coloque um dos seus discos de Controle na Cidade, e então pegue sua peça e coloque-a em seu Domínio, com o lado de Recursos Disponíveis para cima. Além disso, avance 1 espaço na trilha de Cidades do tabuleiro de Prestígio.


Restrições: A cidade alvo precisa estar diretamente conectada por estrada a uma Cidade que você já controle.

Ao invés de anexar uma Cidade adjacente por estrada, você pode anexar uma Cidade portuária (identificada por um ícone de âncora) a partir de uma das suas Cidades Portuárias. Além do custo em Coroas, nesse caso você precisa pagar 1 Navio por mar que navegue.



Vermelho anexa Terracina (portuária, valor 1) que tem 1 Agente verde nela (valor +1) a partir de Pisa (portuária) e precisa pagar 3 Coroas e 2 Navios (tendo atravessado 2 mares).

Os símbolos de âncora do tabuleiro central indicam qual mar faz fronteira com cada porto. Note que algumas Cidades podem ter portos em dois mares.

Você não pode anexar os Portos “Piratas” (Ragusa, Ajácio, Cagliari, Túnis) indicados no tabuleiro central por um símbolo . Você só pode guerrear com eles.



Indica que a Cidade é um porto pirata.

Indica que a Cidade não pode ser anexada.

Guerrear



Efeito: Mover suas Tropas e iniciar um ou mais Cercos para tentar tomar pela força o controle de uma ou mais Cidades; você pode fazer cerco em Cidades neutras e/ou Cidades já controladas por oponentes.

Custo da Ação: Cavalaria, Navios, Bônus de Guerra.

Procedimento: Pague símbolos de Cavalaria e/ou Navio para mover suas peças de Tropas.



1 símbolo de Cavalaria permite que você mova **1 Tropa** para uma Cidade adjacente por estrada.



1 símbolo de Navio permite que mova **1 Tropa** através de 1 mar.

Você pode mover a mesma Tropa múltiplas vezes gastando múltiplos Símbolos (por exemplo: 1 Cavalaria para mover 1 Tropa de uma Cidade para uma Cidade Portuária adjacente, e então 2 Navios para movê-la através de 2 mares).

Você pode mover qualquer quantidade de Tropas dessa forma (juntas ou de forma independente) pagando os símbolos necessários para cada.

Qualquer Tropa que seja movida para uma Cidade neutra ou uma Cidade controlada por um oponente precisa terminar seu movimento ali imediatamente (deixe as Tropas “em frente” à Cidade) para fazer o cerco à Cidade. O Cerco será resolvido no Final da Primavera.

(Ver Resolvendo Cercos, p.17-19)



Múltiplos Cercos podem ser iniciados na mesma Primavera.

Atenção: Se deseja usar um símbolo de Guerra no canto inferior de sua carta de Ação de Guerrear ou carta de Melhoria correspondente para o Cerco que está por vir, lembre-se de que você não pode usar símbolos de Cavalaria ou Navio nelas (porque só pode usar um tipo de símbolo por carta/peça).

Para ajudar você a se lembrar de que usou o símbolo de Guerra, pegue uma ficha de Bônus de Guerra +1 para cada símbolo de Guerra que tiver usado, e então use essas fichas durante a resolução do Cerco no Final da Primavera.

Você precisa pagar qualquer custo em florins imediatamente quando pega a ficha.

Você não pode obter múltiplas fichas do mesmo símbolo de Guerra – mesmo que pague múltiplas vezes.



Fichas de Bônus de Guerra +1 que não forem usadas no Final da Primavera voltam para o suprimento.

Conspirar



Efeito: Colocar, mover ou eliminar Agentes.

Custo da Ação: Máscaras.

Procedimento: Para cada símbolo de Máscara que pagar, você escolhe uma das possibilidades abaixo:

- Coloque um dos seus Agentes em uma Cidade que não tenha nenhum ou mova um dos seus Agentes até essa Cidade.
- Coloque um dos seus Agentes em um Aposento de Palácio de um jogador que não tiver nenhum, ou mova um dos seus Agentes para esse Aposento.
- Coloque um dos seus Agentes em uma Aliança que não tiver nenhum, ou mova um dos seus Agentes para essa Aliança.
- Remova um Agente de um oponente de qualquer lugar do jogo.

Agentes

No início da partida, você tem 2 ou 3 Agentes disponíveis. Agentes são essencialmente espões que trabalharão para ajudar seus planos e atrapalhar o progresso de outros jogadores.



