



Lorenzo il Magnifico

A játékban mind egy-egy nemesi család fejeként tetszelegtek a reneszánsz kori Firenzében. Hírnevetek, megbecsülések növelésén fáradoztok, hogy ti gyűjtsétek a legtöbb győzelmi pontot. Ehhez családtagjaitokat kikülditek a város különféle részeire, hogy ott cselekedjenek a nevetekben. Van, ahol erőforrásokat gyűjtenek, másutt fejlesztéskártyákat (amelyek új területeket, finanszírozható építkezéseket, befolyásolható személyeket stb. jelképeznek), megint másutt kártyákat aktiválhatnak. A családtagok képességei eltérőek: minden forduló elején három kockával dobva határozzátok meg családtagjaitok értékeit, és utóbb jól meg kell fontolnotok, hová külditek ki a magasabb értékkel bírót...

Több út vezet a győzelemhez, de bármelyiket is követitek, arra is vigyáznotok kell, milyen a kapcsolatotok az Egyházzal. A játék három korszakból áll és mindegyik korszakot két forduló alkotja. Minden korszak végén bizonytságot adtok hitetektől, és aki nem imádkozott eleget, penitenciára kényszerül. A hatodik forduló után számoljátok ki végső pontjaitokat és a legtöbb győzelmi ponttal bíró család nyeri a játékot.

Tartozékok

Firenzetábla



fa erőforrásjelzők:



fa (4 nagy, 16 kicsi) kő (4 nagy, 16 kicsi) szolga (5 nagy, 18 kicsi)



4 fedőlapka



4 palazzotábla



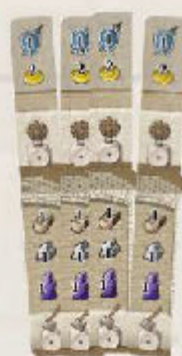
16 családtag (minden családnak 3 színes és 1 színtelen tagja van)



21 penitencialapka



96 fejlesztéskártya (négy fajta, három korszakra osztva)



4 bónuszlap



1-es (25) és 5-ös (8) érmék



3 dobókocka (fehér, fekete, narancssárga)

12 penitenciakocka (minden színben 3)



16 korong (minden színben 4)



- 4 matricáslap
- műanyag zacskók
- játékszabály
- áttekintés



20 vezetőkártya

Az első játék előtt fel kell ragasztanotok a matricákat a családtagokra (vagyis a hengerekre). A matricák háttérszíne a játékoszín. A színes hengerekre a dobókockák színeinek megfelelő matricákat ragasszátok, a színtelen hengerekre pedig a semleges kockás, 0-s matricákat.

Előkészületek

- 1 Rakjátok ki a Firenzetáblát az asztal közepére.
- 2 Fajta és korszak (szín és a hátlapon látható szám) alapján válogassátok szét a fejlesztéskártyákat, és ezeket a nyolclapos paklikat külön-külön keverjétek meg. Fajták szerint alkossatok egy-egy paklit úgy, hogy az egyes paklik aljára rakjátok a III-as korszak lapjait, azokra a II-es korszakét, legfelülre az I-es korszakét. A négy paklit rakjátok a Firenzetábla mellé, a tornyok tetejéhez.

- 3 A penitencialapkákat korszak (a hátlapjukon látható szám) alapján válogassátok szét, külön-külön keverjétek meg, majd mindhárom pakliból csapjatok fel 1-1 lapkát a Firenzetábla dómrészére. A többi penitencialapkát rakjátok vissza a dobozba.

- 4 Az erőforrásokat és az értéket kupacoljátok a Firenzetábla mellé: ez lesz a bank. Az erőforrásoknál a kis jelzők 1-nek, a nagyok 5-nek számítanak. Elméletben az erőforrások és az érték száma végtelen. (Ha kifogynátok bármiből, papíron vezessétek, kinek miből mennyije van.)

