

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



14+



60/90 min



2

Virtù

Les Guerres d'Italie



Pour 2 joueurs



La compréhension de cette règle nécessite d'avoir pris d'abord connaissance de la règle pour 3 à 5 joueurs : "Virtù, l'Art de Gouverner".





Introduction Historique

À partir de 1442 le royaume de **Naples**, jusqu'alors aux mains de la maison d'Anjou, passe sous le contrôle de l'Aragon avec le Roi Alphonse V. À la mort de René d'Anjou, le roi de France **Charles VIII** affirme ses droits sur la couronne de Naples.

En 1494, une armée française commandée par le roi et composée de plus de 20 000 hommes et 70 canons, part de Grenoble et franchit les Alpes pour rejoindre son allié le **Duc de Milan**. Face à eux, une **Italie divisée** où Florence et Milan sont en lutte contre la puissance vénitienne, tandis qu'à Rome le sulfureux Rodrigo Borgia vient d'être élu pape sous le nom d'**Alexandre VI**.

Après une campagne militaire rapide et agressive, soumettant au passage Florence et Rome, **Charles VIII** prend Naples en février 1495. Néanmoins dès le printemps suivant "**la ligue de Venise**", une forte coalition regroupant la cité des Doges, le Pape Alexandre VI, Ferdinand II d'Aragon, l'Empereur Maximilien, et même l'ancien allié le duc de Milan, oblige **Charles VIII** à abandonner Naples à ses ennemis, et à retourner en France.

Pas moins de onze guerres seront menées par les Rois de France en Italie de 1494 à 1559. C'est durant ces guerres que se développeront les principes de la "guerre moderne", poursuivant une évolution commencée lors de la guerre de Cent ans. La cavalerie deviendra moins importante que l'infanterie, les armes à feu et l'artillerie gagneront en importance. Les dernières guerres d'Italie seront les prémices géopolitiques d'un conflit pluriséculaire entre le royaume de France et l'Espagne des Habsbourg.

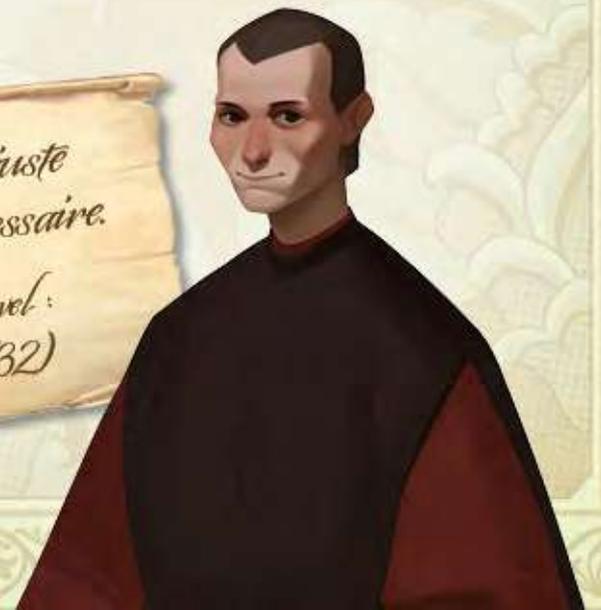
Charles VIII dit "l'Affable" (1470-1498)
Roi de France de 1483 à 1498, c'est le dernier des Valois. En 1491 il épouse Anne de Bretagne, amorçant ainsi l'union du duché à la Couronne. En 1494, il se proclame Roi de Naples et se lance dans la première "guerre d'Italie". D'abord victorieux, il est forcé, en 1495, à un retour périlleux en France. En 1498, il meurt à 27 ans après neuf heures d'agonie de s'être cogné violemment la tête au linteau de pierre d'une porte basse dans son château d'Amboise. Sans héritier direct, sa succession revient à son cousin, Louis d'Orléans, sacré Louis XII, qui l'accompagna en Italie.



