

Masters of Renaissance

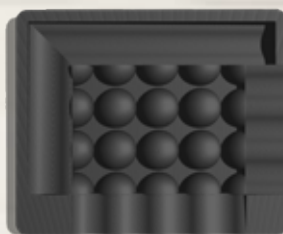
Családi stratégiai játék
1-4 fő részére
a *Lorenzo il Magnifico*
világában.

A játékban Firenze neves polgárainak bőrébe bújtok, hogy családokat hírnevét és dicsőségét tovább öregbítsetek. A piacról elvett erőforrásokat felhasználva vásároljatok új kártyákat, így növelve hatalmatokat a városban és a contado területén. Minden kártya valamiféle képességgel bír, amivel az erőforrásokat átváltoztathatjátok és ládikótokban elraktározhatjátok. A vezetőket is befolyásolhatjátok saját hasznotokra, és persze időről időre tanúságát kell adnotok a pápa iránti hűségeteknek.

Tartozékok



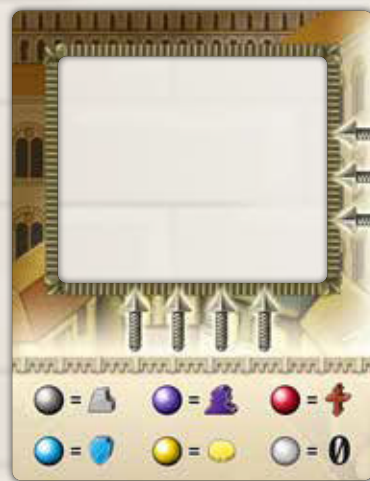
4 palazzotábla



1 piactálca



13 piacgyöngy
(4 fehér, 2 kék, 2 szürke,
2 sárga, 2 lila, 1 vörös)



1 piactábla



48 fejlesztéskártya
(4 fajta, mindben 3 szint)



16 vezetőnkártya



7 akciólapka



12 kegylapka



1 erőforrástálca



4 hit-
jelző



6 szorzólapka



1 fekete kereszt



1 tintatartó



64 erőforrásjelző
(16 forint, 16 kő,
16 szolga, 16 pajzs)

Tervezők: Simone Luciani és Nestore Mangone

Illusztrátorok: Klemens Franz és atelier198

Tördelők: Andrea Kattinig és atelier198

Szerkesztő: Giuliano Acquati

Fordító: Thaur



Köszönetnyilvánítás

Nestore Mangone köszönetet mond Walternek, Tommasónak, Virginónak, Gabrielének, Flaminiának, Marcónak és Marilenának.

Simone Luciano köszönetet mond Samanthának, Francescónak, Idónak, Andreának, Michelének, Paolónak, Martinának, Giacomónak, Enrico Saurónak és a Rolling Gamers tagjainak.

Előkészületek

- 1** Rakjátok ki az erőforrástálcát az asztal közepére és szétválogatva rakjátok bele az erőforrások jelzőit.
A szorzólapkákat készítsétek az erőforrástálcá mellé.
 - 2** A fejlesztéskártyákat válogassátok szét hátlapjuk szerint: így 12 kis paklit kaptok, 4-4 kártyával mindegyikben. A kis paklikat külön-külön keverjétek meg, majd a lenti ábra szerint képpel felfelé rakjátok le azokat a táblára, 4x3-as alakzatban: az oszlopokban egy-egy kártyafajta paklijai legyenek, a sorokban pedig egy-egy szint paklijai.
 - 3** A piactáblát is rakjátok ki az asztalra és a középső üres részre rakjátok rá a piactálcát. A piacgyöngyök közül véletlenszerűen rakjátok le 12-t a piactálca középső helyeire, a megmaradt 13. piacgyöngyöt pedig rakjátok le a piactálca felső részén található vályúba, annak jobb szélére.
 - 4** A vezetőkétyákat keverjétek meg, majd e paklit képpel lefelé rakjátok le az asztalra.
- Az akciólapkákat és a fekete keresztet rakjátok vissza a dobozba - ezekre csak az egyszemélyes játékban van szükség (l. a 8. oldalon).

