



Pascal Ribault



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



14+



60/90 perc



2

Virtù

Itália háborúi



2 fős játék



reflexshop



Ezen szabályzat megértéséhez szükséges ismerned a 3-5 fős szabályzatot:
Virtù: A kormányzás művészete



Történelmi bevezető

1442-ben az Anjou-ház kezén lévő **Nápolyi Királyság** V. Alfonz király uralma alá, így Aragónia ellenőrzése alá került. René nápolyi király halálával **VIII. Károly** francia király érvényesítette jogát a nápolyi koronára.

1494-ben a király parancsnoksága alatt álló, több mint 20 000 emberből és 70 ágyúból álló francia hadsereg elhagyta Grenoblet, és átkelt az Alpokon, hogy szövetségeséhez, a **Milánói Herceghez** csatlakozzon. A **megosztott Itáliával** álltak szemben, amelyben Firenze és Milánó a velencei hatalom ellen küzdött, míg Rómában éppen a botrányos Rodrigo Borgiát választották pápává **VI. Sándor** néven.

Egy gyors és agresszív katonai hadjárat után Firenzét és Rómát valóságos folyosóként használva, **VIII. Károly** 1495 februárjában elfoglalta Nápolyt. Ennek ellenére a következő tavasszal a **Szent Liga** (egy erős koalíció mely egyesítette a dózsák városát, VI. Sándor pápát, II. Ferdinánd aragóniai királyt, I. Miksa német-római császárt, sőt a király régi szövetségesét, a Milánó Hercegséget is) visszaüldözte **VIII. Károlyt** Franciaországba, Nápolyt ellenségeinek hagyva.

A **francia királyok** nem kevesebb, mint tizenegy háborút vívtak Itáliában 1494 és 1559 között. Ezekben a háborúkban alakultak ki a „modern hadviselés” elvei, folytatva a százéves háborúban megkezdett fejlődést. A lovasság teret veszített a gyalogsággal szemben; a lőfegyverek és a tüzérség pedig egyre fontosabbá váltak. Itália utolsó háborúi a Francia Királyság és a Habsburgok Spanyolországa között vívott több évszázados konfliktus geopolitikai kezdeteivé váltak.

VIII. (Nyájas) Károly (1470-1498), Franciaország Királya 1483-1498 között, a Valois-ház utolsó tagja. 1491-ben feleségül vette I. Anna breton hercegnőt, egyesítve a hercegséget a koronával. 1494-ben Nápoly királyává kiáltotta ki magát, és belevágott az első „itáliai háborúba”. Bár győzött, 1495-ben kénytelen volt visszatérni Franciaországba.

1498-ban 27 évesen halt meg, kilenc órás gyötrelem után, miután fejét erősen beleütötte Amboise kastélyának egy alacsony szemöldökkövébe. Közvetlen örökös nélkül, unokatestvére lépett trónra, I. Károly orléans-i herceg, akit XII. Lajosnak neveztek, és aki korábban elkísérte a néhai királyt Itáliai hadjárataira.




II. Ferdinánd nápolyi király, más néven Ferrandino (1469-1496): II. Alfonz nápolyi király fia, ifjúkorától fogva jártas mind a művészetekben, mind a háborúban. Rövid uralkodását (1495 januárjában koronázták meg) VIII. Károly francia király csapatainak a királyság elleni inváziója jellemezte. A Szent Liga, az olasz városok kvázi általános szövetsége, megalakulásakor sikerült kiűznie a franciákat Nápolyból és visszafoglalni trónját. Nem sokkal ezután, 1496-ban, 27 évesen meghalt, akárcsak VIII. Károly. Szintén örökös nélkül, így trónja nagybátyjához, I. Frigyeshez kerül.

*Igazságos a háború,
ha elkerülhetetlen.
Niccolò Machiavelli:
A fejedelemség (1532)*




Játékelemek

Használjátok a 3-5 fős játék játékeleit, de hagyjátok az áthúzott játékeleket a dobozban. Szükségetek lesz a 2 fős játékok specifikus játékelemeire, amelyeken a  ikon látható.



