

La tabella eventi

In ciascun turno di gioco l'arbitro lancia 3d6 sulla tabella eventi

3-4-5 : Morto un Papa. Se ne fa un altro. Si va al Conclave (non possono morire oltre due Papi per partita; se è richiesta la morte di un terzo Papa l'evento non si verifica e si ha la fine immediata della partita).

6-7: Attivazione di una nuova potenza: in turno non primaverile o se le potenze aggiuntive sono già attive considerare come evento 9 – raid turco; altrimenti con 1-2 si attivano gli Svizzeri (una sola volta per partita) con 3-6 gli Ottomani; se gli Svizzeri si sono già attivati si attivano comunque gli Ottomani; per il comportamento di queste potenze l'arbitro segue le indicazioni contenute sulla scheda Potenze Aggiuntive

8: Tempeste marine: non sono possibili movimenti navali, tutte le navi in porto

9: Raid turco: l'arbitro individua il territorio che verrà saccheggiato con le apposite tabelle; la scelta del territorio può essere influenzata da una carta intrigo dei giocatori

10: Carestia (primavera) o Peste (estate): lanciare solo sulle colonne delle apposite tabelle; in autunno considerare come evento 17-18 – Pugnali e Veleni

11: Carestia (primavera) o Peste (estate): lanciare solo sulle righe delle apposite tabelle; in autunno considerare come evento 17-18 – Pugnali e Veleni

12: Rivolta: un territorio, individuato sulle colonne della Tabella della Carestia, si ribella; il controllore del territorio può giocare un'apposita carta intrigo per modificare il luogo della ribellione

13: Cattive condizioni meteo: eserciti, contingenti e flotte hanno un solo punto movimento; sono comunque vietati gli assalti dal mare

14: Crisi Economica: nella prossima fase di tassazione le entrate di tutti i giocatori saranno dimezzate

15: Grande Carestia (primavera) o Pandemia (estate): lanciare su colonne e righe; in autunno considerare come evento 17-18 – Pugnali e Veleni

16: Pessime condizioni meteo: nessuna operazione militare possibile

17-18: Pugnali e veleni: un giocatore, individuato a caso, assegna l'evento ad una potenza in gioco (eventualmente anche a sé stesso): il giocatore-vittima indica un personaggio sotto il suo controllo: si lancia un dado per la vittima ed uno per l'assassino: se il personaggio-vittima ottiene il punteggio inferiore è eliminato dal gioco

Tabella per raid turco

Quando si verifica un raid turco si lanciano dapprima 2D6 e poi un successivo dado per scegliere il territorio; una flotta nel mare individuato protegge i territori del giocatore a cui appartiene la flotta: pertanto si annulla il raid se l'obiettivo è uno di questi territori; allo stesso modo la presenza dell'esercito o di un contingente nel territorio individuato annulla il raid.

2D6		D6
2	Mediterraneo Occ.	1-2-3 Sardegna; 4-5-6: Palermo
3	Mediterraneo Occ.	idem c.s
4	Golfo del Leone Occ.	1 Avignone 2 Marseille 3 Provenza 4 Corsica 5-6 Sardegna
5	Golfo del Leone Orient.	1 Corsica 2 Provenza 3 Savoia 4 Genova 5 Lucca 6 Pisa
6	Mar Tirreno Occ.	1-2 Sardegna 3-4 Corsica 5 Pisa 6 Palermo
7	Mar Tirreno Orient.	1 Piombino 2 Siena 3 Patrimony 4 Tivoli 5 Messina 6 Palermo
8	Golfo di Napoli	1 Tivoli 2 Capua 3 Napoli 4 Salerno 5 Otranto 6 Messina
9	Mare Ionio	1-2 Palermo 3-4 Messina 5-6 Otranto
10	Basso Adriatico	1 Otranto 2 Bari 3 Apulia 4 Ancona 5 Dalmazia 6 Ragusa
11	Alto Adriatico	1 Ancona 2 Ferrara 3 Friuli 4 Carniola 5 Croazia 6 Istria
12	Alto Adriatico	1 Ancona 2 Romagna 3 Friuli 4 Carniola 5 Croazia 6 Istria