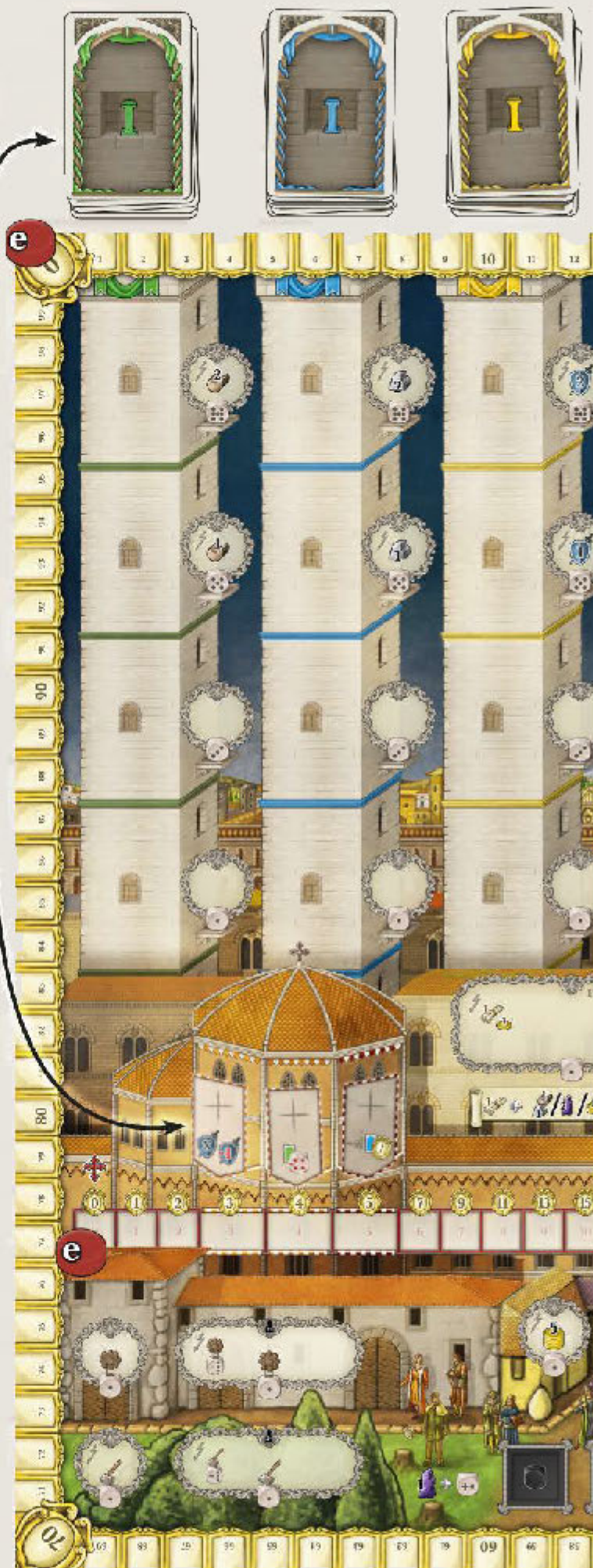


- 5 A 3 dobókockát is készítsétek a Firenzetábla mellé.



- 6 Ha csak ketten játszatok, a fedőlappakkal takarjátok le a 3+-os és 4-es akcióhelyeket.

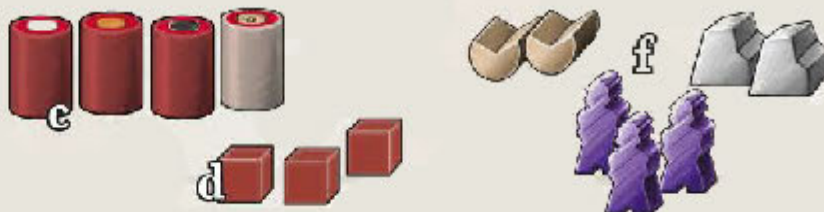
Ha csak hárman játszatok, a két kis fedőlappal takarjátok le a 4-es akcióhelyeket.





6 Mind válasszatok magatoknak egy játékoszint. Mind kaptok:

a egy palazzotáblát



b egy bónuszlapot (az alapjátékban a képen látható oldalával felfelé)

c három színes és egy színtelen családtagot (a színes hengerek és a hengerekre ragasztott matricák a ti játékoszínetekben)

d 3 penitenciakockát saját színetekben

e 4 korongot saját színetekben: egy korongotokat a pontsáv 0-s mezőjére rakjátok, egyet-egyét a katonasávsávéra és a hitsávéra, míg az utolsó korongotokat rakjátok a játéksorrend oszlopához



pontsáv



katonasávsáv



hitsáv



játéksorrend

f 2 fát, 2 követ és 3 szolgát

7 Sorsoljátok ki a játéksorrendet és korongjaitokat eszerint rakjátok le a játéksorrend oszlopára.

8 Függetlenül attól, hányan játszottok, a kezdőjátékos 5 forintot kap, a második 6-ot, a harmadik 7-et, a negyedik pedig 8-at.



Ez komplex stratégiai játék. Ezért most csak az alapjáték szabályait ismertetjük. A teljes, haladó játék szabályait a 12. oldalon találjátok.

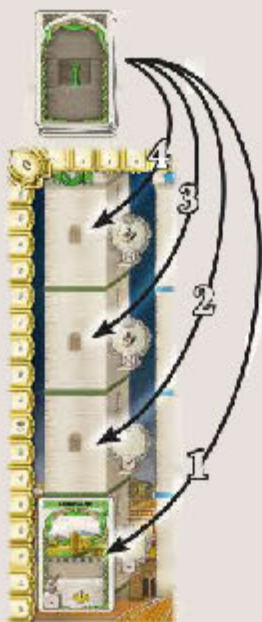
A játék

A játék **3 korszakból** áll és mindegyik korszak **2 fordulóból**: ez összesen **6 fordulót** jelent. Minden forduló az alábbi fázisokból áll össze:

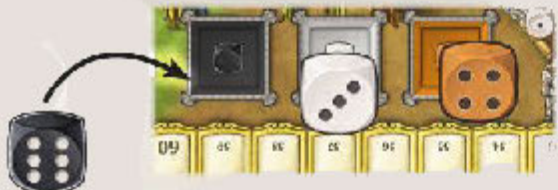
- A** Felkészülés
- B** Akciók
- C** Pápai legátus (csak a korszakok végén, vagyis a 2., 4. és 6. fordulóban)
- D** Forduló vége

A Felkészülési fázis

- Minden fejlesztéspakli tetejéről csapjatok fel **4 fejlesztéskártyát** a Firenzetáblára, a pakli alatti **torony megfelelő helyeire**, alulról felfelé haladva.



