



Signoria



A játék háttere, a játék áttekintése

A XV. századi Itália pompázatos, egymással intrikáló városállamokból áll. A zavaros politikai helyzet tökéletes táptalajnak bizonyul egy új kormányzati forma (az ún. Signoria) születésének, és ezzel együtt a legbecsüvagyóbb nemesi családok felemelkedésének. Az oly sok évnyi árnyékmunka végre meghozta gyümölcsét: elérkezett az idő a városállamok irányításának átvételére, és ezzel Itália jövőjének formálására. Históriajuk minden bizonnyal be fog kerülni a történelembe.

A Signoria játékban egy Signore szerepét fogod eljátszani, egy reneszánsz korabeli hírneves család fejét. A célod az lesz, hogy folyamatosan növelve családod befolyását, a lehető leghatalmasabb dinasztiát építs fel, és idővel stratégiai szövetségre lépj a hat legrangosabb házzal is.

Bölcsen kell döntened utódaid sorsáról, a családod férfitagjainak három rendelkezésre álló életpályára való kijelöléséről (katonai, egyházi, vagy politikai), majd fontos diplomáciai küldetésekre kell küldened őket a megfelelő városokba, pont a megfelelő pillanatokban. Mindezekon felül gondoskodnod kell családod nőtagjainak számodra legelőnyösebb házasságkötéseiről is.

Minden kör elején dobtok a különböző színű akciókockákkal. A játékosok ezután egyesével választanak kockákat a közös kockaterületről, elhelyezik azokat a játékosablájuk azonos színű akciómezőjén, majd kiválasztják és végrehajtják a 3 lehetséges akció egyikét. A kocka színe határozza meg a választható akciókat, a kocka által mutatott szám pedig az elhelyezésének költségét. A későbbiekben segítők felbéréssel ezeket az akciókat még tovább lehet erősíteni.

Ez a kockamechanizmus egyszerű és innovatív, a játékosok számára egy világos, még is kihívást jelentő döntési lehetőséget biztosít. Egy teljes játékforduló során minden játékos 4-4 akciót hajthat végre. A pénz minden esetben szűkösen fog rendelkezésre állni, így a nagy értékű kocka választását mérlegelni kell abból a szempontból is, hogy a forduló végén csak azok a játékosok kapnak bónusz jutalmakat, akiknek a kockáik összértéke 13, vagy kevesebb.

Az a játékos, aki a legnagyobb mestere lesz a manipulációnak és a „zsinórok mozgatásának”, megnyeri a játékot.

fordította: **Bcorn** (2017)

Játékösszetevők

A játék kezdete előtt kérjük távolítsd el az összes lapkát a keretkből!

- 1 játéktábla
- 4 játékos tábla
- 48 férfi családtag (mind a 4 színben 12-12 figura)
- 44 női családtag (mind a 4 színben 11-11 figura)
- 12 célkövető korong (mind a 4 színben 3-3 korong)
- 16 menyasszony figura (fehér színű)
- 48 segítő (fehér korong)
- 14 jutalomlapka (9 bónusszal és 5 győzelmivel)



bónusz eleje

GyP eleje és háta

9.) 54 szövetségslapka (mind a 6 nagy ház címerével 9-9 lapka)



eleje

háta

10.) 5 utódkocka (fehér)



11.) 20 akciókocka (5 különböző színben 4-4 kocka)



12.) 10 feladatlapka



eleje

háta

13.) Florin érmék (1-es (36) és 5-ös (14) értékekben)



Játékunkról további információkat találhatsz a QR kódot beolvasva, vagy ha felkeresed honlapunkat: www.whatsyourgame.eu/games/signoria

Játék előkészítése


Minden alább következő szabály 4 játékosra vonatkozik. Minden olyan szabálmódosítást, ami 2 vagy 3 játékosra vonatkozik, a kék szövegdobozokban közlünk. A nem használt játéktartozékokat minden esetben tedd vissza a játék dobozába.

1. Játéktábla

- Fektesd a **játéktáblát** az asztal közepére. A játéktábla több területre van felosztva (lásd a képet legalul).

2. Játékosok játéktartozékai

Minden játékos válasszon magának egy színt (sárga, piros, kék, vagy lila), és vegye el a következő játéktartozékokat, majd tegye azokat maga elé:

- 5 Florin 

- 7 családtag a saját színében (4 férfi és 3 nő)

Ők az éppen rendelkezésre álló családtagok.


Mostantól mint „férfi / női családtagok” vagy „férfi / női figurák” fogunk hivatkozni rájuk.



- 1 **játéktábla** a saját színében (az alábbi képen **piros** játékos táblája)



3. Győzelmpont-sáv

- Minden játékos tegye az első **korongját** a játéktábla szélén körbefutó **győzelmpont-sáv** 0-ás mezőjére. 

A játék során minden alkalommal, amikor egy játékos győzelmi pontot kap, ennyi mezőt kell előre léptetnie a korongját.



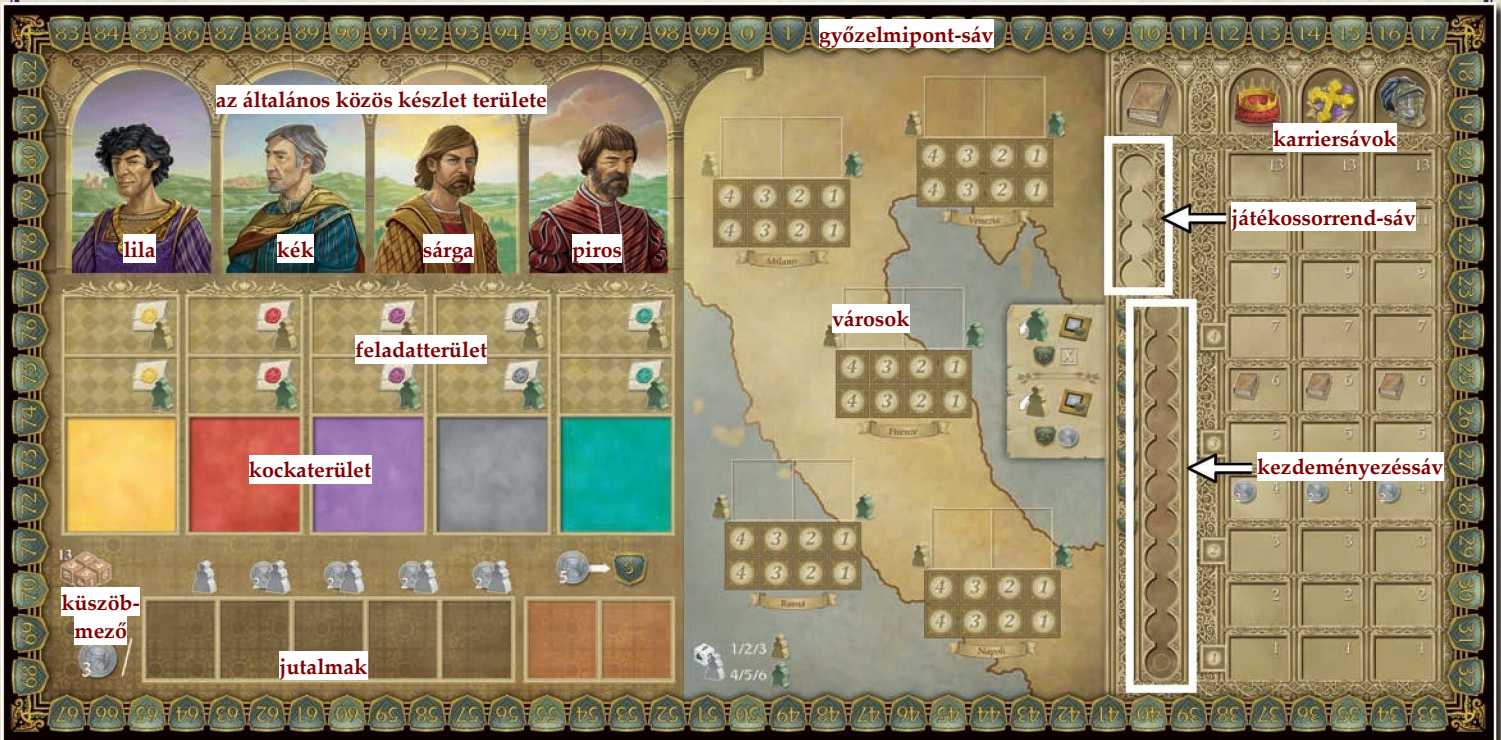
4. Kockák

- Tedd az 5 (fehér) **utódkockát** és a 20 (színes) **akciókockát** a játéktábla mellé egy-egy kupacba.

