



Pascal Ribault



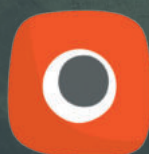
R. Gewska - F. Weiss - A. Stepanova - S. Pikul

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 Andegawenńskiego, **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 Borgia (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 wrogiem.

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 



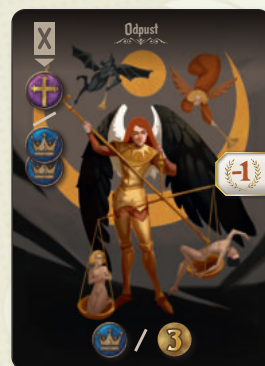
- 56 kart Dostojników (w 5 kopiach każda, z wyjątkiem Papieża)



- 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



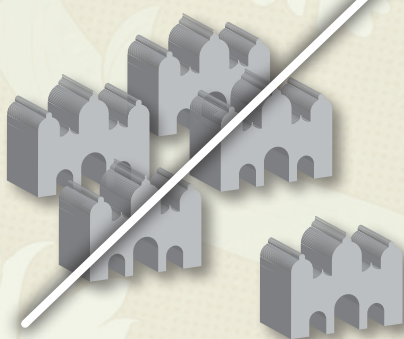
- 11 żetonów Bonusu Wojennego +1



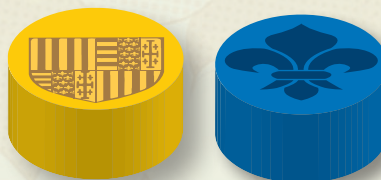
- 22 Żołnierzy (8 niebieskich, 6 żółtych, 4 zielonych, 2 czerwonych i 2 białych)



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



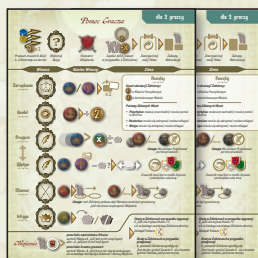
- 5 znaczników Katedr tylko 1 w grze 2-osobowej (używany jako znacznik Rundy)



- 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 poznaczonymi 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

Umieście 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 kafelek z herbem) i **Civitavecchia**.
- 1 Agenta** i **1 dodatkowego Żołnierza** dostępnego do rekrutowania.

DLA FLORENCJI (17b) (czerwony)

- 2 karty Rodu.**
- 2 kafelki Miast: Florencja** i **Piza**.
- 1 Agenta** i **1 dodatkowego Żołnierza** dostępnego do rekrutowania.

DLA WENECJI (17c) (zielony)

- 2 karty Rodu.**
- 3 kafelki Miast: Wenecja, Rawenna** i **Korfu**.
- 2 dodatkowych Żołnierzy** dostępnych do rekrutowania.

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 kafelek: **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 kafelek 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, Romano, 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 Civitavecchia 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, przesun znacznik na jego torze o 1 pole w twoją stronę (w lewo dla Francji, w prawo dla Neapolu).

Tory podzielone są na strefy: **Neutralność**, **Przychyłość**, **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 Przychyłości 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 Przychylnne, **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 Przychyłości 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 zawiązać 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 Agent), 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 przejścia 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 Agent).

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



Stały Sojusz z Florencją oznacza, że nasz zwycięstwo, co tu widzisz. W przypadku gdyby stała już podbita, nie dostaniesz jej kafelka Miasta. Jeśli masz 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 Agent 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 wrogie 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 Obleżeń

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 Przychylniej Postawie wobec ciebie; twoi Żołnierze mogą stać przed tym Miastem.

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

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 Obleżenie Miasta kontrolowanego przez Główne Miasto, które nie jest w Sojuszu z twoim przeciwnikiem, **natychmiast tracisz 4 punkty Wpływu** w tym głównym Miście.

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

Główne Miasto zostaje wyeliminowane, jeśli podczas Obleżenia 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 Wpływu), 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 Agentów tego Głównego Miasta.

WYCOFANIE ŻOŁNIERZY

Jeśli twoje Obleżenie 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 Przychylnie.

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.



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 Obleżenia lub Bitwy, ponownie staje się dostępny do rekrutacji. Kiedy musisz stracić Żołnierzy w Obleżeniu lub Bitwie z udziałem sojuszników Żołnierzy Głównego Miasta, wybierasz, których Żołnierzy chcesz stracić.

Tytuły

W grze 2-osobowej:

Francja może uzyskać tylko Tytuł Księżę 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 **Księżę 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.