



Lorenzo

il Magnifico

Pravidla

Ve hře Lorenzo il Magnifico se hráči ujmají roli hlav šlechtických rodin v renesanční Florencii. Vaším cílem bude vydobýt si prestiž a slávu, která vám přinese více vítězných bodů než ostatním. Za tímto účelem budete vysílat členy svých rodin do různých částí Florencie, kde mohou plnit různá poslání. V některých čtvrtích získáte užitečné zdroje, jinde zase můžete dostat karty, které představují nová území, vystavěné budovy, spřízněné osobnosti nebo vámi financované podniky, a nakonec také můžete aktivovat efekty na těchto kartách. Ovšem ne všichni členové rodin jsou si rovni. Na začátku každého kola hodíte třemi kostkami, které určí jejich schopnosti pro dané kolo. Musíte tedy pečlivě zvážit, kam vyšlete svého aktuálně nejzdatnějšího příbuzného.

Máte hned několik příležitostí, jak získat vítězné body, raději však nespouštějte oči ze svého vztahu s církví. Hra je rozdělena na 3 etapy, každá z nichž čítá 2 kola. Na konci každé etapy musí hráči projeviti svoji oddanost církvi. Ti, kdož se nedostatečně modlí, budou ošklivě potrestáni. Po šesti kolech spočítáte své konečné skóre a hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů se stane vítězem.

Herní materiál

1 herní plán



4 desky hráčů



4 destičky osobních bonusů



mince (1, 5)



3 hrací kostky
(bílá, černá, oranžová)



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



12 kostiček exkomunikace
(3 pro každého hráče)



16 označovacích disků
(4 pro každého hráče)



21 destiček exkomunikace

- 16 samolepek
- uzavíratelné sáčky
- pravidla hry



20 karet osobností

Dřevěné zdroje:



dřevo
(16 malých,
4 velkých)



kámen
(16 malých,
4 velkých)



sloužící
(18 malých,
5 velkých)



4 zakrývací destičky



96 akčních karet
(číslované 1 až 96)

Před první hrou musíte nalepit nálepky na válečky členů rodiny. Nálepky mají v pozadí stejnou barvu jako barvy hráčů. Na barevné válečky nalepte stejnobarevné nálepky s různobarevnými kostkami a na 4 bezbarvé válečky zase nálepky s bezbarvou kostkou a hodnotou 0.

Příprava hry

- 1 Herní plán umístěte doprostřed stolu.
- 2 Rozdělte akční karty podle typu a etapy (podle barvy a čísla na rubu karet). Zamíchejte zvlášť každý balíček (tvořený osmi kartami). Vytvořte 4 různé balíčky (jeden pro každý typ karet) tak, že dospod umístíte karty pro třetí etapu, na ně karty pro druhou etapu a na vršek každého balíčku položíte karty pro první etapu. Balíčky umístěte poblíž herního plánu nad věže.
- 3 Rozdělte destičky exkomunikace podle etapy (čísla na rubu) a každou hromádku zvlášť zamíchejte. Poté z každé hromádky vytáhněte jednu náhodnou destičku a umístěte je na odpovídající místa na herním plánu (zbylé destičky vraťte do krabice).
- 4 Zdroje a mince umístěte poblíž herního plánu. Tvoří společnou zásobu. Malé zdroje mají hodnotu 1, velké 5. Zásoba zdrojů je neomezená (pokud dojdou figurky některého zdroje, použijte vhodnou náhradu).

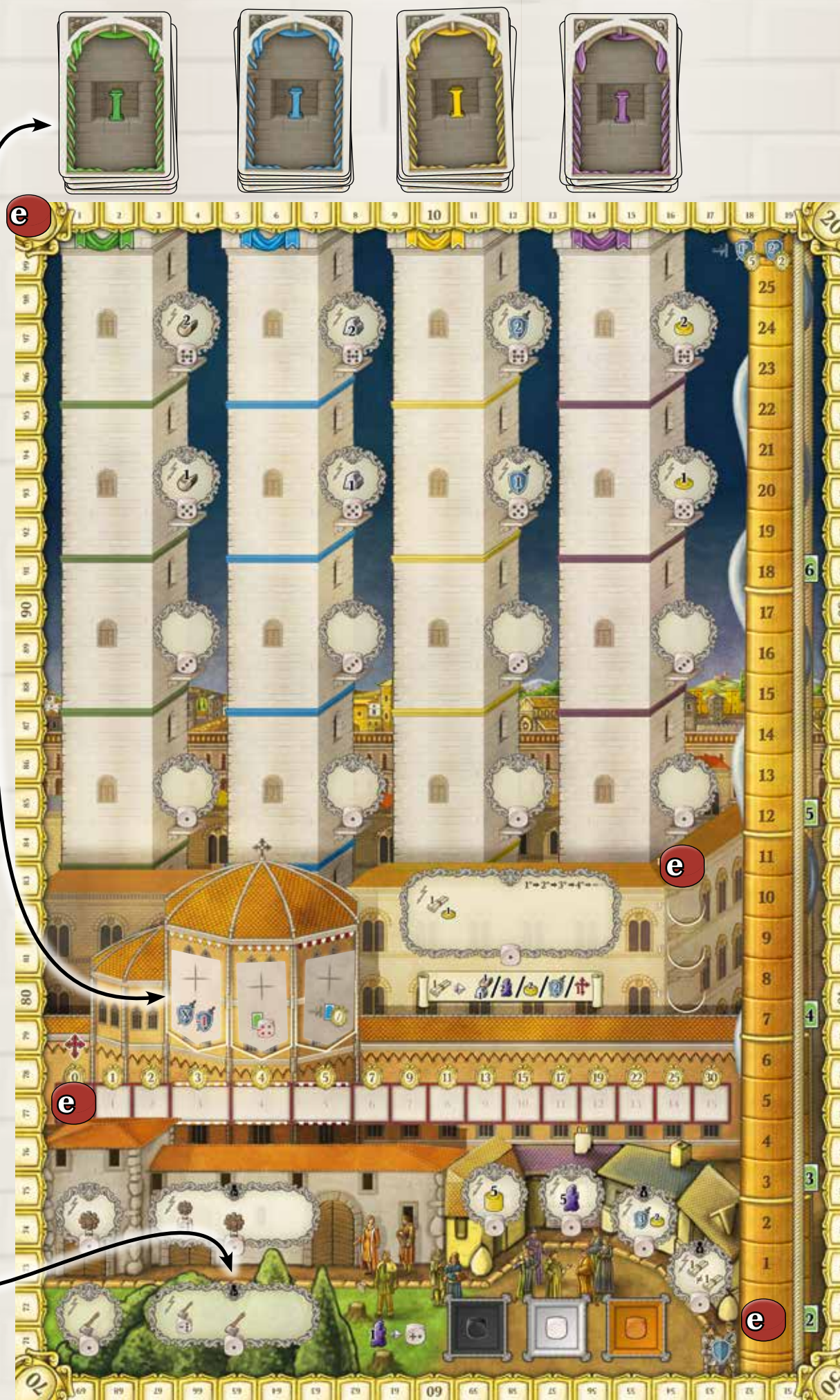


- 5 Umístěte 3 herní kostky poblíž herního plánu.



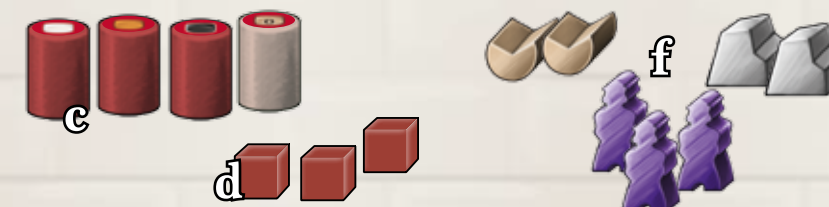
- 6 Při hře 2 hráčů umístěte všechny zakrývací destičky na odpovídající místa (se symboly 3 a 4).

Při hře 3 hráčů umístěte 2 malé zakrývací destičky na odpovídající místa (se symbolem 4).



- 7 Každý hráč si vybere svoji barvu a vezme si:

a desku hráče;



- 1 destičku osobních bonusů (při hře se základními pravidly použijte zde vyobrazenou stranu destičky);

- 3 barevné a 1 bezbarvý váleček člena rodiny s nálepkou v odpovídající barvě;

- 3 kostičky exkomunikace;

- 4 označovací disky: po jednom disku umístí na políčka 0 bodovací stupnice, stupnice vojenské síly, stupnice víry a stupnice pořadí na tahu;



bodovací stupnice



stupnice vojenské síly



stupnice víry



stupnice pořadí na tahu

- 2 dřeva, 2 kameny a 3 sloužící ze společné zásoby.

- 8 Náhodně zvolte pořadí hráčů a v tomto pořadí umístěte označovací disky na stupnici pořadí na tahu.

- 9 První hráč obdrží 5 mincí, druhý hráč 6 mincí, případný třetí hráč 7 mincí a případný čtvrtý 8 mincí.

Lorenzo il Magnifico je komplexní strategická hra. Nyní vám představíme základní pravidla hry, která doporučujeme použít při úvodní hře. Pokud si chcete zahrát s kompletními pravidly, přečtěte si sekci Pokročilá pravidla na straně 12 a zakomponujte je do základních pravidel.

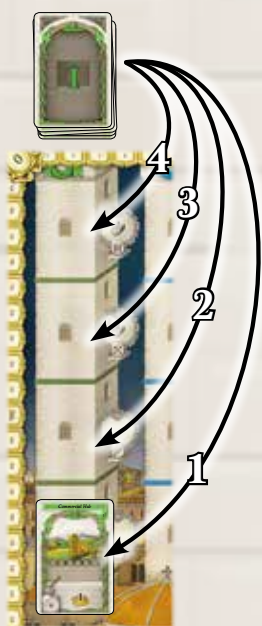
Průběh hry

Partie hry se dělí na 3 etapy, přičemž každá z nich je rozdělena na 2 kola. Celkem tedy proběhne 6 kol. Každé kolo se dělí na 4 fáze:

- A** Příprava kola
- B** Provádění akcí
- C** Papežská přízeň (pouze na konci etapy, tedy v 2., 4. a 6. kole)
- D** Konec kola

A Příprava kola

- ☛ Doberte 4 vrchní karty z každého balíčku akčních karet a umístěte je na patřičná místa v dané věži na herním plánu, a to odspoda nahoru.