Megjegyzés: a kockák színének nincs köze a játékosok színéhez.

3 játékos: csak 3-3 akciókockát kell használni mindegyik színből.

2 játékos: csak 2-2 akciókockát kell használni mindegyik színből.



5. A játékos sorrend és a játékosrend-sáv

- **Játékos sorrend:** sorsoljátok ki véletlenszerűen a játékosok sorrendjét, majd minden játékos tegye a második korongját a **játékosrend-sávra**, a kisorsolt sorrendben.

Például: **sárga** nyerte meg a kezdeményezést, így az ő korongja kerül a játékosrend-sáv első mezőjére. **Kék** a második, **piros** a harmadik, míg **lila** az utolsó (negyedik) mezőre teszi a korongját.

- **További Florin:** minden játékos további Florint (érmeket) kap a játékos sorrend sávon elfoglalt helye alapján:

az 1. játékos további 1 Florint kap

a 2. és 3. játékos további 2-2 Florint kap

a 4. játékos további 3 Florint kap

- **Kezdeményezéssáv:** a játékosok tegyék a harmadik korongjukat a **kezdeményezéssáv** legalsó mezőjére.

A korongokat a játékos sorrendnek megfelelően kell itt is elhelyezni, azaz legalulra kerül a 4. játékos korongja, a tetejére a 3. játékos korongja, erre a 2. játékosé, és az „oszlop” legtetejére az első játékos korongja.

Megjegyzés: az elhelyezési sorrend fontos, mert a játék során a támogatott korongok feljebb kerülhetnek majd a **kezdeményezéssávban**.



6. Jutalomlapkák

- Válogasd szét a 14 **jutalomlapkát** a hátoldaluk szerint két kupacba, majd keverd meg mind a két kupacot külön-külön.
- Csapj fel véletlenszerűen 5 **bónuszlapkát** (ezeknek nincs semmilyen szimbólum a hátoldalukon) képpel felfelé a játéktábla jutalmak részének első 5 mezőjére.
- Csapj fel véletlenszerűen 2 **győzelmipont-lapkát** (aminek a jobb oldali szimbólum látható a hátoldalán) képpel felfelé a másik két mezőre.

A többi lapkára nem lesz szükség a játék során, így ezeket tedd vissza a játék dobozába.



7. Feladat

- Készítsd a 10 feladatlapkát a tábla mellé.



első oldal



háttoldal

8. Szövetséglapkák

- A **szövetséglapkák** első oldalán a reneszánszkorabeli 6 legnagyobb család jelképe látható, a jobb alsó sarkában egy pajzs szimbólummal és benne a 2-5 győzelmi pontot jelölő számmal.

A lapkák háttoldalán egy semleges címer látható, és a pajzsban egy 1-es szám.



első oldal



háttoldal

3 játékos: távolítsd el véletlenszerűen mind a 6 család 1-1 lapkáját.

2 játékos: távolítsd el véletlenszerűen mind a 6 család 2-2 lapkáját.

- Keverd össze képpel lefelé az összes (megmaradt) **szövetséglapkát** (nem kell őket szétválogatni az első oldalukon lévő jelképek szerint), és tedd le őket egy kupacba valahová a játéktábla mellé.

Megjegyzés: célszerű a képpel lefelé fordított lapkákat több, nagyjából egyforma oszlopba rendezni, hogy jobban kezelhetőek legyenek.

9. Közös tartalék

- Tedd a **segítőket** (fehér korongok), a megmaradt **Florinokat** (pénzjelzőket) és **menyasszonyokat** (fehér figurák) a játéktábla mellé külön kupacokba, közös tartalékot képezve belőlük.



Ha a szabályok szerint egy játékosnak fizetnie kell, akkor a saját készletéből kell **Florinokat** a közös készletbe beadnia. Ha egy játékos pénzt kap, akkor a közös készletből kell elvennie a szükséges számú **Florint**, és a saját készletébe tennie.

A **Florin** jelzők korlátlanul rendelkezésre állnak. Abban a valószínűtlen esetben, ha nem lenne elegendő **Florin** a közös készletben, használjátok bármi mást a jelölésére.

10. Általános közös készlet

- Minden játékos tegye a megmaradt figuráit (8 férfi és 8 női **családtag**) a játéktábla bal felső részén lévő általános közös készlet mezőkre.



Játékfordulók

A játék 7 fordulón keresztül fog tartani. Miután a 7. forduló is véget ért, a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

Minden fordulóban a játékosok az alábbi 3 fázist hajtják végre (ugyanebben a sorrendben):

1. fázis: forduló előkészületei

2. fázis: akciók végrehajtása

3. fázis: jutalmak

1. fázis: forduló előkészületei

Szövetségglapok

Öt itáliai várost találhatsz a játéktáblán, mindegyik felett 2-2 különböző mezővel:

- házasságmező
- diplomáciaiküldetés-mező

Véletlenszerűen csapj fel minden üres (házasság és diplomáciai küldetés) mezőre 1-1 szövetségglapokat (ha van még).

Megjegyzés: az első fázis végén 1-1 szövetségglapoknak kell lennie mind az öt város házasság- és diplomáciaiküldetés-mezőin.



A VÁROSOK ÉS A SZÖVETSÉGLAPOK:

A szövetségglapok első oldalán a reneszánszkorabeli 6 legnagyobb család jelképe látható.



Ahhoz, hogy növelni tudd a családod befolyását, ezen hatokkal kell szövetségre lépned stratégiai házasságkötések segítségével, illetve segítened kell nekik megoldani különböző diplomáciai válságokat.

A házasságmezőkön fekvő szövetségglapok mutatják meg, hogy az egyes városokban mely családok gondolkoznak egy házasságban.

A diplomáciaiküldetés-mezőknél fekvő szövetségglapok mutatják meg, hogy az egyes városokban mely családoknak van szükségük segítségre a diplomáciai válságok megoldásához.

Minden szövetségglapján szerepel egy bizonyos mennyiségű győzelmi pont (2-5), mely megmutatja, hogy az adott házasság vagy diplomáciai segítség mennyire fontos annak a családnak.

Ezeket a győzelmi pontokat a játék végén gyűjtheted majd be, ha sikerül a tervednek megfelelő szövetségglapokat összeszedned (lásd a 8. oldalon lévő „A szövetségglapok és a játékos tervek általános szabályai” fejezetet).



3 játékos: a játék elején véletlenszerűen válasszatok ki egy várost, amit nem fogtok használni, így csak 4 város marad a játékban (ezáltal 4-4 szövetségglapokat kell csak elhelyezni a házasság- és a diplomáciai küldetés-mezőkön).

2 játékos: a játék elején véletlenszerűen válasszatok ki 2 várost, amit nem fogtok használni, így csak 3 város marad a játékban (ezáltal 3-3 szövetségglapokat kell csak elhelyezni a házasság- és a diplomáciai küldetés-mezőkön).

Akciókockák

A játéktáblán 5 különböző színű kockaterület van, az 5 különböző színű akciókockának megfelelően.

Gyűjtsd össze az összes akciókockát, dobj velük, majd tedd a kockákat a megfelelő színű kockaterületekre úgy, hogy a kidobott értékeken ne változtass.



Feladatlapok

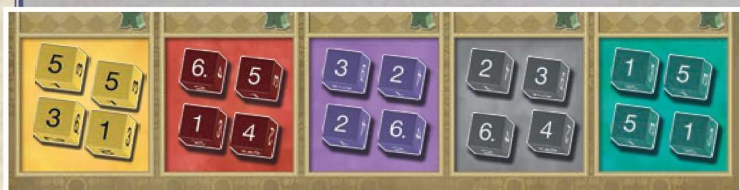
A játéktáblán 5 feladatterületet találsz (a kockaterület felett).

