



Lorenzo

il Magnifico

Zasady gry

W grze Lorenzo il Magnifico gracze przenoszą się do renesansowych Włoch, gdzie każdy z nich wciela się w głowę szlacheckiego florenckiego rodu. Celem rozgrywki jest pozyskiwanie prestiżu i sławy, niezbędnych do zdobycia punktów zwycięstwa. By to osiągnąć, gracze będą wysyłać członków swoich rodzin w różne części miasta, gdzie ci podejmą się powierzonych im zadań. W niektórych miejscach można pozyskać niezbędne zasoby; w innych karty rozwoju reprezentujące nowe włości, sponsorowane budynki, wpływowe postaci lub istotne przedsięwzięcia; a w jeszcze innych można aktywować efekty wspomnianych kart. Poszczególni członkowie rodziny nie są tacy sami. Na początku każdej rundy wykonuje się rzut 3 kośćmi, w celu ustalenia wartości poszczególnych członków każdej rodziny. Dlatego też gracze muszą skrupulatnie decydować, gdzie wysłać swoich bardziej wartościowych krewnych.

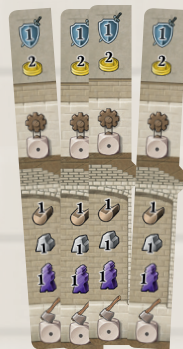
Punkty zwycięstwa można zdobywać na kilka sposobów i każda rodzina musi znaleźć ten, który najbardziej jej odpowiada. Jednak należy także zwracać baczność uwagę na relacje z Kościołem. Rozgrzywka podzielona jest na 3 okresy, a każdy z nich składa się z 2 rund. Na koniec okresu gracze muszą dać dowód swej wiary. Każdy, kto nie spędził wystarczająco czasu na modlitwie, musi ponieść surową karę. Po zakończeniu 6 rundy gracze podliczają swoje wyniki, a zwycięzcą zostaje ten, kto zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa.

Elementy gry

1 plansza



4 plansze osobiste



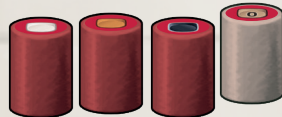
4 żetony premii osobistej



Monety
(o nominale 1 oraz 5)



3 kości
(biała, czarna,
pomarańczowa)



12 znaczników
ekskomuniki
(po 3 w każdym kolorze
gracza)

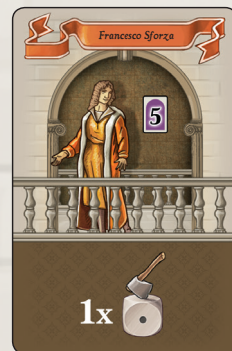


16 dysków
(po 4 w każdym kolorze
gracza)



21 żetonów ekskomuniki

- 4 zestawy naklejek
- Woreczki strunowe
- Zasady gry
- Arkusze pomocy



20 kart osobistości

Drewniane zasoby:



Drewno
(16x małe,
4x duże)



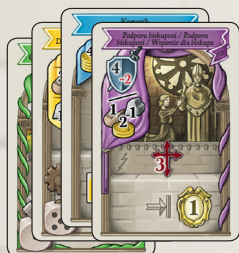
Kamień
(16x mały,
4x duży)



Sługa
(18x mały,
5x duży)



4 żetony zakrywające

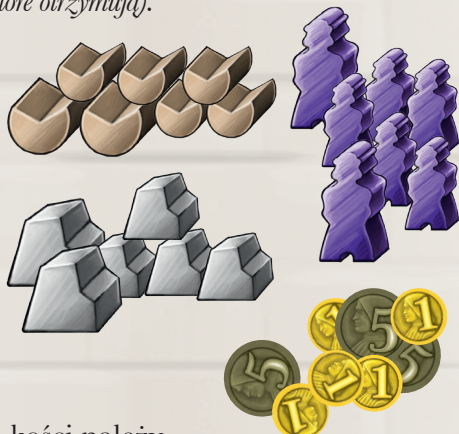


96 kart rozwoju
(w 4 rodzajach, podzielone
na 3 okresy)

Przed pierwszą rozgrywką należy nałożyć naklejki na członków rodziny (walcowane pionki). Tło naklejki musi być takie samo, jak kolor pionka, na który jest naklejana. Naklejki z kolorowymi kośćmi należy nałożyć na pionki z każdego zestawu. Naklejki z neutralną kością i wartością 0 należy nałożyć na 4 pionki w kolorze neutralnym.