Você **recebe** um novo Agente disponível (até um máximo de 5) quando adquire uma carta de Consiglière, Podesta ou Assassino, ou pega o Bônus de Mecenato **O Príncipe**.



Durante uma ação de Conspirar, Agentes podem ser movidos para **Cidades, Aposentos de Palácio** ou **Alianças**.

Cada Cidade, Aposento de Palácio ou Aliança pode ter apenas um Agente a qualquer momento.

Regra Opcional para suas primeiras partidas: Cada Palácio só pode ter um Agente inimigo a qualquer momento.

Se você quiser enviar seu Agente para algum lugar já ocupado por um Agente inimigo, precisa primeiro remover o Agente inimigo antes de poder colocar o seu ali. Você pode fazer isso como parte da mesma ação, só que precisa pagar 2 símbolos de Máscara.

Você pode posicionar defensivamente seus próprios Agentes em seus Aposentos do Palácio, Alianças ou Cidades sob seu controle, para que seus oponentes não possam colocar seus próprios Agentes ali até que removam os seus.

Se seus Agentes disponíveis acabarem, ou se você acreditar que um dos seus Agentes poderia ser mais útil em outro lugar, você pode usar essa ação para, ao invés de colocar um novo Agente, mudar um dos seus Agentes de lugar.

Quando um oponente remove um dos seus Agentes, ele retorna para você, pronto para ser posicionado novamente na sua próxima ação de **Conspirar**.

Conquistar a Cidade de outro jogador ou tomar uma Aliança não remove qualquer Agente que esteja ali, seja de quem for.

Como um Agente Afeta um Aposento do Palácio

Se um Agente inimigo ocupa um Aposento do seu Palácio, você não poderá fazer a Ação daquele Aposento (assim como se uma carta de Indulgência estivesse ali).

Contudo, se aquele Aposento tiver a ação **Conspirar**, você ainda pode fazer essa ação desde que use seus dois primeiros símbolos de Máscara para remover o Agente inimigo dali.

Um Agente inimigo também impede que você reorganize as cartas naquele Aposento durante a fase de Inverno.

Verde não pode fazer a Ação no Aposento ocupado pelo Agente vermelho. Verde também não poderá modificar o conteúdo desse Aposento durante o Inverno.



O Agente verde na ação de Guerrear força um oponente a pagar 2 Máscaras para retirar o agente verde e colocar seu próprio Agente ali.

Como um Agente Afeta uma Cidade

Cidades tem um valor base, que é impresso no tabuleiro central.

Um Agente em uma Cidade neutra (sem um disco de controle) reduz seu valor em 1 para o jogador que o colocou e aumenta seu valor em 1 para todos os outros jogadores em caso de uma Anexação ou Cerco.

Um Agente em uma Cidade inimiga reduz seu valor em 1 se você cercar aquela Cidade.

Um Agente em uma Cidade amiga não afeta seu valor.



Ancona – Cidade neutra com um Agente vermelho: Valor -1 para Vermelho; +1 para todos os outros (durante uma Anexação ou Cerco).

Siena – Cidade com disco de Controle vermelho e Agente [inimigo] verde: Valor - 1 para o Verde (durante um Cerco).

Espoleto – Cidade com disco de Controle azul e Agente azul: O valor não muda, mas impede que outro Agente seja colocado ali enquanto este estiver presente.

Como um Agente Afeta uma Aliança

Durante a fase de Inverno, você poderá Formar Alianças com as Grandes Potências da época, ou Tomá-las de outro jogador.

As Alianças disponíveis são mostradas no tabuleiro da Itália.

Coloque seu Agente no espaço à direita da Aliança se for a Aliança de outro jogador, ou sobre seu disco de Controle se for sua própria Aliança, ou no espaço à esquerda se não for de ninguém.

Ter um Agente em uma Aliança dá um desconto de 1 símbolo (à sua escolha) para formar essa Aliança, ou se for a Aliança de um oponente permite que você tome essa Aliança pagando o custo normal da Aliança.

Império Otomano



Vermelho tem um desconto de 1 símbolo à sua escolha para formar uma aliança com o Império Otomano.

Um Agente inimigo em sua Aliança impede que você use seu Bônus.

Reino da França



Vermelho (e apenas Vermelho) pode tomar a Aliança do Azul com o Reino da França (ao custo normal). Além disso, Azul não pode usar o Bônus de Aliança, que é bloqueado pelo Agente vermelho.

Para mais detalhes de como as Alianças funcionam, veja **Fase 2: Inverno, E – Alianças, p.22-23** (Inverno é quando as Alianças são feitas ou tomadas).