1

3

4

zöld
kék
sárga
lila

2

III-as szint				
II-es szint				
I-es szint				

3

● =

● =

● =

● =

● =

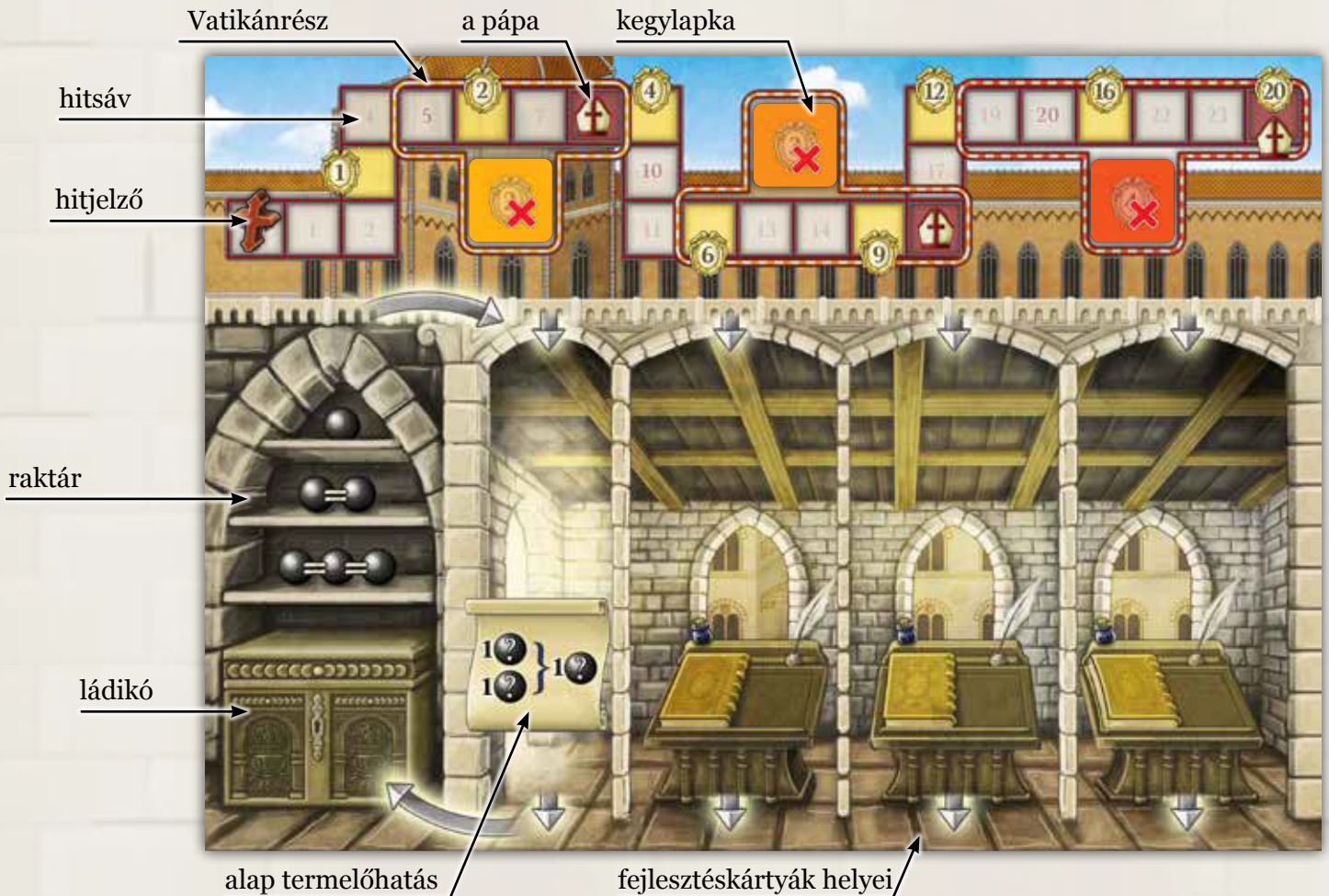
● =

A játékosok előkészületei

Mind kaptok:

- ☛ 1 palazzotáblát, amit kiraktok magatok elé.
- ☛ 3 kegylapkát, amelyeket leraktok hitsávotok megfelelő mezőire, aktiválatlan (vörös X-szes) oldalukkal felfelé.
- ☛ 1 hitjelzőt, amit leraktok hitsávotok 0-s mezőjére.

Fontos: Az alanti “további előkészületek” során döntéseket kell hoznotok, amelyek azután kihathatnak a játékotokra. Első játéknál előbb olvassátok át a szabályokat, hogy megértétek, hogyan fog zajlani majd a játék, és csak azután hozzátok meg e döntéseket.