Przygotowanie gry

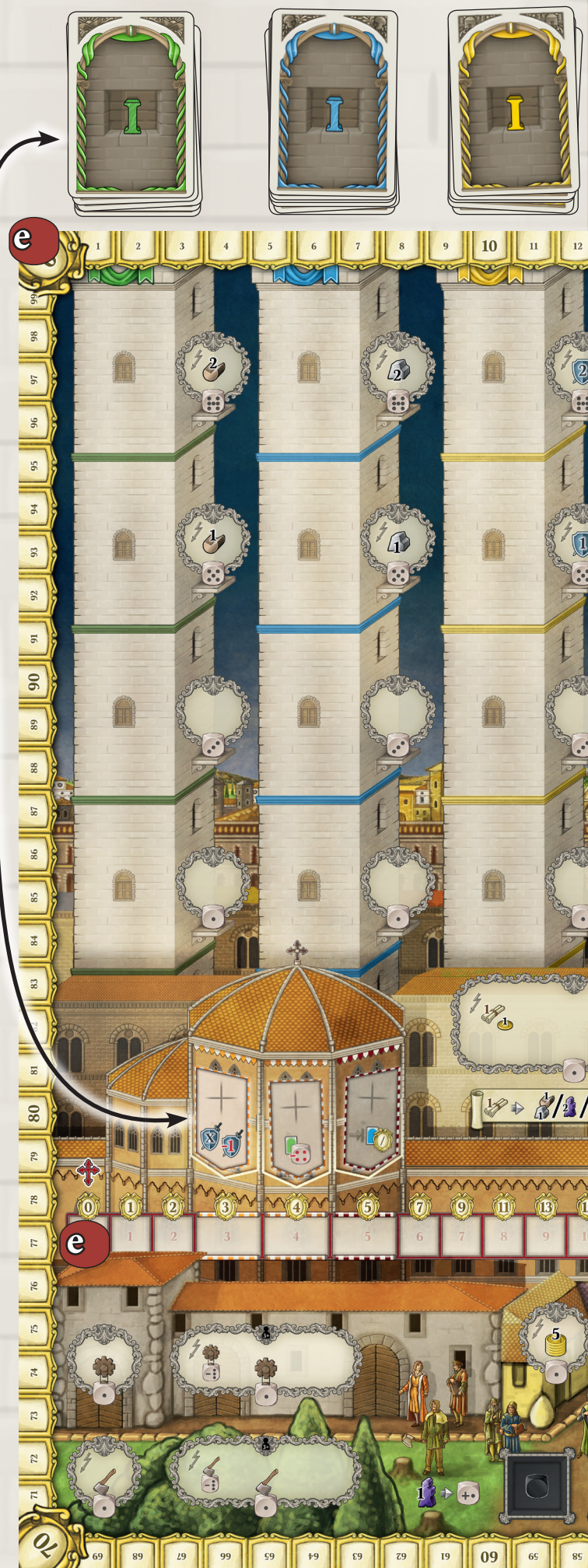
- 1 Planszę należy umieścić na środku stołu.
- 2 Karty rozwoju należy podzielić zgodnie z rodzajami i okresami (*kolorem oraz wartością na rewersie*). Każdą (*złożoną z 8 kart*) talię należy osobno potasować. Należy przygotować 4 osobne talie (*po jednej dla każdego rodzaju*) – karty z trzeciego okresu należy umieścić na spodzie, na nich karty z drugiego okresu, a na szczycie talii karty z pierwszego okresu. Poszczególne talie należy ułożyć obok planszy, w pobliżu wież.
- 3 Żetony ekskomuniki należy podzielić zgodnie z okresami (*wartościami na rewersie*), następnie je osobno wymieszać i wylosować z każdego stosu po jednym żetonie i umieścić na odpowiednim polu na planszy (*pozostałe żetony należy odłożyć z powrotem do pudełka*).
- 4 Zasoby oraz monety należy umieścić obok planszy, gdzie tworzą pulę ogólną. Małe zasoby mają wartość 1, natomiast duże mają wartość 5. Uznaje się, że pula zasobów jest nieograniczona (*jeśli graczom skończą się zasoby, powinni w jakiś sposób, np. notując, oznaczać nowe, które otrzymują*).



- 5 3 kości należy umieścić obok planszy.



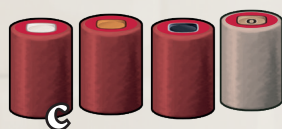
- 6 Podczas rozgrywki 2-osobowej wszystkie żetony zakrywające należy umieścić na odpowiednich polach (*oznaczonych symbolami 3+ oraz 4*). Podczas rozgrywki 3-osobowej 2 małe żetony zakrywające należy umieścić na odpowiednich polach (*oznaczonych symbolem 4*).





7 Każdy gracz wybiera sobie kolor i otrzymuje:

a planszę osobistą

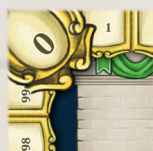


b 1 żeton premii osobistej (w grze podstawowej gracze używają pokazanej tu strony żetonu).

c 3 członków rodziny w swoim kolorze oraz członka rodziny w kolorze neutralnym, z naklejką w ich kolorze

d 3 znaczniki ekskomunikacji

e 4 dyski. Po jednym dysku należy umieścić na polach 0 toru punktów zwycięstwa, torze punktów wojska oraz torze punktów wiary. Ostatni dysk należy umieścić na torze kolejności.



Tor punktów zwycięstwa



Tor punktów wojska



Tor punktów wiary



Tor kolejności

f 2 drewna, 2 kamienie, 3 sługi

8 W losowy sposób należy ustalić kolejność graczy i zgodnie z nią ułożyć dyski na torze kolejności.

9 Pierwszy gracz otrzymuje 5 monet, drugi 6, trzeci 7, a czwarty 8.



Lorenzo il Magnifico to skomplikowana gra strategiczna. W tej części prezentujemy zasady gry podstawowej, idealnej jako wprowadzenie dla nowych graczy. W celu rozegrania pełnej gry należy zapoznać się z zasadami zaawansowanymi ze strony 12, a następnie dodać je do zasad podstawowych.

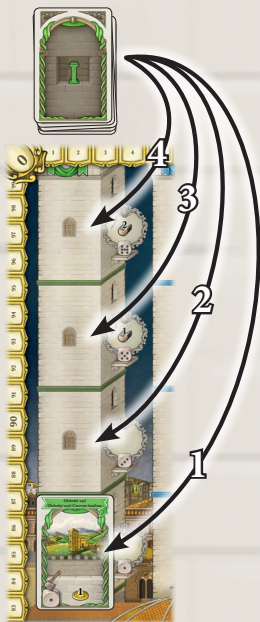
Przebieg gry

Rozgrywka w Lorenzo il Magnifico podzielona jest na 3 okresy, z których każdy dzieli się na 2 rundy – rozgrywka składa się łącznie z 6 rund. Każda runda podzielona jest na 4 fazy:

- A Przygotowanie rundy
- B Akcje
- C Raport do Watykanu (tylko podczas rund 2, 4 oraz 6, czyli na koniec okresu)
- D Koniec rundy

A Przygotowanie rundy

- ☛ Z wierzchu każdej talii należy dobrać 4 karty rozwoju i położyć je na odpowiednich polach na planszy, robiąc to od dołu, do góry.



- ☛ Pierwszy gracz rzuca kośćmi i umieszcza je na odpowiednich polach na planszy.



B Akcje

Zgodnie z kolejnością gracze muszą wykonać swoje akcje.