Minden egyes feladatterület 2-2 mezővel rendelkezik. Keverd meg képpel lefelé a 10 feladatlapot, és csapj fel véletlenszerűen képpel felfelé mind a 10 feladatmezőre egyet-egyét.



első oldal

hátoldal



2. fázis: akciók végrehajtása

Minden játékos maximum 4 akciót hajthat végre egy forduló során. Egy akció végrehajtásához először ki kell választanod egy **akciókockát** a **kockaterületről**, el kell azt vened, majd el kell helyezned a **játékosablád** azonos színű, üres akciómezőjén.

Az általad elvett **akciókocka** színe mutatja meg, hogy pontosan milyen akciót tudsz vele végrehajtani, az értéke pedig (a kockával kidobott szám) az akció esetleges költségét határozza meg.

A játékosok a **játékosrend-sávon** látható sorrendben következnek egymás után. Amikor épp rajtad van a sor, két dolog közül választhatsz:

► **elveszel 1 akciókockát** a **játékosabládról**, leteszed azt a saját **játékosablád** azonos színű, üres akciómezőjére, majd választasz egyet a 3 lehetséges akció közül, és végrehajtod a választott akciót,

VAGY

► **passzolsz.**

A játékosok így következnek egymás után sorban, egy-egy akciót végrehajtva az általuk elvett **akciókockákkal**, egészen addig, amíg minden játékos passzol. Azok a játékosok, akik egyszer már passzoltak a forduló során, nem hajthatnak végre több akciót.

Fontos: minden fordulóban minden játékos maximum 4 akciót hajthat végre, még akkor is, ha esetleg még maradt elvehető **akciókocka** a **játékosablán**. Épp ezért minden játékosnak a 4. akciója elvégzése után kötelezően passzolnia kell.

Miután minden játékos passzolt, a forduló 2. fázisa (és ezzel az akciók végrehajtása is) véget ér.

Akciókocka elvétele

Amikor rajtad a sor, és még nem passzoltál, akkor a következőket **KELL** végrehajtanod:

- Vegyél el egy tetszőleges **akciókockát** a **játékosablak kockaterületén** levők közül (olyat, amelyen színűt még elvehetsz - lásd alább).
- Tedd az elvett akciókockát a **játékosablád** egyik akciómezőjére. A játékosabládon 5 akciómezőt találsz, melyek színe megegyezik az 5 **akciókocka** színnel. Értelemszerűen az elvett **akciókockát** csak a vele megegyező színű akciómezőre teheted rá. Minden egyes akciómezőn egyetlen hely van csupán az **akciókockának**, így egy adott színű **akciókockából** fordulónként csak egyetlen egyet vehetsz el. Ha már van egy **akciókocka** az egyik akciómezőn, ilyen színű **akciókockát** nem vehetsz el többet ebben a fordulóban.
- Ha az elvett **akciókockán** lévő szám kevesebb, mint az akciómező kockahelyén feltüntetett szám, a különbséget ki kell fizetned **Florin** érmék formájában. Ha egyenlő, vagy magasabb, nem kell semmit sem fizetned.
- Ezután válassz egyet az akciómező 3 lehetséges akciója közül: **Signoria**, **feladat**, vagy **segítő felbérlet**, majd azonnal hajtsd végre a választott akciót.

Megjegyzés: miután egy játékos végzett az akciójával, aktiválhatja egy vagy több **segítőjét** abban az oszlopban, ahová az **akciókockát** elhelyezte (lásd a referencialapot).

Fontos: Csak akkor vehetsz el egy **akciókockát** a **játékosabládról**, ha a **játékosablád** adott színű akciómezője még üres (azaz ebben a fordulóban még nem vettél el egy ugyanilyen színű **akciókockát**), és ki tudod fizetni a kocka elhelyezésének költségét. Ezután választanod kell az adott akciómező 3 lehetséges akciólehetősége közül egyet, de csak olyat választhatsz, amit ténylegesen végre is tudsz hajtani. Ezután végre is kell hajtanod a kiválasztott akciót.

Emlékeztető: egyik játékos sem vehet el 4 **akciókockánál** többet a forduló során. Ezután passzolnia kell.

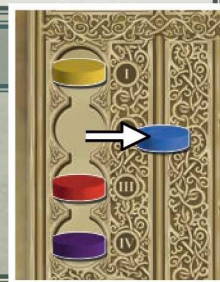
Például: **piros** egy türkizkék színű **akciókockát** választott a játékosabládról, még pedig azt, amelynek 1-es a kidobott értéke. Ezután elhelyezi a türkizkék akciómezőjének kockahelyén ezt a kiválasztott **akciókockát**. Mivel az **akciókocka** értéke (1) 4-el kevesebb, mint a türkizkék akciómezőben lévő szám (5), így 4 **Florint** kell a közös készletbe fizetnie a kocka elhelyezéséért. Ezután úgy dönt, hogy a 3 lehetséges közül a **Signoria** akciót hajtja végre.

Passzolás

Ha nem tudsz, vagy nem akarsz elvenni több akciókockát, **passzolnod** kell.

Miután passzoltál, húzd ki a **játékosrend-sáv** mezőjéről kicsit oldalra a korongodat.

Megjegyzés: A korongod sorrendje most nem számít, igazából csak azt jelképezi, hogy te már passzoltál, és ebben a fordulóban már nem kerülhetsz sorra. A jobb oldali példában **kék** játékos passzolt.



Választható akciók

Minden akciómező lehetővé teszi számodra, hogy végrehajthass a 3 lehetséges közül 1 akciót:

- **segítő felbérése** (jobb alsó akció)
- egy **feladat** akció végrehajtása (jobb felső akció)
- a **Signoria** akció végrehajtása (bal alsó akció)



Segítő felbérése

„Az első eszköz, amivel felbecsülheted egy uralkodó bölcsességét, ha megnézed a férfiakat, akikkel körüveteti magát.”

- Machiavelli

Felbérleheted egy **segítőt**. Az alábbi lépéseket kell követned:

- Vegyél el egy **segítőt** (fehér korongot) a közös készletből.
- A segítő szimbóluma körüli gyűrű színe mutatja meg, hogy melyik segítőmezőket választhatod. Tedd ezt a **segítőt** a játékosablád egyik ilyen gyűrűszerű segítőmezőjére.
- Fizesd ki a megadott mennyiségű **Florint**.

Ennek a **segítőnek** nincs azonnali hatása, de a későbbi akciókat már befolyásolni fogja (lásd a „segítők aktiválását” a referencialapon).



Például: **piros** játékos egy piros **akciókockát** vett el, és a piros akciómezőjéről a **segítő felbérése** akciót választotta. Ezen akció segítő szimbólumában a gyűrű színe sárga, így a sárga gyűrűvel jelölt segítőmezők közül választhat. A középsőt választja, és ide helyezi el a **segítőjét** (a fehér korongot), majd kifizeti a segéd felbéréseinek árát: a 3 **Florint**.



Feladat akció végrehajtása

Egy bölcs Signora gyakran küldi el családtagjait valamilyen fontos feladat végrehajtására.

Végrehajthatsz egy **feladatot**. Az alábbi lépéseket kell követned:

- Válassz egyet az elvett **akciókockáddal** azonos színű feladatmezőn lévő 2 feladatlapka közül.
- Költsd el egy vagy több **családtag figurádat**, a választott **feladatnak** megfelelően.
- Hajts végre a választott **feladatlapka** bónuszakcióját (lásd a referencialapot).

Megjegyzés: az elkölteni való családtagod lehet férfi, vagy nő, attól függően, hogy a választott **feladatlapka** éppen melyik feladatmezőn fekszik. A feladatmezők felső sora **női családtagok** elköltését követelik meg tőled, míg a feladatmezők alsó sora **férfi családtagokét**. A női vagy férfi figura szimbóluma a feladatmező szélén látható, épp ezért célszerű úgy elhelyezni itt a **feladatlapkákat**, hogy ezeket a szimbólumokat ne takarják le.