Ferdinand II d'Aragon dit "Ferrandino" (1467-1496).
Fils de Ferdinand Ier de Naples, il est durant sa jeunesse initié aussi bien aux arts qu'à la guerre. Son bref règne (il est couronné en janvier 1495) est marqué par l'invasion du royaume par les troupes du Roi de France Charles VIII. A l'origine de la "Ligue de Venise", une alliance quasi générale des Cités italiennes, il parvient à chasser les Français de Naples et à reprendre son trône. Il meurt peu après, en 1496, âgé de 27 ans tout comme Charles VIII. Sans héritier lui aussi, sa succession revient à son oncle Frédéric I^{er} de Naples.

*Une guerre est juste
quand elle est nécessaire.*

*Nicolas Machiavel:
Le Prince (1532)*



Matériel

Prendre le matériel habituel de la version 3 à 5 joueurs mais laisser dans la boîte les éléments barrés. On prendra de plus les éléments spécifiques à une partie 2 joueurs reconnaissables par l'icône 



- 1 grand plateau central représentant l'Italie, placé sur la face 2/5 joueurs



-  1 petit plateau de "Prestige" (2 joueurs)



-  1 plateau "d'Influence" 2 joueurs (au dos du plateau de Prestige face 3/5 joueurs)



- 2 plateaux individuels "Palais" (Naples et Roi de France)



- 57 tuiles dont : 31 "Cités" (Rome est en double), 14 "Titres", 5 "Guildes", 5 "cathédrales" et 2 tuiles  "Famille" utilisées à 2 joueurs



- 56 cartes "Personnage" (toutes en 5 exemplaires sauf le "Pape")



- 15 cartes "Famille" (3 à 5 joueurs)



-  13 cartes "Famille" 2 joueurs (4 bleues, 3 jaunes, 2 rouges, 2 vertes et 2 blanches)



- 10 cartes "Indulgence"



• 10 "Bonus de Patronage"
(9 cartes + 1 tuile)



• 46 disques de "contrôle"
(18 bleus, 18 jaunes, 4 verts,
3 rouges et 3 blancs)



• 8 jetons "Cités interdites"



• 11 jetons
"Bonus de guerre +1"



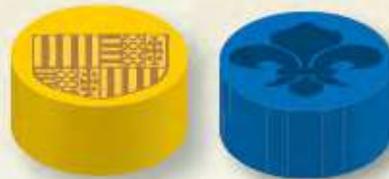
• 22 meeples "Troupes"
(8 bleus, 6 jaunes, 4 verts,
2 rouges et 2 blancs)



• 12 meeples "Agents"
(5 bleus, 5 jaunes, 1 rouge
et 1 blanc)



• 4 pions "Cathédrales"
1 seule pour une partie à
2 joueurs (utilisée comme
marqueur de Rondes)



• 2 marqueurs "d'Action" marqués
de blasons (Naples et Roi de
France)



• 45 jetons florins (30 x 1 florin
et 15 x 5 florins)



• 2 "Aides de jeu" sur la face
2 joueurs



1 carnet pour noter les scores



• 1 livret Règle du jeu :
"Virtù, les guerres d'Italie"

Présentation générale



"Les guerres d'Italie" est le nom de la version "2 joueurs" de Virtù.

L'un des joueurs incarne le Roi de France et son allié le Duc de Milan, revendiquant le trône de Naples, tandis que son adversaire incarne le Roi de Naples, bien décidé à défendre son titre et sa Cité.

Le jeu se déroule en 21 rondes d'une durée "réelle" de deux mois chacune et couvrant une période allant de 1494 à 1497. Pour une meilleure adaptation des règles générales du jeu on continuera à parler d'une Ronde avec Phases de Printemps et d'Hiver.

Mise en place

Plateau central et Plateau d'Influence :

On utilise le plateau central face 2/5 joueurs et le plateau Prestige/Influence face "Influence" 2 joueurs.