- A kezdőjátékos **dobjon a három dobókockával**, lerakva azokat utána a Firenzetábla megfelelő mezőire.



B Akciófázis

A fázis körökből áll, és egy körben játéksorrendben mind végrehajtottok **egy akciót**.

Akiót úgy hajtotok végre, hogy **egy családtagotokat** lerakjátok egy **akcióhelyre** és végrehajjtátok az ottani hatást.



Minden családtag hengerének tetején egy (színes vagy semleges) dobókocka szimbólumát látjátok: ez a családtag az adott dobókockával tartozik össze.



Minden családtag akcióját a hozzá tartozó dobókocka **értékével** hajtja végre - ha például a fehér kockával 4-est dobtatok, akkor az összes, a fehér dobókocka szimbólumával jelölt családtag értéke 4-es lesz ebben a fordulóban.



A **színtelen családtag** értéke mindig 0. (A matrica háttérszíne azt mutatja meg, melyik játékoshoz tartozik az adott színtelen családtag.)



Minden akcióhelynél a dobókocka mutatja az ottani **minimumértéket**. Az egyes akciókról a következő oldalakon olvashattok részletesen.



Fontos: A minimumértéknél nagyobb értékű családtag lerakható az adott akcióhelyre.



Azonban, mielőtt leraknátok egy családtagotokat, mindig **költhettek szolgákat** arra, hogy **menöveljétek a családtag értékét**. Egy szolga elköltése 1-gyel növeli meg az értéket, és bárhány szolgát elkölthettek egy családtagotokra (például elkölthettek 3 szolgát arra, hogy színtelen családtagotok értékét 0-ról 3-ra növeljétek.)



Ha nem tudjátok lerakni színtelen családtagotokat, elveszítetek egy akciót.

A Firenzetáblán öt nagyobb részre rakhatjátok le családtagjaitokat, ezek mindegyikére külön szabályok vonatkoznak.

A fejlesztéskártyák tornyai

Négy torony van, mindegyik négy emelettel. Minden torony minden emeleténél van egy akcióhely, amellyel megszerezhetitek az **ottani fejlesztéskártyát**, valamint valamiféle jutalomban is részesülhettek alkalmasint.

Négyféle fejlesztéskártya van: **contadokártyák** (zöld), **épületkártyák** (sárga), **személykártyák** (kék) és **vállalkozáskártyák** (lila).

A contadokártyákat leszámítva minden kártyának van **költsége**, ezt az adott lap **bal felső** részén találjátok. Amikor elvesztek egy kártyát (akár családtag lerakása, akár másik lap hatása miatt), meg kell fizetnetek annak költségét.

A legtöbb kártyának van valamiféle **azonnal hatása**. Ezt a lap **közepén** találjátok, a **villámszimbólum** mellett. Az azonnali hatás miatt erőforrásokat gyűjthettek, pontokat kaphattok (gőzelmi, hit- vagy katonaságpontokat) vagy jutalomakciókhoz juthatok (például családtag lerakása nélkül elvehettek egy kártyát vagy végrehajthattok egy aratás/termelésakciót).

A legtöbb kártyának van valamiféle **végleges hatása** is. Ezt a lap **alsó** részén találjátok. Az egyes kártyafajták végleges hatásait másként aktiváljátok.



A contado

A contadokártyáknak nincs költségük, de azért nem olyan egyszerű új területeket csatolni a városhoz. Az elvett contadokártyát először saját palazzotáblákra, annak középső sorára, abban balról számítva az első üres helyre kell leraknotok.



Kezdetben ott csak az első két hely elérhető a számotokra, a többihez növelnetek kell katonai erőtetek: ezek felett látjátok, hogy hány **katonaságponttal** kell ahhoz rendelkeznetek, hogy ide lerakhassatok kártyát. Nem költötök katonaságpontot, csak a kártya lerakásának pillanatában rendelkeznetek kell az adott mennyiségű katonaságponttal. (A kártya lerakásakor teljesült a feltétel, utóbb már nem számít, van-e elég katonaságpontotok.)



A contadokártyák jelentik a legfontosabb bevételi forrásotokat. A végleges hatásukat **aratásakcióval** tudjátok majd aktiválni (erről a 8. oldalon olvashatók.)

Emellett aszerint, hány contadokártyátok van, a játék végén **győzelmi pontokat** kaptok (erről a 11. oldalon olvashatók).



Megkapod az adott számú pontot, erőforrást.



Hajtsd végre az adott hatást ezzel az értékkel, családtag lerakása nélkül.



A bal oldalon látható erőforrásokat, pontokat fizess be, hogy megkapd a jobb oldalon látható pontokat, erőforrásokat. Aktivációnként csak egyszer. Ha két nyíl van, te választasz, melyiket hajtod végre.



A jobb oldalon látható minden ilyen kártyáért, katonaságpontért megkapod a bal oldali számú forintot, győzelmi pontot.



Amikor ilyen fajtájú kártyát veszel, megkapod a jobb oldalon látható engedményt.



Az adott akció (aratás, termelés, ilyen fajtájú kártya elvétele) végrehajtásakor az akció értéké az itt látható pontok számával megnő.