Le carte

- 1) Consalvo di Cordoba, Il Gran Capitano; costruisce e sceglie il terreno delle battaglie; può piazzare 30 cm di fortificazione. (Spagna – controllo ad inizio partita come CinC) Eliminato dalla carta 19 o per eliminazione del personaggio
- 2) Pedro Navarro: modifica di +2 il lancio di dado per la risoluzione di un assedio (controllo spagnolo ad inizio partita) Possibile eliminazione del personaggio
- 3) Cesare Borgia, Il Valentino. Corrompe gratis una guarnigione adiacente; Carta Conclave: 10 voti (Papato - controllo ad inizio partita come CinC) Eliminato se Giuliano Della Rovere diventa Papa o per eliminazione del personaggio
- 4) Alessandro VI Rodrigo Borgia. Aggiunge un numero di ducati pari ad 1D6 nella fase finanziaria (simonia) (Papato - controllo ad inizio partita) Eliminato dall'evento "morte del Papa", dalla carta 35 o per eliminazione del personaggio
- 5) Pace tra la Serenissima e la Porta. Raid ed invasioni turche non possono colpire territori sotto controllo veneziano. (Venezia - controllo ad inizio partita) Rimessa nel mazzo per carta 53, 54, 64
- 6) Girolamo Savonarola. Egemone a Firenze. I territori della Repubblica di Firenze non possono essere obiettivo di corruzione Vietata l'alleanza con il Papa. I Territori arancioni valgono doppio ai fini della vittoria (Firenze - controllo ad inizio partita) Eliminato dalla carta 23 o per eliminazione del personaggio
- 7) Svizzeri. Alleanza tra Luigi XII e i Cantoni Svizzeri. Solo la Francia può arruolare Svizzeri. (Francia - controllo ad inizio partita.) Eliminare quando termina l'esclusiva, per carte 24, 25, 26.
- 8) Maximilian, Imperatore del Sacro Romano Impero, "l'ultimo dei cavalieri"; se CinC migliora di +1 tutti i tiri di un elemento di artiglieria (Imperiale – controllo ad inizio partita). Possibile eliminazione del personaggio
- 9) Maximilian richiama i lanzichenecchi. Con D6 pari a 1-4 si devono sbandare i propri lanzi, pagandoli, pena il passaggio all'esercito nemico. Con 5-6 la richiesta è ignorata (Impero - Controllo imperiale ad inizio partita.) Giocabile contro un singolo giocatore, anche prima di una battaglia . Eliminata se eliminata la carta 8
- 10) Diplomazia: cordialità tra il Regno di Francia e la Porta: raid e invasioni ottomane non possono coinvolgere territori controllati dalla Francia. (Francia) Rimessa nel mazzo per carta 64
- 11) Leonardo Trissino, avventuriero. Un territorio scelto tra Verona-Vicenza-Padova-Treviso-Friuli. Passa all'Impero (Impero - Eliminare dopo l'uso)
- 12) Georg von Frundsberg, "il padre dei lanzichenecchi"; se CinC di un esercito la cui maggioranza è di Lanzichenecchi migliora di un livello il morale (Impero – eliminare dopo una sconfitta o per eliminazione del personaggio)
- 13) Contadini marcheschi. Un territorio marrone (esclusi Istria e Dalmazia) torna sotto controllo di Venezia (Venezia) Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 14) Consiglio dei Dieci. E' possibile prendere una carta coperta di un altro giocatore, trattenerla per sé, se possibile, oppure rimetterla nel mazzo (Venezia) Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 15) Consiglio dei Dieci: E' possibile visionare le carte coperte di un giocatore a scelta (Venezia) Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 16) Consiglio dei Dieci. Viene inviato un medico a Skander Pascia, bey di Bosnia, che muore. Nell'anno in corso il CinC turco ha 1 PIP in meno (Venezia –Eliminare dopo l'uso)
- 17) Consiglio dei Dieci: licenziati tutti i Condottieri e affidato l'esercito ai Provveditori fino ad una battaglia vinta (Venezia- giocabile in primavera, dopo 2 battaglie perse). Rimettere nel mazzo dopo una battaglia vinta