W celu wykonania akcji gracz musi ustawić jednego członka swojej rodziny na polu akcji, a następnie wykonać akcję powiązaną z danym polem.

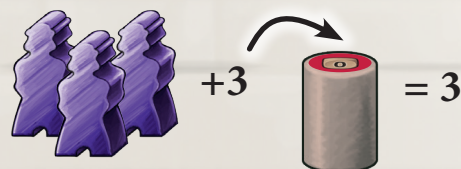
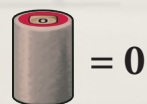
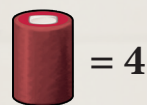
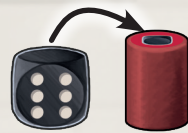
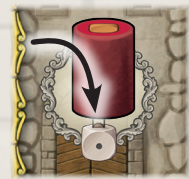
Na górze każdego członka rodziny znajduje się symbol (*w kolorze kości lub neutralnym*). Symbol ten powiązany jest z wartością odpowiadającą mu kości.

Każdy członek rodziny może wykonać akcję o wartości odpowiadającej mu kości (*na przykład, jeśli na białej kości wypadnie 4, wszyscy członkowie rodzin z symbolem białej kości mają w danej rundzie wartość 4*). Neutralni członkowie rodzin mają wartość 0 (*kolorowa naklejka przypomina, do której rodziny należy dany neutralny członek rodziny*).

Niektóre akcje wymagają członka rodziny o wartości 1. Inne zaś potrzebują wyższych wartości. Niektóre akcje pozwalają graczom wybrać wartość członka rodziny odpowiednio do potrzeb. Minimalna wartość wymagana dla danej akcji jest przedstawiona w symbolu kości pod polem danej akcji.

Uwaga: członek rodziny o określonej wartości zawsze może wykonać akcję wymagającą niższej wartości.

Przed ustawieniem członka swojej rodziny na polu akcji gracz zawsze może wydać sługi, aby zwiększyć wartość swojego członka rodziny. Robi to w stosunku 1:1, bez ograniczeń (*na przykład: gracz może wydać 3 sługi, aby zwiększyć o 3 wartość swojego neutralnego członka rodziny*).



W grze dostępnych jest 5 obszarów, na których można ustawić członków rodziny. Dla poszczególnych obszarów zastosowanie mają różne zasady.

Wieże z kartami rozwoju

W grze występują 4 wieże, a każda z nich ma 4 poziomy. Na każdym poziomie dostępne jest pole akcji, pozwalające graczowi zabrać powiązaną z nim kartę oraz skorzystać z premii (jeśli ta jest dostępna).

Karty

W grze dostępne są 4 rodzaje kart rozwoju: włości (zielone), budynki (żółte), postacie (niebieskie) oraz przedsięwzięcia (fioletowe).

Wszystkie karty, za wyjątkiem włości, mają w lewym górnym rogu wskazany koszt. Kiedy gracz bierze daną kartę (w efekcie ustawienia członka rodziny, bądź natychmiastowego efektu innej karty), to zawsze musi pokryć jej koszt.

Większość kart posiada efekt natychmiastowy, który został zaprezentowany w środkowej części karty, obok symbolu błyskawicy. W wyniku jego działania gracze mogą otrzymywać zasoby, punkty (zwycięstwa, wojska lub wiary) lub akcje dodatkowe. Akcją dodatkową może być zabranie karty bez potrzeby ustawienia członka rodziny lub wykonanie akcji Zbiory/Produkcja (patrz strona 8).

Większość kart posiada trwały efekt, który został zaprezentowany w dolnej części karty. Poszczególne rodzaje kart posiadają trwały efekt, który jest aktywowany w różny sposób.



Włości

Włości nie mają kosztu, jednak nie tak łatwo jest je zdobyć. Aby móc zabrać nową kartę włości gracz musi umieścić ją na pierwszym od lewej wolnym polu na swojej planszy osobistej (w dolnym rzędzie).



Pierwsze 2 pola są zawsze dostępne. Pozostałe staną się dostępne wraz ze wzrostem siły wojskowej gracza. Na każdym polu w dolnym rzędzie planszy osobistej (za wyjątkiem 2 pierwszych pól) można zobaczyć liczbę punktów wojska wymaganych do umieszczenia tam karty. Gracz nie musi wydawać żadnych punktów wojska, aby umieścić kartę na danym polu, po prostu musi posiadać je w odpowiedniej liczbie w momencie umieszczania tam karty (po umieszczeniu karty warunek ten jest zakrywany i można o nim zapomnieć.)



Włości są ważnym źródłem towarów. Ich trwałe efekty są aktywowane przy pomocy akcji Zbiory. (Patrz „Aktywowanie trwałych efektów” na stronie 8).

Dodatkowo, na koniec gry zapewniają punkty zwycięstwa odpowiednio do całkowitej liczby kart włości posiadanych przez gracza (patrz „Koniec gry i ostateczne podliczenie punktów” na stronie 11).

= Weź wskazaną liczbę zasobów lub punktów.

= Wykonaj wskazaną akcję o określonej wartości, bez ustawiania członka rodziny.

= Zapłać zasobami lub punktami przedstawionymi po lewej, aby otrzymać zasoby lub punkty przedstawione po prawej, tylko raz na aktywację (jeśli widoczne są dwie strzałki, gracz musi wybrać, którą z opcji wykonuje).

= Otrzymujesz monety lub punkty zwycięstwa przedstawione po lewej, odpowiednio do posiadanej liczby kart lub punktów wojska przedstawionych po prawej.

= Otrzymujesz zniżkę w zasobach przedstawionych z prawej, kiedy bierzesz wskazany rodzaj karty.

= Kiedy wykonujesz określoną akcję (Zbiory, Produkcja lub Zabranie określonej karty), zwiększ wartość swej akcji o wskazaną liczbę kropek.

Budynki

Budynki zawsze mają koszt wyrażony w zasobach (*drewnie, kamieniach, sługach, monetach*). Kiedy gracz zdobywa kartę budynku, musi wydać wymagane zasoby i odłożyć je do puli ogólnej. Jeśli nie ma wymaganych zasobów, nie może wziąć danej karty.