B – FINAL DA PRIMAVERA

Resolvendo Cercos e Batalhas Campais

Uma vez que cada jogador tenha feito sua Ação, é hora de resolver os Cercos em andamento.

Se você tiver uma ou mais Tropas em frente a uma Cidade que não está sob seu controle (Cidade neutra ou Cidade controlada por outro jogador), então você iniciou um Cerco.

Começando com o 1º jogador, em ordem do turno, cada jogador tem um turno para resolver todos os Cercos que iniciou; você escolhe em que ordem quer resolver seus Cercos.



• BÔNUS DE GUERRA

Quando estiver resolvendo seus Cercos, você pode gastar 1 ou mais fichas de **Bônus de Guerra +1** que obteve executando a ação de Guerrear.

Além disso, tanto você quanto o defensor podem usar Bônus de Guerra de suas cartas Cortigiano disponíveis virando-as para seu lado de Recursos Exauridos. Se o defensor também travou guerra naquela rodada e tiver fichas de bônus de guerra, as fichas podem ser usadas na defesa. Note que cidades neutras não tem defensores!

Quando estiver resolvendo o Cerco, anuncie o uso de Bônus um de cada vez, começando com você, então o defensor, então você, e assim por diante.

Quando tanto você e o defensor tiverem “passado” (se recusado a usar Bônus adicionais), o Cerco está completo.



A maioria dos Bônus de Guerra exige **1 florim** para serem usados.

Você só pode usar cada Bônus de Guerra uma vez por Cerco (você não pode pagar múltiplas vezes para usar um bônus mais de uma vez).

Depois de resolver todos os seus Cercos, descarte qualquer ficha remanescente de Bônus de Guerra +1.

• BÔNUS ESPECIAL DE GUERRA

Esclarecimentos das regras gerais:



• O Bônus de Mecenato Leonardo da Vinci oferece um Bônus de Guerra +1 que pode ser usado uma vez por Cerco, pagando 1 florim a cada uso.



• O Bônus de Mecenato Forte Bastião oferece um Bônus de +2 apenas para Defesa que se aplica a todos os Cercos contra o jogador com o Forte Bastião.



• O Bônus de Mecenato Canhões oferece um Bônus de Guerra +2 (pagando 1 florim) durante um Cerco se seu lado de Recursos Disponíveis estiver para cima. Quando usado o jogador vira-o para seu lado de Recursos Exauridos.



• A Aliança com o Reino da França oferece um Bônus de Guerra +2 que pode ser usado durante um Cerco, mas isso desativa o Bônus (ver Fase 2: Inverno, E – Alianças, p. 22-23).

• Procedimento para Resolução de Cercos

Avalia a força de combate de cada jogador:

ATACANTE
+1 por Tropa presente
+1 por Bônus de Guerra usado
DEFENSOR
Base = Valor da Cidade (1-4)
-1 se o atacante tiver um Agente ali
Cidade Neutra
+1 Se houver um Agente de qualquer jogador exceto do atacante
Cidade controlada por um jogador
+1 por Tropa na Cidade pertencente àquele jogador
+1 por Bônus de Guerra usado



- **Atacante:** 2 (Tropas) +1 (Bônus de Guerra) = 3
- **Siena:** 3 (Valor da Cidade) – 1 (Agente vermelho) = 2



- **Atacante:** 2 (Tropas) = 2
- **Benevento:** 2 (Valor da Cidade) + 1 (Agente Inimigo) = 3



- **Atacante:** 3 (Tropas) + 1 (Bônus de Guerra) = 4
- **Parma:** 1 (Valor da Cidade) + 1 (Tropa) = 2



- **Atacante:** 3 (Tropas) + 1 (Bônus de Guerra) = 4
- **Ravenna:** 2 2 (Valor da Cidade) + 1 (Tropa) + 1 (Bônus de Guerra) – 1 (Agente vermelho) = 3

• VITÓRIA E TROFÉU

Como atacante, se sua força de combate for maior do que a do defensor, você é vitorioso, e prossegue conforme explicado abaixo.

Se a Cidade tinha uma força de combate total de 3 ou mais, você automaticamente perde 1 Tropa atacante. Então você perde 1 Tropa atacante para cada Tropa defensora, e o defensor perde todas as suas Tropas defensoras. Mesmo se não sobraem Tropas, você continua vitorioso (você tinha maior força de combate quando importava).

Tropas perdidas voltam para seus proprietários, que podem recrutá-las novamente no Inverno seguinte.

Você toma controle da Cidade: **Coloque um dos seus discos de Controle nela**, e pegue a peça de Cidade e coloque-a no seu Domínio, com o lado de **Recursos Exauridos** para cima, devido aos rigores do Cerco.