- 18) Gastone di Foix. CinC Francese: un punto movimento in più al suo counter; in battaglia 1 PIP in più se l'ordine serve a serrare in mischia e +1 al dado nelle mischie. Obbligo di gioco. Possibile eliminazione del personaggio
- 19) Invidia di Ferdinando d'Aragona. Consalvo di Cordoba è rimosso dal gioco. Giocabile dopo che Consalvo ha vinto due battaglie. Eliminare dopo l'uso
- 20) Lucrezia Borgia: matrimonio politico: un territorio italiano va al Papato.). L'arbitro indica il territorio togliendolo al giocatore che ne ha di più. (Papato - giocabile solo se Alessandro VI o il Valentino sono in gioco, altrimenti eliminare; se giocata rimettere nel mazzo).
- 21) Ludovico il Moro. Schierare un esercito indipendente a Milano, dove rimane finché non sconfitto. Giocabile solo ad inizio partita Obbligo di gioco. Eliminare dopo l'uso o per la carta 22
- 22) Gli Svizzeri tradiscono Ludovico il Moro. Annullata la carta 21-Ludovico il Moro e quindi l'esercito milanese. Eliminare dopo l'uso
- 23) Girolamo Savonarola al rogo. La politica fiorentina è decisa in Consiglio. Eliminare dopo l'uso
- 24) Svizzeri Antoine de Bessey, reclutatore francese, è imprigionato in Svizzera: fine dell'esclusiva francese sulle truppe svizzere. Eliminare dopo l'uso
- 25) Svizzeri Scade l'alleanza tra Luigi XII e i Cantoni Svizzeri: fine dell'esclusiva francese sulle truppe svizzere. Eliminare dopo l'uso
- 26) Svizzeri Matthias Schinner, Cardinale di Sion, antifrancese, egemone nella Confederazione: richiamo delle truppe svizzere al servizio della Francia, per tutto l'anno in corso. Fine dell'esclusiva francese sulle truppe svizzere. Eliminare dopo l'uso.
- 27) Prospero Colonna, Condottiero: 2 gendarmi, 2 missile foot (archibugieri) 2 stakes; se CinC 1PIP in meno. Giocabile in primavera; rimettere nel mazzo se sbandato e non ingaggiato da altro giocatore. Possibile eliminazione del personaggio
- 28) Bartolomeo d'Alviano, Condottiero: 2 gendarmi, 2 missile cavalry: se CinC 1 PIP in più se serve per serrare in mischia. Giocabile in primavera; rimettere nel mazzo se sbandato e non ingaggiato da altro giocatore. Possibile eliminazione del personaggio
- 29) Niccolò Orsini, conte di Pitigliano, Condottiero: 2 gendarmi, 2 missile cavalry; se CinC 1 PIP in meno. Giocabile in primavera; rimettere nel mazzo se sbandato e non ingaggiato da altro giocatore. Possibile eliminazione del personaggio
- 30) Francesco Gonzaga, duca di Mantova, Condottiero: 2 gendarmi, 2 missile cavalry; se CinC 1 PIP in meno. Giocabile in primavera; rimettere nel mazzo se sbandato e non ingaggiato da altro giocatore. Possibile eliminazione del personaggio
- 31) Fratelli Vitelli, Condottieri : 2 gendarmi, 2 missile cavalry; se CinC 1 PIP in meno. Giocabile in primavera; rimettere nel mazzo se sbandati e non ingaggiati da altro giocatore. Possibile eliminazione del personaggio.
- 32) Galeazzo di Sanseverino, Condottiero: 2 gendarmi, 2 missile cavalry; se CinC 1 PIP in meno. Giocabile in primavera; rimettere nel mazzo se sbandato e non ingaggiato da altro giocatore. Possibile eliminazione del personaggio
- 33) Giovanni Bentivoglio, Condottiero: 2 gendarmi, 2 missile cavalry; se CinC 1 PIP in meno. Giocabile in primavera; rimettere nel mazzo se sbandato e non ingaggiato da altro giocatore. Possibile eliminazione del personaggio
- 34) GianPaolo Baglioni, Condottiero: 2 gendarmi, 2 missile cavalry; se CinC 1 PIP in meno. Giocabile in primavera; rimettere nel mazzo se sbandato e non ingaggiato da altro giocatore. Possibile eliminazione del personaggio
- 35) Morto il Papa. Si va al Conclave. (Giocabile non più di due volte per partita) Rimettere nel mazzo dopo l'uso. Obbligo di gioco.
- 36) Carta Conclave. Francesco Piccolomini candidato al papato (Pio III) Vale 10 voti. Se non eletto rimettere nel mazzo a Conclave concluso. Se Papa eliminato per evento, dalla carta 35 o per eliminazione del personaggio

