Règles fréquemment oubliées (v1,2)

Gouverner
Il est possible de collecter les florins sur des tuiles (en les tournant face ressources épuisées) juste avant une action gouverner puis de retourner ces tuiles face ressources disponibles lors de cette action.

Sièges
Si des sièges ont été entrepris par des actions guerroyer, ceux-ci sont résolution à la fin du printemps, après que chaque joueur ait agi. L'ordre de résolution des sièges est déterminé par les joueurs assiégeants selon l'ordre de jeu.
Si le vainqueur a surmonter une force adverse de 3 ou plus, il subit une perte (en plus des pertes éventuelles dues aux troupes adverses présentes).

Retraites
Les retraites sont effectuées selon l'ordre de jeu après que tous les sièges aient été résolus.

Indulgences
Payer pour se débarrasser d'une indulgence se fait après que le marqueur d'action ait été déplacé jusqu'à sa nouvelle salle. Ainsi il est possible d'utiliser une carte cortigiano retournée face ressources disponibles lors du mouvement du marqueur pour se débarrasser d'une indulgence située dans la salle du marqueur ou dans une salle traversée par celui-ci.

Réorganisation du palais
Il est interdit de déplacer une carte depuis une salle vers une autre salle.
Une carte sortant d'une salle est placée face ressources épuisées dans un espace cortigiano disponible.
Il est possible de déplacer une carte (face ressources disponibles) depuis un espace cortigiano vers un autre a condition que celui-ci soit libre avant le déplacement.

Achats
Tous les achats de tuiles et de cartes d'un joueur se font simultanément ainsi il n'est pas possible d'utiliser une carte ou une tuiles qui vient d'être achetée pour payer le coût d'une autre.
Par contre, le recrutement des troupes ou une alliance se faisant lors d'une étape suivante de la phase d'hiver, il est possible de payer avec des cartes ou tuiles achetées lors de cet hiver.

Tuiles obtenues
Les tuiles obtenues sont obtenues face ressources disponibles sauf dans le cas d'un siège (action Guerroyer) ou de la construction d'une cathédrale (phase d'achat).

Achats de cartes personnages
Une même carte personnage ne peut pas être achetée plusieurs fois par un joueur lors d'un même hiver. Il lui sera cependant possible d'en acheter un nouvel exemplaire lors d'un hiver suivant.
Tous les achats se font

Alliances
Il est possible de renverser une alliance conclue par un adverse (en payant son coût normal) mais seulement si l'on dispose d'un agent sur cette alliance.
Si l'on conclut une alliance où se trouve un agent adverse celui-ci reste placé sur l'alliance, interdisant d'en utiliser le bonus tant qu'il n'est pas retiré.

Influence religieuse
Lors du décompte de l'influence religieuse pour évaluer le prestige à la fin du jeu, l'alliance avec le Saint Empire compte pour une croix (même si le bonus a été utilisé) sauf si un agent adverse est présent.

Machiavel (bonus de Patronage)
A l'obtention Machiavel doit être obligatoirement placé dans un espace cortigiano libre ou « libéré ».

Le Prince (bonus de Patronage)
Les agents placés avant l'obtention du bonus ne sont pas retirés lors de celle-ci et doivent l'être normalement par une action d'Intrigue.

Règles fréquemment oubliées – 2 joueurs (v1,2)

Annexer/Influencer
Lors d'une action Annexer/Influencer le joueur peut librement répartir les couronnes qu'il dépense entre de l'influence chez une ou plusieurs Cités Majeures et l'annexion d'une Cité Neutre.
Pour pouvoir conclure définitivement une alliance avec une Cité Majeure le marqueur d'influence de celle-ci doit-être dans la zone d'Alliance de ce joueur au début de son action.
Si un joueur conclut définitivement une alliance avec une Cité Majeure c'est la seule chose qu'il peut entreprendre lors de son action Annexer/Influencer (et cela ne lui coûte rien).
Il est possible d'influencer une Cité Majeure même sans en être adjacent.
Il est possible d'annexer une Cité Neutre à partir d'une Cité contrôlée par une Cité Majeure alliée, le joueur plaçant malgré tout un de ses disques de contrôle personnels (bleu ou jaune).

Alliance définitive avec une Cité Majeure
Lors d'une Alliance avec une Cité Majeure le joueur obtient, entre autres, deux cartes « familles » spécifiques à cette cité dont l'une d'elle lui ouvre un espace cortigiano supplémentaire. Les deux cartes obtenues doivent être immédiatement placées dans un espace cortigiano libre ou "libéré" donc si tous sont occupés au moment de l'alliance la deuxième carte devra être défaussée ou un des emplacements "libéré" pour l'accueillir.
Il est interdit de faire le siège d'une Cité contrôlée par une Cité Majeure avec laquelle le joueur s'est allié.
En cas de victoire lors d'un siège n'impliquant que des troupes d'une Cité Majeure alliée, le joueur place tout de même l'un de ses disques de contrôle personnels (bleu ou jaune).

Solde des troupes
La solde des troupes n'est payée que tous les quatre rondes (comme indiqué sur la piste des rondes à 2 joueurs). Par contre la solde est due dès la première troupe.