



Lorenzo

il Magnifico

Pravidla hry

Ve hře Lorenzo il Magnifico se chopíte role hlavy mocného šlechtického rodu v renesanční Florencii. Budete dobývat slávu a prestiž, abyste získali více vítězných bodů než ostatní. Členy své rodiny vyšlete do florentských ulic naplňovat vaše záměry. Někteří budou usilovat o nové zdroje, jiní pro vás dobudou nová území, další zajistí výstavbu honosných budov, podporu ze strany vlivných osobností či uskutečnění velkolepých činů. Na dalších místech pak bude možné těchto úspěchů dále využít. Členové rodiny nejsou všichni stejní: na začátku každého kola hodíte třemi kostkami, čímž určíte hodnotu jednotlivých členů rodiny pro dané kolo. Jejich hodnota je přitom klíčovým faktorem, který ovlivňuje, na co smíte člena rodiny využít a co vám přinese.

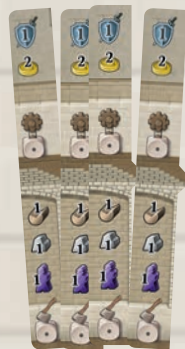
Existuje více cest, jak získat vítězné body, a nelze přitom podcenit ani vztahy k církvi. Partie hry se dělí na tři etapy, každá z nich se pak skládá ze dvou kol. Na konci každé etapy budete muset osvědčit svou víru – kdo se modlil málo (nebo nejde papeži na ruku), bude přísně potrestán. Po šesti kolech dojde k závěrečnému vyhodnocení – hráč, jemuž se podařilo získat nejvíce vítězných bodů, zvítězí.

Herní materiál

herní plán



4 desky hráčů



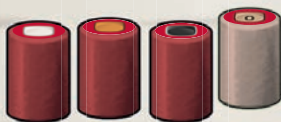
4 osobní bonusové destičky



33 mincí
(v hodnotě 1 P a 5 P)



3 hrací kostky
(bílá, oranžová, černá)



16 válečků členů rodiny
(pro každého hráče
3 barevné a 1 bezbarvý)



12 kostiček
exkomunikace
(pro každého hráče 3)



16 označovacích
kotoučů
(pro každého hráče 4)



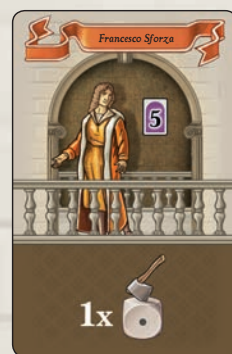
21 destiček exkomunikace

4 aršíky nálepek

igelitové sáčky

pravidla hry

3 přehledové listy (CZ, PL, SK)



20 karet vůdců

Dřevěné figurky zdrojů



dřevo
(16 malých,
4 velkých)



kámen
(16 malých,
4 velkých)



sloužící
(18 malých,
5 velkých)



4 zakrývací destičky



96 akčních karet
(čtyř typů, dále rozdělených
do 3 etap)

Před první partií nalepte náležitým způsobem nálepky na válečky členů rodiny. Pro každou barvu je určena jedna sada (poznáte je podle podbarvení nálepek). Na barevné válečky nalepte nálepky s barevnými kostkami, na bezbarvý váleček nalepte nálepku s bezbarvou kostkou a hodnotou 0.

Příprava hry

- 1 Položte herní plán doprostřed stolu.
- 2 Akční karty rozřídte podle typů (barev) a etap. Každý dílčí balíček (tvořený 8 kartami) zvlášť zamíchejte a vytvořte 4 balíčky lícem dolů – pro každou barvu karet jeden, přičemž karty pro 3. etapu budou ležet dole, na nich karty pro 2. etapu a karty pro 1. etapu budou ležet nahoře. Balíčky položte k hornímu okraji herního plánu (k vyobrazeným věžím příslušných barev).
- 3 Destičky exkomunikace rozřídte podle etap (viz číslo na rubu a tvar destiček), každou hromádku zvlášť lícem dolů zamíchejte a z každé vyložte jednu destičku lícem nahoru na příslušné pole herního plánu. Všechny ostatní destičky můžete vrátit do krabice.
- 4 Z figurek zdrojů a peněz vytvořte společnou zásobu vedle herního plánu. Malé figurky mají hodnotu 1, velké 5. Zásoba je považována za neomezenou – v případě potřeby použijte vhodnou náhradu.

