

Паскаль Дибро Рома Тевка - Фабрис Вайс - Алена Степанова - Света Лукуль

Властители

Сила. Удача. Добродетель



60-90 мин.



Правила для 2 игроков 

Перед чтением
этих правил сперва
ознакомьтесь
с основными
правилами для
3-5 игроков
«Властители: Сила.
Удача. Добродетель»





Историческая замечка

В 1442 году Неаполитанское королевство, ранее принадлежавшее Анжуйскому дому, переходит в руки короля Альфонсо V и, таким образом, под контроль Арагонской короны. Но после смерти Рене Анжуйского, пытавшегося восстановить контроль над Неаполем, король Франции **Карл VIII** заявляет о своих претензиях на Неаполитанскую корону по праву родства с Анжуйской династией.

В 1494 году французская армия, в составе более 20 000 солдат и 70 пушек, под предводительством короля Карла покидает Гренобль и пересекает Альпы, чтобы присоединиться к своему итальянскому союзнику – **герцогу Миланскому**. Перед французами предстает **раздираемая междоусобицами Италия**, в которой Флоренция и Милан борются против усиления власти Венеции, в то время как в Риме на папском престоле оказывается скандально известный Родриго Борджиа, принявший **имя Папы Александра VI**.

Ведя стремительную и агрессивную военную кампанию, **Карл VIII** проходит через Флоренцию и Рим и в феврале 1495 года захватывает Неаполь. Тем не менее, уже весной того же года **Венецианская лига** (сильная коалиция, объединившая венецианских дождей, Папу Александра VI, Фердинанда II Арагонского, императора Максимилиана и даже бывшего союзника Франции, герцога Миланского) заставляет **Карла VIII** вернуться во Францию, оставив Неаполь победителям.

Не менее одиннадцати войн развяжут **французские короли** в Италии с **1494 по 1559 год**. Именно на полях этих сражений будут совершенствоваться принципы «современного военного дела», зародившиеся в ходе Столетней войны. В это время конница начнет уступать по степени важности пехоте, а огнестрельное оружие и артиллерия станут цениться в бою все выше. Заключительные этапы Итальянских войн заложат геополитические основы многовекового конфликта между Королевством Франция и Испанией династии Габсбургов.

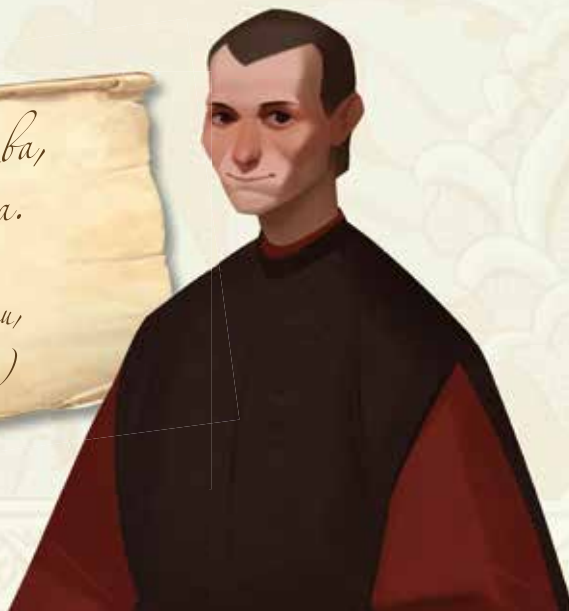
Карл VIII по прозвищу «Любезный» (1470–1498), король Франции с 1483 по 1498 год, последний из рода Валуа. В 1491 году он сочетался браком с Анной Бретонской, объединив герцогство Бретань с Французской короной. В 1494 году провозгласил себя королем Неаполя и начал первую из Итальянских войн. Несмотря на несколько военных побед, в 1495 году он был вынужден вернуться во Францию. В 1498 году умер в возрасте 27 лет после девятичасовой агонии, причиной которой стал сильный удар головой о низкую каменную притолоку двери в его замке Амбуаз. В отсутствие прямого наследника, на трон, под именем короля Людовика XII, взошел его двоюродный брат и соратник по итальянским походам – Людовик Орлеанский.