- ☛ Začínající hráč hodí kostkami a umístí je na patřičná místa na herním plánu.



B Provádění akcí

V pořadí průběhu hry (podle stupnice pořadí na tahu) nyní musí hráči provádět akce.

Aby mohl hráč provést akci, musí umístit jednoho ze svých členů rodiny na akční pole na herním plánu a vyhodnotit jeho efekt.

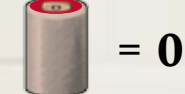
Na každém válečku je nalepený symbol kostky (barevné nebo bezbarvé). Podle tohoto symbolu poznáte, jaká kostka bude mít vliv na hodnotu daného člena rodiny.

Každý člen rodiny může provést akci o hodnotě odpovídající kostce (pokud například na bílé kostce padla hodnota 4, budou mít v tomto kole všichni členové rodiny s bílým symbolem hodnotu 4). Bezbarví členové rodiny mají hodnotu 0. (Barva na nálepce vám pouze připomíná, kterému hráči patří tento bezbarvý člen rodiny.)

Některé akce mohou provádět členové rodin s hodnotou 1. Na jiné akce jsou potřeba členové rodin s vyššími hodnotami. Některé akce vám umožní samostatně rozhodnout o hodnotě člena rodiny, dle vaší aktuální potřeby. Minimální hodnota člena rodiny potřebná k provedení akce je vyobrazena na symbolu kostky pod příslušným akčním polem.

Poznámka: Člen rodiny smí provádět i akce s nižší než jeho aktuální hodnotou.

Před umístěním člena rodiny smíte vždy použít sloužící, a zvýšit tak jeho hodnotu. Za každého sloužícího, kterého vrátíte do společné zásoby, zvýšíte hodnotu člena rodiny o 1. (Pokud například do společné zásoby vrátíte 3 sloužící, zvýšíte hodnotu bezbarvého člena rodiny na 3.)



Členy rodiny smíte umísťovat do 5 různých oblastí na herním plánu. Pro akční pole v různých oblastech platí různá pravidla.

Věže s akčními kartami

Na herním plánu jsou 4 věže, každá o 4 patrech. Na každém patře se nachází akční pole, které hráčům umožňuje vzít si příslušnou kartu a případně též využít určité bonusy.

Karty

Ve hře jsou 4 druhy akčních karet: území (zelené), budovy (žluté), postavy (modré) a činy (fialové).

S výjimkou území mají všechny karty v levém horním rohu vyznačeny potřebné náklady. Pokud si takovou kartu vezmete (jako výsledek umístění člena rodiny nebo z okamžitého efektu jiné karty) musíte tyto náklady vždy zaplatit.

Většina karet má okamžitý efekt. Ten je vyznačený uprostřed karty, vedle symbolu blesku. Za takový efekt můžete získat zdroje, body (vítězné body, body víry nebo vojenské síly) nebo třeba akci navíc. Tato akce navíc může být například možnost vzít si další kartu bez umístění člena rodiny nebo provedení akce sklizeň/produkce (viz str. 8).

Většina karet má také trvalý efekt vyobrazený ve spodní části karty. Každý druh karet má jiný trvalý efekt, který se aktivuje odlišným způsobem.



= Získejte uvedený počet zdrojů nebo bodů

= Zaplaťte zdroje nebo body vyobrazené nalevo a získejte zdroje nebo body vyobrazené napravo. Lze využít jen jednou v rámci jedné aktivace (pokud jsou vyobrazeny 2 šipky, musíte si vybrat, kterou z nich využijete)

= Pro získání uvedeného typu karty dostanete slevu ve zdrojích vyobrazených napravo

Území

Území nemají žádné náklady, ale jejich obsazování přesto není jednoduché. Pokud si vezmete kartu území, musíte ji umístit na první volné pole zleva na své desce hráče (ve spodní řadě).



První dvě pole jsou vždy volná a karty na ně smíte umísťovat bez omezení. Zbývající pole se ovšem uvolní až ve chvíli, kdy dosáhnete potřebného počtu bodů vojenské síly. Na každém poli (kromě prvních 2) ve spodní řadě na vaší desce hráče naleznete minimální počet bodů vojenské síly potřebný k umístění karty území. O body vojenské síly po umístění karty nepřicházíte (neplatíte jim). Musíte je pouze mít ve chvíli, kdy danou kartu umísťujete. (Karta při umístění zakryje požadavek vojenských bodů, který tak přestává hrát roli.)



Území vám přinášejí důležité zdroje. Jejich trvalé efekty se aktivují prostřednictvím akce sklizeň (viz sekce Aktivace trvalých efektů na straně 8.)

Na konci hry vám navíc karty území přinesou vítězné body podle toho, kolik jste jich v průběhu hry získali (viz sekce Konec hry a závěrečné bodování na straně 11.)

= Proveďte příslušnou akci s vyobrazenou maximální hodnotou bez nutnosti umístit člena rodiny

= Získejte počet bodů vyobrazený nalevo za každou svou kartu nebo bod vojenské síly, jak je vyobrazeno napravo

= Při provádění uvedené akce (sklizeň, produkce nebo získání určité karty) zvýšíte její hodnotu o číslo vyobrazené na kostce

Budovy

Budovy vždy vyžadují zdroje (*dřevo, kámen, sloužícího, mince*). Kdykoli získáte kartu budovy, musíte zaplatit požadované zdroje a vrátit je do společné zásoby. Pokud nemáte potřebné zdroje, nemůžete si kartu vzít.



Získanou karu budovy musíte vždy umístit na první volné pole zleva na své desce hráče (v horní řadě).



Budovy vám umožní získat zdroje nebo směnit jeden zdroj za jiný nebo za body. Jejich trvalé efekty se aktivují prostřednictvím akce produkce (*viz aktivace trvalých efektů na straně 8*).

Příklady trvalých efektů:



Zaplatí 1 dřevo a získá 3 VB, NEBO zaplatí 3 dřeva a získá 7 VB



Získá 1 VB za každou kartu postavy, kterou máš vedle své desky hráče



Zaplatí 4 mince a získá 3 dřeva a 3 kameny



Zaplatí 1 dřevo, NEBO 1 kámen a získá 2 body víry

Postavy

Postavy vás vždy budou stát pouze mince. Jakmile získáte kartu postavy, musíte zaplatit požadované mince a vrátit je do společné zásoby. Pokud nemáte potřebný obnos mincí, nesmíte si kartu vzít.

Kartu postavy umístíte do řady vedle své desky hráče (*k pravému spodnímu rohu*).



Některé postavy mají okamžitý efekt, který vám umožňuje provést bonusovou akci bez nutnosti umístit členy rodiny. V takovém případě pro akci platí stejná pravidla, jako byste člena rodiny umístili.

Příklady okamžitých efektů:

Získej 1 bod víry. Navíc smíš bez nutnosti umístit člena rodiny provést akci o hodnotě 4, pomocí které si vezmeš kartu libovolného typu. Člena rodiny přitom neumísíš. (*Hodnotu této akce smíš upravit sloužícími nebo efekty z karet.*) Pokud už je věž obsazená, zaplatí navíc 3 mince a vezmi si bonusové zdroje ze třetího/čtvrtého patra (*viz strana 7*).



Bez nutnosti umístit člena rodiny proved akci o hodnotě 6, pomocí které si vezmeš kartu budovy. (*Hodnotu této akce smíš upravit sloužícími nebo efekty z karet.*) Náklady na tuto kartu budou sniženy o 1 dřevo a 1 kámen. Pokud už je věž obsazená, zaplatí navíc 3 mince a vezmi si bonusové zdroje ze třetího/čtvrtého patra (*viz strana 7*).



Získej 2 body víry. Navíc smíš provést akci sklizeň o hodnotě 4 bez nutnosti umístit člena rodiny. Hodnotu této akce smíš upravit sloužícími. (*Pokud máš karty, které upravují hodnotu sklizeň, připočítej daný bonus.*)



Získej 2 VB za každou kartu postavy vedle tvé desky hráče, včetně této karty.



Získej 3 různá privilegia Signorie.



Trvalé efekty postav se aktivují při konkrétních situacích (*obvykle pokud provádíte některou akci*). Některé vám poskytnou bonus k hodnotě dané akce, některé poskytují slevu z nákladů.

Příklady trvalých efektů:

Kdykoli provádíš akci, díky které získáš kartu postavy (umístěním člena rodiny nebo efektem některé karty), zvyš její hodnotu o 2. Navíc se náklady na právě získanou kartu sníží o 1 minci.



Kdykoli provádíš akci sklizeň (umístěním člena rodiny nebo efektem některé karty), zvyš její hodnotu o 2.



Nikdy nezískáš bonusy, pokud si bereš kartu z třetího nebo čtvrtého patra věží (ať už umístěním člena rodiny, nebo efektem některé karty).



Karty postav vám navíc na konci hry poskytnou vítězné body podle toho, kolik jste jich v průběhu hry získali (*viz sekce Konec hry a závěrečné bodování na straně 11*).

Činy

Činy vás budou stát zdroje nebo body vojenské síly. Některé karty činů mají dvojí náklady, takže si smíte vybrat, které náklady zaplatíte. Pokud nemáte potřebné body nebo zdroje, nesmíte umístit člena rodiny, kterým byste si tuto kartu vzali.

Tento symbol znamená, že si kartu smíte vzít, pouze pokud máte alespoň 4 body vojenské síly a 2 z nich utratíte. (*Přesuňte svůj disk zpět po stupnici vojenské síly.*)



NEBO smíte zaplatit požadované zdroje.

Kartu činu umístíte do řady vedle své desky hráče (*k pravému hornímu rohu*).



Trvalé efekty činu se vždy aktivují až na konci hry během závěrečného bodování. (*Viz sekce Konec hry a závěrečné bodování na straně 11.*)

Pravidla pro umístění člena rodiny na akční pole věži

Členové rodiny, které chcete umístit na akční pole věži, musí mít konkrétní hodnoty podle patra, na které je umísťujete:



Na první patro smíte umístit členy rodiny s hodnotou 1 nebo více.