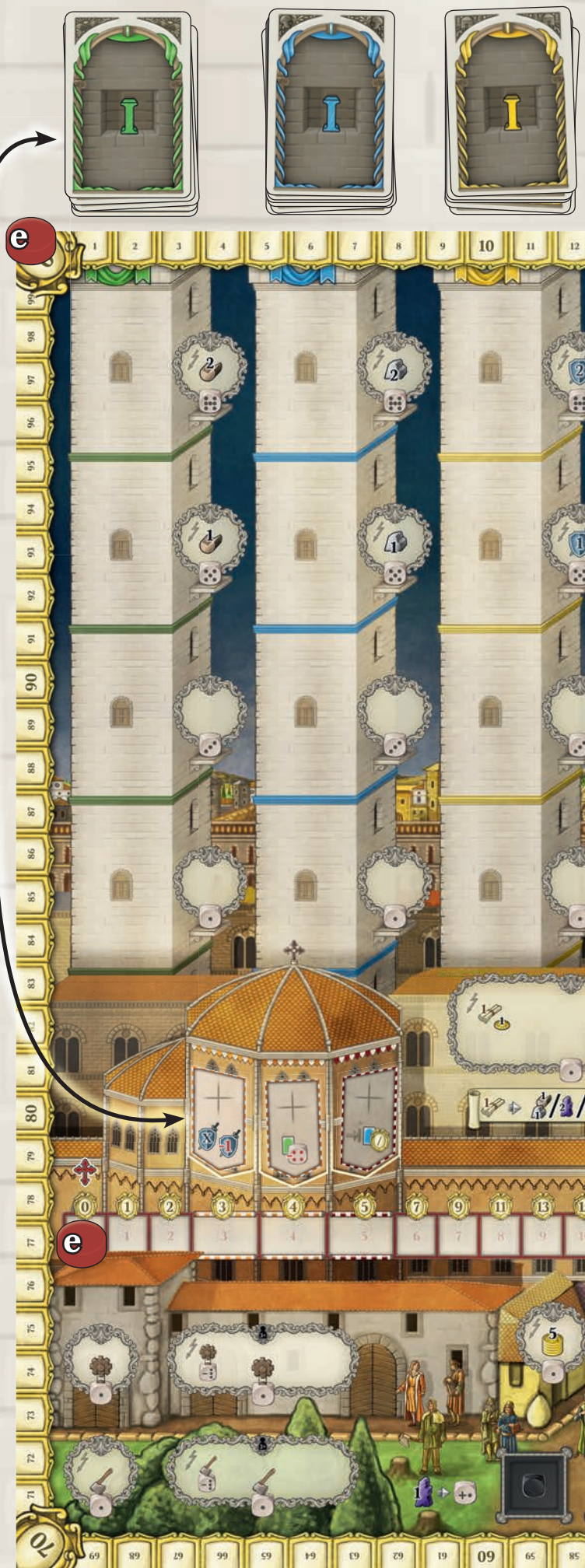


- 5 3 hrací kostky připravte vedle herního plánu.



- 6 Při hře ve dvou hráčích zakryjte zakrývacími destičkami pole herního plánu se symboly 3+ a 4+.

Hrajete-li ve třech, zakryjte menšími destičkami obě pole se symbolem 4+.





7 Každý hráč si zvolí barvu a obdrží:

a desku hráče;

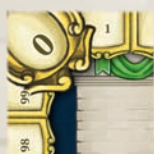


b osobní bonusovou destičku (v základní hře použijte stranu vyobrazenou zde);

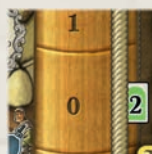
c 3 barevné a 1 bezbarvého člena rodiny;

d 3 kostičky exkomunikace;

e 4 označovací kotouče – jeden položte na pole 0 bodovací stupnice, jeden na stupnici vojenské síly, jeden na stupnici víry a jeden na stupnici pořadí na tahu;



bodovací
stupnice



stupnice
vojenské síly



stupnice
víry



stupnice pořadí
na tahu

f z obecné zásoby každý obdrží 2 dřeva, 2 kameny a 3 sloužící.

8 Náhodně určete pořadí hráčů na tahu v prvním kole a podle toho uspořádejte pořadí kotoučů na stupnici pořadí na tahu.

9 Začínající hráč obdrží z banku 5 P, druhý v pořadí 6 P, případný třetí hráč 7 a případný čtvrtý 8 P.

Lorenzo il Magnifico je komplexní strategická hra. Nejprve vám vysvětlíme pravidla pro základní hru, sloužící pro seznámení se s herními mechanismy. Později můžete přikročit k plné verzi hry – pravidla pro pokročilé jsou popsána na str. 12.

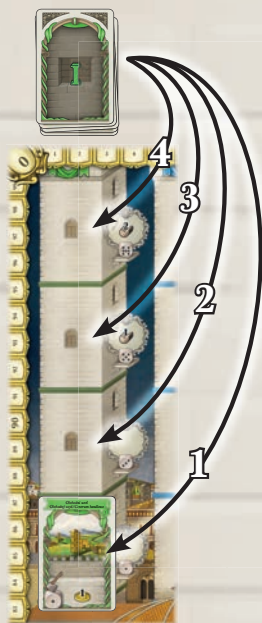
Průběh hry

Partie hry se dělí na 3 etapy, každá z nich pak na 2 kola. Celá partie hry se tedy skládá ze 6 kol. Každé kolo se dělí na následující fáze:

- A** Fáze přípravy
- B** Fáze akcí
- C** Fáze papežské přízně (pouze na konci etap, tj. v kolech 2, 4 a 6)
- D** Fáze úklidu

A Fáze přípravy

- 🌀 Otočte vrchní **4 karty** z každého balíčku akčních karet a vyložte je na **příslušná pole v dané věži** na herním plánu, v pořadí zdola nahoru.



- 🌀 **Začínající hráč hodí kostkami** a umístí je na vyhrazená pole na herním plánu.



B Fáze akcí

Podle své pozice na stupnici pořadí na tahu se hráči střídají v provádění svých akcí. **V jednom tahu lze provést jednu akci.**



Akce se provádí tak, že umístíte **jednoho** svého **člena rodiny** na vybrané **akční pole na herním plánu** a vyhodnotíte příslušný efekt.