Budynek należy umieścić w odpowiedniej części planszy osobistej (*w górnym rzędzie*) na pierwszym polu od lewej. Budynki zapewniają zasoby, bądź pozwalają graczowi na wymianę jednych zasobów na inne albo na punkty. Ich trwałe efekty są aktywowane przy pomocy akcji Produkcja (*patrz „Aktywowanie efektów trwałych” na stronie 8*).

Przykłady efektów trwałych:



Zapłać 1 drewno, aby otrzymać 3 punkty zwycięstwa
LUB zapłać 3 drewna, aby otrzymać 7 punktów zwycięstwa.



Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdą kartę postaci, którą masz obok swojej planszy osobistej.



Zapłać 4 monety, aby otrzymać 3 drewna i 3 kamienie.



Zapłać 1 drewno
LUB 1 kamień, aby otrzymać 2 punkty wiary.

Postacie

Postacie zawsze mają koszt wyrażony jedynie w monetach. Kiedy gracz zdobywa kartę postaci, musi wydać wymaganą liczbę monet i odłożyć je do puli ogólnej. Jeśli nie ma wymaganej liczby monet, nie może wziąć danej karty. Karty postaci należy umieszczać w rzędzie obok planszy osobistej (*zaczynając od prawego dolnego rogu planszy*).



Efekty natychmiastowe niektórych postaci mogą zapewnić graczowi możliwość wykonania akcji dodatkowej bez potrzeby ustawienia członka rodziny. W takim wypadku normalnie stosuje się wszystkie zasady związane z daną akcją.

Przykłady efektów natychmiastowych:

Otrzymujesz 1 punkt wiary. Dodatkowo możesz wykonać akcję o wartości 4, aby wziąć kartę dowolnego rodzaju bez ustawiania członka rodziny (możesz zmienić wartość akcji przy pomocy sług i efektów kart). Normalnie płacisz 3 dodatkowe monety, jeśli wybrana wieża jest już zajęta i otrzymujesz dodatkowe zasoby z trzeciego/czwartego poziomu (patrz strona 7).



Wykonaj akcję o wartości 6, aby wziąć kartę budynku bez ustawiania członka rodziny (możesz zmienić wartość akcji przy pomocy sług i efektów kart). Koszt zabieranej przez ciebie karty zostaje zredukowany o 1 drewno i 1 kamień. Normalnie płacisz 3 dodatkowe monety, jeśli wybrana wieża jest już zajęta i otrzymujesz dodatkowe zasoby z trzeciego/czwartego poziomu (patrz strona 7).



Otrzymujesz 2 punkty wiary. Dodatkowo możesz wykonać akcję Zbiory o wartości 4, bez ustawiania członka rodziny. Możesz zapłacić sługami, aby zwiększyć wartość akcji (jeśli masz karty modyfikujące wartość Zbiorów, uwzględnij ich działanie).



Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdą kartę postaci, która znajduje się obok twojej planszy osobistej (z tą włącznie).



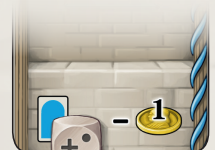
Otrzymujesz 3 różne przywileje rady.



Trwałe efekty postaci są aktywowane w określonych okolicznościach (*na ogół, kiedy gracz wykonuje inną akcję*). Niektóre z nich zapewniają premię do wartości akcji, a inne zniżkę do kosztu.

Przykłady efektów trwałych:

Ileokroć wykonujesz akcję w celu wzięcia karty postaci (w wyniku ustawienia członka rodziny lub poprzez efekt innej karty), zwiększ o 2 wartość danej akcji. Dodatkowo, koszt zabieranej przez ciebie karty zostaje zmniejszony o 1 monetę.



Ileokroć wykonujesz akcję Zbiory (w wyniku ustawienia członka rodziny lub poprzez efekt innej karty), zwiększ o 2 wartość danej akcji.



Nie otrzymujesz premii, kiedy bierzesz kartę rozwoju z trzeciego lub czwartego poziomu wieży (w wyniku ustawienia członka rodziny lub poprzez efekt innej karty).



Dodatkowo, karty postaci zapewniają punkty zwycięstwa na koniec gry, odpowiednio do całkowitej liczby kart postaci posiadanych przez gracza (*patrz „Koniec gry i ostateczne podliczenie punktów” na stronie 11*).

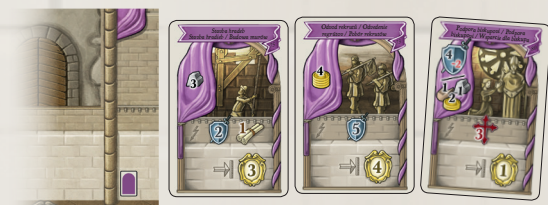
Przedsięwzięcia

Przedsięwzięcia mają koszt wyrażony w zasobach lub punktach wojska. Niektóre przedsięwzięcia mają podwójny koszt, co oznacza, że gracz może wybrać, który z kosztów zapłaci. Jeśli gracz nie ma wymaganych zasobów lub punktów, nie może ustawić swojego członka rodziny, aby wziąć daną kartę.

Ten symbol oznacza, że gracz musi zapłacić 2 punkty wojska i może to zrobić, jeśli przed zabraniem karty ma co najmniej 4 punkty wojska (gracz cofa swój dysk na torze punktów wojska).

ALBO musi zapłacić przy pomocy zasobów.

Karty przedsięwzięć należy umieszczać w rzędzie obok planszy osobistej (zaczynając od prawego górnego rogu planszy).



Trwałe efekty przedsięwzięć zawsze są aktywowane na koniec gry, podczas ostatecznego podliczania punktów (patrz „Koniec gry i ostateczne podliczenie punktów” na stronie 11).

Zasady ustawiania członka rodziny w wieży

- Członek rodziny, którego gracz chce ustawić w wieży, musi mieć określoną wartość, odpowiednią do poziomu, na którym ma się znaleźć:



Na pierwszym poziomie gracz musi ustawić członka rodziny o wartości 1 lub więcej.