- **Se a Cidade era neutra**, pegue a peça de Cidade do suprimento.

- **Se a Cidade era controlada** por um oponente, pegue a peça de Cidade daquele oponente. Além disso, você ganha o disco de Controle do oponente derrotado como Troféu; coloque-o no espaço de Troféu do seu Palácio.



Você só pode ter um disco de Troféu por oponente, mas você ainda pode fazer Cercos a Cidades de um jogador de quem você já pegou um Troféu.

Cada Troféu que ganhar valerá 2 Pontos de Prestígio no final da partida.

Se a Cidade tiver uma Catedral, você também pega a Catedral do oponente conquistado; coloque-a no seu Domínio, com o lado de Recursos Exauridos para cima, devido aos rigores do Cerco.

Cada peça de Catedral que tiver no final da partida valerá 1 Ponto de Prestígio.

• DERROTA E RETIRADA

Como atacante, se sua força de combate for menor do que a força do defensor ou igual a ela, você é derrotado, e prossegue conforme descrito abaixo.

- Você imediatamente perde 1 Tropa.

- Todas as suas Tropas ainda na Cidade precisam então bater em retirada para uma Cidade sob seu controle, diretamente adjacente, sem ter que gastar qualquer símbolo de Cavalaria (elas fogem a pé).

- Se a Cidade que atacou era um Porto, você também tem a opção de retirar Tropas para outra Cidade Portuária que você controle gastando 1 Navio por mar que cada Tropa atravessar.



Vermelho cercou Espoleta, mas como ficou em 2 contra 2, Vermelho falhou em tomar a cidade. Vermelho perde 1 Tropa, e a outra bate em retirada para Florença (Cidade amiga adjacente).



Verde precisa bater em retirada de Ancona, mas não pode recuar por terra; Verde precisa pagar 1 Navio por Tropa que recuar.

- Quaisquer Tropas atacantes que sobrevivam mas que não puderem bater em retirada, seja porque não tem Cidade amiga adjacente, não tem acesso a porto, ou simplesmente porque você não quer gastar os Navios necessários, são perdidas. Você pode optar por escolher perder Tropas.

- Todas as Tropas que perdeu retornam ao seu suprimento, e podem ser recrutadas novamente na próxima fase de Inverno.

Retiradas no final da fase acontecem em ordem de turno, depois que todos os Cercos forem resolvidos.

• BATALHAS CAMPAIS

Se dois jogadores tiverem Tropas em frente da mesma Cidade neutra (ou uma Cidade controlada por um terceiro jogador) e o primeiro jogador em ordem de turno escolher resolver o Cerco naquela Cidade, então acontecerá uma Batalha Campal. Apenas depois da batalha o Cerco pode ser resolvido. Calcule a força de combate dos vários atacantes, contando apenas suas Tropas e quaisquer Bônus de Guerra que decidirem usar, seguindo as mesmas regras de um Cerco.

SE UM DOS ATACANTES TIVER MAIOR FORÇA DE COMBATE:

- O jogador derrotado perde todas as Tropas ali; o jogador vitorioso perde o mesmo número (ou quantas for possível).
- O jogador vitorioso agora pode cercar a Cidade com as Tropas remanescentes. O vitorioso nessa batalha também pode desistir de Cercar a Cidade. Caso desista, ele bate em retirada, sem perder mais Tropas, no final dessa fase.
- Você não ganha um Troféu por vencer uma Batalha Campal
- Bônus de Guerra que usar em uma Batalha Campal são gastos, e não se aplicam ao Cerco depois.

SE EMPATAREM:

- Ambos os jogadores perdem 1 Tropa cada, e precisam bater em retirada no final dessa fase.

Determinando a Nova Ordem de Turno

Cada vez que tomar controle ou perder controle de uma Cidade (devido a Anexação ou Cerco), ajuste sua posição na trilha de Cidades do tabuleiro de Prestígio para corresponder ao número de Cidades que você Controla.

Se já houverem marcadores no espaço novo, seu marcador vai por cima.

Se você controla 5 Cidades ou mais, você abre um novo espaço de Cortigiano em seu Palácio, conforme indicado na trilha de Cidades.



Uma vez que todos os Cercos tenham sido resolvidos, e todas as retiradas tenham sido completadas, defina a nova Ordem de Turno: O jogador com mais Cidades vai 1º, o segundo em 2º, e assim por diante.

Se houver um empate, o jogador que estiver mais alto na pilha de marcadores joga antes dos que estiverem embaixo, e assim por diante.