Le joueur français (bleu)

- 1 Il prend son Palais et son marqueur d'Action (bleus), l'un et l'autre sur leur face "Roi de France".
- 2 Il prend les 4 cartes "Famille française" spécifiques pour 2 joueurs. Au début de la partie, Il placera librement ses 4 cartes dans son Palais comme lors d'une partie 3-5 joueurs.
- 3 Il place les 2 tuiles "Famille française" spécifiques pour 2 joueurs (Royaume de France et Canons) ainsi que la tuile "Titre" Duché de Milan dans son Domaine.
- 4 Il dispose en début de partie d'1 Agent (bleu) (4a), les 4 autres étant mis dans la réserve générale (4b).
- 5 Il place un disque de contrôle sur les 2 Cités de Turin et Milan (5a) et prend dans son Domaine les 2 tuiles correspondantes (5b).
- 6 Il place 2 Troupes à Turin, 2 Troupes à Milan (6a) et garde 4 Troupes disponibles au recrutement (6b) (ainsi les 8 meeples "Troupes" bleus sont utilisés).
- 7 Il reçoit 4 Florins en trésorerie initiale.



Le joueur napolitain (jaune)

- 8** Il prend son Palais (jaune) face "Roi de Naples", les 3 cartes "Famille napolitaine" spécifiques pour 2 joueurs, la tuile Titre "Principauté de Naples" et son marqueur d'Action.
- Au début de la partie, il placera librement ses 3 cartes dans son Palais comme lors d'une partie 3-5 joueurs.
- 9** Il dispose en début de partie de 2 Agents (jaunes) (9a), les 3 autres sont mis dans la réserve générale (9b).
- 10** Il place un disque de contrôle sur les 4 Cités de Naples, Rossano, Reggio et Bari (10a) et prend dans son Domaine les 4 tuiles correspondantes (10b).
- 11** Il place 2 Troupes jaunes à Naples (11a) et garde 4 Troupes disponibles au recrutement (11b).

- 12** Il reçoit 4 Florins en trésorerie initiale.



Les Cités Majeures

On place les éléments suivants sur le plateau central (voir page suivante) :

- 13** • 1 disque de contrôle Rouge sur Florence ainsi que sur Pise. 1 Troupe Rouge est placée sur Florence.
- 14** • 1 disque de contrôle Blanc sur Rome ainsi que sur Civitavecchia. 1 Troupe Blanche est placée sur Rome.
- 15** • 1 disque de contrôle Vert sur Venise, Corfu, ainsi que sur Ravenne. 1 Troupe Verte est placée sur Venise et 1 sur Ravenne.
- 16** On place sur le plateau d'Influence, un disque de contrôle de la couleur de chacune des Cités Majeures sur la position initiale de sa piste (indiquée par le blason). Il servira de marqueur d'Influence.
- 17** On place à côté du plateau central les autres éléments utilisés pour les Cités Majeures :

POUR ROME (17a) (blanc)

- 2 cartes "Famille",
- 2 tuiles "Cités" Rome (utiliser la tuile avec Blason) et Civitavecchia,
- 1 Agent et 1 Troupe supplémentaire disponible au recrutement.

POUR FLORENCE (17b) (rouge)

- 2 cartes "Famille",
- 2 tuiles "Cités" Florence et Pise,
- 1 Agent et 1 Troupe supplémentaire disponible au recrutement.

POUR VENISE (17c) (vert)

- 2 cartes "Famille",
- 3 tuiles Cités Venise, Ravenne et Corfu,
- 2 Troupes supplémentaires disponibles au recrutement.

Les Cartes et les Tuiles

- 18** On dispose les cartes "Personnage" en piles, sauf les cartes Maestro et Pape (qui sont remises dans la boîte).

- 19** Parmi les tuiles on ne garde que 2 Guildes, les Titres Principauté de Milan et Duché de Naples et 1 tuile Royaume (le reste étant remis dans la boîte).

- 20** On fait une pile des tuiles "Cités" restantes et des Cartes "Indulgence" (20a), ainsi qu'une réserve de florins (20b).

Le Plateau de Prestige

- 21** Le petit plateau de "Prestige" pour 2 joueurs est placé de manière à recouvrir le tableau des Alliances et celui de l'Ordre de jeu (imprimés sur le plateau central) qui ne sont pas utilisés à 2 joueurs.