Nálepka na každém válečku člena rodiny určuje, jaká kostka k němu patří a jakou tedy bude mít v daném kole **hodnotu** (například padlo-li na bílé kostce 4, všichni členové rodiny s bílou nálepkou budou mít hodnotu 4). Bezbarvý člen rodiny má hodnotu 0.



= 4



= 0

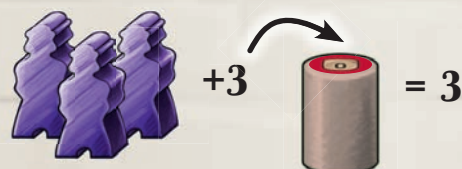
U akčních polí je vyznačeno tzv. „obsazovací číslo“ (hodnota na hrací kostce). To udává, jakou **minimální hodnotu** musí mít **člen rodiny**, abyste s jeho pomocí mohli danou akci provést. Popis jednotlivých akcí je uveden dále. Některé akce pak mohou mít různou hodnotu, jak bude vysvětleno dále. Dejte pozor, aby se vám nepletlo obsazovací číslo, hodnota člena rodiny a hodnota akce.



Připomínáme, že člen s vyšší hodnotou vždy může obsadit akční pole s nižším obsazovacím číslem.

Před umístěním člena rodiny na akční pole vždy můžete zvýšit jeho hodnotu použitím sloužících. Za jednoho použitého sloužícího se zvýší hodnota člena rodiny o 1 (figurku sloužícího vraťte do obecné zásoby). Ke zvýšení hodnoty můžete použít libovolný počet sloužících (*můžete tedy např. použitím 3 sloužících zvýšit hodnotu bezbarvého člena na 3*). V důsledku určitých postihů může být hodnota člena rodiny i záporná! V takovém případě nějaké sloužící použít musíte (či hodnotu člena rodiny zvýšit pomocí nějakého efektu), protože pouze členové rodiny s hodnotou 1 a vyšší mohou provádět akce.

Nemůžete-li umístit žádného člena rodiny, vaše akce propadá.



Na herním plánu je 5 různých oblastí, kam lze členy rodiny vyslat. Pro akční pole v různých oblastech platí různá pravidla.

Věže pro akční karty

Na herním plánu jsou vyznačeny 4 věže, každá se čtyřmi podlažími. V každém podlaží je jedno akční pole umožňující vzít si příslušnou kartu. Některá pole navíc umožňují využít příslušný bonus.

Karty

Ve hře se vyskytují akční karty 4 typů (barev): **území** (zelená), **budovy** (žlutá), **postavy** (modrá) a **činy** (fialová).

Všechny karty s výjimkou karet území mají v **levém horním rohu** vyznačeny určité **náklady**. Chcete-li si vzít určitou kartu (např. v důsledku umístění člena rodiny nebo využitím nějakého dalšího efektu, jak se dozvíte dále), musíte vždy zaplatit příslušné náklady. Pokud akční pole svým členem rodiny obsadíte, musíte náklady uhradit, nemůžete tedy pole obsadit, pokud nemáte dost prostředků nebo nechcete kartu získat.

Většina karet má nějaký **okamžitý efekt**. Ten je označen symbolem blesku, vedle něhož **uprostřed karty** najdete popis efektu (viz obr. níže). Někdy dostanete určité zdroje, někdy body (vítězné body, body vojenské síly nebo body víry), někdy bonusovou akci navíc (dobrání karty bez umísťování člena rodiny, akci sklizeň či akci produkce (viz str. 8)).

Mnohé karty mají také trvalý efekt, vyznačený v dolní části. Máte-li získat vítězné body, je důležité rozlišovat, které dostanete hned, označené symbolem ⚡, a které až na konci partie při závěrečném vyhodnocení, označené symbolem ➡ (viz str. 11).



Karty území

S dobráním těchto karet nejsou spojeny žádné náklady, ale dobývat nová území není snadné. Nově získanou kartu území musíte umístit na první volné pole zleva v **dolní řadě** své desky hráče.



Na první dvě pole můžete karty umístit bez omezení, na všech ostatních polích je vždy vyznačen počet **bodů vojenské síly**, jimiž musíte disponovat, abyste na dané pole směli novou kartu území umístit. O tyto body nepřicházíte, jen jimi musíte disponovat v okamžiku získání karty (*po umístění karty je podmínka splněna a v dalším průběhu už se na ni nebere žádný ohled*). Nesplňujete-li tuto podmínku, nesmíte si kartu vzít, a tedy ani obsadit dané akční pole.



Území vám přinesou důležité zdroje. Jejich trvalý efekt je aktivován provedením **akce sklizeň** (viz str. 8).

Kromě toho za karty území také při závěrečném vyhodnocení na konci partie získáte vítězné body, a to podle toho, kolik se vám jich podaří získat (viz str. 11).

= Dostanete uvedené zdroje nebo body.

= Proveďte příslušnou akci s uvedenou max. hodnotou (o hodnotě akce viz dále) bez umísťování člena rodiny.