Ajuste os marcadores na trilha de Ordem do Turno para indicar a nova ordem, e comece a fase de Inverno.

Fase 2: Inverno

SALÁRIOS, PALÁCIO, AQUISIÇÕES, ALIANÇAS

Em ordem de turno, cada jogador executa todos os 5 passos da fase de Inverno antes do próximo jogador:

Nessa ordem:

1. Pague os salários das suas Tropas em jogo.
2. Você pode reorganizar seu Palácio.
3. Você pode adquirir cartas ou peças.
4. Você pode recrutar Tropas.
5. **Você pode formar uma Aliança.**

Então o próximo jogador em ordem de turno faz todos os 5 passos.

A – Pague os Salários de Suas Tropas

Você precisa pagar os salários de suas Tropas no tabuleiro central conforme segue:

- 1 ou 2 Tropas ➔ 0
- 3 ou 4 Tropas ➔ 1
- 5 ou 6 Tropas ➔ 2

Se não puder pagar completamente, ou preferir não pagar completamente, precisará remover Tropas não pagas do tabuleiro central.

B – Reorganize seu Palácio

Você pode livremente reposicionar uma ou mais cartas no seu Palácio, respeitando tanto as regras gerais para sua colocação quanto as seguintes regras de reorganização:

- Reposicione as cartas uma de cada vez.
- Você não pode mover uma carta de ou para um Aposento que tenha: seu marcador de Ação, uma carta de Indulgência ou um Agente inimigo.
- Você só pode mover uma carta Cortigiano para um Aposento ou outro espaço Cortigiano se a carta estiver com seu lado de Recursos Disponíveis para cima.
- Se você tirou uma carta de um Aposento, ela precisa ir com o lado de Recursos Exauridos para cima em um espaço Cortigiano vazio.
- Você não pode deixar uma carta que não seja de Ação sozinha em um Aposento.

Obs.: Você não pode mover uma carta diretamente de um Aposento do seu Palácio para outro; ela precisa passar por um espaço Cortigiano. Além disso, tirar uma carta de um Aposento (ou mover uma carta Cortigiano com Recursos Disponíveis para outro espaço Cortigiano) exige um espaço Cortigiano vazio. Então você não pode mover uma carta de um Aposento do Palácio para outro Aposento durante o mesmo Inverno, nem pode trocar diretamente de lugar duas cartas Cortigiano com Recursos Disponíveis.

• ESPAÇOS CORTIGIANOS DISPONÍVEIS

Você tem 3 espaços Cortigianos disponíveis no início da partida (1 à esquerda do seu Palácio, 2 à direita). Você pode ganhar acesso a até 3 espaços adicionais (sombreados) adquirindo peças de Títulos, obtendo certos Bônus de Mecenato ou controlando pelo menos 5 Cidades (conforme indicado na trilha de Cidades).

Os espaços adicionais oferecidos por peças de Título estão sempre disponíveis, mesmo se a peça estiver com o lado de Recursos Exauridos para cima: embora o resto dessa face seja ambar, esse efeito não é.



ANTES

Exemplo de reorganização de Palácio:

O jogador de Nápoles não tem mais espaços Cortigianos vazios para reorganizar o Palácio, e portanto terá que fazer um pouco de malabarismo:

- 1 Ferdinando II de Nápoles torna-se uma Melhoria embaixo do Gonfaloneiro
- 2 O Mercador é movido do seu espaço Cortigiano para o espaço que acabou de ser liberado.

- 3 A carta de melhoria embaixo de Alfonso, Duque de Calabria (um Embaixador) é tirado do Aposento e vai com o lado de Recursos Exauridos para cima para o espaço Cortigiano à sua direita.

Esse jogador não poderia:

- Mover Frederico III de Montefeltro porque o lado de Recursos Exauridos da carta está para cima.
- Mudar quaisquer das cartas sob o marcador de Ação, ou sob a carta de Indulgência.

Depois de reorganizar, o Palácio de Nápoles ficou assim.



DEPOIS

Espaços Cortigiano adicionais que você adquirir (os sombreados) não são “estáticos”. Isso quer dizer que se você mover uma carta de um desses espaços para um Aposento, a próxima carta a se tornar um Cortigiano pode ir para um espaço sombreado diferente, se preferir.

Se você adquiriu espaços Cortigiano adicionais, você pode usá-los mesmo que algum dos seus espaços originais esteja vazio.