• 1 Itáliát ábrázoló központi játéktábla, a 2/5 főt ábrázoló oldalára fordítva



 1 központi tekintélytábla a 2 fős játékhoz



 1 központi tábla a befolyás jelölésére a 2 fős játékban (a hátán a tekintélyt jelölik a 3-5 fős játékban)



• 2 palota játékosztábla (Nápoly királya sárga, Franciaország királya kék)



• 57 lapka: 31 város (Róma kétszer jelenik meg), 14 titulus, 5 céh, 5 katedrális és 2 családi lapka, melyek a 2 fős játékban használatosak 




• 56 polgárkártya (a pápa kivételével 5 darab mindegyikből)



• 15 családkártya a 3-5 fős játékhoz (3 x 5 szín)



 13 családkártya 2 fős játékhoz (4 kék, 3 sárga, 2 piros, 2 zöld és 2 fehér)



• 10 bűcsúcédula-kártya





- 10 mecénás bónusz (9 kártya + 1 lapka)



- 46 irányításkorong (18 kék, 18 sárga, 4 zöld, 3 piros és 3 fehér)



- 8 tiltottváros-jelölő



- 11 db +1-es háborúbónusz-jelölő



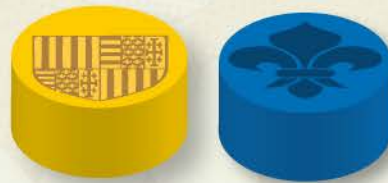
- 22 seregfigura (8 kék, 6 sárga, 4 zöld, 2 piros és 2 fehér)



- 12 kémjelölő (5 kék, 5 sárga, 1 piros és 1 fehér)



- 5 katedrális-jelölő
a 2 fős játékokban csupán 1, amely fordulójelölőként szolgál




- 2 címerrel ellátott akciójelölő (Nápoly királya és Franciaország királya)



- 45 db florin (30 x 1 florin; 15 x 5 florin)



- 2 kétoldalas játékossegédlet (a  ikont ábrázoló 2 fős oldallal)



- 1 pontozótömb



- szabálykönyv: Virtù: Itália háborúi

Áttekintő

A Virtú játék 2 fős verzióját **Itália háborúinak** hívják.

Az egyik játékos **Franciaország királyaként és szövetségese, Milánó Hercegeként** játszik, igényt tartva Nápoly trónjára; a másik játékos **Nápoly királyaként** játszik, aki elkötelezetten védi címét és városát.

A játék 21 fordulóból áll, amelyek történelmi időtartama két-két hónap, tehát a játék az 1494-1497 közötti időszakot öleli fel. Ennek ellenére, az *A kormányzás művészetében* megismert szabályokkal való kompatibilitás érdekében, a fordulók egyes fázisaira továbbra is tavaszként és télként hivatkozunk.

A játék előkészítése

Az Itália tábla és a befolyástábla

Használjátok az Itália tábla **2/5 fős oldalát**, valamint a tekintély/befolyástábla **2 fős befolyás oldalát**.

Franciaország királya (kék)

- 1 Vedd magadhoz a **2 kék akciójelölőt** és a **kék palotát**, és fordítsd mindkettőt a **Franciaország királya** oldalára.
- 2 Vedd magadhoz a **4 darab 2 fős játékban** használatos **francia családkártyát**. A 3-5 fős játékhoz hasonlóan a játszma elején ezt a 4 kártyát a palotádba fogod helyezni.
- 3 Helyezd a birtokodra a **2 fős játékban** használatos **2 francia családlapkát (Francia Királyság és Ágyúk)** és a **Milánói Hercegség** tituluslapját.
- 4 A játékot **1 kék kékkel** kezded (**4a**); a másik 4-et helyezd a közös készletbe (**4b**).
- 5 Helyezz egy-egy **kék irányításkorongot** **Torinóba** és **Milánóba (5a)**, és helyezd ennek a két városnak a lapkáját a birtokodra (**5b**).
- 6 Helyezz 2-2 seregfigurát **Torinóba** és **Milánóba (6a)**, és tartsd kéznél a maradék 4 seregfigurát (**6b**), hogy később toborozhass belőlük - összesen tehát 8 seregfigurád lehet.
- 7 Helyezz **4 florint** a kincstáradba.