Na drugim poziomie gracz musi ustawić członka rodziny o wartości 3 lub więcej.



Na trzecim poziomie gracz musi ustawić członka rodziny o wartości 5 lub więcej.



Na czwartym poziomie gracz musi ustawić członka rodziny o wartości 7 lub więcej. Aby ustawić tutaj członka rodziny, gracz musi wydać co najmniej 1 sługę albo musi posiadać kartę ze zdolnością pozwalającą na zwiększenie wartości członka rodziny.

- Nie ma żadnej dodatkowej zasady w odniesieniu do kolejności ustawiania członków rodziny na poszczególnych piętrach (np. gracze nie muszą zaczynać ustawiania od pierwszego poziomu).

- Obok pól akcji na trzecim i czwartym poziomie można znaleźć premie: 1 lub 2 kamienie, 1 lub 2 drewna, 1 lub 2 punkty wojska, 1 lub 2 monety. Kiedy gracz ustawia członka rodziny na jednym z takich pól, to natychmiast otrzymuje wskazaną premię. Może nawet użyć tej premii do opłacenia kosztu karty, którą chce wziąć.



- Jeśli w wieży, w której gracz chce ustawić swojego członka rodziny, już znajdują się dowolni członkowie rodzin (jednego lub kilku graczy, nawet należący do gracza, który chce ustawić członka rodziny), wówczas gracz musi, przed ustawieniem członka rodziny, zapłacić do puli ogólnej 3 monety. Jeśli gracz ustawi członka rodziny na polu, które w ramach premii daje mu monety, to gracz nie może użyć ich do opłacenia wspomnianego tu kosztu w wysokości 3 dodatkowych monet.



- W jednej wieży nie mogą znajdować się dwaj członkowie rodziny tego samego koloru. Członkowie w kolorze neutralnym są uznawani za neutralnych (jeden gracz może wziąć w jednej rundzie 2 karty z tej samej wieży, ale tylko przy pomocy neutralnego członka rodziny lub w wyniku efektu karty).



- Po zabraniu karty należy ją umieścić w odpowiednim miejscu planszy osobistej: włości w dolnym rzędzie, budynki w górnym, postacie na dole po prawej, a przedsięwzięcia na górze po prawej. Jeśli karta posiada efekt natychmiastowy, należy go rozpatrzyć w tym momencie.
- Gracz nie może mieć na swojej planszy osobistej więcej niż 6 kart tego samego rodzaju.

Podsumowanie: ustaw członka rodziny na wybranym poziomie wieży (musi on mieć wartość taką samą lub wyższą, jak wskazana na polu akcji). Jeśli w danej wieży znajdują się już jacyś członkowie rodzin, zapłać do puli 3 monety. W jednej wieży nie może być 2 członków rodziny tego samego koloru). Otrzymaj premię, jeśli jest dostępna. Zapłać koszt zabieranej karty (jeśli jest to karta włości, musisz posiadać odpowiednią liczbę punktów wojska). Weź kartę i umieść ją na swojej planszy osobistej. Zastosuj natychmiastowy efekt zabranej karty, jeśli ta go posiada.

Obszary Zbiory i Produkcja

Każdy z tych dwóch obszarów jest podzielony na dwa pola akcji. Na pierwszym polu od lewej może znajdować się tylko jeden członek rodziny. Na większym polu po prawej może znajdować się dowolna liczba członków rodzin (*pole to nie jest dostępne podczas rozgrywki dwuosobowej*).



- Członek rodziny, którego gracz chce ustawić na takim polu, musi mieć wartość 1 lub więcej. Większe pole zapewnia karę -3 do wartości akcji. Aby ustawić tam członka rodziny, gracz musi aktywować akcję o wartości co najmniej 1.

Gracze nie mogą ustawić dwóch członków rodziny w swoim kolorze na obu polach akcji na danym obszarze, ale mogą ustawić tam członka rodziny w swoim kolorze oraz swojego neutralnego członka rodziny.



Wartość członków rodziny ustawianych na polu wyznacza wartość akcji. Wartość takich członków rodziny można zwiększać poprzez wydawanie sług lub w wyniku działania efektów kart.

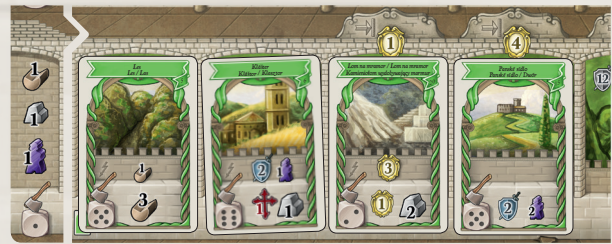
- Zbiory aktywują odpowiadającą im premię osobistą oraz efekty trwałe na wszystkich włościach znajdujących się na osobistej planszy gracza, ale tylko na takich, które mają wartość równą, bądź niższą od wartości akcji Zbiorów danego gracza.
- Produkcja aktywuje odpowiadającą jej premię osobistą oraz efekty trwałe na wszystkich budynkach znajdujących się na osobistej planszy gracza, ale tylko na takich, które mają wartość równą, bądź niższą od wartości akcji Produkcji danego gracza.

- Osobiste premie są zaznaczone na żetonie premii osobistej znajdującym się obok osobistej planszy gracza. Premia ta jest aktywowana przy pomocy akcji o wartości 1, dlatego gracz aktywuje ją zawsze, kiedy wykonuje akcję Zbiory/Produkcja.



Aktywowanie efektów trwałych

Kiedy gracz aktywuje rząd włości, to otrzymuje zasoby oraz punkty z aktywowanych kart. Dodatkowo otrzymuje premie ze swojego żetonu premii osobistej.