= Zaplatíte zdroje uvedené vlevo vedle šipky, abyste dostali zdroje uvedené vpravo (v rámci jedné aktivace lze využít jen jednu, jsou-li uvedeny šipky dvě, musíte si vybrat jednu z nich, je-li u nákladů lomítko, můžete si vybrat, je-li uvedeno zdrojů více bez lomítko, platí všechny).

= Dostanete peníze nebo VB uvedené vlevo za každou svou kartu či bod vojenské síly uvedený vpravo.

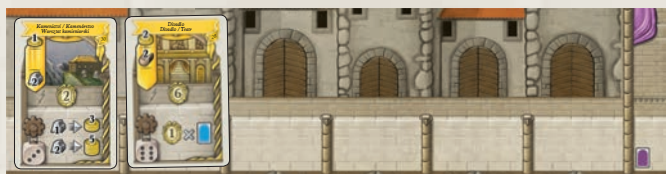
= Pro získání určité karty dostanete slevu ve zdrojích uvedených vpravo (nemá-li získaná karta náklady v uvedených zdrojích, sleva propadá - cena nikdy nemůže být záporná).

= Při provádění akce (sklizeň, produkce nebo získání karty) můžete zvýšit její hodnotu o uvedené číslo (viz dále).

Karty budov

Na kartách budov jsou vždy uvedeny náklady v určitých **zdrojích** (dřevo, kámen, sloužící, peníze). Při získání takové karty musíte uvedený zdroj zaplatit do obecné zásoby.

Nově získanou kartu budovy musíte vždy umístit na první volné pole zleva v **horní řadě** své desky hráče.



Budovy vám přinesou vítězné body či zdroje nebo umožní vyměnit jeden zdroj za jiný zdroj nebo bod víry či vojenské síly. Trvalý efekt budov je aktivován provedením **akce produkce** (viz str. 8). Rovněž zde platí, že efekt lze využít při jedné aktivaci **jen jednou**, i kdybyste zdrojů k výměně měli více.

Příklady trvalých efektů:



Za 1 dřevo dostanete 3 VB,
NEBO
za 3 dřeva dostanete 7 VB (ale
nelze vyměnit například 2
dřeva za 6 VB).



Za každou svou kartu
postavy dostanete 1 VB.



Za 4 P dostanete 3 dřeva
a 3 kameny.



Za 1 dřevo NEBO 1 kámen
dostanete 2 body víry.

Karty postav

Náklady karet postav se platí vždy v **penězích**. Při získání takové karty musíte uvedenou částku zaplatit do obecné zásoby.

Nově získanou kartu si vyložíte vedle své desky hráče vpravo dolů.



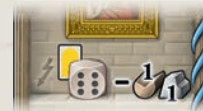
Okamžitý efekt některých karet postav vám umožní provést bonusovou akci navíc bez umísťování člena rodiny. V takovém případě platí všechna obvyklá pravidla, jako byste člena umísťovali.

Příklady okamžitých efektů:

Dostanete 1 bod víry. Navíc můžete bez umísťování člena rodiny provést akci získání karty (libovolného typu) s hodnotou 4. Je-li však již v dané věži jiný člen rodiny, zaplatíte 3 P jako obvykle a při zisku karty z třetího či čtvrtého podlaží smíte využít i příslušný bonus (více o tom viz str. 7).



Můžete provést akci získání karty budovy s hodnotou 6 bez umísťování člena rodiny. Náklady dané karty se snižují o 1 dřevo a o 1 kámen. Je-li však již v dané věži jiný člen rodiny, zaplatíte 3 P jako obvykle a při zisku karty z třetího či čtvrtého podlaží smíte využít i příslušný bonus (opět viz str. 7).



Dostanete 2 body víry. Navíc můžete bez umísťování člena rodiny provést akci sklizeň s hodnotou 4. Hodnotu akce můžete zvyšovat použitím sloužících nebo s pomocí příslušných akčních karet.



Dostanete 2 VB za každou svou kartu postavy (včetně této).



Dostanete 3 **různá** privilegia Signorie.



Trvalý efekt karet postav je obvykle aktivován ve chvíli, kdy provádíte určitou akci. Některé efekty poskytují bonus k hodnotě akce, jiné nabízejí slevu z nákladů.

Příklady trvalých efektů:

Provádíte-li akci získání karty postavy (při umísťování člena rodiny nebo bez něj v důsledku efektu jiné karty), zvyšuje se hodnota akce o 2. Náklady dané karty se snižují o 1 P.



Provádíte-li akci sklizeň (při umísťování člena rodiny nebo bez něj v důsledku efektu jiné karty), zvyšuje se hodnota akce o 2.



Provádíte-li akci získání karty (libovolného typu) ze třetího či čtvrtého podlaží věže (při umísťování člena rodiny nebo bez něj v důsledku efektu jiné karty), nesmíte využít dodatečný bonus daného pole věže.



Karty postav vám navíc přinesou na konci partie VB podle toho, kolik jich celkem budete mít (viz str. 11).

Karty činů

Karty tohoto typu mají náklady ve zdrojích či bodech vojenské síly. U některých karet jsou uvedeny dvojce různé náklady, kdy si můžete vybrat, které z nich aplikujete. Nemůžete-li náklady uhradit, nesmíte si kartu vzít, a tedy ani dané pole obsadit.