Nápoly királya (sárga)

- 8** Vedd magadhoz a **sárga palotát**, és fordítsd a **Nápoly királya** oldalára, valamint a **Nápolyi Fejedelemség** tituluslapkát, a **2 akciójelölőd** és a **3 darab 2 fős** játékban használatos **nápolyi családkártyát**. A 3-5 fős játékhoz hasonlóan a játszma elején ezt a 3 kártyát a palotádba fogod helyezni.
- 9** A játékot **2 sárga kém**mel kezded (**9a**); a másik 3-at helyezd a közös készletbe (**9b**).
- 10** Helyezz 1-1 sárga irányításkorongot **Nápolyba**, **Rossanóba**, **Bariba** és **Reggióba** (**10a**), és helyezd ennek a négy városnak a lapkáját a birtokodra (**10b**).
- 11** Helyezz **2 seregfigurát** **Nápolyba** (**11a**), és tartsd kéznél a maradék 4 figurát (**11b**), hogy később toborozhass belőlük.

- 12** Helyezz **4 florint** a kincstáradba.



A nagyvárosok

Helyezzétek a következő játékelemeket az Itália táblára:

- 13** 1-1 piros irányításkorong **Firenzébe** és **Pisába**. 1 piros seregfigura **Firenzébe**.
- 14** 1-1 fehér irányításkorong **Rómába** és **Civitavecchiába**. 1 fehér seregfigura **Rómába**.
- 15** 1-1 zöld irányításkorong **Velencébe**, **Ravennába** és **Korfuba**. 1-1 zöld seregfigura **Velencébe** és **Ravennába**.
- 16** Helyezzétek a címerrel megegyező nagyváros irányításkorongját a **befolyástábla kezdőmezőire**. Ezek a korongok befolyásjelölőként szolgálnak.
- 17** Helyezzétek a nagyvárosok egyéb játékeleit az Itália tábla mellé.

RÓMA (17a) - fehér

2 családkártya.

2 városlapka: **Róma** (használgátok a címerrel ellátott lapkát) és **Civitavecchia**.

1 kém és 1 megmaradt, későbbiekben toborozható **seregfigura**.

FIRENZE (17b) - piros

2 családkártya.

2 városlapka: **Firenze** és **Pisa**.

1 kém és 1 megmaradt, későbbiekben toborozható **seregfigura**.

VELENCE (17c) - zöld

2 családkártya.

3 városlapka: **Velence**, **Ravenna** és **Korfu**.

2 megmaradt, későbbiekben toborozható **seregfigura**.

A kártyák és lapkák

- 18** Alkossatok kupacot az egyforma **polgárkártyákból** és helyezzétek azokat képpel felfelé a tábla mellé, a **Pápa** és a **Művész** kivételével, amelyeket helyeztetek a dobozba.

- 19** Helyezzétek egymás mellé a következő 5 lapkát: **2 Céh**, **Milánói Fejedelemség**, **Nápolyi Királyság** és **Királyság**.

- 20** Alkossatok kupacot a többi **városlapkából** és **búcsúcédulából** (**20a**), helyezzétek a **florinokat** a közös készletbe (**20b**). Helyezzétek a többi lapkát a dobozba.

A tekintélytábla

- 21** Takarjátok le szövetségeket és a körsorrendet az Itália táblán (ezeket nem használjátok a 2 fős játékok esetében) a kisebb, 2 fős játékban használatos **tekintélytáblával**.



Emlékeztető a játék előkészítésére



Franciaország királya (kék) 1-1 irányításkorongot és 2-2 seregfigurát helyez Torinóba és Milánóba.