Фердинанд II Арагонский, известный как «Феррандино» (1469–1496), сын Фердинанда I Неаполитанского, с юных лет обучавшийся как изящным искусствам, так и военному делу. Коронованный в январе 1495 года, уже в конце февраля он столкнулся с вторжением в королевство войск Карла VIII, короля Франции. После образования Венецианской лиги – временного союза городов Италии – Фердинанду удалось изгнать французов из Неаполя и укрепить права на свой трон. Он умер вскоре после этого, в 1496 году – как и Карл VIII, в возрасте 27 лет. Поскольку он не оставил наследника, трон унаследовал его дядя, Федерико I Неаполитанский.


*Та война справедлива,
которая необходима.*

*Никколо Макиавелли,
«Государь» (1532)*



Состав игры


Используйте обычные компоненты для партии на 3-5 игроков, оставив в коробке зачеркнутые компоненты.

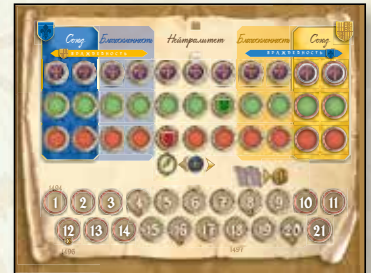
Вам также понадобятся компоненты для партии на 2-х игроков, отмеченные символом .




- 1 большое игровое поле с картой Италии (используйте сторону для 2/5 игроков)



-  1 малый планшет Престижа для 2-х игроков




-  1 планшет Влияния для 2-х игроков (обратная сторона планшета Престижа для 3-5 игроков).



- 2 планшета Дворцов (Неаполь и Королевство Франция) для действий игроков



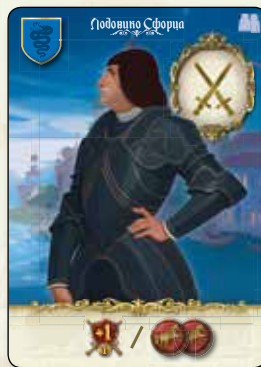
- 57 жетонов: 31 Город (включая 2 жетона Рима), 14 Титулов, 5 Гильдий, 5 Соборов и 2 жетона для режима на 2-х игроков (Орудия и Королевство Франция) 




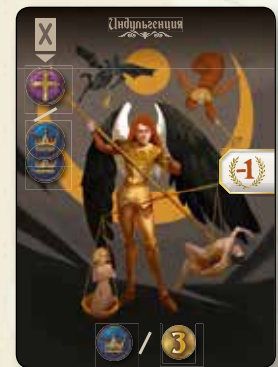
- 56 карточек Знати (по 5 экземпляров каждой, кроме Папы Римского)



- 15 карточек Семейства для 3-5 игроков (по 3 карточки каждого из 5 цветов)



-  13 карточек Семейства для 2-х игроков (4 синих, 3 желтых, 2 красных, 2 зеленых и 2 белых)



- 10 карточек Индульгенций





• 10 бонусов Покровительства
(9 карточек + 1 жетон)



• 46 дисков Контроля (18 синих, 18 желтых, 4 зеленых, 3 красных и 3 белых)



8 жетонов Недоступных городов



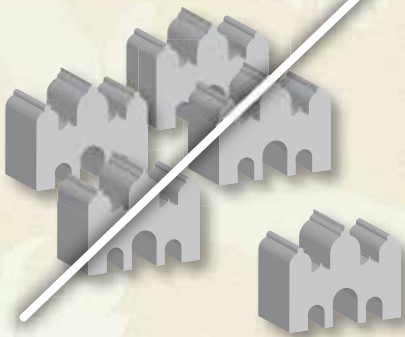
• 11 жетонов
«+1 Военный бонус»



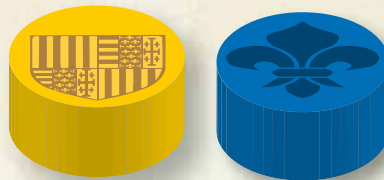
• 22 фигурки Войск (8 синих, 6 желтых, 4 зеленых, 2 красных и 2 белых)



• 12 фигурок Агентов
(5 синих, 5 желтых, 1 красная и 1 белая)



• 5 фишек Соборов
Используйте только 1 фишку Собора для партии на 2-х игроков (выполняет роль Фишки раунда)



• 2 фишки Действий с гербами
(Неаполь и Королевство Франция)



• 45 монет-флоринов
(30 x 1 флорин; 15 x 5 флоринов)



• 2 двусторонних Памятки
игрока (сторона для 2-х игроков)



1 блокнот подсчета очков



• 1 книга правил:
«Властители:
Итальянские войны»

Краткое описание режима для 2-х игроков



«Итальянские войны» – название специального режима игры «Властители» для 2-х игроков. Один игрок выступает в роли короля Франции, претендующего на трон Неаполитанского королевства при поддержке своего итальянского союзника, герцога Милана; другой игрок берет на себя роль короля Неаполя, полного решимости защитить свой титул и город.