Tyto symboly znamenají, že musíte mít minimálně 4 body vojenské síly a 2 z nich musíte utratit, abyste si kartu směli vzít (posuňte svůj kotouč na stupnici vojenské síly o 2 pole zpět),

NEBO musíte zaplatit uvedené zdroje.

Nově získanou kartu činu si vyložte vedle své desky hráče **vpravo nahoru**.



Karty činů mají okamžitý efekt a na konci partie vám přinesou vítězné body (viz str. 11).

Pravidla pro umísťování členů rodiny na akční pole věží

- Na jednom poli smí stát pouze 1 člen rodiny. Hodnota vyznačená na těchto akčních polích udává, jakou **minimální hodnotu** musí mít **člen rodiny** umístěný na toto pole (i zde je vždy možné za každého použitého sloužícího zvýšit hodnotu akce o 1). Hodnota akce získání karty se rovná **obsazovacímu číslu** akčního pole. Zvyšuje-li nějaký efekt hodnotu této akce, znamená to, že můžete využít i pole s takto zvýšeným obsazovacím číslem.:



V prvním podlaží musí mít člen rodiny hodnotu min. 1.



Ve druhém podlaží musí mít hodnotu min. 3.



Ve třetím podlaží musí mít hodnotu min. 5.



Ve čtvrtém podlaží musí mít člen rodiny hodnotu min. 7. Chcete-li člena rodiny umístit sem, musíte použít min. jednoho sloužícího nebo využít efekt karty, která hodnotu akce získání karty zvyšuje.

- Akční pole je možno obsazovat v libovolném pořadí.

- Akční pole ve třetím a čtvrtém podlaží navíc nabízejí bonus (1 či 2 dřeva, 1 či 2 kameny, 1 či 2 body vojenské síly, 1 či 2 P). Kdo takové pole obsadí, hned si bere získané suroviny nebo posouvá svůj kotouč na příslušné stupnici. Bonus lze hned použít k uhrazení nákladů právě získané karty.



- Je-li jakékoli pole dané věže již obsazeno členem rodiny (cizím i vlastním), je nutné při umístění člena rodiny zaplatit do banku 3 P. Pozor: Hodláte-li umístit svého člena rodiny na akční pole poskytující jako bonus peníze, nemůžete tento bonus využít k zaplacení těchto 3 P do banku!



- V jedné věži nesmí stát více členů rodiny téže barvy (bezbarví členové nemají žádnou barvu a může jich tak stát v jedné věži více). Jeden hráč si tak může vzít v jednom kole hry více karet z jedné věže pouze za použití svého bezbarvého člena rodiny nebo v důsledku efektu příslušné karty.



- Nově získanou kartu umístěte, kam patří: kartu území do spodní řady na desce, budovy do horní řady na desce, postavy vedle desky vpravo dolů a činu vedle desky vpravo nahoru. Má-li karta nějaký okamžitý efekt, hned jej vyhodnoťte.
- Nikdy nesmíte mít více než **6 akčních karet jednoho typu a jednou získanou kartu už není možné nijak odhodit či nahradit kartou jinou.**

Shrnutí: Umístěte člena rodiny na zvolené akční pole věže. Člen musí mít stejnou nebo vyšší hodnotu, než je obsazovací číslo; stojí-li již v dané věži jakýkoli jiný člen, zaplaťte 3 P; v jedné věži nesmí stát více členů téže barvy. Je-li na poli vyznačen bonus, hned ho využijte, uhradte vyznačené náklady karty (u karet území musíte mít dostatek bodů vojenské síly), umístěte kartu na příslušné místo a vyhodnoťte okamžitý efekt právě získané karty. Nemáte-li na úhradu nákladů či nespĺňujete-li podmínky, kartu si vzít nesmíte a nesmíte ani obsadit dané akční pole. Můžete-li využít více efektů současně, můžete si pořadí vyhodnocení zvolit libovolně.

Oblast sklizně a oblast produkce

V každé z obou těchto oblastí se nacházejí **2 akční pole**. Na **prvním z nich** může stát vždy jen **jediný** člen rodiny (tj. v jednom kole může dané pole obsadit jen jeden hráč). Na **větším poli vpravo** (při hře ve dvou hráčích není pole k dispozici) smí stát **neomezený počet** členů rodiny (*pozor však na jejich barvu, viz níže*). I zde je třeba rozlišovat mezi obsazovacím číslem a hodnotou akce.



- Člen rodiny umístěný na tato pole musí mít hodnotu min. 1. Svého člena sem smíte umístit jen tehdy, pokud provedete tuto akci alespoň s hodnotou 1.

Podobně jako u věží platí, že v jedné oblasti nesmí stát více členů rodiny téže barvy. Jeden hráč tedy může do jedné oblasti umístit nanejvýš 2 členy, jednoho barevného a jednoho bezbarvého (oba na větší pole nebo jednoho na větší a jednoho na menší).

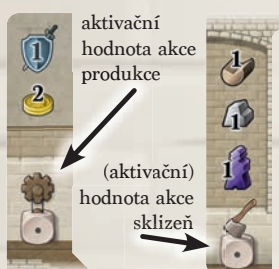


Hodnota této akce je dána hodnotou **člena rodiny** umístěného na toto pole. Opět platí, že jeho hodnotu lze pomocí sloužících zvýšit. Hodnota akce na větším poli vpravo se vždy snižuje o 3.