Gracz ustawia członka rodziny o wartości 3 na pierwszym polu akcji Zbiory. W swojej puli osobistej ma 2 sługi i decyduje się wydać ich na zwiększenie wartości swojej akcji do 5. Otrzymuje 1 drewno, 1 kamień oraz 1 sługę ze swojego żetonu premii osobistej; 3 drewna z Lasu, 2 punkty wojska i 2 sługi z Dworu oraz 1 punkt zwycięstwa i 2 kamienie z Kamieniołomu wydobywającego marmur.

Nie otrzymuje premii z Klasztoru, ponieważ jego wartość aktywacji wynosi 6, a akcja gracza ma wartość 5.

Kiedy gracz aktywuje rząd budynków, to aktywuje ich efekty trwałe. Dodatkowo otrzymuje premie ze swojego żetonu premii osobistej.

Wszystkie zasoby, których gracz chce użyć do aktywacji efektów wymiany (*efektów, które zamieniają jeden zasób w inny*) muszą znajdować się w jego puli osobistej przed rozpoczęciem danej aktywacji (*gracz nie może na potrzeby efektu trwałego budynku użyć zasobów, które otrzymał w wyniku działania efektu trwałego innego budynku*). Aby o tym pamiętać, jeszcze przed aktywacją, na kartach, które chce aktywować, gracz powinien umieścić zasoby ze swojej puli osobistej.



Gracz ustawia członka rodziny o wartości 6 na drugim polu akcji Produkcja, dlatego jego akcja ma wartość 3. W tym momencie może wybrać czy:

- nie wydaje żadnych sług i aktywuje tylko Skarbiec oraz premię osobistą. Otrzyma wtedy 1 punkt wojska oraz 2 monety z żetonu premii osobistej oraz wyda 1 lub 2 monety, aby otrzymać 3 lub 5 punktów zwycięstwa.
- wydaje 1 sługę, aby aktywować także Warsztat ciesielski. Wówczas wydaje 1 drewno, aby otrzymać 3 monety lub 2 drewna, aby otrzymać 5 monet.
- wydaje 2 sługi, aby aktywować także Fortecę. Wówczas otrzymuje 1 przywilej rady oraz 2 punkty zwycięstwa.

W żadnym z wypadków gracz nie może użyć monet otrzymanych z żetonu premii osobistej (lub Warsztatu ciesielskiego), aby aktywować Skarbiec. Monety na ten cel musi mieć w swojej osobistej puli jeszcze przed aktywacją.

Targowisko



Na targowisku dostępne są 4 pola akcji (2 pola z symbolem  są dostępne tylko podczas rozgrywki czteroosobowej).

- Na każdym polu może znajdować się tylko 1 członek rodziny. Na obszarze targowiska może znajdować się dowolna liczba członków rodziny tego samego koloru (*Gracz może tutaj ustawić swoich członków rodziny na różnych polach akcji*).
- Członek rodziny, którego gracz chce tutaj ustawić, musi mieć wartość 1 lub więcej.

Pola dostępne na targowisku to:



Otrzymujesz 5 monet



Otrzymujesz 5 sług



Otrzymujesz 3 punkty wojska oraz 2 monety



Otrzymujesz 2 różne przywileje rady (nie możesz otrzymać tej samej premii dwukrotnie).

Kiedy gracz otrzymuje zasoby, zabiera je z puli ogólnej i umieszcza je na odpowiednich polach na swojej planszy osobistej. Kiedy gracz otrzymuje punkty, przesuwa do przodu swój dysk na odpowiednim torze.

Rada miejska



W siedzibie rady miejskiej znajduje się tylko jedno pole akcji.

- Na polu tym może znajdować się dowolna liczba członków rodziny. W radzie miejskiej może znajdować się więcej niż jeden członek rodziny danego koloru (*gracz może ustawić tutaj kilku członków rodziny w swoim kolorze*).
- Członek rodziny, którego gracz chce tutaj ustawić, musi mieć wartość 1 lub więcej.
- Kiedy gracze ustawiają członków rodziny w radzie miejskiej, szeregują ich w kolejności od lewej do prawej.



- Po ustawieniu członka rodziny gracz natychmiast otrzymuje 1 przywilej rady oraz 1 monetę.

Uwaga: na koniec każdej rundy kolejność graczy zmienia się odpowiednio do kolejności, w której członkowie rodzin są ustawieni w radzie miejskiej (patrz „*Koniec rundy*” na stronie 11).



Przywilej rady to jedna, wybrana przez gracza, z poniższych premii:



1 drewno i 1 kamień / 2 sługi / 2 monety
/ 2 punkty wojska / 1 punkt wiary

C Raport do Watykanu

Faza ta występuje tylko w rundach 2/4/6. W grze nie ma żadnego licznika rund, dlatego, jeśli gracze nie pamiętają, która jest runda, muszą popatrzeć na karty rozwoju. Jeśli karty widoczne na wierzchu talii są z innego okresu, niż karty znajdujące się aktualnie na planszy, to oznacza to, że obecnie trwa runda parzystą.

Podczas tej fazy gracze muszą, za pośrednictwem punktów wiary, udowodnić swoje oddanie na rzecz Kościoła.

W każdym okresie wymagana jest określona liczba punktów wiary: odpowiednio 3/4/5 punktów wiary w okresie 1/2/3. Zostało to oznaczone na torze punktów wiary.



W tym wypadku możliwe są 3 scenariusze:

❶ Jeśli gracz nie ma punktów wiary w liczbie wymaganej na koniec okresu (*jego dysk na torze punktów wiary nie znajduje się na wymaganym polu*), to nie jest w stanie wesprzeć Kościoła i zostanie poddany ekskomunice. Ekskomunikowani gracze muszą umieścić po jednym swoim znaczniku ekskomuniki na żetonie ekskomuniki aktualnego okresu. Od teraz będą ponosili negatywne efekty swojej ekskomuniki. Ekskomunikowani gracze pozostawiają swoje dyski na torze punktów wiary, na polach, na których się znajdowały.