Игра продолжается 21 раунд, каждый из которых «равняется» 2 месяцам – тем самым охватывая исторический период с 1494 по 1497 год. Несмотря на это, для лучшей совместимости с основными правилами (книга правил для 3–5 игроков), фазы каждого раунда в данной книге правил будут так же называться «Весна» и «Зима».

Подготовка к игре

Игровое поле и планшет Влияния:

Используйте сторону для 2/5 игроков на игровом поле с картой Италии и планшет Влияния для 2-х игроков (обратная сторона планшета Престижа для 3-5 игроков).

Игрок за Францию (синий)

- 1 Возьмите синюю фишку Действия и синий планшет Дворца; переверните их стороной с гербом Короля Франции.
- 2 Возьмите 4 карточки французского Семейства для игры на двоих. В начале партии по своему усмотрению разместите 4 эти карточки в вашем Дворце – точно так же, как в игре для 3-5 игроков.
- 3 Поместите 2 жетона французского Семейства для игры на двоих (Королевство Франция и Орудия) в ваши Владения, вместе с жетоном Титула Герцогство Милан.
- 4 Вы начинаете игру с 1 синей фигуркой Агента (4а); остальные 4 ваши фигурки Агентов пока находятся в общем запасе (46).
- 5 Поместите по 1-му синему диску Контроля в города Турин и Милан (5а) и поместите 2 жетона этих Городов в свои Владения (56).
- 6 Разместите 2 синих фигурки Войск в Турине, еще 2 – в Милане (6а), и оставьте оставшиеся 4 Войска для будущего найма (66); таким образом, в вашем распоряжении будет 8 синих фигурок Войск.
- 7 Начните с 4-мя флоринами в вашей казне.



Угроза Неаполь (желтый)

- 8 Возьмите свой **планшет Дворца** (желтый) и переверните его стороной с гербом **короля Неаполя**; 3 **карточки Семейства** для игры на двоих, жетон Титула Княжество Неаполь и вашу **фишку Действия**. В начале партии по своему усмотрению разместите 3 эти карточки в вашем Дворце – точно так же, как в игре для 3-5 игроков.
- 9 Вы начинаете игру с **2-мя желтыми фигурками Агентов (9а)**; остальные 3 ваши фигурки Агентов пока находятся в общем запасе (9б).
- 10 Поместите по 1-му желтому диску Контроля в каждый из этих 4-х Городов – **Неаполь, Россано, Реджо и Бари (10а)**; поместите 4 жетона этих Городов в свои Владения (10б).
- 11 Разместите **2 желтых фигурки Войск** в Неаполе (11а) и оставьте 4 фигурки Войск для будущего найма (11б).

- 12 Начните с **4-мя флоринами** в вашей казне.

Ключевые города

Разместите на игровом поле следующие компоненты:

- 13 **2 красных диска Контроля** – 1 на **Флоренции** и 1 на **Пизе**; **1 красную фигурку Войска** во **Флоренции**.
- 14 **2 белых диска Контроля** – 1 на **Риме** и 1 на **Чивитавеккье**. **1 белую фигурку Войска** в **Риме**.
- 15 **3 зеленых диска Контроля** – 1 на **Венеции**, 1 на **Корфу** и 1 на **Равенне**. **2 зеленых фигурки Войск** – 1 в **Венеции** и 1 в **Равенне**.
- 16 На **планшете Влияния** выложите три диска Контроля Ключевых городов (белый для Рима, красный для Флоренции и зеленый для Венеции). Поместите диски на их **начальную позицию** на счетчике (обозначена соответствующим гербом). Эти диски будут служить фишками Влияния.
- 17 Поместите другие компоненты, относящиеся к Ключевым городам, рядом с игровым полем:

ДЛЯ РИМА (17а) (белый)

- 2 карточки Семейства.
- 2 жетона Городов: **Рим** (используйте жетон с гербом) и **Чивитавеккья**.
- 1 Агент и 1 **дополнительное Войско**, доступное для найма.