- Akce sklizeň aktivuje efekt sklizně osobní bonusové destičky a všechny trvalé efekty karet území s aktivační hodnotou stejnou nebo nižší, než je hodnota prováděné akce.
- Akce produkce aktivuje efekt produkce osobní bonusové destičky a všechny trvalé efekty karet budov s aktivační hodnotou stejnou nebo nižší, než je hodnota prováděné akce.

- Aktivační hodnoty jsou vyznačeny v symbolu hrací kostky na bonusových destičkách i kartách.

Aktivační hodnota 1 znamená, že tento efekt je aktivován vždy při provádění příslušné akce.



Aktivace trvalých efektů

Při aktivaci efektů karet území dostanete zdroje a body vyznačené na kartách, které byly aktivovány. Bonusová destička je při provádění této akce aktivována vždy.



Příklad: Člena rodiny s hodnotou 3 umístíte na menší pole oblasti sklizně. Máte 2 sloužící a rozhodnete se je použít, čímž vzroste hodnota akce na 5. Dostanete 1 dřevo, 1 kámen a 1 sloužícího (toho ke zvýšení hodnoty právě prováděné akce ještě použít nesmíte) za bonusovou destičku, 3 dřeva za aktivovanou kartu *les*, 1 VB a 2 kameny za kartu *lom na mramor* a 2 body vojenské síly a 2 sloužící za kartu *panské sídlo*. Karta *klášter* nebyla aktivována (její aktivační hodnota je 6), takže za ni nedostanete nic. Kdybyste člena rodiny umístili na větší pole oblasti sklizně, museli byste použít alespoň jednoho sloužícího, abyste danou akci vůbec směli provést, a ve výše uvedeném příkladu by při použití 2 sloužících byla výsledná hodnota akce 2, takže by se aktivovala pouze bonusová destička a karta *lom na mramor*.

Aktivace karet budov pomocí akce produkce probíhá analogicky.

Všechny zdroje, které chcete při aktivaci použít na výměnu za jiný zdroj či body, **musíte mít k dispozici už před zahájením akce**. Není možné vyměnit zdroje, které jste získali teprve v průběhu dané akce. Pozor: Při akci získávání karty tedy získaný bonus smíte okamžitě použít, ale při akcích sklizeň a produkce tak učinit nesmíte!



Příklad: Člena rodiny s hodnotou 6 umístíte na větší pole oblasti produkce. Akce produkce tedy bude mít hodnotu 3. Máte následující možnosti:

- Nepoužijete žádného sloužícího a aktivujete pouze *pokladnici* a bonusovou destičku. Získáte 1 bod vojenské síly a 2 P za bonusovou destičku a můžete utratit 1 nebo 2 P a získat 3, resp. 5 VB.
- Použijete 1 sloužícího a aktivujete ještě *tesařskou dílnu*. Můžete navíc utratit 1 nebo 2 dřeva a získat 3, resp. 5 p.
- Použijete 2 sloužící a aktivujete navíc ještě i *pevnost*, čímž získáte navíc 2 VB a jedno privilegium Signorie.

V žádném z uvedených příkladů **nemůžete** v *pokladnici* použít peníze, které jste dostali aktivací bonusové destičky či *tesařské dílny*. Tyto peníze už musíte mít před zahájením celé akce.

Tržiště



Na tržišti najdeme 4 akční pole (2 z nich, se symbolem , jsou k dispozici pouze ve hře čtyř hráčů).

- Na **každém** z těchto akčních polí smí stát jen **1 člen rodiny**. Na **tržišti** však smí stát **více členů rodiny téže barvy** (jeden hráč tedy může obsadit více polí i svými barevnými členy rodiny).
- Obsazovací číslo je vždy 1, takže člen rodiny, umístěný na toto pole, musí mít hodnotu min. 1. U této akce nemá pojem „hodnota akce“ žádný další význam. Bonus je tedy vždy stejný bez ohledu na hodnotu člena rodiny.

Na každém poli hráč získává určitý **bonus**:



Dostanete 5 P.



Dostanete 5 sloužících.



Dostanete 3 body vojenské síly a 2 P.



Dostanete 2 **různá** privilegia Signorie.

Dostáváte-li zdroje, vezměte si je z obecné zásoby. Získané body si zaznamenejte na příslušné stupnici.

Palác Signorie



Palác Signorie je jedno velké akční pole.

- Na **tomto poli** smějí stát členové rodin **bez omezení počtu či barev** (každý hráč sem může postavit libovolný počet svých členů rodiny).
- Obsazovací číslo je 1, takže člen rodiny sem vyslaný musí mít hodnotu min. 1.
- Členy rodiny sem umísťujete **v pořadí zleva doprava**.



- Po umístění člena rodiny hned dostanete **1 privilegium Signorie a 1 P** bez ohledu na to, jestli je hodnota člena rodiny, jehož jste sem umístili, stejná nebo vyšší než 1.

Pozor: Pořadí členů rodiny na tomto poli určuje pořadí na tahu v příštím kole (viz odst. *Fáze úklidu na str. 11*).



C Fáze papežské přízně

Tato fáze nastává pouze v 2., 4. a 6. kole hry.