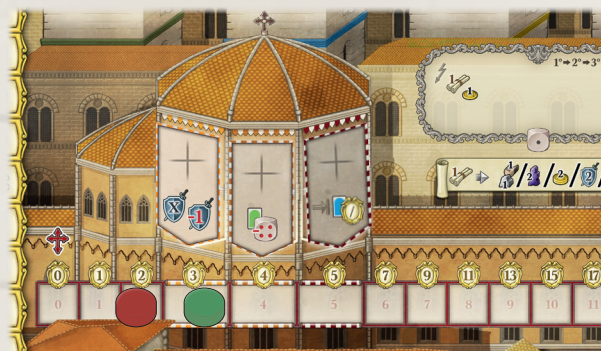
Jeśli gracz ma punkty wiary wymaganych na koniec danego okresu (*jego dysk na torze punktów wiary znajduje się na wymaganym polu lub dalej*), to gracz może zdecydować się wesprzeć Kościół, albo tego nie robić.

❷ Jeśli gracz zdecyduje się nie wspierać Kościoła, normalnie jest poddawany ekskomunice, tak jak w przypadku, gdy nie ma wymaganej liczby punktów wiary. Musi umieścić swój znacznik ekskomuniki na żetonie ekskomuni-

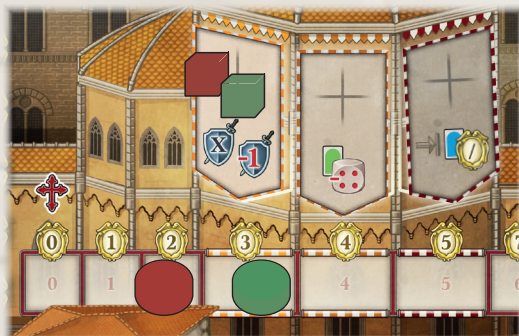
ki aktualnego okresu i od teraz będzie ponosił negatywne efekty swojej ekskomuniki. Gracz normalnie pozostawia swój dysk na torze punktów wiary, na polu, na którym się znajdował.



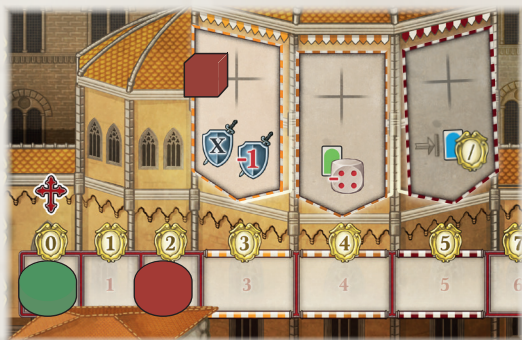
❸ Jeśli gracz zdecyduje się wesprzeć Kościół, musi wydać wszystkie swoje punkty wiary, aby zapobiec swojej ekskomunice. Jednakże papież wyrazi za to swoją wdzięczność w postaci określonej liczby punktów zwycięstwa. Gracze, którzy wsparli Kościół, otrzymują punkty zwycięstwa w liczbie wskazanej na zajmowanym przez nich obecnie polu toru wiary. Następnie cofają swoje dyski na pierwsze pole toru wiary (*poddanie ekskomunice do końca gry zapewnia graczowi negatywne efekty, ale pozwala mu zachować punkty wiary*).



Na koniec szóstej rundy gracze, którzy nie mają wymaganej liczby punktów wiary, po poddaniu ekskomunice, zdobywają punkty zwycięstwa w liczbie wskazanej na zajmowanym przez nich obecnie polu toru wiary. Następnie cofają swoje dyski na pierwsze pole toru wiary. Dokładny opis żetonów ekskomuniki znajduje się na arkuszu pomocy.



Po fazie akcji 2-giej rundy czerwony gracz ma 2 punkty wiary, czyli nie ma wymaganych w Raporcie do Watykanu 3 punktów wiary na koniec pierwszego okresu. Zostaje więc poddany ekskomunice za pierwszy okres. Pozostawia swój dysk tam, gdzie się znajduje.



Zielony gracz ma 3 punkty wiary i może teraz zdecydować, czy wspiera Kościół, czy tego nie robi.

Jeśli nie, zostaje poddany ekskomunice i pozostawia swój dysk tam, gdzie się znajduje.

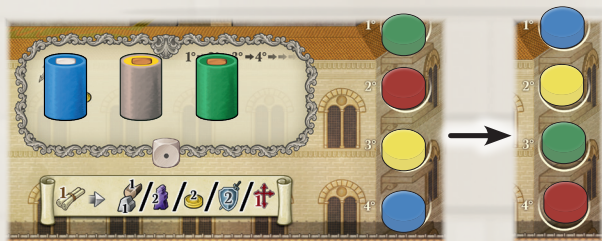
Jeśli postanawia wesprzeć Kościół, otrzymuje 3 punkty zwycięstwa i cofa swój dysk na pole 0 toru punktów wiary.

D Koniec rundy

Na koniec rundy należy wykonać następujące akcje:

- Wszystkie odkryte karty rozwoju znajdujące się na planszy należy zebrać i usunąć – nie będą już potrzebne podczas aktualnej rozgrywki.

Kolejność graczy należy zmienić odpowiednio do kolejności członków rodziny ustawionych w radzie miejskiej. Gracz, który ustawił swojego członka rodziny w radzie miejskiej jako pierwszy, jest pierwszym graczem w kolejnej rundzie – jego dysk kolejności należy umieścić na pierwszym polu toru kolejności. Analogicznie należy postąpić z pozostałymi graczami. Gracze, którzy nie ustawili żadnych swoich członków rodzin w radzie miejskiej pozostają w tej samej kolejności względem siebie. Na potrzeby kolejności członkowie rodzin w neutralnym kolorze normalnie są uwzględniani. Jeśli gracz ustawił więcej członków rodziny w radzie miejskiej, to na potrzeby ustalania kolejności pod uwagę brany jest tylko pierwszy od lewej członek jego rodziny. Jeśli w radzie miejskiej nie ma żadnych członków rodzin, wówczas kolejność graczy pozostaje bez zmian.



- Następnie gracze zabierają swoich członków rodzin z planszy i przestawiają ich na swoje plansze osobiste.

Gracze są teraz gotowi do rozgrywania kolejnej rundy.