Rappel des placements



Le joueur français place un disque de contrôle sur les 2 Cités de Turin et Milan et place 2 Troupes à Turin, 2 Troupes à Milan

Le joueur napolitain place un disque de contrôle sur les 4 Cités de Naples, Rossano, Reggio, Bari et place 2 Troupes jaunes à Naples

Cités Majeures : On place 1 disque de contrôle Rouge sur Florence ainsi que sur Pise. 1 Troupe Rouge est placée sur Florence.

On place 1 disque de contrôle Blanc sur Rome ainsi que sur Civitavecchia. 1 Troupe Blanche est placée sur Rome.

On place 1 disque de contrôle Vert sur Venise, Corfu, ainsi que sur Ravenne. 1 Troupe Verte est placée sur Venise et 1 sur Ravenne.

Enfin, sont remis dans la boîte : le reste des disques de contrôle, des Agents et des Troupes Rouges, Vertes et Blanches.

Le Premier joueur

Placer le pion "Cathédrale" sur la ronde 1 du plateau "d'Influence". **Le premier joueur est toujours le Français** (la piste d'Ordre de jeu n'est donc pas utilisée). A partir de sa deuxième ronde, et juste avant de jouer, il devra penser à avancer le pion "Cathédrale" qui servira de marqueur des Rondes.

Les Espaces "Cortigiano" utilisables

Chaque joueur commence avec un espace "Cortigiano" supplémentaire utilisable (à cause des tuiles "Titres" détenues). De plus l'une des Salles du Palais est dépourvue d'Action. Finir le mouvement du marqueur d'Action sur cette Salle ne permettra pas au joueur d'effectuer une Action tant que cette Salle ne sera pas occupée par une carte en "Action" (ce qui peut être réalisé en placement initial).

Dans le jeu à 2 joueurs, contrôler 5 Cités ne libère pas un espace "Cortigiano" supplémentaire dans son Palais.

Règle du jeu

Les règles du jeu sont les mêmes que pour la version 3-5 joueurs avec les modifications suivantes :

Diplomatie et Cités Majeures

Alliances avec les Puissances majeures
Les Alliances avec les Puissances Majeures ne sont pas disponibles dans le jeu à 2 joueurs.

LES CITÉS MAJEURES

Dans les "Guerres d'Italie" trois grandes Cités de la péninsule : Rome (Blanc), Venise (vert) et Florence (rouge), n'ont pas encore pris parti pour l'un ou l'autre des protagonistes. Ces 3 Cités sont appelées les Cités Majeures.

Au début du jeu, chacune contrôle d'autres Cités et dispose de Troupes sur le plateau.

Les autres Cités (non contrôlées par un joueur ou une Cité Majeure) sont appelées **Cités Neutres**.

Dans le jeu à 2 joueurs, les joueurs vont pouvoir **Influencer les Cités Majeures** grâce à l'Action "Influencer".

PISTES D'INFLUENCE

Chaque Cité Majeure dispose de sa piste sur le **Plateau "d'Influence"**. Un disque à la couleur de la Cité Majeure indique sa posture vis-à-vis des deux joueurs.

Chaque fois qu'un joueur gagne 1 d'Influence sur une Cité Majeure, il déplace le marqueur d'une case vers son côté (gauche pour le français ou droit pour le napolitain).

Les pistes se découpent en zones : **Neutre, Favorable, Alliance**.

- Si le marqueur est dans la zone neutre la posture de cette Cité Majeure est neutre vis-à-vis des deux joueurs.
- Si le marqueur est dans la zone Favorable ou Alliance du côté d'un joueur, la posture de cette Cité Majeure est favorable pour ce joueur et hostile pour son adversaire.
- Si le marqueur est déjà dans la zone Alliance d'un joueur lorsque celui-ci entreprend une Action "Influencer" (Voir : Modification des Actions) alors il pourra conclure une **Alliance définitive** avec cette Cité Majeure.