Az épületek

Az épületek mindig **erőforrásokba** (fába, kőbe, szolgákba, forintokba) kerülnek. Amikor elvesztek egy épületkártyát, a költségét vissza kell raknotok a bankba. Nem vehettek el olyan épületkártyát, aminek nem tudjátok megfizetni a költségét.

Az elvett épületkártyát rakjátok le palazzotáblátokra, annak felső sorára. Ezt a sort is balról jobbra töltsetek fel.



Az épületek erőforrásokat biztosítanak vagy átváltak más erőforrásokra, pontokra. Az épületkártyák végleges hatásait **termelésakciókkal** tudjátok aktiválni (l. a 8. oldalon).

Példák a végleges hatásokra



1 fáért 3 győzelmi pontot kapsz **vagy** 3 fáért 7 győzelmi pontot kapsz.



Annyi győzelmi pontot kapsz, ahány személykártya van palazzotáblád mellett.



4 forintért kapsz 3 fát és 3 követ.



1 fáért **vagy** 1 kőért kapsz 2 hitpontot.

A személyek

A személykártyák mindig és kizárólag **forintokba** kerülnek. Amikor elvesztek egy személykártyát, az árát be kell fizetnetek a bankba. Nem vehettek el olyan személykártyát, aminek nem tudjátok megfizetni az árát.

Az elvett személykártyát rakjátok palazzotáblátok mellé, annak jobb alsó sarkához.



Egyes személykártyák azonnali hatásai révén **jutalomakciókat** hajthattok végre családtagok lerakása nélkül. Az ilyen akciókra a normál szabályok vonatkoznak (leszámítva a családtag lerakását).

Példák az azonnali hatásokra

Kapsz 1 hitpontot, valamint végrehajthatsz 4-es értékkel egy akciót, amivel elvehetsz egy bármilyen fajtájú kártyát. Családtagot nem raksz le, de az értéket szolgálkkal és más kártyahatásokkal megváltoztathatod. Fizess 3 forintot, ha a torony már *foglalt*, viszont utána, ha jár, megkapod a harmadik vagy a negyedik emelet jutalmát (l. még a 7. oldalon).



Vegyél el egy épületkártyát családtag lerakása nélkül, 6-os értékkel (az értéket szolgálkkal, más kártyahatásokkal megváltoztathatod). Az elvett kártya költségéből 1 követ és 1 fát nem kell megfizetned. Fizess 3 forintot, ha a torony már *foglalt*, viszont utána, ha jár, megkapod a harmadik vagy a negyedik emelet jutalmát (l. még a 7. oldalon).



Kapsz 2 hitpontot, valamint végrehajthatsz egy aratásakciót, családtag lerakása nélkül, 4-es értékkel. Az értéket szolgálkkal megváltoztathatod. (Ha vannak olyan lapjaid, amelyek megváltoztatják az aratásaid értéket, ezen bónuszokkal is számolj.)



Annyiszor 2 győzelmi pontot kapsz, ahány személykártya van palazzotáblád mellett (e kártyát is beleértve).



Kapsz 3 különböző privilégiumot.



A személykártyák végleges hatásai speciális körülmények megléte (*leginkább bizonyos akciók végrehajtása*) esetén aktiválódnak. Van olyan, ami az akciók értékét növeli, mások meg engedményt adnak a költségekből.

Példák a végleges hatásokra

Amikor személykártyát veszel el (családtag lerakásával vagy más kártya hatására), akciód értéke megnő 2-vel, valamint az elvett lap költsége is lecsökken 1 forintra.



Amikor aratásakciót hajtasz végre (családtag lerakásával vagy más kártya hatására), akciód értéke megnő 2-vel.



Amikor egy torony harmadik vagy negyedik emeletéről veszel el fejlesztőkártyát (családtag lerakásával vagy más lap hatására), nem kapod meg az ottani jutalmát.



Emellett a játék végén annak függvényében, hány személykártyátok van, győzelmi pontokat kaptok (l. a 11. oldalon).

A vállalkozások

A vállalkozások **erőforrások**ba vagy **katonaságpontok**ba kerülnek. Néhány vállalkozáskártyának **kettős** költsége van, ilyenkor eldönthetitek, hogy a kettő közül melyiket fizetitek meg. Hem rakhatok le családtagot vállalkozáskártya elvételéhez akkor, ha nem tudjátok annak költségét megfizetni.

Ez az ikon azt jelenti, hogy a kártya elvételéhez legalább 4 katonaságponttal kell rendelkezni, és ebből 2 katonaságpontot kell befizetni (2 mezőt kell visszalépni a katonaságsávon). Vagy ehelyett 1 fát, 1 követ és 2 forintot kell fizetni, ugyebár.



Az elvett vállalkozáskártyát rakjátok palazzotáblátok mellé, annak jobb felső sarkához.



A vállalkozások végleges hatásai játék közben nem aktiválódnak, mivel ezek **győzelmi pontokat** adnak a **játék végén** (l. még a 11. oldalon).

Családtag lerakása toronyra

- Egy akcióhelyen csak **egy családtag** lehet. Az **emelet** megszabja azt a minimumértéket, amivel a lerakandó családtagnak rendelkeznie kell.