ДЛЯ ФЛОРЕНЦИИ (17б) (красный)

- 2 карточки Семейства.
- 2 жетона Городов: **Флоренция** и **Пиза**.
- 1 Агент и 1 **дополнительное Войско**, доступное для найма.

ДЛЯ ВЕНЕЦИИ (17в) (зеленый)

- 2 карточки Семейства.
- 3 жетона Городов: **Венеция, Равенна** и **Корфу**.
- 2 **дополнительных Войска**, доступных для найма.

Карточки и жетоны

- 18 Выложите одинаковые **карточки Знати** отдельными стопками, лицевой стороной вверх – все они доступны для приобретения. Исключение составляют карточки **Папы Римского** и **Маэстро** (уберите их в коробку).

- 19 Разложите в открытую 5 следующих жетонов: **2 Гильдии**, 2 Титула – **Княжество Милан** и **Герцогство Королевства**.

- 20 Сложите в стопки оставшиеся **жетоны Городов** и **карточки Индульгенций (20а)**; высыпьте **флорины** в кучку – это будет общий запас (20б). Верните неиспользованные жетоны в коробку.

Планшет Престижа

- 21 Положите **малый планшет Престижа** для 2-х игроков на игровое поле с картой Италии, накрыв им часть поля с изображением Союзов и счетчика Порядка хода (в игре на двоих не заключаются Союзы и используется иная очередность ходов).



Памятка для подготовки игрового поля



Франция (синий игрок) кладет диски Контроля на Турин и Милан, выставляет 2 Войска в Турин и 2 Войска в Милан.

Неаполь (желтый игрок) кладет диски Контроля на Неаполь, Россано, Реджо и Бари, выставляет 2 Войска в Неаполь.

Ключевые Города:

Положите **красные** диски Контроля на Флоренцию и Пизу, выставьте 1 красное Войско во Флоренцию.

Положите **белые** диски Контроля на Рим и Чивитавеккью, выставьте 1 белое Войско в Рим.

Положите **зеленые** диски Контроля на Венецию, Равенну и Корфу, выставьте 2 зеленых Войска – 1 в Венецию и 1 в Равенну.

Подготовив игровое поле, уберите в коробку:

оставшиеся диски Контроля, а также неиспользованные красные, белые и зеленые фигурки Агентов и Войск.

Франция ходит первой

Поместите фишку Собора на клетку 1-го раунда на планшете Влияния. **Франция всегда ходит первой** (поэтому счетчик Порядка хода не используется). Игрок за Францию должен не забывать продвигать фишку Собора вперед на 1 клетку – перед каждым своим ходом, в каждом раунде игры (кроме первого).

Доступные места для Придворных

Каждый игрок начинает с одним дополнительным местом для Придворного (благодаря жетонам Титулов, выданным игрокам); при этом одна Комната вашего Дворца изначально не имеет Действия. Пока вы не займете эту комнату карточкой Действия (что можно сделать еще на стадии подготовки), перемещение фишки Действия в эту Комнату не позволит вам выполнить Действие в этот ход.

В игре на двоих взятие под контроль 5-ти Городов не открывает дополнительное место для Придворного в вашем Дворце.

Правила игры

Правила игры в основном те же, что и для партии на 3–5 игроков, за исключением следующих особенностей:

Дипломатия и Ключевые города

Союзы с Великими державами

В режиме игры на двоих заключение союзов с Великими державами недоступно.

В «Итальянских войнах» три великих города Апеннинского полуострова – **Рим** (белый), **Венеция** (зеленый) и **Флоренция** (красный) – еще не приняли сторону ни одного из участников конфликта. В правилах эти 3 города называются **Ключевыми городами**.

В начале игры каждый Ключевой город контролирует как минимум еще один другой Город и имеет на игровом поле собственные Войска.

Остальные Города (не контролируемые ни игроком, ни Ключевым городом) называются **Нейтральными городами**.

В игре на двоих вы можете **оказывать влияние на Ключевые города**, используя действие «Влияние».

СЧЕТЧИКИ ВЛИЯНИЯ

У каждого Ключевого города есть свой счетчик на **планшете Влияния**. Расположение на нем цветных дисков указывает на то, в пользу союза с какой стороной склоняется каждый Город – с Францией или с Неаполем.

Каждый раз, когда вы получаете 1 Влияние для одного из Ключевых городов, переместите его фишку Влияния на 1 клетку к своей половине счетчика (налево для Франции, направо для Неаполя).