További előkészületek

- ☛ Mind húztok a pakliból 4 vezetőkártyát: ebből kettőt megtartotok, a másik kettőt eldobjátok. A megtartott vezetőkártyák a kezetekben legyenek, egymásnak ne mutassátok meg azokat. A megmaradt és eldobott vezetőkártyákat visszarakhatjátok a dobozba.
- ☛ Sorsoljátok ki egy kezdőjátékost és adjátok neki a tintatartót.
Játéksorrendben mind vegyétek el kezdőerőforrásaitokat. A jobb oldalon látható táblázatrol leolvashatjátok, hány erőforrás és hány hitpont jár nektek.

játékos	választható erőforrás darabszáma	hitpont
1.	0	0
2.	1	0
3.	1	1
4.	2	1

Elvett erőforrásaitokat rakjátok le raktárotokba, az esetlegesen kapott hitpontot pedig lépjétek le a hitsávotokon, a következő oldalon olvasható szabályok szerint.

A játék menete

A játékot a kezdőjátékos indítja, utána mindig az óramutató járása szerinti sorban követeik egymást.

Ha épp rajtatok van a sor, az alábbi akciók közül kell **egy**et kiválasztanotok és végrehajtanotok:

- ☛ Erőforrások elvétele a piacról
- ☛ Egy fejlesztéskártya megvásárlása
- ☛ Termelésakció végrehajtása

Az akcióval egyben a körötök is befejeződik.

Erőforrások elvétele a piacról

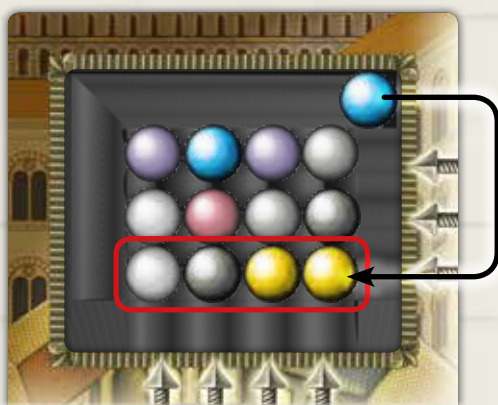
Kiválasztjátok a piac egy sorát vagy oszlopát, és az ott lévő piaccyöngyöknek megfelelő összes erőforrást elveszitek magatoknak az erőforrástálcából.

A piaccyöngyök színük szerint egy-egy erőforráshoz tartoznak:



A piacon a gyöngyök három sort és négy oszlopot alkotnak, egy gyöngy pedig a mindig a vályúban van.

Miután elvettétek magatoknak az erőforrásokat, a vályúban lévő gyöngyöt be **kell** illeszteni a kiválasztott sorba/oszlopba, még hozzá mindig a nyíl felől - eközben az adott sor/oszlop másik végén lévő gyöngyöt kilökve a vályúba.



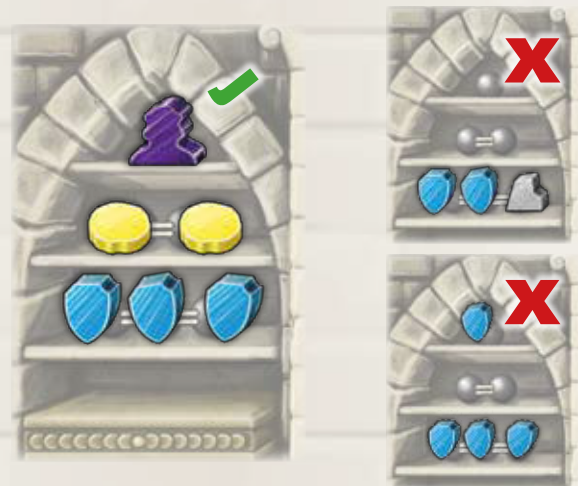
Ha a pirossal keretezett sort választottad, a szürke gyöngy miatt 1 követ, a két sárga gyöngy miatt 2 forintot kapsz; a fehér gyöngyért nem kapsz semmit. Utána a vályúban lévő kék gyöngyöt jobb felől be kell tolnod a sorba, kilökve a másik szélén a fehéret.