Az elköltenő **családtag figurák** száma a feladatlapka jobb alsó sarkában szerepel (a kisebbik szám). Ha nem egy konkrét számot látsz itt, hanem a „...3” feliratot, az azt jelenti, hogy a választásod szerint 1-3 **családtag figurádat** tudod elkölteni, és ezt a bónusz akciót annyiszor hajthatod végre egymás után, ahány **családtag figurádat** elköltöttél rá.

Fontos! Az elköltött **családtag figurák** visszakerülnek az általános közös készletbe (a játéktábla bal felső sarka), vagy a küszöbmezőre, ha végrehajtottad a +3 kezdeményezés akciókat (lásd a referencialapot).

Megjegyzés: a **feladatlapkákat** nem kell eltávolítanod a feladatterületről, miután választottál közülük egyet. Továbbra is ugyanúgy ott maradnak felcsapva, egészen a következő forduló 1. fázisáig, amikor ismét összekevered majd, és újból kiosztod a 10 feladatmezőn őket.



Például: **piros** a lila **akciókockát** vette el és úgy dönt, hogy egy **feladat** akciót kíván végrehajtani. Választania kell a lila feladatmezőkön fekvő 2 **feladatlapka** közül egyet. Az alsó, férfi sorban fekvő **feladatlapkát** választja, és úgy dönt, hogy a maximális 3 férfi **családtag figuráját** fogja elkölteni erre az akciójára. Mindhárom **családtag figurája** visszakerül az általános közös készletbe, majd háromszor megkapja a 2-2 (azaz összesen 6) **haladáspontját** a kezdeményezésávon.



Signoria akció végrehajtása

Végrehajthatod azon akciómegoldó **Signoria** akcióját, amelyikre az akciókockát épp lehelyezted.

Minden akciómegoldó eltérő **Signoria** akció szerepel.

Például: ahhoz, hogy végrehajthass egy házasság akciót, egy piros akciókockát kell elhelyezned az üres piros akciómegoldóon.



Sávok

Kapsz 1-4 haladásponzt, melyet a karriersávokon és/vagy a kezdeményezéssávon kell szétosztanod (lásd alább).

A haladásponzt szabadon eloszthatók a sávok és a családtagok (karrier) között.

A KEZDEMÉNYEZÉS- ÉS KARRIERSÁVOK ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

4 fontos sáv van a játéktáblán: 3 karriersáv és 1 kezdeményezéssáv.

KARRIERSÁVOK

Mint a család feje, te döntöd el, hogy melyik **férfi családtagod** milyen karriert fusson be. 3 lehetséges karrier állhat előttük: politikai, egyházi, vagy katonai.

Ezt a 3 karriert mutatja a játéktábla jobb oldalán található 3 karriersáv.

Amikor 1 haladásponzt kapsz, az alábbiak közül választhatsz:

- Tedd egy rendelkezésedre álló **férfi családtag figurádat** bármelyik karriersáv legelső mezőjére.

VAGY

- Léptesd egy **családtag figurádat** egy mezővel feljebb bármelyik karriersávon. Több figurád is lehet ugyanazon a mezőn, és ugyanabban a sávban.

Nincs korlátozva, hogy hány **családtag figurája** lehet ugyanannak, vagy több játékosnak egyszerre egy karriersávon, vagy egy karriersáv mezőn. Ha egy **családtag figura** eléri valamelyik karriersáv legfelső mezőjét, már nem lehet tovább léptetni.

Minél tovább eljut egy **családtag figura** valamelyik karriersávon, annál magasabb rangot ér el az adott karrierben.

Megjegyzés: a kapott haladásponjtjaidat tetszőlegesen szétoszthatod több családtag figurád között.

EXTRA JUTALMAK:

Minden alkalommal, amikor egy **családtag figura** eléri bármelyik karriersáv 4. mezőjét, a játékos kap 2 Florint a közös készletből.



Minden alkalommal, amikor egy **családtag figura** eléri bármelyik karriersáv 6. mezőjét, a játékos 1 mezőt előreléphet a kezdeményezéssávon.

KEZDEMÉNYEZÉSSÁV

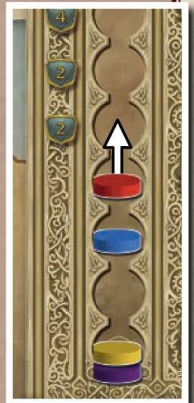
Azonnal meg kell ragadnod minden kínálkozó lehetőséget.

Amikor 1 haladásponzt kapsz, választhatod azt a lehetőséget is, hogy a **kezdeményezéssávon** 1 mezővel feljebb mozgatod a korongodat.

Több játékos korongja is lehet a **kezdeményezéssáv** ugyanazon mezőjén. Ha egy olyan mezőre lépteted a korongodat, ahol már van egy vagy több másik játékos korongja is, tedd a saját korongodat az ott lévő korong (vagy korongok) legtetejére.

Ha a korongod már elérte a **kezdeményezéssáv** legfelső mezőjét, nem tudod tovább léptetni.

Megjegyzés: a kezdeményezéssávon lévő korongok sorrendje fogja meghatározni a következő forduló játékos sorrendjét.



Például: piros egy türkizkék akciókockát helyezett el a türkizkék akciómegoldó, és a Signoria akciót választotta. Ez a Signoria akció 4 haladásponzt biztosít a számára. Az alábbi módon költi el a 4 haladásponjtját:

- 1 haladásponért cserébe 1 mezővel feljebb mozgatja a korongját a kezdeményezéssávon (lásd a fenti ábrát),
- 2 haladásponért cserébe 2 mezővel feljebb lépteti az egyik férfi családtag figuráját a politikai karriersávon, és
- 1 haladásponért cserébe elhelyezi egy új férfi családtag figuráját a katonai karriersáv legelső mezőjén.



A SZÖVETSÉGLAPKÁK ÉS A JÁTÉKOS TERVEK ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

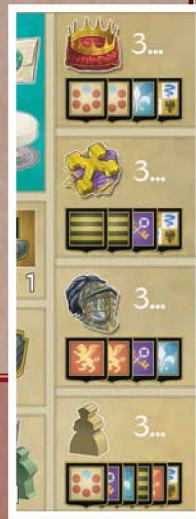
„Ösztönözd a barátaidat az összes lehető módon, mert szövetségeseid biztosítják számodra a legtöbb hasznot és biztonságot.” - Machiavelli

Most elmagyarázzuk neked, hogy miként juthatsz **szövetséglapkához**, és mit kezdhetsz ezekkel a lapkákkal. Erre azért van szükség, hogy könnyebben megérts a többi szabályt.

Mint a család fejének, kell lenned egy tervednek, hogy milyen módon fogod a családod befolyását és erejét a lehető legjobban megnövelni. Ehhez szövetkezhetsz a 6 nagy házzal, a **férfi családtagjaidat** diplomáciai küldetésekre küldheted el, míg a **női családtagjaid** számára előnyös házasságokat köthetsz.

A családod terveit a játékosablak jobb oldalán találod, az úgynevezett tervezőkben (lásd a jobb oldali ábrát).

Megjegyzés: minden játékosablak más ebből a szempontból.



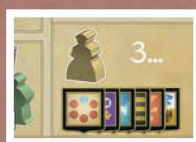
KARRIERMEZŐK

A játékosablak felső 3 tervezője tünteti fel a **férfi családtagjaid** politikai, vallási és katonai karrier elvárásait.

Minden mezőben 3-3 nagy ház 4-4 pajzsát találod (2-2 azonos és 2-2 különböző nagy ház jelképeivel).

A célod az, hogy a feltüntetett 4-4 nagy ház **szövetséglapkáját** képpel felfelé ezen mezők mellé tudd fektetni (pont azt a négyet, amit az adott karriermező feltüntet).

Amikor egy **férfi családtagod**at egy városban küldöd a karrier sávokról, hogy ott egy diplomáciai küldetésben segítsen, megkapod az oda felcsapott **szövetséglapkát**. Részletesen lásd a diplomácia küldetés ismertetését a 9. oldalon.