Счетчики поделены на зоны: **Нейтралитет, Благоклонность, Союз**.

- Если фишка Ключевого города находится в зоне Нейтралитета – значит, город не поддерживает никого из игроков; он занимает Нейтральную позицию по отношению к вам обоим.
- Если фишка Ключевого города находится в зоне Благоклонности к вам, или даже в вашей зоне Союза – этот Город выражает Благоклонность по отношению к вам и Враждебно настроен по отношению к вашему противнику.
- Если фишка Ключевого города уже находится в вашей зоне Союза, то во время действия «Влияние» (см. «Изменения, внесенные в Действия») вы можете заключить **Постоянный союз** с этим Ключевым городом.

Благоклонность Города

Если Ключевой город находится по отношению к вам в позиции Благоклонности, **вы можете свободно размещать свои Войска в подконтрольных ему Городах, или проводить Войска через эти Города, не прекращая движения**. Помимо этого, ваши Войска должны помогать защищать Города, подконтрольные такому Ключевому городу.

Нейтралитет Города

Если вы перемещаете свои Войска к Городу, подконтрольному Ключевому Городу в позиции Нейтралитета, **ваше движение на этом прекращается; однако вы не обязаны осаждать этот Город**. Если ваши Войска и Войска вашего оппонента остановились перед Ключевым городом, находящимся в позиции Нейтралитета, в конце Весны между игроками разыгрывается Битва на равнинах. Если вы победите, вы можете осадить Город, но не обязаны это делать. Отказавшись от Осады, вы можете просто оставить Войска у Города.

Враждебность Города

Ключевой город находится в позиции Враждебности по отношению к вам, если его фишка Влияния находится в зоне Благоклонности к вашему оппоненту или в зоне Союза с ним.

- Если вы перемещаете свои Войска к Городу, находящемуся под контролем враждебного вам Ключевого Города, вы должны закончить там свое движение и в конце Весны осадить этот Город.
- Точно так же, в конце Весны, если ваши Войска уже стоят перед Городом, подконтрольным враждебному вам Ключевому Городу, вы должны осадить его.



В приведенном примере позиции Ключевых городов таковы:

- **Рим:** Нейтралитет (по отношению к обоим игрокам).
- **Венеция:** благоклонна к Неаполю до такой степени, что Неаполь может заключить с Городом Постоянный союз, используя действие «Влияние». Венеция враждебна по отношению к Франции.
- **Флоренция:** благоклонна к Франции, враждебна к Неаполю.

Помните: герб указывает позиции, на которые фишки Влияния Городов выставляются на планшете Влияния в начале игры.

Изменения, внесенные в Действия:

МЕЦЕНАТСТВО

Этого Действия нет в игре на двоих.

ДИПЛОМАТИЯ / ВЛИЯНИЕ

При выполнении «Дипломатии» вам доступны на выбор 2 действия (вы можете выполнить одно действие или сразу оба):

- **Использовать действие «Дипломатия»**, чтобы присоединить Нейтральный город (неподконтрольный Ключевому городу) к своим территориям – как в обычных правилах.
- **Получить Влияние в Ключевых городах**. Потратьте символы Короны, чтобы получить влияние в одном или нескольких Ключевых городах. Каждая потраченная Корона дает вам 1 Влияние в любом Ключевом городе по вашему выбору.



В этом примере Франция тратит 3 Короны, чтобы оказать Влияние на Рим и, соответственно, перемещает белую фишку Влияния на 3 клетки в сторону Франции (влево). Поскольку Франция хотела Повлиять именно на Рим, у нее была возможность заменить символ Короны (один или все) на символ Креста, заплатив Кресты вместо Корон.

Когда вы оказываете Влияние на Рим, вы можете тратить Кресты вместо Корон (или использовать любое сочетание этих двух символов).

Когда вы оказываете Влияние на Ключевой город, чья фишка Влияния уже находится в вашей зоне Союза (и там нет вражеского Агента), вы можете бесплатно заключить Постоянный союз с этим Ключевым городом. Однако для этого вы должны потратить все действие «Влияния» целиком; в этот ход вы уже не сможете ни повлиять на другие Ключевые города, ни использовать «Дипломатию», чтобы присоединить Нейтральный город к своим территориям.



В этом примере Венеция уже находится в зоне Союза с Неаполем на планшете Влияния. Неаполь может потратить свое действие «Влияния» целиком, чтобы заключить этот Союз бесплатно.