Poznámka: Ve hře není žádný ukazatel počtu kol. Že právě dokončujete sudé kolo hry, poznáte podle toho, že doplňovací balíčky akčních karet u horního okraje herního plánu mají na rubu číslo odpovídající příští etapě hry (nebo jsou spotřebovány, protože právě proběhlo poslední kolo hry).

V této fázi musejí hráči prokázat, jak velká je jejich **oddanost církvi**. K tomu slouží body víry.

V každé etapě je potřeba mít požadovaný minimální počet těchto bodů – na konci první etapy 3, na konci druhé etapy 4 a na konci třetí etapy 5 bodů víry.



Nastat mohou následující tři situace:

- ☛ Pokud některý hráč nezískal předepsaný počet bodů (jeho ukazatel na stupnici víry nedosáhl předepsaného pole), je **exkomunikován**. Musí položit jednu svou kostičku na destičku exkomunikace příslušející probíhající etapě hry. Od tohoto okamžiku bude nést negativní důsledky exkomunikace. Svůj kotouč na stupnici víry nechá na tom poli, kde právě je.



Pokud hráč předepsaný počet bodů získal (nebo jej překročil), **smí se rozhodnout**, zda církev **podpoří**, či **nepodpoří**.

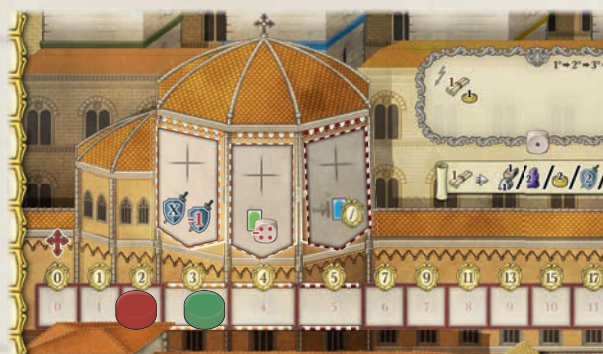
- ☛ Kdo se rozhodne církev **nepodpořit**, je **exkomunikován**, postup je stejný jako kdyby neměl dostatek bodů víry.
- ☛ Kdo se rozhodne církev **podpořit**, **ztratí všechny** své dosud získané **body víry** – vrátí svůj kotouč na pole 0 stupnice víry, ale Vatikán se mu odvděčí. Takový hráč hned získá **počet vítězných bodů** uvedený na poli stupnice víry, odkud svůj kotouč

přemístil – náležitě upraví své aktuální skóre na bodovací stupnici.

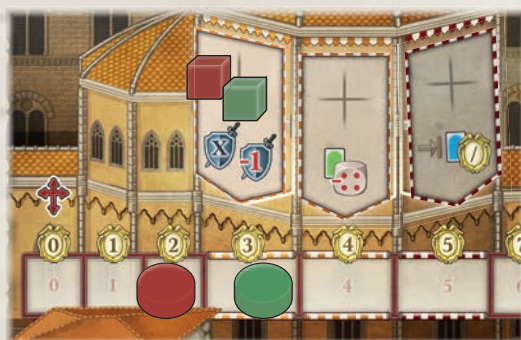


Na konci 6. kola jsou nejprve exkomunikováni všichni hráči, kteří nemají dostatek bodů víry, a poté všichni hráči (tedy i ti, kteří byli exkomunikováni) obdrží za své body víry vítězné body. Všechny kotouče přesuňte na pole 0 stupnice víry.

Podrobný popis všech destiček exkomunikace naleznete na přehledovém listě.

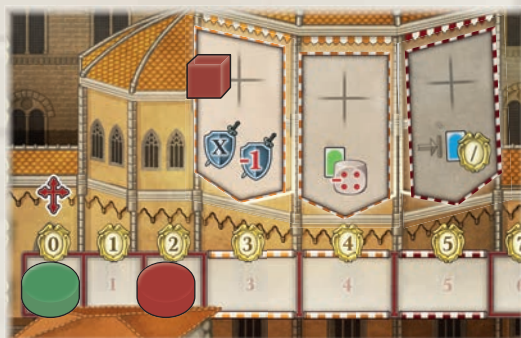


Po ukončení fáze akcí 2. kola má červený hráč 2 body víry, což je méně než požadované 3. Je exkomunikován, na destičku exkomunikace 1. etapy položí svou kostičku a kotouč ponechá na místě.



Zelený hráč získal 3 body víry, takže se smí rozhodnout, zda církev podpoří. Pokud ne, je také exkomunikován a jeho kotouč tak také zůstane na místě.

Rozhodne-li se církev podpořit, získá 3 VB a vrátí svůj kotouč zpět na pole 0.



D Fáze úklidu

Na konci kola je třeba provést následující kroky:

- ☛ Všechny zbylé akční karty z herního plánu odstraňte, nebude jich už zapotřebí - můžete je uklidit do krabice.

- ☛ Pořadí na tahu upravte podle pozice členů rodiny na poli Paláce Signorie. Hráč, který sem umístil svého člena rodiny jako první, bude začínajícím hráčem v příštím kole, atd. Relativní pořadí hráčů, kteří sem nevyslali žádného člena, se nemění. Počítají se i bezbarví členové rodiny. Pokud sem nějaký hráč vyslal členů více, platí jeho člen nejvíce vlevo. Nejsou-li na poli Paláce Signorie žádní členové rodin, pořadí na tahu se nemění. Pozor: Tato činnost může být důležitá i v posledním kole (viz dále).