- 37) Carta Conclave. Giuliano Della Rovere, candidato al papato (Giulio II) Vale 5 voti. Se eletto togliere dal gioco il Valentino Se non eletto rimettere nel mazzo a Conclave concluso Se Papa eliminato per evento, dalla carta 35 o per eliminazione del personaggio
- 38) Carta Conclave: Cardinale d'Amboise, candidato al papato (mai eletto) Vale 3 voti. Se eletto Papa, la Francia ottiene un numero di ducati pari a 1D6 in ciascuna fase di tassazione successiva. Se non eletto rimettere nel mazzo a Conclave concluso. Se papa eliminato per evento, dalla carta 35 o per eliminazione del personaggio
- 39) Carta Conclave: Giovanni de Medici, candidato al papato (Leone X) Vale 1 voto. Se eletto Papa, Firenze ottiene un numero di ducati pari a 1 D6 in ciascuna fase di tassazione successiva, purché i Medici siano tornati a Firenze. Se non eletto rimettere nel mazzo a Conclave concluso. Se Papa eliminato per evento, dalla carta 35 o per eliminazione del personaggio
- 40) Carta Conclave Controllo Cardinali: 6 voti. Rimettere nel mazzo a Conclave concluso
- 41) Carta Conclave Controllo Cardinali: 7 voti. Rimettere nel mazzo a Conclave concluso
- 42) Carta Conclave Controllo Cardinali: 5 voti. Rimettere nel mazzo a Conclave concluso
- 43) Carta Conclave Controllo Cardinali: 4 voti. Rimettere nel mazzo a Conclave concluso
- 44) Carta Conclave: Fumata Nera; annulla la votazione (scartare fino alla conclusione del Conclave poi di nuovo nel mazzo)
- 45) Consiglio della Repubblica di Firenze: Partito dei Piagnoni: predominanza con maggioranza semplice. Vietata l'alleanza con il Papato. I territori arancioni valgono doppio ai fini della vittoria. Carta fuori mazzo, consegnata al giocatore fiorentino dopo il rogo di Savonarola Non vale per il limite delle carte controllate. Eliminata se i Bigi in maggioranza
- 46) Consiglio della Repubblica di Firenze: Partito degli Arrabbiati Predominanza con maggioranza semplice. I territori toscani valgono doppio ai fini della vittoria. Carta fuori mazzo, consegnata al giocatore fiorentino dopo il rogo di Savonarola. Non vale per il limite delle carte controllate. Eliminata se i Bigi in maggioranza
- 47) Consiglio della Repubblica di Firenze: Partito dei Bigi: predominanza solo con maggioranza assoluta. Fine della Repubblica, ritorno dei Medici (che danno diritto a un numero di ducati pari a 2D6 per ciascuna fase di tassazione successiva). Carta fuori mazzo, consegnata al giocatore fiorentino dopo il rogo di Savonarola. Non vale per il limite delle carte controllate. Eliminata se i Bigi in maggioranza
- 48) Gli ingegneri italiani migliorano le fortificazioni delle città: annullato il bonus dell'artiglieria pesante negli assedi (giocabile solo dal 1505). Vale per tutti i giocatori. Eliminare dopo l'uso
- 49) Contro-mina: annulla il bonus dato da Pedro Navarro negli assedi Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 50) Pedro Navarro, se in gioco, passa al possessore di questa carta. Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 51) Progressione nelle tecniche militari: tutti i giocatori, ad eccezione dell'Imperiale, possono dotare due dei loro Missile Foot di archibugi piuttosto che di balestre (giocabile solo dal 1509) Eliminare dopo l'uso
- 52) Buona amministrazione: annullato l'effetto dell'evento Crisi Economica per il giocatore che controlla questa carta. Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 53) Intrigo. Viene rotta la pace tra la Serenissima e il Turco. Rimettere nel mazzo la carta della Pace. Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 54) Intrigo. Viene rotta la pace tra la Serenissima e il Turco. Rimettere nel mazzo la carta della Pace. Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 55) Intrigo: puoi scegliere, nel mare indicato, l'obiettivo del raid turco in atto. Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 56) Intrigo: puoi scegliere, nel mare indicato, ben due territori come obiettivi del raid turco in atto. Rimettere nel mazzo dopo l'uso