Hitpontok: A hitpont is afféle erőforrás. Ha kapsztok 1 hitpontot, saját palazzotáblátok hit-sávján léptek 1 mezőt a hitjelzőtökkel.

Raktározás

Az elvett erőforrásokat palazzotáblátok raktárában **kell** elhelyeztetek (a hitpontok kivételével, nyilván). A raktárat három polc alkotja, rajtuk 1, 2 illetve 3 hellyel.

Egy polcra csak egyféle erőforrást rakhattok, ráadásul raktáratokban nem lehet két (vagy három) polcon is ugyanolyan erőforrás.



Saját körötökben szabadon átrendezhetitek raktáratokban az erőforrásokat (betartva persze a raktározás szabályait).

Az elrakhatórozhatatlan vagy feleslegesnek ítélt erőforrásaitokat **eldobhatjátok**, azonban minden egyes eldobott erőforrásotokért minden játékostársatok kap **1 hitpontot**.



Ebben a helyzetben a raktáradba csak 1 forint vagy pedig 1 szolga fér (a forintot a felső polcra rakva, a 2 szolgát az alsóra).

Ha más vagy több erőforrást szerzel, a játékostársaid minden egyes eldobott erőforrásod miatt 1-1 hitpontot fognak kapni.

Egy fejlesztéskártya megvásárlása

Az asztal közepére kirakott, éppen látható fejlesztéskártyák közül vásárolhattok meg egyet.

Minden kártyán felül, középen látható az ára; az árat a raktáratokból és/vagy a ládikótokból beadott erőforrásokkal fizethetitek meg. A beadott erőforrásokat rakjátok vissza az erőforrástálcába, az elvett kártyát pedig rakjátok le palazzotáblátok három kártyahelye közül az egyikre.

A fejlesztéskártyáknak három szintjük van. I-es szintű kártya palazzotáblátok bármelyik kártyahelyére lerakható; II-es szintű kártya viszont csak I-es szintű kártyára rakható rá, III-as szintű pedig csak II-es szintűre - *a kártyák színe mindkét esetben lényegtelen*. A kártyákat kissé elcsúsztatva rakjátok le egymásra, hogy lássátok, egy-egy színből hány kártyátok van.



Fontos: Ha kifogy egy pakli, az adott színű és szintű fejlesztéskártyákból többé nem tudtok vásárolni - vagyis a paklik 4x3-as alakzatában támadt lyukakat nem tömtek be.



A bal oldalon látható szituációban a bekeretezett árú fejlesztéskártyák megvásárlásához rendelkeznel elég erőforrással.



Megveheted az alsó sorban lévő kék I-es kártyát, hogy lerakd azt palazzotáblád egyik üres kártyahelyére, vagy megvásárolhatod a középső sorból a zöld II-es kártyát, hogy ráarakd azt a palazzotábládon már ott lévő I-es fejlesztéskártyára.

A felső sorban lévő kék III-as kártyát viszont nem vásárolhatod meg: hiába rendelkeznel a szükséges erőforrásokkal, az is kellene, hogy a palazzotábládon legyen már egy II-es kártyát, amit letakarhatnál vele.

Termelésakció végrehajtása

A palazzotáblákon lévő termeléshatások közül ti választjátok ki, melyikeket hajtjátok végre.

Minden fejlesztéskártyának van teremléshatása, ez a lap közepén, a nyitott könyvön látható. Emelett a palazzotábláknak is van egy alap teremléshatása, ez a ládikótól jobbra, egy kigöngyölt tekercesen látható.

Természetesen csak látható teremléshatások hajtathatók végre, a más kártyával eltakartak nem. Egy hatás végrehajtásánál befizetitek a bal oldalon feltüntetett erőforrásokat, hogy megkapjátok a jobb oldalon feltüntetetteket. Az alap teremléshatás mindig végrehajtható: eszerint 2 tetszőleges (tehát akár különböző) erőforrásotokat beadhatjátok, hogy kapjátok 1 tetszőleges erőforrást.

A termelésnél szerzett összes erőforrásotokat palazzotáblátok ládikórészére kell raknotok (*kivéve persze a hitpontokat, azokat a hitsávon léptek le*). A ládikó egyfajta speciális polc, ahol bármennyi és bármiféle erőforrás tárolható egyszerre.