КОГДА КЛЮЧЕВОЙ ГОРОД ЗАКЛЮЧАЕТ С ВАМИ СОЮЗ

- Вы сразу получаете 2 карточки Семейства этого Ключевого города – их вы размещаете на доступных местах для Придворных (эти карточки сразу дают вам одно дополнительное доступное место для Придворного).
- Вы добавляете жетоны Городов, все еще подконтрольных этому Ключевому городу, в свои Владения, вверх стороной «Ресурсы доступны».
- Вы берете под свой контроль Войска этого Ключевого города (как уже находящиеся в игре, так и доступные для найма), а также его Агента (заметьте: у Венеции Агента нет).

- Наконец, удалите фишку Влияния Ключевого города со счетчика Влияния – он заключил с вами Постоянный союз, который сохраняется до конца игры.



Если вы стали союзником Флоренции, вы получите все, что видите выше; однако, если Пиза будет ранее завоевана другим игроком, ее жетона вы не получите. Под ваш контроль также переходят Войско и Агент Флоренции.

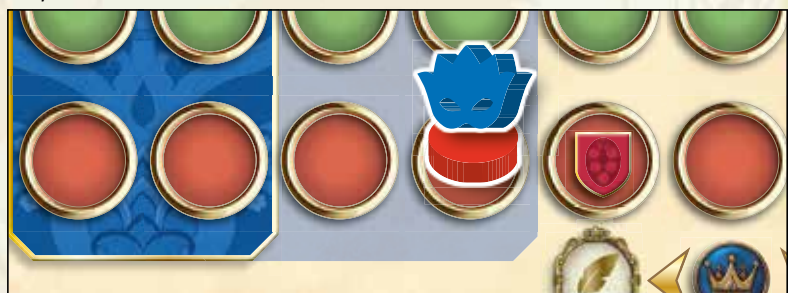
ИНТРИГИ

В дополнение к обычным действиям с Агентами, вы теперь можете разместить одного из своих Агентов на счетчике Влияния Ключевого города, если на нем нет чужого Агента. Для этого поместите своего Агента на фишку Влияния Ключевого города. При этом: фишка Ключевого города остается на счетчике, пока не заключен Постоянный Союз; наличие Агента никак не влияет на уже заключенный Постоянный союз. Можно иметь Агентов на нескольких счетчиках Влияния одновременно.

Как Агент воздействует на счетчик Влияния:

Агент на счетчике Влияния успешно отменяет первую Корону (или Крест), которую ваш противник тратит для оказания Влияния на этот Ключевой Город.

Более того, невозможно заключить Союз с Ключевым городом, пока на его счетчике Влияния находится вражеский Агент.



В этом примере французский Агент находится на фишке Влияния Флоренции; игрок за Неаполь применяет действие «Влияние» к Флоренции, но должен вступить потратить первую из потраченных на это Корон. Таким образом, отдав 3 Короны, игрок переместит фишку Флоренции только на 2 клетки в сторону Неаполя. К тому же присутствие французского Агента не позволит заключить Союз, даже если фишка окажется в зоне Союза.

Изменения в подведении итогов Осад:

ТРОФЕИ

Вы получаете трофей каждый раз, когда захватываете Город, контролируемый вашим противником или Ключевым городом (независимо от того, состоит этот Город в союзе с вашим противником или нет).

В игре на двоих вы можете собирать одинаковые трофеи одного цвета.

В конце игры каждый трофей принесет вам только **1 очко Престижа**.

ОСАДЫ И КЛЮЧЕВЫЕ ГОРОДА

Вы не обязаны осаждать Город, подконтрольный Ключевому городу, который к вам Нейтрален или Благосклонен; ваши Войска могут просто остановиться перед этим Городом.

Если Город нейтрален, вы все равно можете принять решение осадить его.

Если Войска обоих игроков оказались перед городом, подконтрольным Ключевому городу, который находится в Нейтралитете – происходит Битва на равнинах. Победитель может выбрать: осадить город или оставить перед ним Войска.

Если Войска обоих игроков оказались перед городом, подконтрольным Ключевому городу, который враждебен по отношению к вам (и соответственно, Благосклонен к оппоненту) – вы должны осадить Город, а войска вашего противника будут участвовать в защите Города.

Если вы успешно осадили Город, подконтрольный Ключевому городу, не состоящему в Союзе с вашим противником – **вы немедленно теряете 4 Влияния** на счетчике этого Ключевого города.