- 57) Intrigo: spostare una rivolta che sta iniziando (per evento o per operazione finanziaria) in un territorio adiacente. Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 58) Intrigo: spostare una rivolta che sta iniziando (solo per evento) in qualsiasi altro territorio. Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 59) Intrigo: è possibile prendere una carta coperta di un altro giocatore, trattenerla per sé, se possibile, oppure rimetterla nel mazzo. Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 60) Intrigo: E' possibile visionare le carte coperte di un altro giocatore. Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 61) Fedeltà. E' annullato un tentativo di corruzione effettuato contro uno dei propri territori. Rimettere nel mazzo dopo l'uso.
- 62) Fedeltà. E' annullato un tentativo di corruzione effettuato contro un territorio di qualsiasi giocatore, a scelta del controllore della carta. Rimettere nel mazzo dopo l'uso.
- 63) Aggressività barbaresca: nessuna entrata dalle flotte nella prossima fase di tassazione. Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 64) Aggressività della Porta: rotti tutti gli accordi con le potenze europee. Carte 5 e 10 rimesse nel mazzo. Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 65) Battaglia di Diu: crollo del commercio del Levante; da qui in avanti le entrate aggiuntive di Venezia sono ridotte alla metà di 1D6 (arrotondato per eccesso). Giocabile dal 1510. Eliminare dopo l'uso
- 66) Flotta dell'argento dall'America: 10 ducati all'aragonese nella prossima fase di tassazione (Spagna). Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 67) La Repubblica di Firenze è in pericolo: 10 ducati 1 fiorentina per tassazione straordinaria nella prossima fase di tassazione. Giocabile solo se i Medici non sono rientrati a Firenze (Firenze). Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 68) Influenza culturale fiorentina: i due territori indipendenti più vicini a Firenze passano sotto il controllo Fiorentino (Firenze). Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 69) Cordone sanitario. Riduce a metà (arrotondare per difetto) le perdite provocate dalla peste in un singolo territorio, purché un D6 realizzi 4-6; con 1-3 impiccati gli ufficiali della sanità: Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 70) Ammutinamento. Per poter utilizzare le truppe in questo turno di gioco occorre pagare un mantenimento extra. Obbligo di gioco. Rimettere nel mazzo dopo l'uso.
- 71) Ammutinamento. Non è possibile muovere truppe in questo turno. Obbligo di gioco. Rimettere nel mazzo dopo l'uso.
- 72) Scomunica. Lanciare 1D6: 1: nessun effetto; 2-3-4 numero di territori che si rivoltano 5: entrate dimezzate nella prossima fase di tassazione; 6: entrate dimezzate finché non viene tolta la scomunica (Papato- giocabile solo se il Papa non è Alessandro VI) Rimettere nel mazzo dopo l'uso
- 73) Lega di Cambrai. Annullati tutti i trattati di alleanza della Repubblica di Venezia. Tutti i giocatori confinanti acquisiscono il controllo di un territorio del Veneziano. (Papato – giocabile solo se il Papa è Giulio II) Eliminare dopo l'uso
- 74) Lega Santa. Fuori i barbari. Annullati tutti i trattati del Regno di Francia Tutti i giocatori confinanti acquisiscono il controllo di un territorio del Francese. (Papato – giocabile solo se il Papa è Giulio II) Eliminare dopo l'uso
- 75) Diplomazia. Spendendo 10 ducati puoi scegliere, tra quelli indicati sulla scheda delle potenze aggiuntive, l'obiettivo della imminente campagna ottomana. Vale solo se è in vigore la carta 10-Diplomazia (Francia). Eliminare dopo l'uso
- 76) Diplomazia. Spendendo 15 ducati puoi influire sulla scelta dell'obiettivo della imminente campagna ottomana, eventualmente aggiungendo +1 al D6 lanciato per individuarlo sulla scheda delle potenze aggiuntive. Vale solo se non è in vigore la carta 10-Diplomazia. (Spagna) Eliminare dopo l'uso