• Posture Favorable

Si une Cité Majeure a une posture Favorable vis-à-vis d'un joueur alors celui-ci **peut déplacer librement ses Troupes vers, ou à travers, les Cités contrôlées par cette Cité Majeure sans devoir mettre fin à son mouvement**. De plus les Troupes du joueur doivent participer à la défense des Cités contrôlées par cette Cité Majeure.

• Posture Neutre

Si un joueur déplace ses Troupes vers une Cité contrôlée par une Cité Majeure de posture Neutre, **il doit y cesser son déplacement ; cependant il n'est pas obligé d'assiéger cette Cité**. Si des Troupes des deux joueurs sont présentes devant une Cité Majeure de posture Neutre à la fin d'un Printemps alors une Bataille en plaine aura lieu. Le vainqueur pourra ensuite faire le Siège de la Cité s'il le souhaite, mais n'est pas obligé de le faire, ses Troupes pouvant alors rester sur place.

• Posture Hostile

La posture d'une Cité Majeure est hostile à un joueur, si le marqueur d'Influence pour cette Cité est dans les zones Favorable ou Alliance de son adversaire.

- Si un joueur déplace ses Troupes vers une Cité contrôlée par une Cité Majeure de posture Hostile avec lui, **il doit y cesser son déplacement et faire le Siège de cette Cité à la fin du Printemps**.
- De la même manière si un joueur dispose de Troupe(s) à la fin du Printemps devant une Cité contrôlée par une Cité Majeure qui lui est devenue Hostile alors il devra faire le Siège de cette Cité.



Ici les postures des Cités Majeures sont les suivantes :

- Rome : Neutre vis-à-vis des deux joueurs
- Venise : Favorable au joueur napolitain (qui pourra même conclure l'Alliance définitive lors d'une Action "Influencer") et Hostile au joueur français
- Florence : Favorable au joueur français et Hostile au joueur napolitain.

Rappel : les blasons indiquent les positions des disques en début de partie.

Modification des Actions :

PATRONNER

Cette Action n'existe pas dans le jeu à 2 joueurs.

ANNEXER / INFLUENCER

Le joueur dispose de deux possibilités lorsqu'il entreprend une Action "Annexer" (les deux pouvant être entreprises lors d'une même Action) :

- **Annexer une Cité Neutre** (non contrôlée par une Cité Majeure) selon la règle habituelle,
- **Influencer les Cités Majeures**. Le joueur dépense alors des symboles Couronne pour gagner de l'Influence vis-à-vis d'une ou plusieurs Cités Majeures. Une Couronne donne 1 en Influence vis-à-vis de la Cité Majeure de son choix.



Ici le joueur français dépense 3 Couronnes pour Influencer Rome : le marqueur est décalé de 3 cases en faveur de la France (vers la gauche). Comme il influence Rome, il aurait aussi pu dépenser des Croix (ou un mixte des deux).

Il est possible de dépenser des Croix (au lieu de Couronnes) mais seulement pour Influencer Rome.

Lorsqu'il entreprend une Action "Influencer" et si le marqueur d'Influence d'une Cité Majeure se trouve déjà dans la zone d'Alliance pour ce joueur (et qu'il n'y a pas d'agent adverse présent), celui-ci peut conclure l'Alliance et cette Cité Majeure devient définitivement son alliée. Par contre cela met fin à son Action et il ne pourra donc pas dépenser des symboles pour Influencer d'autres Cités Majeures ou Annexer une Cité Neutre durant cette ronde.



Ici le marqueur de Venise est déjà dans la zone Alliance napolitaine, lorsque le joueur napolitain entreprend une Action "Influencer", il peut alors gratuitement conclure cette Alliance (mais ne fera alors rien d'autre durant cette Action).