Um espaço Cortigiano está vazio se estiver disponível e não tiver ocupado por uma carta. Você pode liberar qualquer espaço Cortigiano ocupado por uma carta, mesmo se estiver com seu lado de Recursos Exauridos para cima, descartando essa carta. Se for uma carta de Notável, volta para o suprimento, disponível para aquisição novamente. Se for uma carta de Família, remova-a do jogo.

Se você tem um espaço Cortigiano adicional porque controla pelo menos 5 Cidades e o número de Cidades que você controla ficar menor que de 5, você escolhe qual espaço Cortigiano sombreado você perderá. Se tiver uma carta ali, você precisa imediatamente movê-la para outro espaço Cortigiano ou descartá-la (mesmo se seu lado de Recursos Exauridos estiver para cima).

C – Adquirir Cartas e/ou Peças

Você pode adquirir quantas cartas e peças você quiser pagando o custo mostrado no canto superior à esquerda de cada uma.

Todas as aquisições feitas durante essa fase são consideradas como acontecendo simultaneamente, então você não poderá adquirir uma carta/peça e usar seus recursos na mesma fase para pagar por outra coisa. Assim como no pagamento de Ações, você só pode usar 1 tipo de símbolo por canto inferior de carta/peça na sua aquisição total.

Você precisa colocar cartas que adquirir com o lado de Recursos Disponíveis para cima em um espaço Cortigiano vazio.

Lembre-se de que você pode descartar uma carta para liberar um espaço; você pode, inclusive, descartar uma carta que usou para pagar por suas aquisições!

Você precisa colocar peças que adquirir (exceto peças de Catedral, ver p.22) com o lado de Recursos Disponíveis para cima em seu Domínio.

Atenção: Restrições em Aquisições

Cada jogador só pode ter uma cópia de cada um dos seguintes: a carta de Notável do Cardeal, a peça de Guilda, e as peças de Título com o símbolo ① no canto superior à direita.

• PEÇAS DE TÍTULO

Nessa fase, você pode adquirir um título de **Ducado**, bem como uma peça de **Principado**. **Pegue a peça com o seu brasão.** Você só pode adquirir as suas próprias peças de Ducado e Principado.

Você também pode adquirir uma peça de **Reino** ou **República**, mas esses dois regimes são incompatíveis, então **você só pode ter um dos dois.** (Existem apenas 2 cópias de cada.)





• PEÇAS DE CATEDRAL

Você só pode adquirir uma peça de Catedral se controlar uma Cidade com valor base de 3-4 que já não tenha uma Catedral nela.

Quando adquire uma peça de Catedral, precisa colocá-la com o lado **Recursos Exauridos** para cima em seu Domínio, e colocar uma miniatura de Catedral na Cidade no tabuleiro central.



Amarelo pode construir uma Catedral em Palermo porque essa cidade tem um valor base de 3.

Se você perder o controle da Cidade durante um Cerco, precisa entregar tanto a peça de Cidade quanto a peça de Catedral para o conquistador; contudo, ambas viram para o lado de Recursos Exauridos devido ao Cerco.

Só existem **5 Catedrais** disponíveis para a partida inteira; é um suprimento bem limitado!

Cada peça de Catedral que você tiver no final da partida lhe dará 1 Ponto de Prestígio.

• AGENTES ADICIONAIS

Quando você obtém uma carta com um símbolo de Agente, você também obtém uma peça de Agente disponível adicional, que você pode posicionar no ano seguinte com a ação de Conspirar.



Cada jogador é limitado a um total de 5 Agentes.

Você só pode adquirir uma cópia de cada carta ou peça durante a mesma fase de Inverno; contudo, você pode adquirir uma carta ou peça idêntica no Ano seguinte (a menos que só seja permitido ter uma cópia daquela carta/peça específica).

D – Recrutar Tropas

Você pode recrutar Tropas em uma Cidade que você controla.

Recrutar 1 Tropa em uma das suas **Cidades Iniciais** sob seu controle (ou seja, com o seu brasão na peça) custa 1 florim; recrutar em uma Cidade que você anexou ou conquistou custa 3 florins.

Você não pode recrutar em uma Cidade Inicial controlada por um oponente.

Cada jogador tem um limite máximo de 6 Tropas.

E – Formar ou Tomar uma Aliança

A cada Inverno, você pode formar ou tomar **uma Aliança** com uma das três Grandes Potências da era: *o Reino da França, o Império Otomano ou o Sacro Império Romano.*

Cada **Grande Potência** só pode ser aliada de um único jogador de cada vez.