Nápoly királya (sárga) 1-1 irányításkorongot helyez Nápolyba, Rossanóba, Reggióba és Bariba, valamint 2 seregfigurát Nápolyba.

Nagyvárosok: Helyeztetek 1-1 piros irányításkorongot Firenzébe és Pisába, valamint 1 piros seregfigurát Firenzébe.

Helyeztetek 1-1 fehér irányításkorongot Rómába és Civitavecchiába, valamint 1 fehér seregfigurát Rómába.

Helyeztetek 1-1 zöld irányításkorongot Velencébe, Ravennába és Korfuba, valamint 1-1 zöld seregfigurát Velencébe és Ravennába.

Végül helyezték vissza a következő játékelemeket a dobozba: a megmaradt irányításkorongokat, a piros, fehér és zöld kékemet és seregfigurákat.

Franciaország királya kezd

Helyezték a katedrális-jelölőt a befolyástábla 1-es fordulójára (a katedrálissal jelzik a fordulót). **Minden forduló**t Franciaország királya kezd, emiatt nincs szükség a körrendre sávra, és ennek a játékosnak a feladata előbbre tolni a katedrális mindegyik köre elején, az első kivételével.

Használható udvaronc mezők

A birtokolt tituluslapjának köszönhetően mindketten egy-egy extra udvaroncmezővel kezdték a játékot; azonban az egyik palotateremben nincs akció. Ameddig nem helyeztek le egy akciókártyát a terembe (ezt akár a kezdeti lehelyezés során is megtehetitek), hiába mozgatjátok az akciójelölőt a terembe, semmilyen akciót nem tudtok végrehajtani.

A 2 fős játékban 5 város irányításával nem juthattok hozzá újabb udvaronc mezőhöz.

Szabályzat

A játék szabályai megegyeznek a 3-5 fős játék szabályaival, az alábbi kivételekkel:

Diplomácia és a nagyvárosok

Nagyhatalmakkal kötött szövetségek

A 2 fős játék során nem lehet szövetséget kötni a nagyhatalmakkal.

Az **Itália háború**iban, a félsziget három nagyobb városa – **Róma** (fehér), **Velence** (zöld) és **Firenze** (piros) – egyelőre nem fogja egyik játékos pártját sem. Ezt a három várost gyűjtőnéven nagyvárosokként említjük.



A játék elején minden nagyváros egy másik várost is irányít, és van serege a táblán.

Semleges városoknak hívjuk azokat a városokat, amelyeket se egy játékos, se egy nagyváros nem irányít.

A 2 fős játékban a nagyvárosokat a **befolyásolás akcióval** állíthatod a saját oldaladra.

A BEFOLYÁSSÁVOK

Minden nagyvárosnak van egy-egy sávja a **befolyástáblán**. A sávon lévő korong jelzi, hogy Franciaország királyához vagy Nápoly királyához hűséges.

Minden alkalommal, amikor 1 befolyást szerzetek egy nagyvárosnál, toljátok a jelölőjét 1 mezővel a saját oldalatok felé (balra Franciaország királyáé, jobbra Nápoly királyáé).

A sávok szakaszokra vannak osztva: **semleges, kedvező, szövetséges**.

- Ha a jelölő a semleges szakaszban van, a nagyváros egyik játékost sem pártolja, hozzáállása semleges.
- Ha a jelölő a kedvező vagy szövetséges szakaszban van, a nagyváros kedvez egyik játékosnak, és ellenséges viszonyban van a másikkal.
- Ha a jelölő a szövetséges szakaszban van, amikor a **befolyásolás** akciót hajtjátok végre (lásd **Változtatások az akciókat illetően**, 9. oldal vége), akkor **állandó szövetségre** léphettek az adott nagyvárossal.

• Kedvező viszony

Ha egy nagyváros kedvez neked, akkor a **seregeidet szabadon beviheted, vagy átviheted az általa irányított városokon anélkül, hogy mozgásod megszakítanád**. Ugyanakkor a seregednek védelmeznie kell a nagyváros által irányított városokat.