HÁZASSÁGMEZŐ

Az alsó sor a **női családtagjaid** előnyös házasságkötéseinek terveit mutatják.

Az összes játékosablak házasságmezőjében ugyanúgy 6 különböző pajzsot találsz.

A célod tehát az, hogy mind a 6 nagy ház 1-1 **szövetséglapkáját** képpel felfelé a házasságmező mellé tudd fektetni.

Amikor egy **női családtagod** egy városban előnyös házasságot köt, kapsz egy **szövetséglapkát**. Részletesen lásd a házasság ismertetését a 10. oldalon.

Fontos! Csak olyan és annyi **szövetséglapkát** tehetsz képpel fölfele a karriermezőid, vagy a házasságmeződ mellé, amelyik szimbólumát a mezőn lévő pajzsok tartalmazzák.

Azaz így összesen letehetsz:

- Minden egyes karriermeződ mellett képpel felfelé maximum 4-4 olyan **szövetséglapka** lehet, melyek jelképei megegyeznek a pajzsokban feltüntetett jelképekkel.
- A házasságmeződ mellett képpel felfelé maximum 6 **szövetséglapka** lehet (minden egyes nagy ház lapkájából 1-1).

Megjegyzés: miután leraktál valamelyik meződ mellé egy **szövetséglapkát**, azt onnan már nem mozgathatod el, és nem is cserélheted le ugyanazon nagy ház másik lapkájára.



KÉPPEL LEFELÉ FORDÍTOTT SZÖVETSÉGLAPKÁK

3 segítőmező, 1 jutalomlapka és 1 feladatlapka segítségével is képpel lefelé fordított **szövetséglapkához** juthatsz. Ha egy ilyenre teszel szert, vedd el a közös készletből egy lapkát hátoldallal fölfele (anélkül, hogy megnéznéd az első oldalát), és tedd le bármelyik karriermeződ, vagy a házasságmeződ mellé (lásd a referencialapot).

Nincs korlátozva, hogy hány képpel lefelé fordított **szövetséglapka** lehet a karriermezőid, vagy a házasságmeződ mellett.

A játék végén, ha bármelyik karriermeződ, vagy házasságmeződ mellett 3 vagy több **szövetséglapka** van - függetlenül attól, hogy azok képpel felfelé, vagy képpel lefelé néznek - megkapod a lapkákra nyomtatott győzelmi pontokat.

Például:

Piros a jobb oldalon feltüntetett **szövetséglapkát** fektette már a katonai karriermezője mellé. 2 **szövetséglapka** képpel felfelé néz, egy pedig képpel lefelé.



Ilyen **szövetséglapkát** már nem tud képpel felfelé elhelyezni a katonai karriermezője mellett, mert már fekszik ott a maximálisan megengedett kettő.



Ilyen **szövetséglapkából** képpel felfelé még 1-1 darabot tehet a katonai karriermezője mellé. Ez a két **szövetséglapkán** túl korlátlanul tehet ezen karriermezője mellé képpel lefelé fordított lapkákat.





Diplomáciai küldetések

Küldd el egy férfi családtagodat valamelyik városba egy diplomáciai küldetésre a politikai, egyházi, vagy katonai karriersávok egyikéről. Az adott karriersáv mutatja meg a diplomáciai válság megoldásának eszközét, hogy azt a családtagod politikai, egyházi, vagy katonai hatalmával kívánod-e rendezni.

Egy diplomáciai küldetést az alábbiak szerint tudsz végrehajtani:

- Vedd el az egyik **karriersávon** lévő **férfi családtagodat**, és tedd át a választott város alatti egyik üres, legkisebb számú mezőre. Ha két ugyanolyan értékű üres mező is van, akkor bármelyikre leteheted a kettő közül.

Rang: a diplomáciai küldetésbe küldött **férfi családtagodat** csak akkor helyezheted át az egyik **karriersávról** egy város alatti üres mezőre, ha legalább olyan rangú, mint a mezőn lévő szám (1-4). Magasabb rangú családtagodat természetesen küldheted alacsonyabb rangot megkövetelő küldetésre.

- Annyi győzelmi pontot kapsz, amekkora számot a város alatti mezőre áttett **férfi családtagod** eredeti **karriersáv** mezője mutat (1-13). A kapott győzelmi pontot lépd le a **győzelmipont-sávon**.

- Vedd el a város feletti **diplomáciaiküldetés-mezőn** fekvő **szövetséglapkát** (ha van), ha el tudod azt képpel fölfelé helyezni a megfelelő karriermeződ mellett.

Lásd a 8. oldalon „A szövetséglapkák és a játékos tervek általános szabályai” fejezetet.

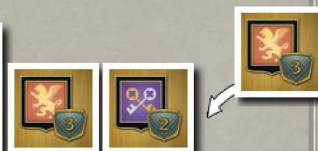
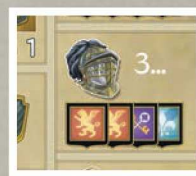
- Ha elvettél egy **szövetséglapkát**, azt a megfelelő karriermeződ mellé kell fektetned képpel fölfelé. A három közül a mellé a karriermeződ mellé kell tenned, amelyik karriersávról a **férfi családtag** figurádat elküldted diplomáciai küldetésre. Azaz ha a katonai **karriersávról** küldted el a családtagodat, az elvett **szövetséglapkát** a katonai karriermeződ mellé kell fektetned.

Emlékeztetőül: csak annyi, és annak a nagy háznak a **szövetséglapkáját** helyezheted el a karriermeződ mellett, amennyi és amelyik jelképeket a karriermezőn lévő pajzsok mutatnak.

Ha nem tudod a **szövetséglapkát** szabályosan elhelyezni, akkor az továbbra is a város feletti **diplomáciaiküldetés-mezőn** marad.

Megjegyzés: akkor is elhelyezheted a város alatti üres mezőn a **férfi családtag figurádat** (már ha rendelkezik a megfelelően magas ranggal), ha nem tudod elvenni a város feletti szövetséglapkát (akár azért, mert már nincs ott lapka, akár azért, mert az ott lévő lapka nem passzol a tervedhez), hiszen a családtagod elhelyezéséért a győzelmi pontot így is megkapod.

Lehet több **családtag figurád** is ugyanazon város alatti mezőkön.



Példa: Milánó városa alatt jelenleg egy 3-as értékű üres mező és két 4-es értékű üres mező van. (Lásd az ábrákat feljebb.)

A diplomáciai küldetés teljesítéséhez **piros**nak egy legalább 3-as rangú családtagját kell áthelyeznie a város alatti legkisebb értékű üres mezőre valamelyik **karriersávról** (mivel a Milánó alatti aktuálisan legalacsonyabb értékű üres mező 3-as).

Úgy dönt, hogy a katonai karriersáv legutolsó (13-as) mezőjén lévő figuráját fogja Milánóba küldeni, akinek 4-es a katonai rangja, tehát bőven megfelel erre a feladatra.



Elveszi a katonai karriersávból a férfi családtagját, elhelyezi a Milánó alatti jelenleg legkisebb (3-as értékű) mezőn, kap 13 győzelmi pontot, és elveszi a Milánó feletti **diplomáciaiküldetés-mezőről** a 3 győzelmi pont értékű **szövetséglapkát**, amit képpel felfelé elhelyez a játékos táblája katonai karriermezője mellett.

Példa 2.: Milánó városa alatt **piros** akciója után már csak két 4-es értékű üres mező maradt (lásd jobbra).

Kéknek ezért egy legalább 4-es rangú férfi családtagját kell ideküldenie, ha egy milánói diplomáciai küldetés akar sikeresen végrehajtani.

Úgy dönt, hogy a politikai karriersáv 9-es mezőjén álló (tehát 4-es rangú) figuráját küldi ide, akit elhelyez a Milánó alatti két 4-es értékű mező egyikén.

Mivel már nincs a Milánó feletti **diplomáciaiküldetés-mezőn** **szövetséglapka**, így **kék** nem jut ilyen lapkához az akciója nyomán, ellenben a 9 győzelmi pontot megkapja a családtagja elhelyezéséért.