O **custo** para formar uma Aliança é indicado no tabuleiro central, mas você tem um desconto de 1 símbolo (à sua escolha) se tiver um **Agente** nessa Aliança (ver ação **Conspirar**, p.15-17) e a Aliança não tiver ainda sido formada com outro jogador. Nesse caso, coloque seu disco no espaço à esquerda daquela Aliança para indicar que você a formou.

Se você tiver um Agente em uma **Aliança formada por outro jogador**, pode tomar essa Aliança para si pagando seu custo normal (sem desconto). Devolva o disco ali para seu dono e coloque o seu disco no espaço à esquerda, e então coloque seu Agente em cima do disco.

Quando uma aliança é formada ou tomada, qualquer Agente (amigo ou inimigo) que já estava naquela Grande Potência continua ali.

Embora você só possa formar ou tomar uma única Aliança por fase de Inverno, você pode se tornar aliado de múltiplas Grandes Potências ao longo de vários anos.



Cada Aliança dá um Bônus durante a partida. No final do jogo, cada Aliança vale 1 Ponto de Prestígio (a menos que ainda exista um Agente inimigo ali).

Você pode usar um Bônus de Aliança se seu disco estiver no espaço à esquerda e nenhum Agente inimigo estiver naquela Aliança. Quando usar o Bônus, mude seu disco para o espaço à direita (cobrindo o Bônus, mostrando que foi usado).

Para poder usar o Bônus novamente, precisa usar uma ação de Governar e pagar 1 Coroa ou 1 Cruz por Bônus que deseja reativar (e então mover seu disco de volta para o espaço à esquerda).



Nessa situação, qualquer jogador pode formar uma Aliança com o Império Otomano pagando 1 Coroa e 3 Navios. Como Verde tem um Agente ali, Verde teria um desconto de 1 símbolo à sua escolha para formar essa Aliança.



Nesse caso, o Império Otomano está aliado com Verde. Como há um Agente vermelho ali:
 - Verde não pode usar o Bônus de Aliança, e não ganha 1 Ponto de Prestígio no final do jogo (se o Agente ainda estiver lá).
 - Vermelho (e só Vermelho) pode tomar a Aliança pagando seu custo sem desconto.



Nesse exemplo, o Império Otomano está aliado com Verde. Como o disco está na posição à esquerda, Verde pode usar o Bônus de Aliança (que fornece 2 símbolos de Navio). Uma vez que use esse bônus, o disco é movido para a posição à direita.



O Império Otomano está aliado com Verde, mas o disco está no espaço à direita. Isso indica (ao cobrir o Bônus) que Verde já usou o Bônus de Aliança. Para "recarregar" o Bônus, Verde teria que usar a ação de Governar e gastar 1 Coroa ou 1 Cruz para reativar o bônus, movendo o disco para o espaço à esquerda.

Os Bônus de cada Aliança:

- **Reino da França:** Bônus de Guerra +2 usável durante um Cerco ou Batalha Campal (ver ação de Guerrear, p.14)
- **Império Otomano:** 2 símbolos de Navio usáveis (ao mesmo tempo) durante uma ação de Anexar, Guerrear ou Comercializar, ou para bater em retirada.
- **Sacro Império Romano:** 1 símbolo de Cruz usável durante uma ação, aquisição ou para se livrar de uma Indulgência. Essa Cruz também conta para contabilizar a influência religiosa no final da partida (a menos que tenha um Agente inimigo nessa Aliança, é claro).

F – Solicitar uma Indulgência

Durante o Inverno (assim como na Primavera) você pode solicitar uma Indulgência a qualquer momento, desde que o Aposento de Palácio com seu marcador de Ação não tenha uma carta Indulgência já nele.



Isso fornece a você 1 Coroa que precisa usar imediatamente, ou 3 florins que vão para o seu tesouro.

Então coloque a carta de Indulgência no Aposento sob seu marcador de Ação.

Final da Partida

O final da partida é ativado quando, no final da Primavera, pelo menos uma das seguintes condições for verdadeira:

- Os jogadores controlam todas as Cidades no tabuleiro central (não restam Cidades neutras).
- Alguém chegou no final da trilha de Cidades (controla 8 ou mais Cidades)
- Alguém chegou ao fim da trilha de Mecenato.

Todos terminam o Ano jogando uma última fase de Inverno, e então o jogo termina.

Prestígio e Vitória

• **Controlando Cidades:** De acordo com sua posição na trilha de Cidades (0-6 Pontos de Prestígio).

O jogador que tiver alcançado a posição mais alta na trilha ganha um bônus de 1 Ponto de Prestígio (em caso de empate, cada jogador empatado recebe esse bônus).