Az első emeletre legalább 1-es értékű családtagot rakhattok csak le.



A második emeletre legalább 3-as értékű családtagot rakhattok csak le.



A harmadik emeletre legalább 5-ös értékű családtagot rakhattok csak le.



A negyedik emeletre legalább 7-es értékű családtagot rakhattok csak le - vagyis ahhoz, hogy ide lerakhassatok családtagot, legalább 1 szolgát el kell költenetek, vagy rendelkeznetek kell az értéket növelő kártyával.

- Semmilyen szabály nem szabja meg azt, hogy egy torony emeleiteit milyen sorrendben kell feltöltenetek (például nem kell az első emelettel kezdenetek).

- A harmadik és a negyedik emeleten lévő akcióhelyeknél **jutalmat** láttok (1 vagy 2 fát, 1 vagy 2 követ, 1 vagy 2 forintot, 1 vagy 2 katonaságpontot). Amikor lerakjátok egy családtagotokat egy ilyen akcióhelyre, nyomban megkapjátok ezt a jutalmat - olyannyira azonnal, hogy az így kapott jutalomból már a fejlesztéskártya költségét is fizethetitek.



- Ha ez a torony **foglalt**, azaz van már itt legalább egy másik családtag (másé vagy saját), a családtag lerakása előtt **3 forintot** kell befizetni a bankba. Ezt még a lerakás előtt kell megfizetni, vagyis ha olyan akcióhelyre raktok le családtagot, ahol forintos a jutalom, a lerakás, tehát a jutalom kézhez kapása előtt kell megfizetnetek a 3 forintot.



- Egy toronyban nem lehet két azonos színű családtag.** A színtelen családtagokra nincs ilyen korlátozás, mivel azoknak "nincs színe". (Vagyis egy fordulóban el tudtok venni két kártyát egy toronyból, de ehhez színtelen családtagotokat is fel kell használnotok - vagy kártyahatást kell aktiválnotok).



- Az elvett kártyát annak fajtája szerint rakjátok le palazzotáblátokra vagy amellé: az épületeket a tábla felső, a condatókat a középső sorára, a személyeket a jobb alsó, a vállalkozásokat a jobb felső sarokhoz. Ha az elvett kártyának van azonnali hatása, azt most hajtjátok végre.

- Senkinek sem lehet egy kártyafajtából **6-nál több** lapja.

Emlékeztető: 1) Családtag lerakása a torony egyik akcióhelyére (rendelkezni kell az ottani minimumértékkel, 3 forintot kell fizetni a foglalt tornyoknál, nem lehet két azonos színű családtag egy toronyban). 2) Ha van jutalom, annak elvétele. 3) A kártya költségének megfizetése (condatókártyáknál rendelkezni kell a megfelelő számú katonaságponttal). 4) A kártya elvétele és lerakása a palazzotábla mellé ill. a palazzotáblára. 5) A kártya azonnal hatásának végrehajtása.

Aratás- és termelésrész

Mindkét részen **2 akcióhely** van. A **bal oldali** akcióhelyre csak **egy családtag** rakható le, a **jobb oldali**, nagy akcióhelyre viszont **bármennyi** (kétszemélyes játéknál a nagy akcióhely nem elérhető a számotokra).



- Legalább 1-es értékű családtagot rakhattok csak le ide. Ráadásul a nagy akcióhelyek **-3-as levonás** adnak a családtag értékéhez, úgyhogy olyan értékű családtagot kell ide leraknotok, hogy a levonás után is legalább 1-es aktivációs értéket legyen.
- Ugyanazon a részen nem lehet két azonos színű családtag.** Egy normál családtagotok mellett azonban lerakhatjátok szintelen családtagotokat (persze legalább az egyiknek a nagy akcióhelyen kell lennie).



- A lerakott családtag értéke határozza meg az **aktivációs értéket**. (Az érték szolgálkkal, kártyahatásokkal növelhető.)
- Aratáskor aktiválódik a bónuszlapotok megfelelő része, valamint az összes contadokártya palazzotáblákon - pontosabban csak azok, amelyek aktivációs értéke nem nagyobb a ti aktivációs értéketeknél. A kártyák aktiválódásánál végrehajtodik végleges hatásuk.
- Termelésnél aktiválódik a bónuszlapotok megfelelő része, valamint az összes épületkártya palazzotáblákon - pontosabban csak azok, amelyek aktivációs értéke nem nagyobb a ti aktivációs értéketeknél. A kártyák aktiválódásánál végrehajtodik végleges hatásuk.
- A kártyák aktivációs értékét a bal alsó sarkukban látható kocka mutatja. A jutalmatok a bónuszlapotokon látható, annak az éppen aktivált sor melletti részén. (A **bónuszlap aktivációs értéke 1-es, vagyis mindig aktiválódik.**)



Végleges hatások aktiválása

Amikor aktiváljátok contadosorotokat, megkapjátok az aktivált kártyák erőforrásait és pontjait, valamint megkapjátok saját bónuszlapotok jutalmait.



A játékos lerakja egy 3-as értékű családtagját az első aratáshelyre. Úgy dönt, a készletéből elkölt 2 szolgát arra, hogy az értéket 5-re növelje. Az erdőből 3 fát kap, a márványbányából 1 győzelmi pontot és 2 követ, az udvarházból 2 szolgát és 2 katonaságpontot, valamint a bónuszlapja miatt még jutalomként kap 1-1 fát, követ és szolgát.