Ha kifogyna valamilyen erőforrás az erőforrástálcából, használjátok a szorzólapkákat. Akinek van a ládikójában egy adott erőforrásfajtából 3, az

ezekből 2-t adjon vissza, a harmadikat pedig rakja rá egy ilyen szorzólapkára - ez továbbra is 3 darabot jelöl az adott erőforrásfajtából.

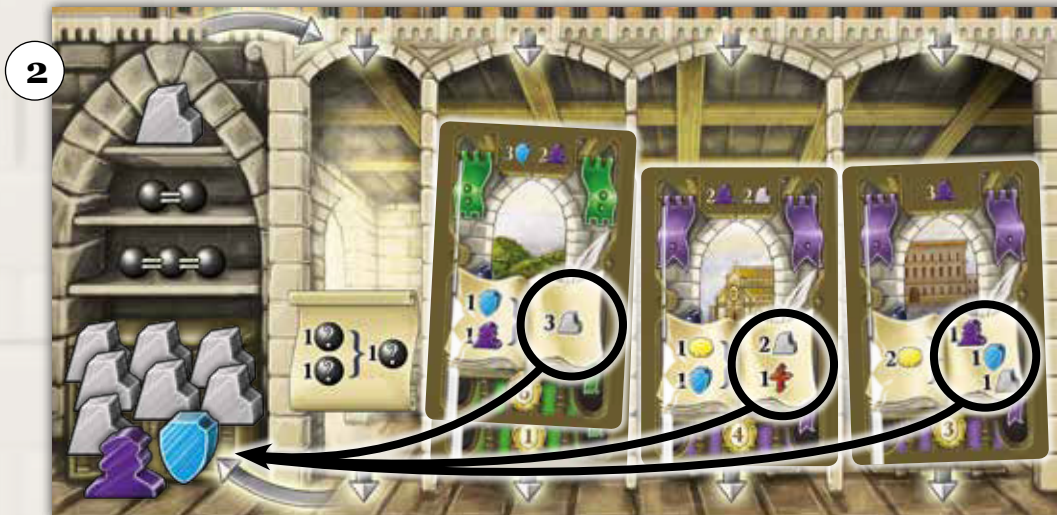
Egy termelésakciótok során a palazzotáblákon látható teremléshatások mindegyikét legfeljebb **egyszer** hajtathatók végre. Elméletileg az összes végrehajtás egyszerre történik, emiatt az egyik hatás végrehajtása során szerzett erőforrásokat **nem** költhetitek más hatás végrehajtására; így tehát a termelésakció megkezdésekor rendelkeznetek kell az összes erőforrással, amelyekkel a hatásokat ki fogjátok fizetni. Másfelől viszont nem kötelező végrehajtanotok minden hatást, akkor sem, ha rendelkeztek a szükséges erőforrásokkal. Fizetni éppúgy fizethettek raktárotokból, mint ládikótokból.

Palazzotábláton a nyilak az erőforrások mozgásának irányára emlékeztetnek. Az erőforrásokat raktárotokból és/vagy ládikótokból veszitek; az aktiválendő kártyákra rakjátok őket; visszarakjátok őket a készletbe és helyettük elveszítitek a hatások által adott erőforrásokat, lerakva azokat a ládikótokra.

Fontos: Sosem mozgathattok közvetlenül erőforrásokat ládikótok és raktárotok között, csakis teremléshatások közbeiktatásával.



1. ábra: A ládikódban és raktáradban van elég erőforrás arra, hogy kártyáid összes látható teremléshatását aktiváld (sőt, ha akarnád, a 2 kővel az alap teremléshatást is aktiválhatnád). Úgy döntesz, minden kártyád teremléshatását aktivárod.



2. ábra: Itt a fenti termelésakció eredménye látható, a kapott erőforrások a ládikódba kerültek (nem látszik, de a kapott 1 hitpontot lelépted a hitsávodon). Ha gondold, a ládikódban lévő 7 kőből adj vissza 4-et, 2-t pedig rakj le egy-egy szorzólapkára.