• **Apoiando as artes e ciências:** De acordo com sua posição na trilha de Mecenato (0-3 Pontos de Prestígio).

O jogador que tiver alcançado a posição mais alta na trilha ganha um bônus de 1 Ponto de Prestígio (em caso de empate, cada jogador empatado recebe esse bônus).

• **Cartas/Peças:** Certas cartas no seu Palácio ou peças no seu Domínio dão Pontos de Prestígio conforme indicados nelas, mesmo se estiverem com seu lado de Recursos Exauridos para cima.

• **Influência Religiosa:** Pontos de Prestígio são distribuídos de acordo com a posição de cada jogador no ranking de quantidade total de símbolos de Cruz. Isso inclui:

- Cartas em seu palácio e peças em seu Domínio, não importando qual lado está para cima.
- A aliança com o Sacro Império Romano, não importante se o bônus foi usado ou não. Não receba pontos se há um Agente inimigo.
- Certos bônus de Mecenato (Duomo e Capela Sistina)

Para a Influência Religiosa, os prêmios são os seguintes, em ordem descendente de acordo com o número de Cruzes que você tiver:

Partida de 3 jogadores: 4, 2 e 0 Pontos de Prestígio.

Partida de 4 jogadores: 4, 2, 1 e 0 Pontos de Prestígio.

Partida de 5 jogadores: 4, 2, 1, 0 e 0 Pontos de Prestígio.

Em caso de empate no número de Cruzes, os jogadores empatados recebem os pontos pela posição mais baixa.

Exemplo (para Influência Religiosa):

Em uma partida de 4 ou 5 jogadores, se 2 jogadores empatarem em 1ª posição, cada um receberia 2 pontos, e o 3º receberia 1 ponto.

• **Prestígio Militar:** 2 Pontos de Prestígio por Troféu (você só pode ter 1 Troféu de cada oponente).

• **Alianças:** 1 Ponto de Prestígio por Aliança que não tenha um Agente inimigo (não importa se o Bônus está ou não disponível).

• **Indulgências:** - 1 Ponto de Prestígio por carta de Indulgência que ainda estiver no seu Palácio.

O jogador com mais Pontos de Prestígio é proclamado Mestre da Itália.

Se ocorrer um empate, o jogador empatado com mais Coroas totais em seu Palácio e Domínio (em cartas e peças, Recursos Disponíveis ou Exauridos).

Se ainda persistir um empate, os jogadores empatados simplesmente compartilham o poder.

A pontuação vencedora costuma ficar perto de 15 Pontos de Prestígio.



Créditos

Autor: Pascal Ribault

Co-autores do Manual em Francês: Pascal Ribault e Bernard Philippon

Tradução para o Inglês: Nathan Morse **Ilustrações:** Roma Gewska, Sveta Pikul, Alena Stepanova, Fabrice Weiss, paperpiratesproduction.

Gerente de Projeto: Charles-Amir Perret **Direção Artística:** Igor Polouchine

Layout: Igor Polouchine e Tatiana Polouchine **Embalagem:** Origames

Agradecimentos: Citando Nicolau Maquiavel "O acaso governa um pouco mais da metade das nossas ações, e nós guiamos o restante." Então Virtú, por muito tempo chamado de "Mestres da Itália", nunca teria sido possível sem o apoio de Corinne, minha esposa, e sua compreensão da minha paixão por jogos; sem Franck e os "langonnais": Bertrand, Simon, e Thomas, meus primeiros playtesters; sem os "Kalbarjots" e especialmente Alexandra, Sylvain e Loïc por seu apoio e experiência, e particularmente Gontran por ter pensado em um nome para o jogo, refazendo todo o texto introdutório. Finalmente, para Anton por sua ajuda com "As Guerras da Itália".

Também gostaria de agradecer aos "jogos do amanhã" da PEL por premiar o protótipo em 2015. Benoit Forget, Thomas Cauet e Didier Jacobee por ter, apesar dos pesares, acreditado em "Mestres da Itália" desde o início; e especialmente para Bernard e Charles-Amir da Super Meeple pelo seu entusiasmo e pela qualidade final conseguida.

Virtú é um jogo publicado pela SUPERMEEPLE.

©2021 SUPERMEEPLE. SUPERMEEPLE e seu logo são marcas registradas da Super Meeple. A Super Meeple gostaria de agradecer a Nathan Morse e Ori Avtalion pela revisão.

Fabricado na China por Whatz Games.

Edição: Thiago Leite

Tradução: David Lehmann

Revisão: Thiago Leite e Márcio Botelho

Diagramação: Kaique Messias