UNE CITÉ MAJEURE DEVIENT ALLIÉE AU JOUEUR

- Le joueur obtient immédiatement les 2 cartes "Famille" de cette Cité Majeure qu'il place dans des emplacements "Cortigiano" libres ou libérés. (Ces cartes lui donnent immédiatement un emplacement disponible supplémentaire).
- Le joueur récupère les Tuiles Cité encore sous le contrôle de cette Cité Majeure face "ressources disponibles", dans son Domaine.
- Le joueur prend le contrôle des Troupes mercenaires de cette Cité (déjà en jeu et disponibles au recrutement) et de son Agent éventuel.

- Enfin on enlève le marqueur de la piste d'Influence de cette Cité Majeure, celle-ci étant devenue définitivement alliée à un joueur.



Si un joueur parvient à s'allier avec Florence, il obtient alors tous ces éléments. (Il est possible que Pise ait été conquise, auquel cas sa tuile n'est pas obtenue). Il prend aussi le contrôle de la Troupe de Florence.

INTRIGUER

En plus des choix habituels, le joueur actif peut aussi placer un de ses Agents sur une piste d'Influence de Cité Majeure n'en contenant pas (on place l'Agent sur le marqueur).

Il est possible de disposer d'un Agent sur plusieurs pistes d'Influence en même temps.

Effet d'un agent sur une piste d'Influence :

Un Agent placé sur une piste d'Influence annule la première Couronne (ou Croix) dépensée par l'adversaire lors de son Action "Influencer" envers cette Cité Majeure.

De plus un joueur ne peut pas conclure une Alliance avec une Cité Majeure tant qu'un Agent adverse est présent sur sa piste d'Influence.



Ici un Agent français se trouve sur le marqueur florentin : le joueur napolitain lors d'une Action "Influencer" perdra la première Couronne dépensée pour influencer Florence. Ainsi pour 2 Couronnes dépensées, le marqueur n'avancera que d'1 case vers Naples. De plus cet Agent empêche le joueur napolitain de conclure cette Alliance.

Modification lors de la résolution des Sièges :

TROPHÉES

Un joueur obtient un Trophée chaque fois qu'il conquiert une Cité contrôlée par son adversaire ou par une Cité Majeure (alliée à son adversaire ou pas).

Dans le jeu à 2 joueurs les Trophées peuvent être accumulés.

Chaque Trophée ne vaudra que **1 Point de Prestige** en fin de partie.

SIÈGES ET CITÉS MAJEURES

Un joueur n'est pas obligé d'assiéger une Cité contrôlée par une Cité Majeure de posture Neutre ou Favorable à son égard ; ses troupes pouvant rester devant cette Cité.

Dans le cas d'une posture Neutre il peut malgré tout décider d'en faire le Siège.

Si des Troupes des deux joueurs sont présentes devant une Cité contrôlée par une Cité Majeure de posture Neutre, alors une bataille en plaine aura lieu, à l'issue de laquelle le joueur victorieux aura le choix d'assiéger la Cité ou d'y laisser ses Troupes sans en faire le Siège.

Si des Troupes des deux joueurs sont présentes devant une Cité contrôlée par une Cité Majeure de posture Hostile à l'un d'eux, alors celui-ci doit en faire le Siège, les Troupes de son adversaire participant à la défense de celle-ci.

En cas de Siège victorieux d'une Cité contrôlée par une Cité Majeure non alliée à son adversaire, **le joueur perd aussitôt 4 en Influence** vis-à-vis de cette Cité Majeure.

En cas de Siège victorieux de la Capitale d'une Cité Majeure (Florence, Venise ou Rome), cette Cité Majeure est éliminée et **le joueur perd 1 en Influence** vis-à-vis de chaque autre Cité Majeure encore en jeu.

Élimination d'une Cité Majeure

Une Cité Majeure est éliminée si sa capitale (Florence; Rome ou Venise) est conquise par un joueur lors d'un Siège.

- Si cette Cité n'était pas encore alliée à son adversaire, on retire du jeu tous les éléments restants de cette Cité Majeure sur le plateau (Troupes, disques de contrôle et son marqueur d'Influence) et l'on retire également ceux mis de côté. Il n'est plus possible d'influencer ou de s'allier avec cette Cité Majeure qui est éliminée.
- Si cette Cité était alliée à son adversaire la partie se poursuit normalement. Les cartes "Famille", les Troupes et l'Agent éventuel de la Cité Majeure restant propriété du joueur avec qui elle s'est alliée.