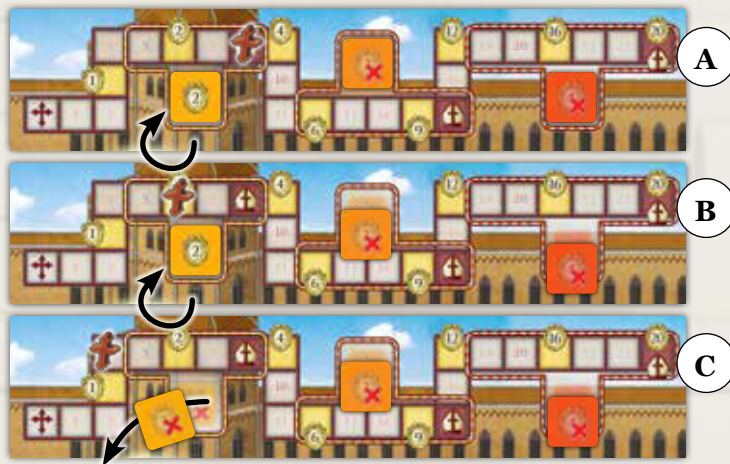
A Vatikán

A hitsávotoknak van három Vatikánrésze: ezek azok a bekeretezett részek, amelyek egy-egy nagy kegymezőhöz csatlakoznak és ahol a legutolsó mező mindig egy pápamező.

Amikor **bármelyikőtök** hitjelzője pápamezőre lép vagy áthalad azon, **mind** ellátogattok a Vatikánba, a pápa udvarába. Ekkor mind ellenőrzitek saját hitsávotokat: ha hitjelzőtök az épp aktivált Vatikánrészen vagy azon túl van, az ahhoz tartozó kegylapkát képpel felfelé forgatjátok; ha viszont hitjelzőtök ezen Vatikánrész előtt van, az ahhoz tartozó kegylapkát visszarakjátok a játék dobozába.

Minden Vatikánrész csak egyszer aktiválódik a játék folyamán.

A játék végén a képpel felfelé fordult kegylapkákért győzelmi pontok járnak.



Az A játékos hitjelzője pápamezőre lépett, így sor kerül az első vatikáni látogatásra. Az A és a B játékos egyaránt képpel felfelé forgatja kegylapkáját, a C játékos azonban kénytelen visszarakni azt a játék dobozába.

Vezetőakciók

Körötökben normál akciótok **mellett** végrehajthatok vezetőakció(ka)t is, ami lehet:

- Vezető eldobása: Ha eldobtok a kezetekből 1 vezetőkártyát, kaptok 1 hitpontot.
- Vezető kijátszása: Ha teljesülnek egy kezetekben lévő vezetőkártya követelményei, azt kijátszhatjátok, képpel felfelé kirakva a kártyát palazzotáblátok mellé, és inentől használhatjátok e lap speciális képességét (a képességek leírását l. lentebb).

Akár egyazon körötökben is kijátszhatjátok és/vagy eldobhatjátok mindkét vezetőkártyátokat.

A vezetőkártyák bal felső sarkában láthatjátok azok kijátszási követelményeit. Ez lehet bizonyos számú, adott fajtájú vagy szintű (ez utóbbit a szí-

nes zászlóban lévő pontok száma jelöli) fejlesztéskártya megléte, vagy bizonyos számú erőforrás a palazzotáblátokon. A teljesítésükhöz csak rendelkeznetek kell ezekkel: nem fizettek be, nem dobtok el semmit.

A másik kártyával letartart fejlesztéskártyák is számítanak a követelmények teljesítésénél.



A vezetőkártyák speciális képességei

Négyféle speciális képesség van:



Ha fejlesztéskártyát vásárolsz, a megjelölt erőforrásból 1-gyel kevesebbet kell befizetned (persze csak akkor számít, ha a megvásárolt kártyáért a megjelölt erőforrásból legalább 1-et be kell fizetned).



Ezzel egy külön kis raktárat kapsz, ahol kizárólag a megjelölt erőforrásból tudsz legfeljebb 2 darabot eltárolni. Ugyanilyen erőforrás továbbra is lehet a normál raktárad egyik polcán.



Amikor erőforrásokat szerzel a piacról, a kiválasztott sorban/oszlopban lévő minden fehér gyöngyért 1 itt megjelölt erőforrást kapsz. Ha több ilyen vezetőkártyát is kijátszottál, minden fehér gyöngynél el kell döntened, hogy a lehetséges erőforrások közül melyiket kéred - nem kapsz egy fehér gyöngyért két vagy több erőforrást.



Egy egy termelés hatás; amikor termelésakciót hajtasz végre, ezt a termelés hatásat is aktiválhatod, ha akarod. Ha így teszel, a megadott 1 erőforrásért cserébe 1 tetszőleges erőforrást és 1 hitpontot kapsz.