Na druhé patro smíte umístit členy rodiny s hodnotou 3 nebo více.



Na třetí patro smíte umístit členy rodiny s hodnotou 5 nebo více.



Na čtvrté patro smíte umístit členy rodiny s hodnotou 7 nebo více. Abyste mohli člena umístit na toto patro, musíte využít alespoň 1 sloužícího, nebo mít kartu, která zvyšuje hodnotu vašich členů rodiny.

Na jednotlivá patra lze umísťovat členy rodin v libovolném pořadí. (*Hráči nemusejí členy umístit nejprve na první patro.*)

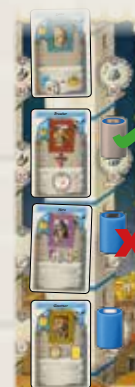
Vedle akčních polí na třetím a čtvrtém patře najdete také určité bonusy: 1 nebo 2 dřeva, 1 nebo 2 kameny, 1 nebo 2 body vojenské síly, 1 nebo 2 mince. Pokud umístíte člena rodiny na jedno z těchto míst, okamžitě získáte daný bonus. Tento bonus smíte použít k zaplacení nákladů na kartě, kterou se chystáte vzít.



Pokud se už na věži, kam se chystáte umístit člena rodiny, nacházejí další členové rodiny (*jeden či více členů cizích rodin nebo té vaší*), musíte před umístěním člena rodiny zaplatit 3 mince do společné zásoby. Pokud umístíte člena rodiny na pole, které vám jako bonus poskytne mince, nesmíte je použít k zaplacení tohoto dodatečného poplatku za umístění.



Na jedné věži nesmí nikdy být dva členové rodiny stejné barvy. Bezbarví členové rodiny jsou považováni za neutrální barvu. (*To znamená, že jeden hráč si může vzít v jednom kole 2 karty ze stejné věže, pouze pokud k tomu použije svého bezbarvého člena rodiny nebo efekt karty.*)



Jakmile si vezmete kartu, umístíte ji na náležité pole na svojí desce hráče nebo vedle ní: území patří do spodní řady na desce, budovy do horní řady na desce, postavy vedle pravého spodního rohu, činy vedle pravého horního rohu. Pokud má tato karta okamžitý efekt, aktivuje se v tuto chvíli.

Na své desce hráče nikdy nesmíte mít více než 6 karet stejného typu.

Shrnutí: Umístíte člena rodiny na akční pole na jednom z pater jedné z věží. (*Jeho hodnota musí být stejná nebo vyšší než hodnota vyobrazená na příslušném akčním poli. Pokud již jsou kdekoli na věži umístěni další členové rodin, zaplatíte do společné zásoby 3 mince. Na jedné věži nesmí být nikdy 2 členové stejné barvy.*) Pokud je vedle pole bonus, získáte jej. Zaplatíte náklady na kartu (*pokud jde o území, musíte mít patřičný počet bodů vojenské síly*). Vezmete si danou kartu a umístíte ji na svoji desku hráče. Aktivujte okamžitý efekt právě umístěné karty, pokud nějaký má.

Oblasti sklizně a produkce

Obě tyto oblasti jsou rozděleny na dvě akční pole. První akční pole pojme pouze jednoho člena rodiny. Větší pole napravo může využít libovolný počet členů rodin (*toto pole není dostupné při hře dvou hráčů*).



- Člen rodiny, kterého sem umístíte, musí mít hodnotu 1 nebo vyšší. Na druhém akčním poli jsou členové rodiny penalizováni odečtením 3, nebo penalizováni -3 body. Člen rodiny, kterého sem umístíte, musí mít hodnotou 1 nebo vyšší.

Stejně jako na věže, ani na tato akční pole hráči nesmí umístit 2 své barevné členy rodiny, ale směji sem umístit 1 barevného a 1 bezbarvého člena rodiny.



Hodnota člena rodiny, kterého sem umístíte, určuje hodnotu akce, kterou provedete. Hodnotu lze upravit pomocí sloužících nebo efektů karet.

- Sklizeň aktivuje odpovídající bonus z vaší destičky osobních bonusů a trvalé efekty všech karet území na vaší desce hráče, ale pouze v případě, že mají tato území hodnotu rovnou nebo nižší, než je hodnota právě provedené akce sklizeň.

- Produkce aktivuje odpovídající bonus z vaší destičky osobních bonusů a trvalé efekty všech karet budov na vaší desce hráče, ale pouze v případě, že mají tyto budovy hodnotu rovnou nebo nižší, než je hodnota právě provedené akce sklizeň.

- Váš osobní bonus je vyznačený na vaší destičce osobních bonusů vedle vaší desky hráče. Tento bonus se aktivuje při akci o hodnotě 1, tedy vždy, když provedete akci sklizeň/produkce.



Aktivace trvalých efektů

Když aktivujete řadu území, získáte zdroje a body z aktivovaných karet. Navíc získáte bonus z vaší destičky osobních bonusů.



Člena rodiny s hodnotou 3 umístíte na první akční pole sklizně. V zásobě máte 2 sloužící a rozhodnete se je vrátit do společné zásoby, čímž zvýšíte hodnotu akce na 5. Získáte tedy 1 dřevo, 1 kámen a 1 sloužícího jako bonus z vaší destičky osobních bonusů. Poté 3 dřeva z území Les, 2 body vojenské síly a 2 sloužící z Panského sídla a 1 VB a 2 kameny z Mramorového lomu. Trvalý efekt Kláštera nezískáte, protože ten na aktivaci potřebuje hodnotu 6 a vaše akce má hodnotu 5.

Když aktivujete řadu budov, aktivujete jejich trvalé efekty. Navíc získáte bonus z vaší destičky osobních bonusů.

Všechny zdroje, které hodláte zaplatit nebo směnit (*vyměnit za jiný zdroj*) v rámci trvalých efektů na kartách budov, musíte mít ve své zásobě ještě před zahájením aktivace efektů na kartách budov (*jinými slovy nesmíte zdroje získané z trvalého efektu jedné budovy použít v rámci trvalého efektu jiné budovy*). Abyste na tento fakt nezapomněli, můžete ještě před aktivací umístit na karty budov zdroje, které se chystáte použít v rámci jejich aktivace.



Člena rodiny s hodnotou 6 umístíte na druhé akční pole produkce, vaše akce má tedy hodnotu 3. Nyní se můžete rozhodnout:

- Nezaplatíte žádné sloužící a aktivujete tedy pouze Městskou pokladnu a vaší destičku osobních bonusů. Získáte tedy 1 bod vojenské síly a 2 mince jako bonus z destičky osobních bonusů. Poté zaplatíte 1, nebo 2 mince a získáte 3, nebo 5 VB.
- Zaplatíte 1 sloužícího, a navíc aktivujete Tesařskou dílnu. Zaplatíte 1 dřevo a získáte 3 mince, nebo zaplatíte 2 dřeva a získáte 5 mincí.
- Zaplatíte 2 sloužící, a navíc aktivujete Pevnost. Získáte 1 privilegium Signorie a 2 VB.

Ani v jednom případě ovšem nesmíte použít mince získané z destičky osobních bonusů (ani ty z Tesařské dílny) na aktivaci Městské pokladny. Tyto mince musíte mít ve své zásobě ještě před aktivací.

Tržiště



Na tržišti jsou 4 akční pole (2 pole s tímto symbolem jsou dostupná pouze při hře 4 hráčů).

- Na každém z těchto polí smí stát maximálně 1 člen rodiny. Na tržišti smí být libovolný počet členů rodiny stejné barvy (*jinými slovy jeden hráč smí umístit své členy rodiny i na více akčních polí na tržišti*).

- Členové rodin umísťovaní na tržiště musí mít hodnotu 1 nebo více.

Akční pole jsou:



Získej 5 mincí



Získej 5 sloužících



Získej 3 body vojenské síly a 2 mince



Získej 2 různá privilegia Signorie (nesmíš si vzít stejný bonus dvakrát)

Kdykoli získáte zdroje, berte si je ze společné zásoby a umísťujte je na patřičná místa na vaší desce hráče. Kdykoli získáte body, posuňte svůj označovací disk na patřičné stupnici.

Palác Signorie



V paláci Signorie je jedno akční pole.

- Na tomto poli smí stát libovolný počet členů rodin. Smí zde také stát libovolný počet členů rodiny stejné barvy (*jinými slovy sem hráč smí umístit i více členů rodiny ve své barvě*).

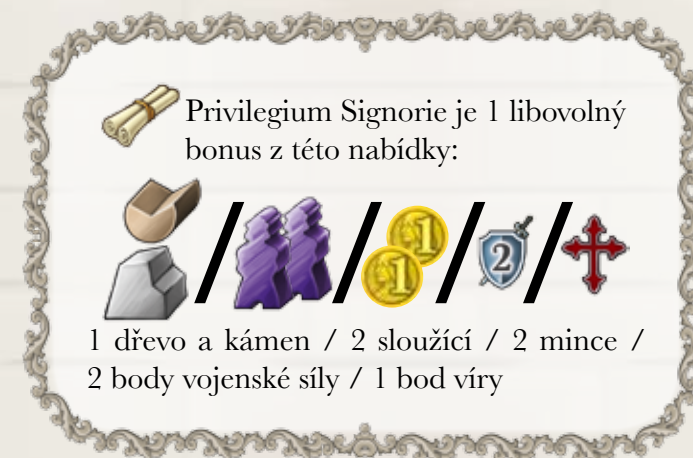
- Členové rodin umísťovaní do paláce Signorie musí mít hodnotu 1 nebo více.

- Pokud sem umísťujete členy rodin, umísťujte je vždy v pořadí zleva doprava.



- Okamžitě získáte 1 privilegium Signorie a 1 minci.

Poznámka: Na konci každého kola se pořadí průběhu hry změní v závislosti na pořadí členů rodiny umístěných do paláce Signorie (*viz sekce Konec kola na straně 11*).