REPLIS

En cas de défaite lors d'un Siège ou une bataille en plaine un joueur est autorisé à replier ses troupes restantes vers une cité contrôlée par une Cité Majeure alliée ou de posture Favorable.

Les Troupes

La solde des Troupes n'est payée que toutes les 4 Rondes (indiquée par une pièce sur la piste des Rondes).

Lorsque le joueur paie la solde de ses Troupes, il doit aussi payer la solde des Troupes de ses Cités Majeures Alliées présentes sur le plateau.

Le montant de la solde est de 1 Florin toutes les 2 Troupes (arrondi au-dessus). Contrairement au jeu 3-5 joueurs, la solde est due dès la première Troupe.



Montant de la solde

Ronde où la solde doit être payée

Le joueur peut, de plus, recruter pour 1 Florin une Troupe d'une Cité Majeure Alliée dans une des Cités initiales toujours sous le contrôle de cette Cité Majeure. Il ne peut pas recruter de Troupes appartenant à cette Cité Majeure ailleurs.

Le nombre total de Troupes pour une Cité Majeure est limité (2 pour Florence et Rome, 4 pour Venise).

Lorsqu'une Troupe d'une Cité Majeure est éliminée lors d'un Siège, celle-ci redevient disponible au recrutement. Lorsqu'il doit perdre des Troupes lors d'un Siège, le joueur choisit quelles Troupes sont perdues (dans le cas où des Troupes d'une Cité Majeure Alliée à lui sont impliquées dans le Siège).



Les Titres

Lors d'une partie à 2 joueurs :

- le joueur français ne peut acquérir que le Titre de "Principauté de Milan" car il dispose déjà d'un titre "Duché" (Duché de Milan) et d'un titre "Royaume" (Royaume de France),
- le joueur napolitain ne peut acquérir que le Titre de "Duché de Naples" et un Titre "Royaume" car il dispose déjà d'un titre "Principauté" (Principauté de Naples).

Fin de partie : Prestige et Victoire

La partie se déroule en 21 Rondes sauf si le joueur Français contrôle Naples à la fin d'une Ronde, ce qui met alors immédiatement fin à la partie.

POINTS DE PRESTIGE

- **Contrôler des Cités** : 1 Point de prestige pour chaque Cité contrôlée (y compris les Cités Initiales et les Cités contrôlées par une Cité Majeure Alliée). Aucun bonus n'est octroyé au joueur contrôlant le plus de Cités.
- **Cartes ou Tuiles** : Posséder certaines cartes ou tuiles dans son Domaine ou dans son Palais octroie le nombre de Points de Prestige indiqué sur celles-ci comme dans une partie 3-5 joueurs.
- **Influence religieuse** : 2 Points de Prestige pour le joueur totalisant le plus de symbole "Croix". En cas d'égalité, aucun des joueurs ne reçoit les points.
- **Prestige militaire** : 1 Point de Prestige par Trophée obtenu y compris de Cités Majeures.

Attention : Obtenir plusieurs trophées d'une même couleur, y compris d'une Cité Majeure, est possible et chacun est donc comptabilisé (contrairement à la règle 3-5 joueurs).

- **Indulgence** : -1 Point de Prestige par carte Indulgence présente dans son Palais

VICTOIRE

Le joueur qui possède le plus de Points de Prestige à la fin des 21 Rondes est déclaré vainqueur de la première "Guerre d'Italie".

En cas d'égalité la victoire est napolitaine.

VICTOIRE AUTOMATIQUE

Si le joueur français contrôle Naples à la fin d'une Ronde de jeu, alors il est aussitôt déclaré vainqueur et "Roi de Naples" quelque soit la Ronde en cours ou le niveau de Prestige détenu par chacun des joueurs.