A játék vége

A játék kétféleképpen érhet véget: úgy, ha valamelyikőtök hitjelzője a hitsávotok utolsó mezőjére lép (aktiválva az utolsó vatikáni látogatást), vagy úgy, hogy egyikőtök megvásárolja hetedik fejlesztéskártyáját. Mindkét esetben ez csak kiváltja a játék végét, de még nem feltétlen ér véget, lehet, hogy még sorra kerültek egyszer - ugyanis mindig a kezdőjátékos (akinek a tintartató van) jobbán ülő játékos körével ér véget a játék, mert így mind ugyanannyiszor kerültek sorra. Ezután összeszámoljátok győzelmi pontjaitokat:

- ☛ Minden palazzotábláton lévő fejlesztéskártyáért - a letakartakért is - megkapjátok annak győzelmipont-értékét.
- ☛ A hitsávon a hitjelzőtök által még elért utolsó győzelmi pontos mezőn látható győzelmi pontokat kapjátok meg.
- ☛ Megkapjátok a palazzotábláton maradt, átforgatott kegylapkáitok győzelmipont-értékét.
- ☛ Megkapjátok az összes kijátszott vezetőkártyáért a rajtuk feltüntetett győzelmi pontokat.
- ☛ A készletekben (raktárakban, ládikókban, a vezetők speciális raktárában) lévő minden 5 tetszőleges erőforrások után 1 győzelmi pontot kaptok. (Összesítesétek erőforrásikat, az eredményt osszátok el 5-tel, lefelé kerekítve.)

Az győz, aki közületek a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte. Holtversenynél az ebben érintettek közül az győz, akinek több erőforrás van a készletében.



Ez esetben 31 győzelmi pontot adnak fejlesztéskártyáid, 5-öt átforgatott kegykártyáid, 9 jár a hitsávon elfoglalt pozíciód miatt, 5 jár kijátszott vezetőkártyáidért, végül 2 pont a 12 erőforrásod okán.

Egyszermélyes játék







Akár egyedül is próbára teheted magad a játék ellen, ekkor a normál szabályok az alábbiak szerint változnak meg:

Előkészületek

- ☛ Normál előkészületek, te leszel a kezdőjátékos.
- ☛ Hitsávod első mezőjére rakd le hitjelződet, valamint a fekete keresztet is.
- ☛ Képpel lefelé keverd meg az akciólapkákat és így alkoss belőlük egy oszlopot a piac mellett.

A játék menete

Minden köröd végén csapd fel a legfelső akciólapkát és hajtsd végre annak hatását:

-   Dobj el 2 adott színű fejlesztéskártyát az asztal közepére kirakottak közül, szint szerint növekvő sorrendben.
-   (I-es szintűeket dobj el, ha tudsz, azután II-es szintűeket, és így tovább.)
-  Léptesd 2 mezővel előrébb a fekete keresztet.
-  Léptesd 1 mezővel előrébb a fekete keresztet, majd az összes akciólapkát keverd meg és alkoss belőlük újra egy oszlopot.

A fekete kereszt Lorenzo il Magnifico hitjelzője. Úgy aktiválja a vatikáni látogatásokat, mintha normál hitjelző lenne. Ha vatikáni látogatásra kerül sor (akár a tiéd, akár a fekete hitjelző aktiválta), a normál szabályok szerint forgasd át vagy add vissza kegylapkáidat.

A játék vége

A játék most hármféleképpen érhet véget:

- ☛ Ha egy adott szintből vagy színből már nincs az asztalon felcsapott fejlesztéskártya (azaz kifogyott egy teljes sor vagy egy teljes oszlop), a játék azonnal véget ér: veszítettél.
- ☛ Ha a fekete kereszt, hitjelződet megelőzve, eléri hitsávod utolsó mezőjét, a játék azonnal véget ér: veszítettél.
- ☛ Ha a hitjelződ elérte hitsávod utolsó mezőjét - és megtörtént az így kiváltott vatikáni látogatás -, **vagy** ha megvásároltad a hetedik fejlesztéskártyádat, a játék azonnal véget ér: győztél. Számold össze győzelmi pontjaidat. Legközelebb, a következő egyszermélyes játék során próbáld majd meg saját rekordodat megdönteni.