Ellenben a kolostorból nem kap semmit, mivel annak az aktivációs értéke 6-os, amihez az ő 5-ös értéke kevés.

Amikor aktiváljátok épületsorotokat, aktiváljátok az ottani épületek végleges hatásait, emellett megkapjátok saját bónuszlapotok jutalmait.

Csak azokat az erőforrásokat válthatjátok át az aktivált épületekben, amelyekkel már az **aktiváció előtt** rendelkeztek (vagyis nem használhattok fel egy épület végleges hatásánál olyan erőforrást, amit egy másik épület végleges hatásával szereztek). A legcélszerűbb, ha előbb felrakjátok az aktiválandó épületkártyákra a felhasználni szánt erőforrásokat, és csak ezután kezditek sorra aktiválni az épületeket.



A játékos lerakja egy 6-os értékű családtagját a nagy termelés helyre, így aktivációs értéke 3-as lesz. Most döntenie kell:

- Ha nem költ szolgát, csak a kicstára aktiválódik: 1 forintért 3 vagy 2 forintért 5 győzelmi pontot kap. Bónuszlapja miatt jutalomként kap 1 katonaságpontot és 2 forintot.
- Ha költ 1 szolgát, az ácsműhelye is aktiválódik: a fentiekén túl **1 fáért 3 vagy 2 fáért 5 forintot** kap.
- Ha 1 helyett 2 szolgát költ, az erődje is aktiválódik: a fentiekén túl még kap 1 privilégiumot és 2 győzelmi pontot.

Bárhogy is, a jutalomként vagy az ácsműhelyből kapott forintokat nem költheti el kincstárában - az aktiválás előtt rendelkeznie kell azzal a pénzzel, amit el akar költeni.

A piac



A piacon **4 akcióhely** van. (De ezek közül kettőt csak akkor használhattok, ha négyen játszatok).

- Egy akcióhelyen **csak egy családtag** lehet. A piacon lehet **több ugyanolyan színű családtag** (vagyis egy játékos többször is lerakhat itteni akcióhelyre - színes - családtagot).
- Csak legalább 1-es értékkel rendelkező családtag rakható le a piacra.

Minden itteni akcióhely azonnali jutalmat ad:



Kapsz 5 forintot.



Kapsz 5 szolgát.



Kapsz 3 katonaság-pontot és 2 forintot.



Kapsz 2 különböző privilégiumot (nem válthatod be őket ugyanarra).

Ha erőforrásokat kaptok, azt a bankból elvéve rakjátok le palazzotáblátok megfelelő mezőire, a kapott pontokat pedig korongaitokkal lépjétek le a megfelelő sávokon.

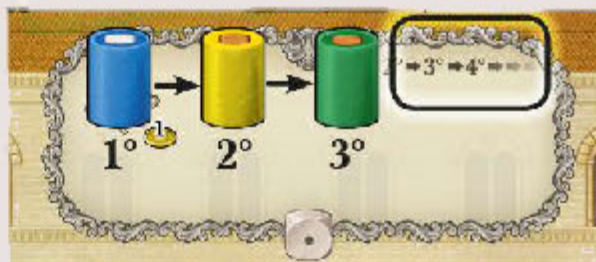


A Tanács palotája



A Tanács palotájában **egyetlen nagy akcióhely** van.

- A Tanács akcióhelyén **bárhány családtag** lehet. A Tanács akcióhelyén lehet **több ugyanolyan színű családtag** (vagyis egy játékos többször is lerakhat ide - színes - családtagot).
- Csak legalább 1-es értékkel rendelkező családtag rakható le a Tanács palotájára.
- Az első családtag az akcióhely bal szélére kerüljön, a többi mindig egy pozícióval jobbra.



- A családtagok lerakása után nyomban kaptok **1 privilégiumot** és **1 forintot**.

Fontos: A fordulók végén az ide lerakott családtagok sorrendje alapján megváltozik a játéksorrend (l. a 11. oldalon).



Amikor privilégiumhoz juttok, akkor azonnal beváltjátok azt az egyik alanti jutalomra:



1 fa és 1 kő / 2 szolga / 2 forint / 2 katonaság-pont / 1 hitpont

C Legátuszfázis

Csak a 2., a 4. és a 6. fordulóban kerül sor erre a fázisra. (A játékban nincs fordulójelző, így, ha nem emlékeztek, hányadik forduló ez, a fejlesztéskártyák paklijai segíthetnek: ha a paklik te-tején más korszak kártyái vannak, mint a táblán, ez páros forduló.)

E fázisban bizonyítékát kell adnotok arra, hogy **az Egyház igaz gyermekei** vagytok - erre szolgálnak a hitpontok.

Minden korszaknál meg van szabva, mennyi hitponttal kell rendelkeznetek: az első korszakban 3, a másodikban 4, a harmadikban 5 hitponttal. Ez fel van tüntetve a hitsávon.