Házasság

Az egyik női családtagodat egy előnyös házasság megkötésére utasíthatasz.

Egy házasságot az alábbiak szerint tudsz végrehajtani:

- Vedd el az egyik saját tartalékodban lévő **női családtagodat**, és tedd át a választott város alatti egyik üres, legkisebb számú mezőre. Ha két ugyanolyan értékű üres mező is van, akkor bármelyikre leteheted a kettő közül.

Hozomány: be kell fizetned a közös készletbe legalább annyi **Florint**, amekkora értéke annak a mezőnek van, ahová a női családtagodat elhelyezted. Ha akarsz, fizethetsz magasabb hozományt is, de maximum csak 4 **Florint**.

- 2-2 győzelmi pontot kapsz minden hozományként elköltött **Florin** után.
- Vedd el a város feletti **házasságmezőn** fekvő **szövetséglapkát** (ha van), ha el tudod azt képpel fölfelé helyezni a játékos táblád házasságmezője mellett.

Lásd a 8. oldalon „A szövetséglapkák és a játékos tervek általános szabályai” fejezetet.

- Ha elvettél egy **szövetséglapkát**, azt a **játékos táblád** házasságmezője mellé kell fektetned képpel fölfelé.

Emlékeztetőül: minden nagy háznak csak 1-1 **szövetséglapkáját** helyezheted el a házasságmeződ mellett.

Ha nem tudod a **szövetséglapkát** szabályosan elhelyezni, akkor az továbbra is a város feletti házasságmezőn marad.

Megjegyzés: akkor is elhelyezheted a város alatti üres mezőn a **női családtag figurádat**, ha nem tudod elvenni a város feletti **szövetséglapkát** (akár azért, mert már nincs ott lapka, akár azért, mert az ott lévő lapka nem passzol a tervedhez), hiszen a hozomány elköltéséért a győzelmi pontokat így is megkapod.

Lehet több **családtag figurád** is ugyanazon város alatti mezőkön.



Például: Firenze városa alatt a legalacsonyabb értékű üres mező jelenleg az 1-es. **Kék** szeretné, ha egy **női családtagja** előnyös házasságot kötne, így elhelyezi az 1-es értékű mezőn a saját tartalékában lévő **női családtag figuráját**. Úgy dönt, a maximálisan megengedett 4 **Florint** adja vele hozományként (a közös készletbe dob 4 **Florint**), amiért cserébe $4 \times 2 = 8$ győzelmi pontot kap. Ez után elveszi a Firenze felett lévő 2-es **szövetséglapkát**, és képpel fölfelé elhelyezi azt a **játékos táblája** házasságmezője mellett.



Utódok

Minden házas férfi családtag gyermekeket nemz.

Mint a család feje, te már házas vagy. Ezt jelképezi a játékos táblád bal felső arcképe melletti **menyasszonyfigura** ábrája.

Akár 4 további férfi utódodat is kiházasíthatod a játék során (a játékos táblád bal oldalán látható másik 4 arckép). Ez a 3. „jutalmak” fázis során történhet (lásd a 11. oldalt). Ha a 3. fázis során egy utódod megházasodik, egy fehér **menyasszonyfigura** kerül az arcképére.

Az utódok akció végrehajtásához annyi fehér **utódkockával** kell dobnod, ahány házas férfi van a családban (a családfőt is beleértve természetesen), azaz ahány fehér **menyasszonyfigura** (vagy annak ábrája) található a játékos táblád arcképein.

Az **utódkockák** dobásait külön-külön kell megvizsgálnod:



- a dobás értéke 1, 2 vagy 3: elvehetsz az általános közös tartalékból egy **női családtag figurádat**, és elhelyezheted azt a saját tartalékodban
- a dobás értéke 4, 5 vagy 6: elvehetsz az általános közös tartalékból egy **férfi családtag figurádat**, és elhelyezheted azt a saját tartalékodban

Ha már nincs elegendő **családtag figurád** az általános közös tartalékban, akkor csak annyit vehetsz el, amennyit még ott van.



Florin

Pénzre van szükséged a hatalom megszerzéséhez, és hatalomra van szükséged, hogy még több pénzt szerezhess.

Kapsz 3 **Florint** a közös készletből.



3. fázis: jutalmak

Miután minden játékos passzolt, a 3. fázis kezdődik. Hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

1. KEZDEMÉNYEZÉSSÁV PONTOZÁSA

Minden játékos annyi győzelmi pontot kap, mint amennyit a **kezdeményszávon** lévő korongja melletti szám.

Például: piros 9 győzelmi pontot kap, kék és lila egyaránt 4-4 győzelmi pontot, míg sárga nem kap győzelmi pontot a kezdeményszávon.



2. ÚJ KÖRSORREND

- Tedd egy oszlopba a **kezdeményszávon** legelső mezőjén a játékosok korongjait úgy, hogy a legutóbbi korongsorrend megmaradjon.

A **kezdeményszávon** legelől lévő korong kerül az oszlop legtetejére, a 2. korong a 2. helyre, stb. Ha azonos mezőn van két korong, akkor a felül lévő kerül az oszlopban magasabb helyre.

A **kezdeményszávon** így összerakott oszlopában a korongok sorrendje mutatja meg a következő kör játékos sorrendjét.

- Helyezd el a **játékosrend-sávon** a korongokat a **kezdeményszávon** legelső mezőjén összeállított oszlop sorrendjének megfelelően.



3. JUTALOMLAPKÁK

Minden játékos adja össze a játékosablaja akciómezőire elhelyezett **akciókockái** összértékét, és ellenőrizze, hogy ez magasabb-e a küszöbértéknél.

Normál esetben a küszöbérték **13**, de ez 22-re növelhető a megfelelő **feladatlapka** megszerzésével (lásd a referencialapot).

Ha egy játékos **akciókockáinak** összege egyenlő, vagy kisebb az aktuális küszöbértékével, akkor megkapja a jutalmát ebben a fordulóban. Ha nem, semmi nem történik.

A játék elején **7 jutalomlapka** került felcsapásra a játéktábla jutalomterületére (**5 bónuszlapka** és **2 győzelmipont-lapka**).



1-5. FORDULÓ

BÓNUSZ

Játékos sorrendben minden küszöbértéket meg nem haladó játékos választhat egyet az alábbiak közül:

- megkapja az aktuális fordulóhoz tartozó **bónuszlapka** és a felette feltüntetett bónuszokat (lásd a referencialapot)

VAGY

- kap **3 Florint** és az aktuális **bónuszlapka** feletti bónuszokat

Például: ez az 1. forduló, így a „+1 diplomáciai küldetés” jutalomlapka az aktuális. **Piros** és **lila** kockáinak összértéke a küszöbérték felett van, így ők semmit nem kapnak. **Kék** a jutalomlapkát választja, és végrehajt egy extra diplomáciai küldetést. **Sárga** a 3 Florint választja. Mindketten kiházasíthatják az egyik férfi utódjukat is a fentiekben túl.

ESKÜVŐ

Minden **bónuszlapka** felett található egy fehér menyasszony szimbólum is, így (akár a **bónuszlapka** bónuszát, akár a **3 Florint** választottad), kiházasíthatod az egyik férfi utódodat is (ha meg van olyan, akinek nincs felesége).

Ebben az esetben vegyél el fehér **menyasszonyfigurát** a közös készletből, és tedd a játékosablád legfelső üres férfi arcképére, arra, akinek még nincs menyasszonya. Ha az arckép mellett győzelmi pont is található, azonnal megkapod a feltüntetett győzelmi pontot (2 vagy 5).

A 2-5. fordulóban 2-2 **Florint** is kapsz a menyasszony mellett.



6-7. FORDULÓ

Minden küszöbértéket meg nem haladó játékos megkapja az aktuális fordulóhoz tartozó **győzelmipont-lapka** jutalmát (lásd a referencialapot).

Mindezen felül ezek a játékosok egyszer elkölthetnek **5 Florint**, hogy kapjanak további 5 győzelmi pontot.