• Semleges viszony

Ha egy nagyváros semleges veled szemben, amikor a sereged beviszed az általa irányított városokba, **meg kell állnod, de nem kötelező megostromolnod a várost**. Ha neked és ellenfelednek is serege van egy semleges viszonyú nagyváros előtt, akkor tavasz végén harcolnotok kell egymás ellen. Győzelem esetén megostromolhatod a várost, de nem vagy köteles erre, és hagyhatod sereged a városban.

• Ellenséges viszony

Egy nagyváros akkor ellenséges veled szemben, ha a jelölője ellenfeled kedvező vagy szövetséges szakaszában van.

- Ha egy nagyváros ellenséges veled szemben, amikor a sereged beviszed egy általa irányított városba, meg kell állnod, és tavasz végén meg kell ostromolnod a várost.
- Hasonlóképpen, ha tavasz végén van sereged egy nagyváros által irányított város előtt, meg kell ostromolnod azt a várost.



A fenti példában a nagyvárosok hozzáállása a következő:

- **Róma (fehér):** Semleges a viszonya mindkét játékosal.
- **Velence (zöld):** Olyannyira kedvez Nápoly királyának, hogy az egy befolyásolás akcióval állandó szövetséget alakíthat ki vele. Ellenséges Franciaország királyával szemben.
- **Firenze (piros):** Kedvez Franciaország királyának. Ellenséges Nápoly királyával szemben.

Emlékeztető: A címerek jelölik a jelölők kezdő mezőjét.

Változtatások az akciókat illetően

PÁRTFOGÁS

Ez az akció nem elérhető a 2 fős játékokban.

BEKEBELEZÉS/BEFOLYÁSOLÁS

A bekebelezés akció végrehajtásakor két lehetőség van, melyek közül egyikkel vagy mindkettővel élhetsz:

- **Kebelezz be egy semleges várost**, amit nem irányít egy nagyváros, az alapszabályok szerint.
- **Befolyásolj egy nagyvárost**. Költs el korona szimbólumokat, hogy befolyásra tégy szert egy vagy több nagyvárosnál. Minden elköltött korona egy befolyást ad egy választott nagyvárosnál.



A fenti példában Franciaország királya 3 koronát költ, hogy befolyásolja Rómát, és ennek megfelelően a fehér befolyásjelölőt balra mozgatja 3 mezővel Franciaország királya felé. Mivel Franciaország királya Rómát akarta befolyásolni, korona helyett elkölthetett volna keresztet.

Amikor Rómát befolyásolod, elkölthetsz keresztet korona helyett, vagy fizethetsz vegyesen mindkettővel.

Amikor a befolyásolás akcióval egy olyan nagyvárost befolyásolsz, amelynek jelölője a te oldaladon a szövetséges szakaszban van, és a sávon nincs ellenséges kém, akkor korona szimbólum elköltése nélkül, állandó szövetséget köthetsz a nagyvárossal. Azonban a teljes köröd erre az egy akcióra kell használnod, és nem befolyásolhatsz más nagyvárost, valamint nem kebelezhetsz be egy semleges várost.

Velence már Nápoly királyának a szövetséges szakaszában van. Nápoly királya egy befolyásolás akcióval és ingyen állandó szövetséget köthet vele.

Amikor egy nagyváros állandó szövetséget köt veled

- Vedd magadhoz a nagyváros 2 családkártyáját és helyezd azokat szabad udvaronc mezőkbe – ezek a kártyák azonnal adnak egy új, elérhető udvaronc mezőt.
- A birtokokra helyezed a nagyváros irányítása alatt lévő városok lapkáit, az elérhető erőforrásokat ábrázoló oldalukkal felfelé.
- Átvesszed az irányítást a nagyváros seregei, beleértve a táblán lévőket és a toborozható figurákat is, valamint a kémei fölött. Megjegyzés: Velencének nincs kéme.

- Végül távolítsd el a nagyváros jelölőjét a befolyástábláról, mert állandó szövetségre léptél vele.