Háromféle dolog történhet veletek:

- Ha **nincs elég hitpontotok** (korongotok nem érte el a minimummezőt), nem tudjátok eléggé támogatni az Egyházat, és ezért **penitenciára kényszerültök**. Aki penitenciára kényszerül, az egy penitenciakockáját lerakja a Firenzetábla katedrálisrészére, az aktuális korszak penitencialapkjára, és mostantól elszenvedni ennek hatásait. Ellenben a hitsávon a korongja marad ott, ahol volt.



- Ha **van elég hitpontotok** (korongotok a minimummezőn van vagy túl azon), el kell **döntetnek**, támogatjátok-e az Egyházat vagy sem.
- Ha **nem támogatjátok az Egyházat**, pont úgy **penitenciára kényszerültök**, mintha nem lenne elég hitpontotok: egy penitenciakockátokat az aktuális korszak penitencialapkjára kell raknotok, mostantól elszenvedve annak hatásait. Természetesen a korongotok marad a hitsávon ott, ahol éppen volt.

- Ha **támogatjátok az Egyházat**, hitpontjaitok száma **0-ra csökken**, viszont cserébe győzelmi pontokat kaptok. A korongotokat visszarakjátok a hitsáv 0-s mezőjére, viszont annyi győzelmi pontot kaptok, amennyi afölött a mező fölött volt, ahonnan visszavettétek korongotokat.



(Ha penitenciára kényszerültök, az súlyos következményekkel jár, de legalább megmaradnak a hitpontjaitok.)

A 6. forduló legvégén akkor is vissza kell raknotok korongotokat a hitsáv 0-s mezőjére, ha nem volt elég hitpontotok és penitenciára kényszerültetek, és persze ekkor ti is megkapjátok az azért a mezőért járó győzelmi pontokat, ahonnan visszavettétek korongotokat.

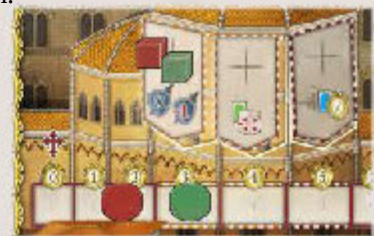
(A penitencialapok részletézését az áttekintésben találjátok.)



A 2. forduló akciófázisa után a piros játékosnak csak 2 hitpontja van, miközben a legátus 3-at vár el, így tehát a piros játékos penitenciára kényszerül - viszont a korongja marad a hitsáv 2-es mezőjén.

A zöld játékosnak 3 hitpontja van, ő eldönti, támogatja-e az Egyházat vagy sem.

Ha nem, úgy ő is penitenciára kényszerül, de korongja marad a 3-as mezőn.



Ha igen, úgy kap 3 győzelmi pontot, viszont korongja visszakérül a hitsáv 0-s mezőjére.



D A forduló vége

A fordulók végén az alábbiakat kell végrehajtano-
tok:

- ☛ A **Firenzetábláról** rakjátok vissza a dobozba az összes felcsapott **fejlesztéskártyát**, ezeket ebben a játékban már nem fogjátok használni.
- ☛ A **tanács** akcióhelyén lévő családtagok sorrendje alapján változtassátok meg a **játéksorrendet**. Akinek legelől (*legbalrább*) van családtagja, az lesz az első a játéksorrendben, ő átrakja korongját a sorrendoszlop első mezőjére, majd sorra hasonlóképp tesznek a többiek is. Azoknak, akik egyáltalán nem raktak családtagot a tanács akcióhelyére, a relatív sorrendjük nem változik. A szintelen családtagok ugyanúgy számítanak a játéksorrend meghatározásakor, mint a színesek. Ha valakinek több családtagja van a tanács akcióhelyén, csak a legbalrább lévő számít. Ha egykötők sem rakott egyetlen családtagot sem a tanács akcióhelyére, a játéksorrend nem változik.



- ☛ Ezután visszaveszitek az **összes családtagotokat a Firenzetábláról**.

Kezdhettek is a következő fordulót.

A játék vége, végső értékelés

A játék a 6. fordulóval, annak végén, a forduló vége fázis végrehajtása után fejeződik be. Ekkor kerül sor a végső értékelésre.

Győzelmi pontokat az alábbiakból kaptok, ahogy ezt ez a szimbólum is jelzi: ➡

- ☛ **Meghódított contado:** A palazzotáblálatokon lévő 3/4/5/6 contadokártyáért 1/4/10/20 győzelmi pontot kaptok.



- ☛ **Befolyásos támogatók:** A palazzotáblálatok mellett lévő 1/2/3/4/5/6 személykártyáért 1/3/6/10/15/21 győzelmi pontot kaptok.



- ☛ **Beindított vállalkozások:** Megkapjátok a palazzotáblálatok mellett lévő vállalkozáskártyák győzelmipont-értékének az összegét.



- ☛ **Katonai erő:** Az első helyért 5, a másodikért 2 győzelmi pont jár. Ha az első helyen van egyenlőség, az érintettek mind megkapják az 5 pontot, de nincs második hely. Ha csak a második helyen van egyenlőség, az érintettek mind megkapják a 2 pontot.



- ☛ **Erőforrások:** Minden 5 - a fajta lényegtelen erőforrásotokért 1 győzelmipont jár. (Az erőforrások szummáját kell öttel osztani.)



Az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Holtversenynél az győz, aki az érintettek közül előrébb van sorrendoszlopban.