Privilegium Signorie je 1 libovolný bonus z této nabídky:



1 dřevo a kámen / 2 sloužící / 2 mince / 2 body vojenské síly / 1 bod víry

C Papežská přízeň

Tato fáze nastane pouze během 2., 4. a 6. kola hry. Ve hře není žádný ukazatel počtu kol. Pokud si počet kol nepamätujete, můžete se řídit podle počtu akčních karet. Pokud mají karty na vrchu balíčku číslo jiné etapy než karty na herním plánu, hrajete právě sudé kolo a dokončujete etapu.

Během této fáze musí hráči pomocí bodů víry prokázat svoji oddanost církvi.

V každé etapě je zapotřebí jiný minimální počet těchto bodů, a to 3/4/5 bodů víry během etap 1/2/3. Množství potřebných bodů je vyznačené na stupnici víry.



Během papežské přízně mohou nastat tři situace:

- Pokud hráč na konci etapy nemá dostatek bodů víry (*jeho označovací disk není na požadovaném políčku*), nedokázal prokázat svoji oddanost papeži a bude exkomunikován. Exkomunikovaní hráči musí umístit jednu ze svých kostiček na destičku exkomunikace pro danou etapu. Od této chvíle pro tyto hráče platí postih za exkomunikaci. Svůj označovací disk v tomto případě ponechají na jeho aktuálním políčku.



Pokud má hráč na konci etapy dostatek bodů víry (*jeho označovací disk je na požadovaném políčku nebo výše*), má možnost volby. Buďto církev podpoří, nebo nepodpoří.

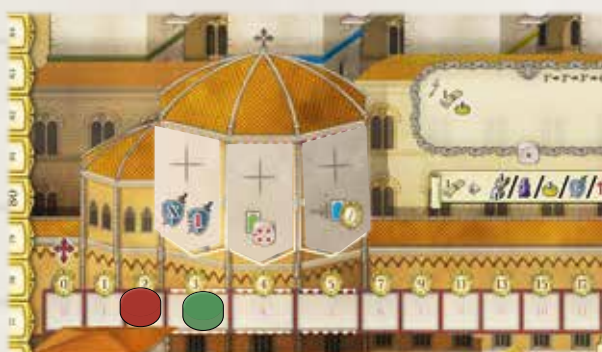
- Pokud se hráč rozhodne církev nepodpořit, bude exkomunikován za stejných pravidel, jako kdyby neměl dostatek bodů víry. Musí umístit svoji kostičku na destičku exkomunikace pro danou etapu a od této chvíle pro něj platí postih za exkomunikaci. Svůj označovací disk v tomto případě ponechá na jeho aktuálním políčku.

- Pokud se hráč rozhodne církev podpořit, musí zaplatit všechny své body víry, aby se vyhnul exkomunikaci. Na oplátku za podporu jej papež odmění určitým počtem bodů. Hráči podporující církev obdrží tolik bodů, kolik je vyznačeno nad aktuálním políčkem jejich označovacího disku. Okamžitě poté přesunou svůj disk zpět na první políčko stupnice.



(Kvůli exkomunikaci budete sice po zbytek hry nuceni přetpět některý postih, ale naproti tomu zase nepřijdete o body víry).

Na konci 6. kola se hráči, kteří nemají dostatek bodů víry, stanou jako vždy terčem exkomunikace, poté však všichni hráči – včetně právě exkomunikovaných hráčů – získají body podle aktuálního políčka jejich označovacích disků. Všechny disky poté vraťte na první políčko stupnice.

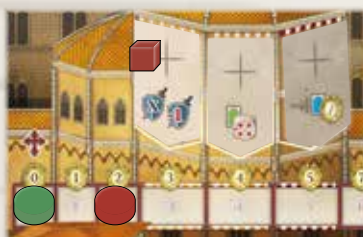
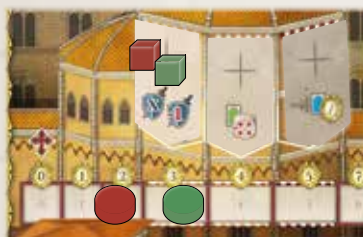


Po provedení akcí v průběhu druhého kola má červený hráč 2 body víry, takže nemá potřebné 3 body pro uspokojení církve během první papežské přízně. Stane se terčem exkomunikace. Svou kostičku umístí na destičku exkomunikace pro první etapu, ale svůj disk ponechá na původním místě.

Zelená hráčka má potřebné 3 body víry a může se tedy rozhodnout, zda církev podpoří, či nikoliv.

Pokud ji nepodpoří, stane se terčem exkomunikace, umístí kostičku na destičku exkomunikace a disk nechá na původním místě.

Pokud ji podpoří, získá 3 VB a posune svůj disk zpět na políčko s číslem 0 na stupnici víry.



D Konec kola

Na konci kola proveďte následující kroky:

- Skliďte z herního plánu všechny vyložené akční karty. Během této partie je již nevyužijete.
- Pořadí hráčů na tahu upravte podle pořadí členů rodin umístěných do paláce Signorie. Hráč, který sem umístil prvního člena rodiny, se stane začínajícím hráčem pro následující kolo. Umístěte jeho disk na první místo na stupnici pořadí na tahu. Ostatní hráče umístěte obdobně, podle pořadí v paláci Signorie. Pokud některý hráč nebo více hráčů neumístilo do Signorie člena rodiny, zůstane jejich vzájemné pořadí stejné. Pro určení pořadí hry se počítají i bezbarví členové rodin. V případě, že některý hráč umístil do Signorie více členů rodiny, počítá se pro určení pořadí hry ten nejvíce vlevo. Pokud se v paláci Signorie nenacházejí žádní členové rodin, pořadí na tahu neměňte.



- Hráči poté vrátí členy rodiny zpět z herního plánu na své desky hráčů.

Nyní můžete pokračovat do dalšího kola.

Konec hry a závěrečné bodování

Hra končí na konci 6. kola, po fázi „Konec kola“. Poté můžete spočítat závěrečné skóre. Hráči sbírají VB v průběhu hry, ale na konci hry získají navíc VB označené tímto symbolem: ➡. Jinými slovy, hráči získají body za:

Poděkování

Virginio a Flaminia: Rádi bychom poděkovali všem, kteří si s námi hru zahráli a pomohli nám ji zlepšit. Díky si zaslouží především: Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarah, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Filippo Di Cataldo, Luca a Livia Ercoliniovi, Alessandro Lansuisi, Carlo Lavezzi, Claudia Dini, Walter Nuccio. Zvláštní poděkování patří také Antoniu Tintovi a Stefanovi Lupertovi: Spolu s nimi nás Acchittocca naučila tvořit hry.

- Dobytá území:** 1/4/10/20 VB za 3/4/5/6 karet území na desce hráče.



- Podmaněné postavy:** 1/3/6/10/15/21 VB za 1/2/3/4/5/6 karet postav vedle desky hráče.



- Financované činy:** Součet všech VB vyrobených na kartách činů vedle desky hráče.



- Vojenskou sílu:** Hráč s největší vojenskou silou získá 5 VB, hráč na druhém místě 2 VB. V případě shody získají oba hráči 5 VB a nikdo nezíská 2 VB. Pokud se hráči dělí o druhé místo, získají oba 2 VB.



- Získané zdroje:** 1 VB za každých 5 zdrojů libovolného druhu v libovolné kombinaci (jinými slovy, sečtete všechny své zdroje dohromady a výsledek vydělíte 5).



Hráč s nejvyšším počtem VB se stává vítězem.

V případě shody se vítězem stane hráč, který je výše na stupnici pořadí na tahu.

Simone: Děkuji hlavně následujícím lidem: Samantha Milani, Marco & Simona, Francesco Stifani, Andrea Frizzo, Roberto Pelli a Simone Scalabroni, Rolling Gamers a Spazio Ludico associations. Zvláštní dík patří Danielu Marinangelimu za nesčetné testovací partie a Ido Trainimu za pravidlo „čtvrtého člena rodiny“.

Cranio Creations: Děkujeme Paolo Morimu, že nám dovolil použít název „Lorenzo il Magnifico“. Také musíme moc poděkovat Alessandro Corsimu, protože se skvěle postaral o historické rešerše a připravil popisy vůdců.

Pokročilá pravidla

Pokud chcete kompletní zážitek ze hry, použijte i následující pokročilá pravidla. Díky pokročilé přípravě hry získáte jedinečnou osobní bonusovou destičku. Součástí hry se také stanou osobnosti. Karty osobností lze použít během provádění akcí. Osobnosti mají opravdu výnosné schopnosti, pokud je však chcete využít, musíte napřed splnit jejich podmínky.

Příprava hry

Destičku osobních bonusů nedostanete automaticky. Místo toho je vyložte na stůl pokročilou stranou nahoru. V opačném pořadí hry (tedy počínaje hráčem, který bude na tahu jako poslední) si každý hráč vybere jednu destičku osobních bonusů a umístí ji vedle své desky hráče.

Zamíchejte karty osobností a rozdejte každému hráči náhodně 4 karty. Každý hráč si vybere 1 z těchto 4 karet, kterou si ponechá. Poté předá zbylé karty hráči po své pravici. Z předaných karet si opět 1 vybere a předá zbylé dál. Takto pokračujte až do chvíle, než má každý hráč 4 karty.

Karty osobností

Každá karta osobnosti má jisté požadavky, které musíte splnit, pokud ji chcete vyložit. Tyto požadavky jsou vyobrazené ve vrchní části karty. Požadavky nejsou náklady, dané zdroje či karty tedy nemusíte zaplatit, stačí pokud je vlastníte v okamžiku, kdy se chystáte kartu vyložit (dokonce ani nezáleží na tom, zda později po zahrání osobnosti o tyto zdroje či karty přijdete).

Každá osobnost má zvláštní schopnost, která je buďto aktivační a lze použít pouze jednou za kolo, nebo trvalá a permanentně mění vaše možnosti během partie. Typ schopnosti poznáte podle spodní části karty.

Aktivační schopnosti vám poskytnou bonus, pokud je aktivujete během provádění akcí (viz níže), zatímco trvalé schopnosti se aktivují vždy za určitých podmínek a lze je použít i vícekrát za kolo (bližší informace o jednotlivých kartách osobností najdete v Glosáři).

Aktivace karet osobností

Během provádění akcí mohou hráči nově aktivovat jednu či více osobností, a to bez nutnosti použít člena rodiny. Karty osobností lze aktivovat kdykoli před nebo po umístění člena rodiny.