A fázis legvégén dobd el az aktuális **jutalomlapkát**. Ez segít nyomon követni a fordulókat. Minden esetben a legelől lévő jutalomlapkát kell használnotok. Ezután tegyetek vissza minden figurát a küszöbmezőről az általános közös tartalékba, ha volt ott figura (lásd a referencialapot).

A játék vége

Miután a 7. forduló is véget ért, minden játékos győzelmi pontokat kap az alábbiak szerint:

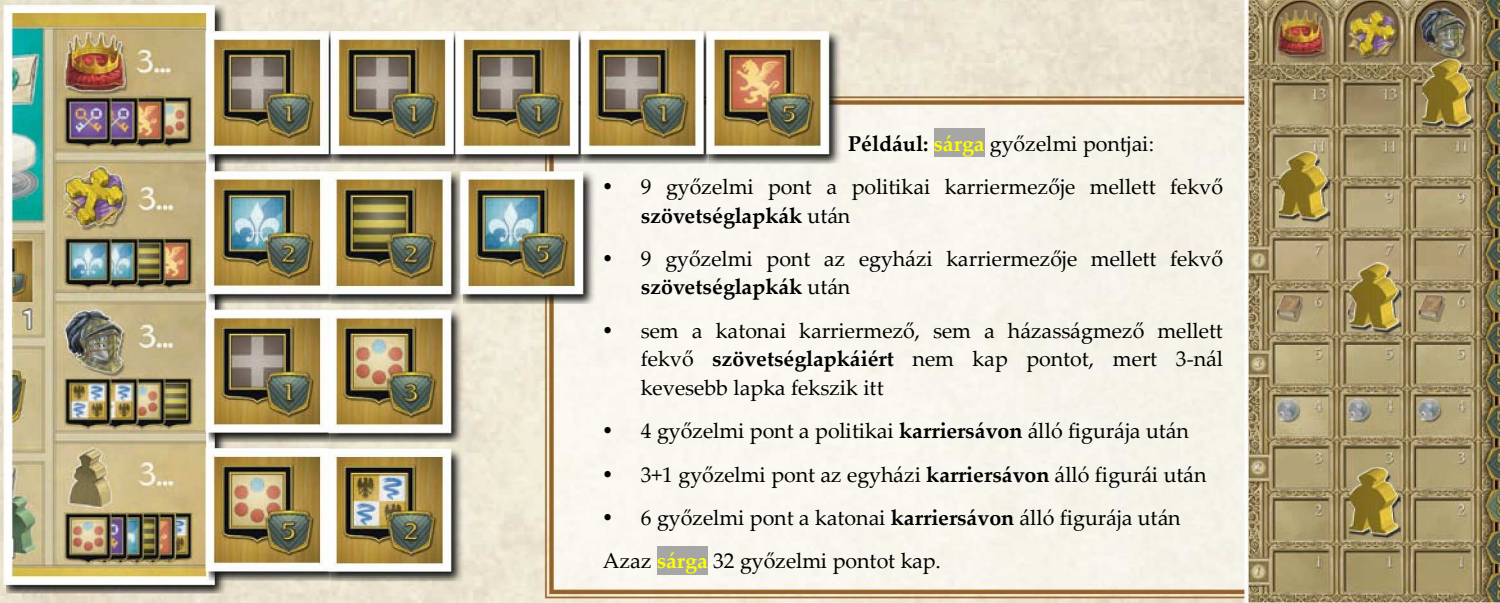
1. KÉPZETT FÉRFI CSALÁDTAGOK

Minden játékos a **karriersávon** megmaradt **férfi családtagjai** után fele annyi győzelmi pontot kap (lefelé kerekítve), mint amekkora számú mezőn a családtagok éppen állnak.

2. SZÖVETSÉGLAPKÁK

Minden játékosnak, akinek egy karriermezője, vagy a házasságmezője mellett legalább 3 **szövetséglapka** fekszik (mindegy, hogy képpel felfelé, vagy képpel lefelé néző), megkapja ezen mező mellett fekvő **szövetséglapkái** összértékét.

A **legtöbb győzelmi pontot összegyűjtő játékos megnyeri a játékot**. Döntetlen esetén az nyer közülük, akinek a kezdeményezés sáv utolsó mezőjén lévő oszlopban feljebb van a korongja.



Például: sárga győzelmi pontjai:

- 9 győzelmi pont a politikai karriermezője mellett fekvő **szövetséglapka**k után
- 9 győzelmi pont az egyházi karriermezője mellett fekvő **szövetséglapka**k után
- sem a katonai karriermező, sem a házasságmező mellett fekvő **szövetséglapkáiért** nem kap pontot, mert 3-nál kevesebb lapka fekszik itt
- 4 győzelmi pont a politikai **karriersávon** álló figurája után
- 3+1 győzelmi pont az egyházi **karriersávon** álló figurái után
- 6 győzelmi pont a katonai **karriersávon** álló figurája után

Azaz **sárga** 32 győzelmi pontot kap.

Győzelmi pont áttekintő

Az alábbiakban összefoglaljuk, hogy miként juthatsz győzelmi pontokhoz a játék során:

A **játék során** győzelmi pontot kaphatsz:

- egy **diplomáciai küldetés** végrehajtásáért (1-13 pont, attól függően, hogy a **karriersáv** melyik mezőjén állt a **férfi családtag figurád**)
- egy **házasság akció** végrehajtása (2-8 pont, attól függően, hogy mekkora hozományt fizettél ki)
- győzelmi pontokhoz juthatsz minden forduló 3. fázisában, ha a **kezdeményezéssávon** a korongodat feljebb léptetted
- győzelmi pontokhoz juthatsz az 1-5. forduló 3. fázisában, ha a 3. vagy 4. férfi családtagod házasodik meg
- bónusz győzelmi pontokhoz juthatsz a 6. és 7. forduló 3. fázisában (a kapott pontok függenek a felcsapott **győzelmipont-lapkáktól**)
- bizonyos **segítők** aktiválásával (lásd a referencialapot)

A **játék végén** győzelmi pontot kaphatsz:

- minden **karriersávon** megmaradt **férfi családtag figurád** után (fele annyi pont, lefelé kerekítve, mint amekkora értékű mezőn a figura áll)
- a karriermezőid és a házasságmezőid mellé fektetett **szövetséglapkáid** után (de csak azok mezők számítanak, amelyek mellett legalább 3 lapka fekszik)

Szerzők: Andrea Chiarvesio és Pierluca Zizzi

Grafika: Mariano Iannelli

Szabályok felülvizsgálata: Paul Grogan - Korrektorok: Ori Avtalion, Dave Halliday, Travis D. Hill, Efka Bladukas

A szerzők köszönetet mondanak minden játékosvezetőnek a nagyszerű támogatásukért és értékes javaslataikért!

Ha kérdésed, megjegyzésed és javaslatod lenne, írd nekünk:

games@whatsyourgame.eu

weboldal: www.whatsyourgame.eu

facebook.com/whatsyourgame.eu

twitter.com/WhatsYourGameEU

© 2015 All rights reserved by

What's Your Game GmbH



Sigmorie

Referencialap

Segítők

SEGÍTŐK AKTIVÁLÁSA - ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

Miután elvettél egy **akciókockát**, elhelyezted azt a megfelelő akciómezőn, majd végrehajtottad ez egyik választható akciót (**segítő felbérése**, **feladat akció**, vagy **Signoria**), aktiválhatod egy vagy több **segítőd**et, amelyek ezen akciómeződdel azonos oszlopban vannak (azaz itt nem a gyűrű színét kell figyelembe vened).

Választhatsz, hogy melyik **segítőd**et (segítőidet) akarod aktiválni, de felülről lefelé haladva kell döntened.

Fontos: ahhoz, hogy a **segítőd**et aktiválni tudd, minden esetben el kell helyezni a felettük lévő üres akciómezőben egy **akciókockát**, majd végre kell hajtani az akciómező 3 lehetséges akciójának egyikét. Más módon nem aktiválhatod őket.