Если вы успешно осадили столицу Ключевого города (то есть Флоренцию, Венецию или Рим) – вы разгромили Ключевой город и **сразу теряете по 1-му Влиянию** на счетчике каждого из оставшихся Ключевых городов.

Ключевой Город считается разгромленным, если вы захватили его столицу (Флоренцию, Венецию или Рим) во время Осады.

- Если разгромленный Ключевой город не состоял в Союзе с вашим противником, удалите все игровые компоненты этого Города, оставшиеся на игровом поле (Войска, диски Контроля, фишку Влияния на планшете Влияния), а также рядом с ним (Войска и Агентов, карточки Семейства, жетоны Городов). На разгромленный Ключевой город невозможно оказать Влияние, с ним нельзя заключить Союз.
- Если разгромленный Ключевой город был Союзником вашего противника, игра продолжается как обычно. Ваш противник сохраняет карточки Семейства, Войска и Агента, который может быть у Ключевого города.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Если Осада не была успешна, или вы потерпели поражение в Битве на равнинах, вам разрешается отвести оставшиеся Войска в Город, подконтрольный Ключевому городу, который состоит с вами в Союзе или Благосклонен к вам.

Войска

Жалованье Войскам выплачивается только раз в 4 раунда (напоминанием служит символ монеты на счетчике Раундов в нижней части планшета Влияния).

Когда вы выплачиваете жалованье своим Войскам, вы также должны выплатить его находящимся на игровом поле Войскам союзных Ключевых городов.

Размер жалованья – 1 флорин на каждые 2 Войска, с округлением в большую сторону. В отличие от игры для 3-5 игроков, жалованье выплачивается даже одному Войску.



Раунд, в течение которого должно быть выплачено жалованье

Кроме того, за 1 флорин вы можете нанять одно из Войск союзного Ключевого Города в его столице (если она не находится под контролем другого игрока). Вы не можете нанять Войска союзных Ключевых городов где-то еще.

Общее число войск Ключевого города ограничено игровыми компонентами для режима на двух игроков (2 Войска для Флоренции и Рима, 4 Войска для Венеции).

Если Войско Ключевого города погибает во время Осады или Битвы на равнинах, оно снова становится доступно для найма. Когда вы должны потерять Войска при Осаде или Битве на равнинах, и в бою, помимо Войск вашего цвета, принимали участие союзные Войска Ключевого города, вы выбираете, какие из Войск потерять.

Титулы

В игре на двоих:

Франция может получить только жетон титула Княжество Милан – поскольку Франция уже обладает жетонами Герцогство Милан и Королевство Франция.

Неаполь может получить только жетоны Герцогство Неаполь и Королевство – поскольку Неаполь уже имеет жетон титула Княжество Неаполь.

Окончание игры: Престиж и Победа

Игра продолжается 21 раунд. Игра досрочно завершается, если Франция контролирует Неаполь в конце любого из раундов.

ОЧКИ ПРЕСТИЖА

За контроль над Городами: 1 очко Престижа за каждый контролируемый вами Город (включая ваши Начальные города и Города, подконтрольные союзному Ключевому городу). Бонус за контроль над большим количеством Городов, чем у противника, не предусмотрен.

За карточки / жетоны: определенные карточки в вашем Дворце или жетоны в ваших Владениях принесут указанные на них очки Престижа – так же, как и в игре для 3-5 игроков.

За религиозное влияние: 2 очка Престижа игроку с наибольшим количеством символов Креста. В случае ничьей, ни один из игроков не получит очков за религиозное влияние.

За военное превосходство: 1 очко Престижа за каждый Трофей, включая Трофеи за Ключевые города.

Внимание: в отличие от игры для 3-5 игроков, в режиме на двоих все Трофеи учитываются – даже если у вас есть несколько трофеев одного цвета (включая полученные от одного Ключевого города).

За Индульгенции: -1 очко Престижа за каждую карточку Индульгенции, которая все еще находится в вашем Дворце.

ПОБЕДА

Игрок, набравший к концу 21 раунда больше очков Престижа, объявляется победителем первой «Итальянской войны».

В случае ничьей выигрывает Неаполь.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

Если игрок за Францию к концу любого раунда контролирует Неаполь, он немедленно объявляется «Королем Неаполя» и побеждает в игре – независимо от того, в каком раунде это произошло, или сколько очков Престижа у каждого из игроков.