Odhození karty osobnosti

Během svého tahu můžete odhodit kartu osobnosti ze své ruky. Pokud tak učiníte, okamžitě získáte 1 privilegium Signorie. Během svého tahu smíte odhodit i více karet osobností.



Vyložení karty osobnosti

Pokud splňujete podmínky na některé kartě osobnosti, smíte tuto kartu vyložit. Vyloženou kartu osobnosti umístíte lícem vzhůru poblíž své desky hráče.



Aktivační schopnosti osobností

Pokud chcete ve svém tahu aktivovat a vyhodnotit aktivační schopnost na kartě osobnosti, otočte ji lícem dolů. Aktivační schopnosti lze použít pouze jednou za kolo.



Konec kola

Na konci kola otočte všechny aktivované karty osobností zpět lícem vzhůru.

EDICE CRANIO CREATIONS:

Autoři: Virginio Gigli & Flaminia Brasini
ve spolupráci se Simonem Lucianim

Ilustrace: Klemens Franz, atelier198

Grafická úprava: Andrea Kattinig, atelier198

Editor: Giuliano Acquati

DISTRIBUCE:

TLAMÁ games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Daniel Knápek

Grafická úprava: Michal Hubáček



www.tlamagames.com



Tuto hru věnujeme památce Haraldla Bilze. Za dlouhá léta neutuchající opory, rad, motivace a nadšení pro práci mu patří naše nejhlubší uznání a vděk. Navždy zůstaneš v našich srdcích.

Karty osobností

Francesco Sforza

E per dirlo ad un tratto non ci fu guerra famosa nell'Italia, che Francesco Sforza non vi si trovasse, e le Repubbliche, Principi, Re e Papi andavano a gara per haverlo al suo servizio.

Požadavek: 5 karet činů.

Aktivační schopnost: Proveď akci sklizeň o hodnotě 1. (Hodnotu této akce smíš zvýšit využitím sloužících, nesmíš ji zvýšit pomocí karet sedlák nebo rolník.)

Ludovico Ariosto

Io desidero intendere da voi Alessandro frate, compar mio Bagno, S'in la Cort'è memoria più di noi; Se più il Signor m'accusa; se compagno Per me si lieva.

Požadavek: 5 karet postav.

Trvalá schopnost: Své členy rodiny smíš umísťovat na již obsazená akční pole.

Filippo Brunelleschi

[...] sparulo de la persona [...], ma di ingegno tanto elevato che ben si può dire che e' ci fu donato dal cielo per dar nuova forma alla architettura.

Požadavek: 5 karet budov.

Trvalá schopnost: Pokud umísťuješ člena rodiny do věže, kde už je jiný člen rodiny, nemusíš platit poplatek 3 mince.

Sigismondo Malatesta

Era a campo la maistà del re de Ragona. [...] el fè levare de campo cum la soe gente e cum lo altre di fiorentini, cum gram danno e poco onore del re.

Požadavek: 7 bodů vojenské síly a 3 body víry.

Trvalá schopnost: Tvůj bezbarvý člen rodiny má bonus k hodnotě +3. (Tuto hodnotu smíš zvýšit využitím sloužících nebo pomocí karet postav s patričním efektem.)

Girolamo Savonarola

Che se possibile sempre ruminare qualche cosa divota, et quando mangiate, et quando lavorate, et quando camminate; [...] et sentirete nel core uno continuo ardore di fiamma di charità.

Požadavek: 18 mincí.

Aktivační schopnost: Ziskej 1 bod víry.

Michelangelo Buonarroti

Dai quali tutti Michelagnolo molto era accarezzato, et acceso al honorato suo studio, ma sopra tutti dal Magnifico, il quale spesso volte il giorno lo faceva chiamare monstrandogli sue gioie [...].

Požadavek: 10 kamenů.

Aktivační schopnost: Ziskej 3 mince.

Giovanni dalle Bande Nere

Egli apprezzava più gli huomini prodi che le ricchezze le quai desiderava per donar a loro.

Požadavek: 12 bodů vojenské síly.

Aktivační schopnost: Ziskej 1 dřevo, 1 kámen a 1 minci.

Leonardo da Vinci

Ogniomo sempre si trova nel mezo del mondo en essotto il mezo del suo emisperio e sopra il cietro desso mondo.

Požadavek: 4 karty postav a 2 karty území.

Aktivační schopnost: Proveď akci produkce o hodnotě 0. (Hodnotu této akce smíš zvýšit využitím sloužících, nesmíš ji zvýšit pomocí karet řemeslník nebo učenec.)

Sandro Botticelli

[...] ancora che agevolmente apprendesse tutto quello che e' voleva, era nientedimanco inquieto sempre, né si contentava di scuola alcuna [...].

Požadavek: 10 dřev.

Aktivační schopnost: Ziskej 2 body vojenské síly a 1 VB.

Ludovico il Moro

Ludovicum Sfortiam Mediolanensium principem, cui Moro cognomen fuit, nequaquam a suscedine oris, quod esset aequo pallidior ita vocatum ferunt, quod pro insigni gestabat Mori arboris.

Požadavek: 2 karty území, 2 karty postav, 2 karty budov a 2 karty činů.

Trvalá schopnost: Tví barevní členové rodiny mají hodnotu 5, nezávisle na hodnotě kostkami. (Tuto hodnotu smíš zvýšit využitím sloužících nebo pomocí karet postav s patričním efektem.)

Lucrezia Borgia

Donna Lucretia, benché avesse homai a mular mariti secondo il capriccio et interesse dei suoi, [...] si trattene fin che il tempo unico medico di queste passioni le fece volger l'animo a più soavi pensieri.

Požadavek: 6 akčních karet stejného typu.

Trvalá schopnost: Tví barevní členové rodiny mají bonus k hodnotě +2. (Tuto hodnotu smíš zvýšit využitím sloužících nebo pomocí karet postav s patričním efektem.)

Federico da Montefeltro

[...] la gloriosa memoria del Duca Federico, il quale a di suoi fu lume della Italia. Né quivi [Urbino] cosa alcuna volse, se non rarissima et eccellente.

Požadavek: 5 karet území.

Aktivační schopnost: Tvůj bezbarvý člen rodiny má nyní hodnotu 6, nezávisle na hodnotě odpovídající kostkou.

Lorenzo de' Medici

Vir ad omnia summa natus, et qui flantem reflantemque lotiens fortunam usque adeo sit alterna velificatione moderatus.

Požadavek: 35 VB.

Trvalá schopnost: Zkopíruj schopnost karty vůdce vyložené před jiným hráčem. Jakmile si vybereš, kterou schopnost zkopíruješ, už ji nesmíš změnit.

Sisto IV

[...] secretamente trattò, che per mezzo di una congiura fussero ammazati Lorenzo e Giuliano de' Medici fratelli, e si riordinasse poi quella Repubblica a sua volontà.

Požadavek: 6 dřev, 6 kamenů, 6 mincí a 6 sloužících.

Trvalá schopnost: Pokud během papežské přízně podpoříš církev, získáš navíc 5 VB.

Cesare Borgia

Cesarem Borgia, qui sanguinario ingenio, immanique saevitia veteres tyrannos aequasse censerì potest, viroso sanguine, execrabilè semine progenitum ferunt.

Požadavek: 3 karty budov, 12 mincí a 2 body víry.

Trvalá schopnost: Kdykoli si bereš kartu území, nemusíš mít potřebné body vojenské síly.

Santa Rita

Fu talmente abbracciata la santa astinenza, e l'aspro vestire dalla nostra Beata Rita, che chi la mirava, restava meravigliato, e quasi fuor di se stesso rimaneva.

Požadavek: 8 bodů víry.

Trvalá schopnost: Kdykoli získáš dřeva, kameny, mince nebo sloužící z okamžitého efektu akční karty (nikoli z akčního pole), získáš daný obnos těchto zdrojů dvakrát.

Cosimo de' Medici

Debeunt igitur Medici magno Cosmo omnis Medicea, et Florentina posteritas.

Požadavek: 2 karty postav a 4 karty budov.

Aktivační schopnost: Ziskej 3 sloužící a 1 VB.

Bartolomeo Colleoni

Et era allhor frequente per le bocche del volgo un sì fatto motto: «Havere il Coghione allo Sforza, il gioco di maniera in man concio, che non facendo ei torto alle carte più non potea perdere».

Požadavek: 2 karty činů a 4 karty území.

Aktivační schopnost: Ziskej 4 VB.

Ludovico III Gonzaga

[...] la qual cosa sopportava con sdegno Lodovico, parendogli che nota infame gli fosse l'essergli preposto dal padre il fratello, il quale veramente odiava.

Požadavek: 15 sloužících.

Aktivační schopnost: Ziskej 1 privilegium Signorie.

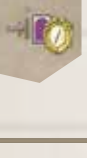
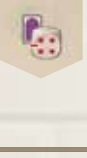
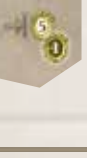
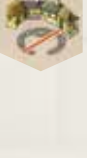
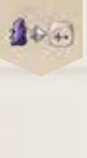
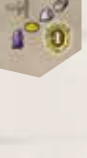
Pico della Mirandola

Ioannes Picus Mirandula merito cognomine phoenix appellatus est, quod in eum, Dii superi, supra familiae claritatem, omnis corporis, ac animi vel rarissima dona contulerint.

Požadavek: 4 karty činů a 2 karty budov.

Trvalá schopnost: Kdykoli si bereš akční kartu, máš slevu 3 mince (pokud si bereš kartu, která má v nákladech mince). Tuto slevu nelze aplikovat na mince, které musíš zaplatit, pokud si bereš akční kartu z věže, na které je již umístěn jiný člen rodiny.