Például: **piros** egy türkizkék **akciókockát** választott a játéktábla kockaterületéről (egy 3-as értékűt), majd elhelyezi azt az üres, türkizkék akciómezőjében. Mivel a kocka értéke (3) 2-vel kisebb, mint az akciómezőre nyomtatott szám (5), így ezért 2 **Florint** kell fizetnie.

Úgy dönt, hogy a **feladat akció**t kívánja végrehajtani a 3 lehetséges közül, amit végre is hajt.

Már 3 **segítője** is van a türkizkék oszlopban, amik mindegyikét aktiválhatná szép sorban, felülről lefelé. Úgy dönt, hogy csak a legfelső és a középső **segítőjét** kívánja aktiválni, az alsót nem.



Végrehajthatsz egy bónusz városakciót (diplomáciai küldetés - férfi figura, vagy házasság - női figura), de nem veheted el a város megfelelő mezőjén lévő **szövetséglapkát** (még ha amúgy el is tudnád).



Ehelyett húzz egy **szövetséglapkát** a tartalékból képpel lefelé (anélkül, hogy megnéznéd), majd tedd vagy a 3 karriermeződ egyike, vagy a házasságmeződ mellé (attól függően, hogy egy bónusz diplomáciai küldetést, vagy házasságot hajtottál-e végre).

Emlékeztetőül: nincs korlátozva, hogy egy karriermeződ, vagy a házasságmeződ mellett hány képpel lefelé néző **szövetséglapkád** lehet.



Dobhatsz egyszer a fehér **utódkockával**, és kapsz vagy egy **női** (1-3-as dobás), vagy egy **férfi** (4-6-os dobás) **családtag figurát** az általános közös tartalékból.



1-1 **győzelmi pontot** kapsz minden városban elhelyezett **férfi családtag figurád** után.



Húzz egy **szövetséglapkát** a tartalékból képpel lefelé (anélkül, hogy megnéznéd), majd tedd vagy a 3 karriermeződ egyike, vagy a házasságmeződ mellé.



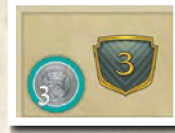
Kapsz 3 **haladáspon**t, amelyet eloszthatsz az ábrázolt (kezdeményezés, vagy karrier) sávok között.



A választásod szerint kapsz egy **női** vagy egy **férfi családtag figurát** az általános közös tartalékból.



Kapsz annyi **haladáspon**t az ábrázolt (kezdeményezés, vagy karrier) sávon, amekkora értékű kockát az akciómeződre tettél.



Kapsz 3 győzelmi pontot.



Például: egy 4-es értékű szürke **akciókockát** helyeztél el a szürke akciómeződben, majd aktiválod ezen oszlop **segítőjét**. 4 **haladáspon**t kapsz a katonai karriersávon.



Kapsz 3 **Florint**.



Végrehajthatsz egy általad választott tetszőleges színű férfi-, vagy női soron lévő **feladat akció**t, de csak egyetlen **férfi**, vagy **női családtag figurát** költethsz el. Az olyan feladat akciót, amihez egynél több figura kell (pl. házasság, diplomáciai küldetés) ezzel a **segítővel** nem hajthatod végre.

Feladatlapkák

Emlékeztető: ha egy **feladat akciót** akarsz végrehajtani, akkor ki kell választanod az épp most elhelyezett **akciókockáddal** megegyező színű 2 feladatmező egyikén fekvő **feladatlapkát**, majd el kell költened 1 vagy több **férfi** vagy **női családtag figurádat**, hogy végrehajthasd a **feladatlapka** bónusz akcióját.

Azt, hogy **férfi** vagy **női családtag figurákat** kell elköltened, a **feladatlapka** sora (az akciómezőre nyomtatott szimbólum) határozza meg: a felső sor **feladatlapkához női családtag figurákat** kell elköltened, az alsó sor **feladatlapkához férfi családtag figurákat**. Az elköltendő figurák számát a **feladatlapka** jobb alsó sarkában szereplő szám mutatja meg.

Ha nem egy konkrét számot látsz a **feladatlapka** jobb alsó sarkában, hanem a „...3” feliratot, az azt jelenti, hogy a választásod szerint 1-3 **családtag figurádat** tudod elkölteni, és ezt a bónusz akciót annyiszor hajthatod végre egymás után, ahány **családtag figurát** elköltöttél rá.

Például: a türkizkék **akciókockához** tartozó felső **feladatlapka** 2-2 **haladáspontra** ad a katonai karriersávon minden elköltött **női családtag** után. 1-3 **női családtag figurát** költhetsz el. Ha úgy döntesz, hogy 2 **női családtag figurát** szánsz erre a **feladatlapkára**, tedd vissza őket az általános közös tartalékba, majd kapsz $2 \times 2 = 4$ **haladáspontra** a katonai karriersávon.

Ha az alsó **feladatlapkát** választod, akkor el kell költened 2 **férfi családtag figurádat**, majd végrehajthatsz 1 (de csak egyetlen) **bónusz házasság akciót**.



El kell költened 1-3 **családtag figurádat**, hogy kétszer annyi **haladáspontra** kapj a jelölt (egyházi, katonai, vagy politikai) **karriersávon**.



Egy kapott **haladáspontra** mindenképp el kell költened az adott karriersávon, de nem muszáj az összest. Az el nem költött **haladáspontra** elvesznek.



El kell költened 1-3 **családtag figurádat**, hogy kétszer annyi **haladáspontra** kapj a **kezdeményezéssávon**.



El kell költened 1 **családtag figurádat**, hogy húzhasd egy **szövetséglapkát** a tartalékból képpel lefelé (anélkül, hogy megnéznéd), majd elhelyezhesd vagy a 3 karriermező egyikére, vagy a házasságmező mellé.



Ráteheted a küszöbmezőre 1-3 **családtag figurádat**, hogy a 3. fázisban a 13-as küszöbértéked háromszor ennyivel emelkedjen (+3, +6, vagy +9).



El kell költened 2 **családtag figurádat**, hogy végrehajthasd az ábrázolt **bónusz akciót** (házasság, vagy diplomáciai küldetés akció).



El kell költened 1-3 **családtag figurádat**, hogy kétszer annyi **Florint** kapj a közös készletből.



El kell költened 1-3 **családtag figurádat**, hogy kapj az általános közös készletből 1-3 általad választott nemű (férfi vagy nő) **családtag figurát**.

Jutalomlapkák

Megjegyzés: a jutalomlapkákat az újonnan meghatározott játékos sorrendben kell végrehajtani. Minden küszöbértéket meg nem haladó játékos KAP:



Végrehajthatja az ábrázolt **bónusz akciót** (diplomáciai küldetés akció, vagy házasság akció).



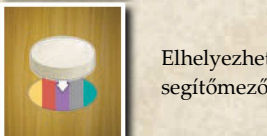
2 ábrázolt (férfi vagy női) **családtag figurát** az általános közös készletből.



5 **haladáspontra**, amit tetszőlegesen eloszthat a 3 karriersáv között / 3 **haladáspontra** a **kezdeményezéssávon**.



Húzhat egy **szövetséglapkát** a tartalékból képpel lefelé (anélkül, hogy megnéznéd), majd elhelyezheti azt vagy a 3 karriermezőjére egyikre, vagy a házasságmezőjé mellé.



Elhelyezhet egy fehér **segítő** korongot ingyen az egyik üres **segítőmezőjén**.



Egy **bónusz akciókockát**. El kell távolítani előtte a játékosabláján lévő összes **akciókockát**, majd a játékosablán levők közül elvehet egy (ötödik) **akciókockát**, elhelyezheti a hozzá tartozó akciómezőjén, választhat egyet a 3 lehetséges akció közül, és még az ebben az oszlopban lévő **segítőit** is használhatja.

Ezen ötödik **bónusz akciókocka** elhelyezése ingyenes lesz, az értékétől függetlenül.



2-2 **győzelmi pontot** kap minden játékosabláján lévő **segítője** után.



4-4 **győzelmi pontot** kap minden olyan város után, ami alatti mezőn elhelyezte legalább 1 **női / férfi családtag figuráját**.



2-2 **győzelmi pontot** kap minden város alatti mezőn elhelyezett **női / férfi családtag figurája** után.