Koniec gry i ostateczne podliczenie punktów

Rozgrywka kończy się wraz z końcem szóstej rundy, po zakończeniu fazy końca rundy. Wówczas gracze przystępują do ostatecznego podliczenia punktów. Gracze otrzymają punkty zwycięstwa za następujące elementy, oznaczone symbolem $\Rightarrow$

- Włości, które zajęli:** 1/4/10/20 punktów zwycięstwa za 3/4/5/6 kart włości na osobistej planszy gracza.



- Postaci, których przychylność sobie zaskarbili:** 1/3/5/10/15/21 punktów zwycięstwa za 1/2/3/4/5/6 kart postaci na osobistej planszy gracza.



- Przedsięwzięcia, których się podjęli:** suma wszystkich punktów zwycięstwa z kart przedsięwzięć znajdujących się obok osobistej planszy gracza.



- Siłę militarną,** którą zgromadzili: gracz, który ma największą liczbę punktów wojska, otrzymuje 5 punktów zwycięstwa, a gracz, który ma drugą co do wartości liczbę punktów wojska otrzymuje 2 punkty zwycięstwa. Jeśli gracze remisują w największej liczbie punktów wojska, wówczas wszyscy remisujący gracze otrzymują po 5 punktów zwycięstwa i nikt nie otrzymuje 2 punktów zwycięstwa. Jeśli gracze remisują na drugim miejscu w największej liczbie punktów wojska, wówczas wszyscy remisujący gracze otrzymują po 2 punkty zwycięstwa.



- Zgromadzone zasoby:** 1 punkt zwycięstwa za każde 5 dowolnych zasobów (należy policzyć wszystkie zasoby posiadane przez gracza, a następnie podzielić wynik przez 5).



Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa.

W przypadku remisu wygrywa gracz znajdujący się wcześniej na torze kolejności.



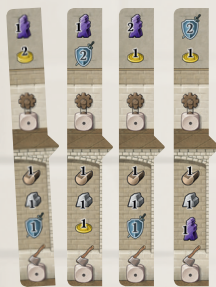
Zasady zaawansowane



W celu rozegrania pełnej rozgrywki należy dodać poniższe zasady zaawansowane. Zasada związana z przygotowaniem gry zapewnia graczom możliwość spersonalizowania żetonu premii osobistej. Następnie zostaje wprowadzony ważny element gry – karty osobistości. Są one wykorzystywane w fazie akcji – mają silne zdolności specjalne, ale do ich zagrania gracze muszą spełnić określone wymagania.

Przygotowanie gry

❶ Zamiast po prostu przekazywać każdemu żeton premii osobistej, żetony te należy położyć na stole tak, aby widoczna była ich zaawansowana strona. Przeciwnie do kolejności każdy gracz wybiera po jednym żetonie premii osobistej i umieszcza go obok swojej planszy osobistej.



❷ Karty osobistości należy potasować, a następnie rozdać po 4 każdemu z graczy. Każdy gracz wybiera jedną z otrzymanych kart, a pozostałe przekazuje graczowi po swojej prawej. Z otrzymanych wybiera jedną, a pozostałe przekazuje dalej. Takie wybieranie kart należy kontynuować, dopóki każdy z graczy nie wybierze sobie 4 kart.

Karty osobistości

Każda karta osobistości przedstawia pewne wymagania, które należy spełnić, aby ją zagrać. Są one przedstawione w górnej części karty. Wymagania nie są kosztem i nie trzeba ich płacić. Po prostu gracz musi posiadać wyszczególnione elementy, aby móc zagrać daną kartę (i nie ma przy tym znaczenia, czy później część z nich straci).



Każda osobistość posiada specjalną zdolność, która może być zdolnością „raz na rundę” albo „trwałą”, zgodnie z tym, co oznaczono w dolnej części karty.

Zdolności „raz na rundę” zapewniają premię w momencie, kiedy są aktywowane przy pomocy akcji osobistości (patrz niżej). Efekty te mogą być aktywowane tylko raz na rundę.

Zdolności „trwałe” to na ogół efekty, które stosuje się w określonych okolicznościach, dlatego można je zastosować częściej, niż raz na rundę.

(Szczegółowy opis kart osobistości znajduje się na arkuszu pomocy.)

Akcje osobistości

Podczas swojej fazy akcji gracze mogą wykonać jedną lub kilka akcji specjalnych bez ustawiania członka rodziny. Te akcje natychmiastowe mogą być wykonane w dowolnym momencie, przed albo po ustawieniu członka rodziny.

Odrzucenie karty osobistości

Gracz może zdecydować się odrzucić kartę osobistości ze swojej ręki. Jeśli to zrobi, natychmiast otrzymuje przywilej rady. Gracz może to zrobić więcej niż raz na turę.



Zagranie karty osobistości

Gracz może zagrać kartę osobistości ze swojej ręki, jeśli spełnia jej wymagania. Po zagranie, gracz kładzie kartę osobistości odkrytą, obok swojej planszy osobistej.



Przykład: kiedy gracz będzie miał w swojej osobistej puli 10 drewna, to będzie mógł zagrać tę kartę osobistości.

Aktywowanie zdolności „raz na rundę” osobistości

Gracz zakrywa kartę osobistości i rozpatruje jej zdolność „raz na rundę”. W jednej rundzie gracz może aktywować więcej niż jedną kartę.



Koniec rundy

Należy odkryć wszystkie zakryte karty osobistości.

Projektanci: Virginio Gigli i Flamina Brasini oraz Simone Luciani

Ilustracje: Klemens Franz, atelier198

Typografia: Andrea Kattinig, atelier198

Sadzbą slovenskej verzie: Filip Stránský

Slovenský preklad: Mgr. Erika Durajová



Dedykujemy tę grę nieustającej pamięci Haralda Bilza. Jesteśmy mu bezgranicznie wdzięczni za jego nieprzerwane wsparcie, rady pełne pasji oraz motywację, którymi wspierał nas przez lata. Na zawsze pozostaniesz w naszych sercach.