Destičky exkomunikace

 Kdykoli získáváš body vojenské síly (umístěním na akční pole nebo z efektu karet), získáš o 1 bod méně. (Pokud máš více karet, které ti poskytují body vojenské síly, vyhodnoť každou kartu zvlášť. Jinými slovy, každá karta ti poskytne o 1 bod méně.)	 Kdykoli si bereš kartu území (umístěním na akční pole nebo z efektu karet), hodnota této akce se sníží o 4. Její hodnotu smíš zvýšit využitím sloužících a můžeš aplikovat efekty svých karet.	 Na konci hry nezískáš žádné body za karty postav.
 Kdykoli získáváš mince (umístěním na akční pole nebo z efektu karet), získáš o 1 minci méně. (Pokud máš více karet, které ti poskytují mince, vyhodnoť každou kartu zvlášť. Jinými slovy, každá karta ti poskytne o 1 minci méně.)	 Kdykoli si bereš kartu budovy (umístěním na akční pole nebo z efektu karet), hodnota této akce se sníží o 4. Její hodnotu smíš zvýšit využitím sloužících a můžeš aplikovat efekty svých karet.	 Na konci hry nezískáš žádné body za karty činů.
 Kdykoli získáváš sloužící (umístěním na akční pole nebo z efektu karet), získáš o 1 sloužícího méně. (Pokud máš více karet, které ti poskytují sloužící, vyhodnoť každou kartu zvlášť. Jinými slovy, každá karta ti poskytne o 1 sloužícího méně.)	 Kdykoli si bereš kartu postavy (umístěním na akční pole nebo z efektu karet), hodnota této akce se sníží o 4. Její hodnotu smíš zvýšit využitím sloužících a můžeš aplikovat efekty svých karet.	 Na konci hry nezískáš žádné body za karty území.
 Kdykoli získáváš dřevo nebo kámen (umístěním na akční pole nebo z efektu karet), získáš o 1 dřevo nebo kámen méně. (Pokud máš více karet, které ti poskytují dřevo nebo kámen, vyhodnoť každou kartu zvlášť. Jinými slovy, každá karta ti poskytne o 1 dřevo/kámen méně.)	 Kdykoli si bereš kartu činu (umístěním na akční pole nebo z efektu karet), hodnota této akce se sníží o 4. Její hodnotu smíš zvýšit využitím sloužících a můžeš aplikovat efekty svých karet.	 Na konci hry, ještě před závěrečným bodováním, přijdeš o 1 VB za každých 5 VB, které aktuálně máš (např. pokud máš před příjdem o bodováním 26 VB, ztratíš 5 VB).
 Kdykoli provedeš akci sklizeň (umístěním na akční pole nebo z efektu karet), snížíš její hodnotu o 3. Její hodnotu smíš zvýšit využitím sloužících a můžeš aplikovat efekty svých karet. (Pokud umístíš člena rodiny na větší akční pole sklizeň, hodnota akce se sníží o 6.)	 Nesmíš své členy rodiny umísťovat na akční pole tržiště.	 Na konci hry přijdeš o 1 VB za každý bod vojenské síly, který aktuálně máš (např. pokud máš na konci hry 12 bodů vojenské síly, přijdeš o 12 VB).
 Kdykoli provedeš akci produkce (umístěním na akční pole nebo z efektu karet), snížíš její hodnotu o 3. Její hodnotu smíš zvýšit využitím sloužících a můžeš aplikovat efekty svých karet. (Pokud umístíš člena rodiny na větší akční pole sklizeň, hodnota akce se sníží o 6.)	 Musíš platit 2 sloužící, abys zvýšil hodnotu akce o 1 (a 4 sloužící, abys ji zvýšil o 2 atd.).	 Na konci hry přijdeš o 1 VB za každý kámen a dřevo vyobrazený v nákladech tvých karet budov (např. pokud tvé budovy dohromady stály 7 dřev a 6 kamenů, přijdeš o 13 VB).
 Hodnota všech tvých barevných členů rodiny se snižuje o 1 pokaždé, když je umísťuješ. (Např. pokud padne na černé kostce 5, tvůj člen rodiny se symbolem černé kostky bude mít hodnotu 4.) Její hodnotu smíš zvýšit využitím a můžeš aplikovat efekty svých karet.	 V každém kole přeskočíš svůj první tah. (Když máš umístit svého prvního člena rodiny, neuděláš namísto toho nic.) Akce začneš provádět až od druhého tahu (dle patřičného pořadí hry). Jakmile všichni ostatní hráči provedli své všechny akce, smíš i nadále umístit zbývajících členů rodiny.	 Na konci hry přijdeš o 1 VB za každý zdroj (dřevo, kámen, mince, sloužícího), který ti zbyl v osobní zásobě (např. pokud ti na konci hry zbyla 3 dřeva, 1 kámen, 4 mince a 2 sloužící, přijdeš o 10 VB).



Toto rozšíření přináší vaši rodině celou řadu nových možností, jak napříč renesanční Itálií rozšířit svůj vliv. Rodiny mají nyní jedinečné vlastnosti a vy s nimi můžete obsadit nová území, podmanit si nové postavy a zafinancovat nové činy. Ke svému boku také může povolovat nové vůdce. A navíc se k vám může připojit pátý hráč! Díky novým mechanismům bude každá další partie úplně odlišná od té předchozí!

Materiál pro 5. hráče



1 deska hráče



4 válečky členů rodiny (3 barevné a 1 bezbarvý)



5 dražebních destiček



1 překryvná deska Signorie



3 destičky exkomunikace

1 destička osobních bonusů



3 kostičky exkomunikace



4 označovací disky



1 hnědý člen rodiny



2 adaptační desky



1 deska zvláštní věže



30 zvláštních žetonů



48 speciálních akčních karet (číslované 97 až 144)



30 dřevěných zdrojů (dřevo, kámen, sloužící)



10 rodových destiček



20 karet osobností



3 speciální destičky víry

5 samolepek

Před první hrou musíte nalepit nálepky na válečky členů rodiny. Nálepky mají v pozadí stejnou barvu jako barva hráče. Na barevné válečky pátého hráče nalepte stejnobarevné nálepky s různobarevnými kostkami a na bezbarvý váleček zase nálepkou s bezbarvou kostkou a hodnotou 0. Hnědou nálepkou s číslem 3 nalepte na hnědou figurku.

Autoři: Virginio Gigli & Flaminia Brasini

ve spolupráci se Simonem Lucianim

Ilustrace: Klemens Franz, atelier198

Sazba: Andrea Kattnig, atelier198

Distribuce: TLAMA games – Miroslav Tlamicha

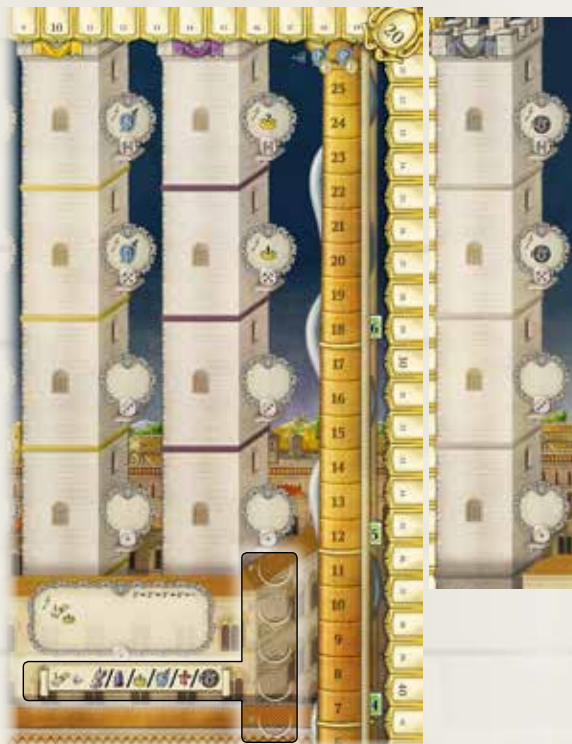
Redakce: Miroslav Tlamicha / **Překlad:** Ondřej Polák

Grafická úprava: Michal Hubáček



Příprava hry

- 1 Desku zvláštní věže umístěte vedle herního plánu. Překryvnou desku Signorie umístěte přes původní Signorii, čímž vytvoříte její novou stupnici.

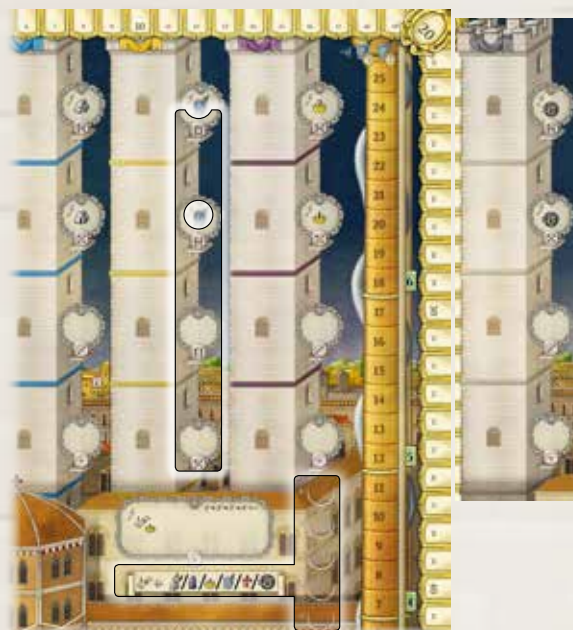


- 2 Rozdělte zvláštní akční karty podle etap (podle čísla na rubu karet) a náhodně doberte z hromádky každé etapy 8 karet. Balíček zvláštních karet připravte jako běžné balíčky. Nejprve dospod karty pro třetí etapu, na ně umístěte karty pro druhou a na vršek balíčku karty pro první etapu. Takto utvořený balíček umístěte poblíž zvláštní věže.

- 3 Než vyberete destičky exkomunikace, přimíchejte nové destičky mezi destičky ze základní hry.

- 4 Zvláštní žetony umístěte lícem dolů poblíž společné zásoby zdrojů.

- 5 Při hře 2–4 hráčů použijte adaptační desku 2 3 4. Při hře pěti hráčů použijte adaptační desku 5. Náhodně doberte 1 ze zbylých zvláštních akčních karet. Adaptační desku umístěte přes věž odpovídající typu dobrané karty.



Příklad: Před hrou 5 hráčů doberete zvláštní akční kartu, která vám určí překrýt akční pole žluté věže.

Zbylé zvláštní akční karty vraťte do krabice, už je nebudete potřebovat.