Köszönet

Virginio és Flaminia: Köszönetet mondunk mindazoknak, akik segítettek jobba tenni a játékot, így különösen Marco Pranzónak, Gabriele Ausiellónak, Tommaso Battistának, Davide Pellacatinak, Davide Malvesutónak, Jamil Zabarahnak, Riccardo Rabissoninak, Francesca Vilmercatinak, Filippo Di Cataldónak, Luca és Livia Ercolininek, Alessandro Lansuisinek, Carlo Lavezzinek, Claudia Dininek és Walter Nucciónak. Külön köszönet Antonio Tintónak és Stefano Lupertónak, mert az Acchittoccánál velük tanultunk meg játékot tervezni.

Simone: Köszönöm Samantha Milaninak, Marcónak és Simonának, Francesco Stifaninak, Andrea Frizzónak, Roberto Pelleinek és Simone Scalabroninak, a Rolling Gamersnek és a Spazio Ludicónak a közreműködést. Külön köszönöm Daniel Marinangelinek a sok-sok játékesztelést és Ido Traininek a "negyedik családtag" szabályát.

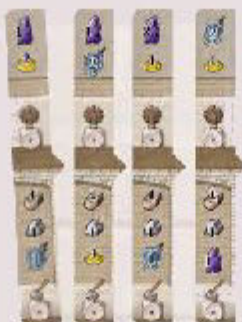
Cranio Creations: Köszönetet mondunk Paolo Morinak, hogy használhattuk a "Lorenzo il Magnifico" nevet, valamint Alessandro Corsinak a történeti áttekintésért és a vezetők részletes leírásáért.

Haladó játék

A teljes játék a haladó játék: az előkészületek során egyedi bónuszlapot kaptok, valamint és főleg megjelennek a vezetőkártyák. Ez utóbbiakat az akciófázisban használhatjátok. Nagyon erősek a képességeik, de kijátszásukhoz bizonyos feltételeknek teljesülniük kell.

Előkészületek

A **bónuszlap**okat forgassátok át másik oldalukra, majd fordított játéksorrendben mind választatok közülük magatoknak egyet, lerakva azt palazzotáblátok mellé.



A **vezetőkártyák**at keverjétek meg és mindenkinek osszatok ki 4-et. Kapott lapjaitok közül választatok ki 1-et, a többit adjátok tovább jobb oldali szomszédotoknak. A kapott kártyákból megint tartsatok meg 1-et, a többit adjátok tovább - és így tovább, míg 4 vezetőkártya nem lesz a kezetekben.

A vezetőkártyák

Minden vezetőkártyának vannak **követelményei**, ezeknek teljesülniük kell a kijátszásukhoz. A követelményeket a kártyák felső felén találjátok. Ezek nem megfizetendő költségek, nem kell beadnotok semmit, csupán a kártya kijátszásának pillanatában rendelkeznetek kell az adott dolgokkal. (Az sem számít, ha utóbb már kevesebbek lesz az adott dologból.)



Minden vezetőkártyának van valamiféle **képessége**, ami lehet fordulós vagy állandó. A képességeket a kártyák alsó felében találjátok.

A fordulós képességek, ha vezetőakcióval aktiváljátok őket (l. a másik hasámban), valamiféle jutalmat adnak. Egy ilyen képesség fordulónként csak egyszer aktiválható.

Az állandó képességek olyan hatások, amelyek bizonyos körülmények megléte esetén aktiválódnak - egy forduló során akár többször is.

A vezetőkártyák részletezését az áttekintésben találjátok.

Vezetők akciói

Amikor rajtatok van a sor az akciófázisban, végrehajthattok egy vagy több **speciális akciót** - családtag lerakása nélkül. Ezeket normál akciótok, vagyis családtagotok lerakása előtt vagy után is végrehajthatjátok.

A lehetséges speciális akciók:

Vezetőkártya eldobása: Eldobtok a kezetekből egy vezetőkártyát, és ilyenkor helyette azonnal kaptok egy privilégiumot. Vezetőkártyát **többet** is eldobhattok saját körötökben.



Vezetőkártya kijátszása: Ezt akkor tehetitek meg, ha teljesülnek a kártya követelményei. A kijátszott vezetőkártyát képpel felfelé rakjátok le palazzotáblátok mellé. Vezetőkártyát **többet** is kijátszhattok saját körötökben.



Ha van legalább 10 fa a saját készletedben, ki tudod játszani ezt a vezetőkártyát.

Fordulós képesség aktiválása: Hajtsátok végre a képességet, majd a vezetőkártyát forgassátok át, hogy képpel lefelé legyen. Fordulós képességes vezetőkártyát **többet** is aktiválhattok saját körötökben.



A forduló vége

A képpel lefelé lévő vezetőkártyákat forgassátok át képpel felfelé.

Tervező: Virginio Gigli, Flaminia Brasini, valamint Simone Luciani

Illusztrátor: Klemens Franz, atelier198

Tördelő: Andrea Kattinig, atelier198

Fordító: Thaur



A játékot Harald Bilz emlékének szeretnénk ajánlani. Örök hálával tartozunk megingathatatlan támogatásáért, tanácsaiért és a szenvedélyéért, amivel előre hajszolt minket annyi éven át. Emléke örökké él a szívünkben.