Ha Firenzével kötsz állandó szövetséget, megkapod a képen látható játékelemeket; azonban, ha Pisát már elfoglalták, nem kapod meg a Pisa lapkát. Átvesszed az irányítást a firenzei sereg és a kém fölött is.

CSELSZÖVÉS

A szokásos lehetőségek mellett, lehelyezheted egyik kémedet egy nagyváros befolyássávján lévő jelölőre, amennyiben azon egy kém sem tartózkodik. Ha a választott nagyváros befolyássávján már nincs jelölő, mert a város már állandó szövetségre lépett valamelyik játékosal, akkor ez az akció nem hajtható végre ezzel a nagyvárossal.

Lehet kémed egyszerre több sávon is.

Hogyan befolyásolja egy kém a befolyássávot?

Egy befolyássávon lévő kém gyakorlatilag nullázza a legelső koronát (vagy keresztet), amelyet ellenfeled ennek a nagyvárosnak a befolyásolására költ.

Továbbá nem köthetsz állandó szövetséget egy nagyvárossal, amíg egy ellenséges kém tartózkodik a befolyássávján. A kémeket a szokásos módon a cselszövés akcióval lehet eltávolítani.



Ebben a példában Franciaország királyának a kéme a firenzei befolyásjelölőn ül: Nápoly királya véghezvisz egy befolyásolás akció, és elpazarolja az első koronát, hogy befolyásolja Firenzét. Így tehát 3 korona elköltésével a jelölő csak 2 mezőt mozog Nápoly királya felé. Továbbá, hiába lett volna a jelölő kör elején Nápoly királyának a szövetséges szakaszában, Franciaország királyának a kéme megakadályozta volna az állandó szövetség létrejöttét.

Uáltoztatások az ostromok végrehajtását illetően:

HADI TRÓFEÁK

Minden alkalommal amikor bekebelezel egy, az ellenséged vagy egy nagyváros által irányított várost (nem számít, hogy állandó szövetségben áll-e az ellenfeleddel), szerzel egy hadi trófeát.

A 2 fős játékokban szerezhetsz egyforma trófeákat.

Minden trófea csak **1-1 tekintélypontot** ér játék végén.

OSTROMOK ÉS NAGYVÁROSOK

Ha egy nagyváros semleges vagy kedvező viszonyban van veled, nem kell megostromolnod az általa irányított városokat, és a sereged hagyhatod a városban.

Ha a város semleges veled szemben, dönthetsz úgy, hogy megostromolod.

Ha neked és ellenfelednek is serege van egy semleges viszonyú nagyváros által irányított város előtt, akkor harcolnotok kell egymással. A győztes eldönti, hogy megostromolja a várost, vagy egyszerűen otthagyja a seregét.

Ha neked és ellenfelednek is van serege egy veled ellenséges viszonyban álló nagyváros által irányított város előtt, akkor meg kell ostromolnod a várost, és az ellenfeled serege részt vesz a város megvédésében.

Ha egy olyan nagyváros által irányított várost ostromolsz meg sikeresen, amelyik nem kötött állandó szövetséget ellenfeleddel, **azonnal veszítesz 4 befolyáspontot** a nagyváros befolyássávján.

Ha egy nagyváros fővárosát ostromolod meg sikeresen (Róma, Velence vagy Firenze), felszámolod a nagyvárost és **azonnal veszítesz 1-1 befolyáspontot** minden megmaradt nagyváros befolyássávján.

Befolyás veszítésekor told a város befolyásjelölőt az ellenfeled irányába.

Felszámolhatsz egy nagyvárost, ha beveszed egy ostrom alatt a fővárosát (Róma, Velence vagy Firenze).

- Ha ez a város nem volt ellenfeled állandó szövetségese, távolítsd el a nagyváros minden maradék játékelemét a tábláról (seregek, irányításkorong, befolyásjelölő) és a tábla mellől (seregek, családkártyák, városlapkák és kém). A felszámolt nagyvárost a játék hátralevő részében nem lehet befolyásolni, és nem lehet vele állandó szövetséget kötni.