- 6 Každý hráč si vybere svoji barvu a obdrží odpovídající herní materiál.
Pozor, hráči neobdrží zdroje! (dřevo a kámen).

- 7 Začínající hráč obdrží 0 mincí, druhý hráč 1 minci, případný třetí hráč 2 mince, případný čtvrtý hráč 3 mince a případný pátý hráč 4 mince.

Rozšíření *Houses of the Renaissance* přináší do hry různé nové prvky, každý se svými vlastními pravidly.

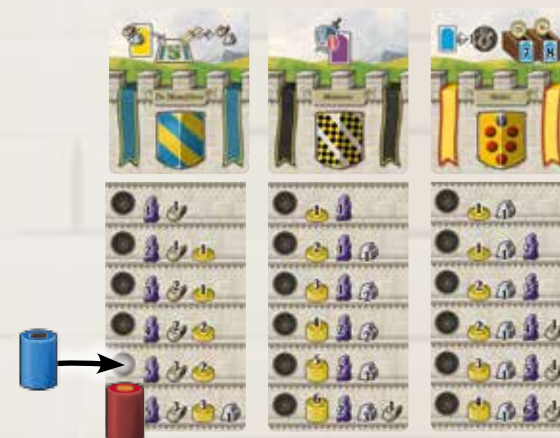
Rodové destičky

Díky tomuto rozšíření každý hráč začíná s jedinečnou rodovou destičkou. Tato destička představuje vaši rodinu a poskytuje vám během hry zvláštní schopnost. (Detailní popis rodových destiček najdete v glosáři na konci pravidel.) Ještě před zahájením prvního kola budou hráči dražit rodové destičky, aby určili, které rody během hry povedou. Výsledek dražby také určí, jaké zdroje hráči obdrží na začátku hry. Doberte náhodně tolik rodových destiček a dražebních

destiček, kolik hráčů se účastní partie. Náhodně rozmístěte rodové destičky nad dražební destičky. Na každé dražební destičce je 6 řádků s nabídkami. Na každém řádku je pole pro učinění nabídky a napravo od něj jsou vyobrazeny počáteční zdroje. V pořadí průběhu hry **nyní každý hráč učiní nabídku**. Nabídku učiníte tak, že umístíte 1 svého člena rodiny (libovolného) na volné pole na dražební destičce.

Při umístění člena rodiny na dražební destičku platí následující pravidla:

- Pokud je dražební destička prázdná, smíte člena rodiny umístit na libovolný řádek s nabídkou.
- Pokud už je na dražební destičce člen jiné rodiny, musíte svého člena rodiny umístit na libovolný řádek nad dříve umístěným členem rodiny. V tomto případě hráč, kterému dříve umístěný člen patřil, vezme tohoto člena rodiny a umístí jej na jiný řádek s nabídkou (ať už na stejné nebo jiné dražební destičce), přičemž musí stále dodržet pravidla popsána výše. Jedno umístění člena rodiny tedy může způsobit hned několik přesunů po dražebních destičkách.



Červený hráč učinil nabídku na dražební destičce jednoho z rodů. Modrý hráč poté učinil vyšší nabídku na stejné dražební destičce. Červený hráč musí okamžitě učinit jinou nabídku. Může svého člena rodiny přesunout na vyšší nabídku na stejné destičce nebo na libovolný řádek na jedné ze zbylých destiček.

Poznámka: Pokud hráč umístí člena rodiny na nejvyšší řádek dražební destičky, získá tím jistotu, že získá danou rodovou destičku.

Dražba pokračuje, dokud každý hráč neumístí svého člena rodiny na jinou dražební destičku než ostatní hráči.

V tuto chvíli každý hráč obdrží rodovou destičku a zdroje vyobrazené na řádku, na který umístil svého člena rodiny.



Příklad: Červený hráč obdrží 4 sloužící, 2 dřeva a 2 mince. Modrý hráč obdrží 5 mincí, 2 sloužící a 3 kameny. Růžová hráčka obdrží 2 mince, 1 kámen, 4 sloužící a 1 dřevo.

Nové osobnosti

Nové karty vůdců můžete zamíchat mezi vůdce základní hry nebo se můžete před partií rozhodnout, kterou sadu karet použijete. Karty vůdců si vyberte podle pravidel v základní hře.

(Detailní popis nových osobností najdete v glosáři na str. 19.) Někteří vůdci z tohoto rozšíření mají novou zvláštní schopnost: **vlastní akční pole**. Tito vůdci poskytují nové akční pole hráči, který daného vůdce vyložil. Umístění člena rodiny na akční pole na kartách vůdců funguje podle standardních pravidel pro akční pole.

Zvláštní žetony



Toto rozšíření přináší do hry nový zdroj: zvláštní žetony. Zvláštní žetony se považují za zdroj jako každý jiný (dřevo, kámen, sloužící, mince). Kdykoli vám akce, okamžitý efekt nebo trvalý efekt umožní vzít si 1 či více zvláštních žetonů, doberte si je ze společné zásoby a umístěte je před sebe na stůl. Smíte se podívat, co je vyobrazeno na lici žetonu, ale ostatním hráčům tuto informaci odhalit nemusíte do doby, než žeton použijete.

Poznámka: Jako privilegium Signorie smíte obdržet i zvláštní žeton.

Během svého tahu, buďto před, nebo po umístění člena rodiny, smíte odhodit libovolný počet zvláštních žetonů a okamžitě získat odměny, které jsou na nich vyobrazené. Odhozené žetony umístěte lícem vzhůru na odhazovací hromádku, kterou je potřeba utvořit odděleně od společné zásoby, aby se žetony nepomíchaly. Jakmile některý hráč dobere poslední zvláštní žeton ze společné zásoby, zamíchejte odhozené zvláštní žetony a utvořte z nich novou společnou zásobu lícem dolů.

Náklady některých zvláštních akčních karet vyžadují zvláštní žeton. Některé zvláštní akční karty vyžadují zvláštní žeton jako poplatek za použití jejich trvalých efektů. Pro oba tyto případy platí, že jednoduše zaplatíte požadovaný obnos zvláštních žetonů, nezávisle na symbolech, které jsou na nich vyobrazené. Takto zaplacené žetony odložíte zpět do společné zásoby.

Na konci hry vám zvláštní žetony samy o sobě nepřinesou žádné VB. Nesmíte je tedy zapomenout odhodit ještě před závěrečným bodováním, abyste získali zdroje, které jsou na nich vyobrazené. (Nesmíte odhodit zvláštní žetony, které jsou umístěné na kartách.)

Zvláštní věž

Díky nové zvláštní věži se vám otevrou další 4 akční pole pro získávání zvláštních akčních karet. Na této věži platí všechna pravidla pro věže ze základní hry. Během přípravy kola doberte 4 vrchní karty z balíčku zvláštních akčních karet a umístěte je na zvláštní věž, od spodního patra nahoru. Hráči mohou umístit své členy rodiny na akční pole zvláštní věže, přičemž musí dodržet pravidla ze základní hry. *(Navíc, pokud umístíte člena rodiny na třetí nebo čtvrté patro, okamžitě získáte 1 nebo 2 zvláštní žetony.)* Na konci kola odhodte všechny akční karty, které zbyly na zvláštní věži.



Adaptační deska

Během přípravy hry umístíte adaptační desku na jednu z věží na herním plánu (*viz Příprava hry*) a na konci kola se vždy přesune na jinou věž. Adaptační deska mění minimální hodnoty potřebné k provedení akcí na věži. Při hře 2 až 4 hráčů jsou tyto hodnoty vyšší než v základní hře, zatímco při hře 5 hráčů jsou hodnoty nižší.

Na konci kola **vždy přesuňte adaptační desku** z aktuální věže na sousední věž vpravo. Pokud je na konci kola adaptační deska na věži pro karty činů (*tedy nejvíce vpravo*), vrátí se zpět na věž s kartami území (*nejvíce vlevo*). Adaptační deska se nikdy neumísťuje na zvláštní věž.



Zvláštní akční karty

Zvláštní akční karty mohou být všech 4 druhů: území, budov, postav nebo činů. Pro všechny tyto karty platí pravidla ze základní hry.

Na těchto kartách jsou některé nové efekty.



Na tuto kartu smíš umístit 1 zvláštní žeton lícem vzhůru. Když ji aktivuješ, získáš vše, co je vyobrazené na tomto zvláštním žetonu.



Získej tolik zdrojů/bodů, kolik máš karet vyobrazeného druhu, ovšem ne víc, než jaká byla hodnota akce použité k aktivaci tohoto efektu.

(Příklad: Máš 4 odpovídající karty, ale tento efekt jsi aktivoval o hodnotě 3. Získáš tedy 3 zdroje/body. Pokud by měla aktivace hodnotu 5, získáš 4 zdroje/body.)



Dober si 1 kartu vůdce z balíčku.



Pokud umísťuješ člena rodiny na zvláštní věž, nemusíš platit 3 mince, pokud už se tam nachází jiní členové rodin.



Pokaždé, když vyložíš kartu vůdce, získáš náhodně 1 zvláštní žeton.



Smíš zaplatit předměty nalevo a získat za ně předměty napravo, a to až tolikrát, jaká byla hodnota akce použité k aktivaci tohoto efektu.



Získej 1 zvláštní žeton, NEBO zaplat 3 zvláštní žetony a vylož kartu vůdce, i pokud nesplňuješ její požadavky.



Okamžitě se dostaneš na první místo na stupnici vojenské síly. Posuň svůj označovací disk na stejné políčko, kde se právě nachází disk hráče, který byl dosud první.



Některé karty činů stojí body vojenské síly, A NAVÍC zdroje.



Vždy, když vykládáš kartu vůdce, smíš ignorovat 1 libovolný požadavek.

(Příklad: Chceš vyložit Pietra Bemba, který si běžně žádá 3 karty postav a 3 body víry. S využitím této karty jej smíš zahrát, i pokud máš např. pouze 3 body víry a žádné karty postav.)



Na tuto kartu smíš umístit 1 zvláštní žeton lícem vzhůru. Pokaždé, když umísťíš svého člena rodiny na akční pole tržiště, získáš kromě obvyklých odměn i vše, co je vyobrazené na tomto zvláštním žetonu.