- ☛ Poté si hráči vezmou všechny své členy rodiny z herního plánu zpět.

Nové kolo hry může začít.

Konec hry a závěrečné vyhodnocení

Hra končí po 6. kole, po fázi úklidu. Následuje závěrečné sčítání bodů. Každý hráč si sečte dosažené VB označené tímto symbolem ➡ a přičte je k bodům získaným během hry, jež jsou zaznamenány na bodovací stupnici.

- ☛ **Dobytá území:** Za 3/4/5/6 získaných karet území na své desce hráče získáváte 1/4/10/20 VB.



- ☛ **Postavy:** Za 1/2/3/4/5/6 získaných karet postav vedle své desky hráče získáváte 1/3/6/10/15/21 VB.



- ☛ **Činy:** Součet VB vyznačených na získaných kartách činů udává, kolik VB celkem v této kategorii získáváte.



- ☛ **Vojenská síla:** Hráč s největším počtem bodů vojenské síly získává 5 VB, hráč na druhém místě získává 2 VB. V případě shody na prvním místě získávají oba či všichni hráči 5 VB a 2 VB nezíská nikdo, v případě shody na druhém místě získávají všichni příslušní hráči po 2 VB.



- ☛ **Zdroje:** Za každých 5 jednotek jakýchkoli zdrojů získáte po 1 VB (sečtete všechny zdroje bez ohledu na druh, vydělte 5, celé číslo dosaženého výsledku udává počet získaných bodů).



Hráč, jenž dosáhl nejvyššího celkového součtu VB, je vítězem hry. V případě shody se vítězem hry stává hráč, který je výše postavený na stupnici herního pořadí.

Pravidla pro pokročilé

Plná hra zahrnuje i následující pravidla pro pokročilé. Změna přípravy hry vám umožní mít variabilní osobní bonusové destičky. Kromě toho se do hry zavádí nový prvek – karty vůdců. Používají se ve fázi akcí: přinášejí silné zvláštní schopnosti, ale pro jejich použití budete muset splnit určité podmínky.

Příprava hry

Všechny **osobní bonusové destičky** vyložte na stůl stranou pro pokročilou hru nahoru. V opačném pořadí na tahu (od posledního hráče k začínajícímu hráči) si každý hráč **vybere jednu** a položí ji ke své desce hráče.



Zamíchejte karty vůdců a každému hráči rozdejte 4. Každý si vybere jednu a zbylé tři pošle sousedovi po pravici. Z obdržných karet si zase každý jednu nechá atd., až má každý 4 karty.

Karty vůdců

Na každé kartě vůdce jsou v horní části uvedeny určité **podmínky**, které musíte splnit, abyste kartu mohli vyložit. Nejedná se o náklady, není třeba nic platit, jde jen o to, že uvedené zdroje musíte mít k dispozici v okamžiku, kdy chcete kartu vyložit (a je jedno, jestli později nějaké z těchto zdrojů utratíte či spotřebujete).



Každý vůdce má určitou **schopnost** – buď **trvalou**, která permanentně ovlivňuje vaši hru, nebo tzv. **aktivační schopnost**, kterou můžete využít jednou za kolo. Aktivační schopnosti vám přinesou bonus v okamžiku, kdy je aktivujete (viz níže).

Trvalá schopnost se obvykle aktivuje za určitých okolností, takže je možné ji využít v tomtéž kole i opakovaně. (Pro podrobný popis schopností jednotlivých osobností viz přehledový list.)

Aktivace karet vůdců

Ve svém tahu ve fázi akcí mohou hráči aktivovat jednu nebo více vyložených karet vůdců bez využití člena rodiny. Karty vůdců lze využít **ve svém tahu**, před akcí za pomoci člena rodiny nebo po ní.

Odhození karty vůdce

Můžete z ruky odhodit kartu vůdce, za což ihned dostanete privilegium Signorie. Tento krok můžete provést i **víckrát v témže tahu**. Odhozenou kartu můžete vrátit do krabice.



Vyložení karty vůdce

Splňujete-li podmínky uvedené na kartě vůdce, můžete ji vyložit. Kartu vůdce vyložte před sebe vedle své desky hráče. Můžete vyložit i více karet v jednom tahu.



Příklad: Máte-li ve své zásobě alespoň 10 dřev, můžete vyložit tuto kartu vůdce.

Aktivační schopnosti

Jde o schopnost, kterou lze využít vždy pouze jedno za kolo. Po použití této schopnosti otočte vyloženou kartu vůdce lícem dolů. V jednom tahu můžete aktivovat i více vůdců.



Fáze úklidu

Na konci kola si otočte všechny karty vůdců na stole opět lícem nahoru.

Autoři: Virginio Gigli a Flaminia Brasini, Simone Luciani

Ilustrace: Klemens Franz, atelier198

Sazba: Andrea Kattinig, atelier198

Český překlad: Karel Vlasák

Sazba a grafická úprava české verze: Filip Stránský



Tuto hru věnujeme světlé památce Haralda Bilze. Vděčíme mu za neúnavnou podporu, upřímné rady a motivaci, kterou nám po dlouhé roky dodával.

Zůstaneš navždy v našich srdcích.