- Ha a város ellenfeled állandó szövetségese volt, a játék a szokásos módon folytatódik. Az ellenfeled megtartja a nagyváros családkártyáit, seregét és kémeit (ha vannak).

VISSZAVONULÁS

Ha az ostrom sikertelen vagy veszítesz az ostrom előtti csatában, megengedett, hogy egy olyan szomszédos városba vonulj vissza szárazföldön vagy vízen keresztül, amelyiket egy állandó szövetségeseid vagy egy neked kedvező nagyváros irányít.

Seregek

Seregednek csak minden negyedik körben kell zsoldot fizetned, amit a fordulósávon lévő érme jelez.

Amikor kifizeted a sereged zsoldját, ki kell fizetned az állandó szövetségeseid seregeinek a zsoldját is.

1 florint kell fizetned 2 seregfigura után (páratlan figura esetében felfelé kell kerekíteni). A 3-5 fős játékkal ellentétben, itt akkor is kell fizetned, ha csak 1 figurád van.



A zsold értéke

A forduló, amelyikben zsoldot kell fizetned

Ezen felül 1 florinért toborozhatod állandó szövetségeseid 1 figuráját, egy olyan kezdővárosba helyezve azt, amely még mindig a nagyváros irányítása alatt áll. Más városba nem toborozhatsz.

A seregfigurák száma véges (Firenze és Róma 2-2, Velence 4).

Amikor egy nagyváros seregfigurája elpusztul egy ostrom vagy egy ostrom előtti csata során, a közös készletbe kerül és újból toborozható. Amikor sereget kell elveszítened egy ostrom vagy ostrom előtti csata során, amelyben részt vettek az állandó szövetségeseid seregei is, te döntöd el, melyik figurát távolítod el.

Titulusok

A 2 fős játékban:

Franciaország királya csak a Milánói Fejedelemség tituluslapkát vásárolhatja meg, mert már birtokolja a Milánói Hercegség és a Francia Királyság tituluslapkákat.

Nápoly királya csak a Nápolyi Királyság és egy Királyság tituluslapkát vásárolhatja meg, mert már birtokolja a Nápolyi Fejedelemség tituluslapkát.

A játék vége: Tekintély és győzelem

AUTOMATIKUS GYŐZELEM

A játék azonnal véget ér, ha Franciaország királya irányítja Nápolyt egy forduló végén. Franciaország királya egyben Nápoly királya is lesz, és megnyeri a játékot, a forduló és tekintélypontok számától függetlenül.

Ha ez nem következett be, a játék a 21. forduló után ér véget és a győztest következőképpen kell meghatározni.

TEKINTÉLYPONTOK

Irányított városok: 1-1 tekintélypont jár minden város után, amit irányítasz, beleértve a kezdő városaidat és az állandó szövetségeseid által irányított városokat is. Nem jár bónusz, ha ellenfelednél több várost irányítasz.

Kártyák/lapkák: Bizonyos kártyák a palotádban és lapkák a birtokodon tekintélypontokat adnak, akárcsak a 3-5 fős játék esetében.

Vallási befolyás: 2 tekintélypont jár annak a játékosnak, akinek a legtöbb kereszt szimbóluma van. Egyenlőség esetén egyik játékos sem kap tekintélypontot a vallási befolyás után.

Hadi tekintély: 1-1 tekintélypont jár minden hadi trófea után, beleértve a nagyvárosok után szeretteket is.

Figyelem: Ellentétben a 3-5 fős játékkal, a trófeák, beleértve a nagyvárosok után szeretteket, akkor is számítanak, ha több azonos színű van.

Búcsúcédulák: mínusz 1-1 tekintélypont jár minden palotádban lévő búcsúcédula után.

GYŐZELEM

A legtöbb tekintélyponttal rendelkező játékos lesz Itália háborúinak a győztese. Egyenlőség esetén Nápoly királya győz.