Smíš aktivovat jinou kartu budovy/území a ignorovat přitom její obvyklou aktivací hodnotu.



Vezmi si 1 odhozenou kartu a ignoruj její obvyklé náklady. Nesmíš si vzít odhozenou zvláštní akční kartu.

Nové karty osobností

Alfonso V d'Aragona

Il Re concesse la gratie, aggiungendo di più per il beneficio del regno, e de poveri un stablimento di dar publica udienza a povere e miserabili persone, e ministrargli giustizia.

Požadavek: 6 bodů vojenské síly a 0 bodů víry.

Trvalá schopnost: Kdykoli získáš kartu území, získej 1 bod víry.

Alfonso I d'Este

Eodem millesimo, de Novembre et Decembre, il duca Hercole fece fare il pezolo che va al palazzo de la sua habitatione, cum quella piazza drio to il dicto castello cum boteche nove.

Požadavek: 10 mincí a MAXIMÁLNĚ 1 sloužící.

Trvalá schopnost: Kdykoli získáš kartu postavy, získej 2 sloužící.

Ercole I d'Este

[...] sparuto de la persona [...], ma di ingegno tanto elevato che ben si può dire che e' ci fu donato dal cielo per dar nuova forma alla architettura.

Požadavek: 4 body víry a MAXIMÁLNĚ 1 mince a 1 bod vojenské síly.

Trvalá schopnost: Kdykoli získáš kartu budovy, získej 2 body vojenské síly.

Ferdinando d'Aragona

Principe certamente prudentissimo et di grandissima estimatione, con tutto, che molte volte per l'adietro havesse dimostrato pensieri ambiziosi, et alieni da consigli della pace.

Požadavek: 8 mincí, 8 sloužících a dohromady MAXIMÁLNĚ 1 dřevo nebo kámen.

Trvalá schopnost: Kdykoli získáš kartu činů, získej 1 dřevo a 1 kámen.

Martin Lutero

È una vergogna infinita di questi scempii et altri che hanno governo di queste terre, che non vedono chi è costui, il quale hanno tolto per maestro e per propheta.

Požadavek: 1 karta území, 1 karta postavy, 1 karta budovy, 1 karta činů a 7 bodů vojenské síly.

Trvalá schopnost: Nemůžeš být exkomunikován.

Tomas de Torquemada

Por medio de este excelente varon, y destos santos Reyes, que ansi resuscitaran otros, que hizieran otra nueva Inquisicioncontra la falta de la caridad, para que ansi estuuiera la Fé tan viva como limpia, pues sin las obras es muerta.

Požadavek: 3 karty budov a 5 dřev.

Aktivací schopnost: Odhoď kartu postavy a získej 3 body víry.

Pietro Bembo

Fu finalmente preposto alla cura di scrivere i brevi secreti del Papa; il quale è certo carico importantissimo, et solito a commettersi solamente a persone importantissime, et di gran prudentia, et eruditione.

Požadavek: 3 karty postav a 3 body víry.

Akční pole: Toto pole smíš aktivovat pouze ty a na jeho aktivaci potřebuješ minimálně hodnotu 3. Pokud sem umístíš člena rodiny, získáš 3 mince a 3 sloužící.

Paracelso

Mysterii naturae vires, liberae a suo impedimento, comparantur captivo, qui solvitur a suis vinculis, et compedibus, cuius tunc animus liber est.

Požadavek: 3 karty území a 3 kameny.

Trvalá schopnost: Místo dřev, kamene a mincí smíš platit sloužícími.

Leon Battista Alberti

Colui adunque chiamerò architetto, il quale co'l giuditio e con la mente esperta sa mandare ad effetto tutto ciò che dal movimento de pesi, e congiuntione de corpi acconciatamente s'accomoda.

Požadavek: 3 karty činů a 10 sloužících.

Aktivací schopnost: Proveď akci produkce o hodnotě 3. Touto akcí smíš aktivovat pouze 1 budovu.

Lucia da Narni

Quel che di mirabile scuopriasi in lei, era uno spirito di profetia, et una certa cognitione de pensieri altrui così fatta, che rendevasi ad ogn'uno veneranda e tremenda.

Požadavek: 6 akčních karet, z nichž je MAXIMÁLNĚ 1 karta území, a zároveň MAXIMÁLNĚ 2 zvláštní žetony.

Aktivací schopnost: Aktivací schopnost: Získej 1 bod víry a 2 VB.

Palla Strozzi

Fu a suoi tempi ricchissimo cavalier fiorentino, et molto potente nella sua repubblica, nella cui casa usava molto spesso venire come giovane del banco Giovanni Rucellai.

Požadavek: 4 karty území a 5 bodů víry.

Aktivací schopnost: Proveď akci sklizeň o hodnotě 3. Touto akcí smíš aktivovat pouze 1 území.

Ladislao VII Jagellone

Ma vi fu Ladislao più sollecito e concludendo tosto il matrimonio ne hebbe agevolmente la corona de gli ungari. E vi fu ventidue anni re.

Požadavek: 10 VB a MAXIMÁLNĚ 1 karta budovy.

Okamžitý efekt: Smíš vyložit 1 kartu osobnosti a ignorovat přitom její požadavky.

Massimiliano I d'Asburgo

Fu di natura magnanimo, cortese, e grato universalmente a tutti. Amatore de' virtuosi, et persecutore degli huomini ribaldi, e vitiosi. Premio i letterati, et altri virtuosi.

Požadavek: 4 karty území a 4 karty budov.

Akční pole: Toto pole smíš aktivovat pouze ty a na jeho aktivaci potřebuješ minimálně hodnotu 6. Pokud sem umístíš člena rodiny, získáš 3 zvláštní žetony a 5 VB.

Guglielmo de' Pazzi

Haveva Cosimo la Bianca sua nipote con Guglielmo congiunta, sperando che quel parentado facesse quelle famiglie più unite, e levasse via l'inimicitie, e gli odii.

Požadavek: 4 karty postav a 8 mincí.

Akční pole: Toto pole smíš aktivovat pouze ty a na jeho aktivaci potřebuješ minimálně hodnotu 4. Pokud sem umístíš člena rodiny, získáš 3 body víry a 2 body vojenské síly.

Piero della Francesca

Essendo stato tenuto maestro raro nelle difficoltà de' corpi regolari e nell'Aritmetica e Geometria, non potette mandare in luce le virtuose fatiche sue.

Požadavek: 4 zvláštní žetony a 10 VB.

Akční pole: Toto pole smíš aktivovat pouze ty a na jeho aktivaci potřebuješ minimálně hodnotu 3. Pokud sem umístíš člena rodiny, získáš 3 zvláštní žetony.

Erasmus da Rotterdam

Quanto rectius erat huc totis nervis incumbere, ut posita dissidiorum rabie primum inter nos christiana concordia iugeremur.

Požadavek: 3 karty postav a 4 karty činů.

Aktivací schopnost: Toto pole smíš aktivovat pouze ty a na jeho aktivaci potřebuješ minimálně hodnotu 5. Pokud sem umístíš člena rodiny, získáš 3 dřeva, 3 kameny 3 VB.

Marsilio Ficino

O che felice convito è quello di Lorenzo Magnanimo, nel quale un sol cibo è per tutti i cibiche ritrovarlo pensar si possono, dove sempre la voglia e satia, e la satietà desiderosa.

Požadavek: 4 body víry, 5 kamenů a MAXIMÁLNĚ 1 karta činů.

Aktivací schopnost: Dober si 2 zvláštní žetony a 1 z nich si ponechej. Zbylý žeton odhoď.

Beatrice d'Este

Cosa rara da udire fu, che il Duca Ludovico il Moro sentì tanto dolore della morte di questa sua moglie che non trovava quiele di giorno, ne di notte riposo.

Požadavek: 5 akčních karet, z nichž je MAXIMÁLNĚ 1 karta postavy, a zároveň MAXIMÁLNĚ 1 mince.

Aktivací schopnost: Odhoď zvláštní žeton a získej 5 mincí, NEBO získej 5 VB.

Giulio II

Non poteva oltraggio alcuno soffrire, et era implacabile co' contumaci, e ribelli. Nelle calamità si mostrò sempre di se stesso maggiore, nelle prosperità seppe assai rattenersi.

Požadavek: 9 akčních karet MAXIMÁLNĚ 3 různých druhů.

Aktivací schopnost: Odhoď 1 dřevo, 1 kámen a 1 mince a získej 3 body víry.

Bramante

Cominciar le lodate | Opre ridotte al vero et naturale, | Da Bramante, che primo, et principale, | Mostrò l'originale | Del far i templi, et edifici nostri, | che con ragion sian vagamente mostri.

Požadavek: 4 karty činů, 4 sloužící, 4 dřeva a 4 mince.

Akční pole: Toto pole smíš aktivovat pouze ty a na jeho aktivaci potřebuješ minimálně hodnotu 1. Pokud sem umístíš člena rodiny, proved akci produkce nebo sklizeň o hodnotě právě umístěného člena rodiny. (Hodnotu této akce smíš upravit sloužícími nebo efekty z karet.)

Rodové destičky



Da Montefeltro

Kdykoli si bereš kartu budovy a platíš za ni dřevo a/nebo kameny, smíš takto zaplacené zdroje umístit na tuto destičku. Pokud později získáš privilegium Signorie, smíš si namísto privilegia vzít všechny zdroje z této destičky.



Malatesta

Kdykoli si bereš karty činů, které mají v nákladech body vojenské síly, musíš mít potřebný počet bodů vojenské síly, ale nezaplatíš je a ponecháš si je i nadále.



Medici

Kdykoli si bereš kartu postavy, získáš navíc zvláštní žeton. Navíc smíš mít až 8 karet postav. Na konci hry získáš 28/36 bodů, pokud máš 7/8 karet postav.



Gonzaga

Na konci kola smíš zaplatit 7 sloužících a vzít si akční kartu, která dosud zbyla na herním plánu nebo na zvláštní věži (mimo 5. sloupec). V tomto případě neplatíš obvyklé náklady za tuto kartu (pokud jde o kartu území, nemusíš mít potřebný počet bodů vojenské síly).



Colonna

Na začátku hry získáš hnědého člena rodiny, který má hodnotu 3. Smíš jej používat jako jednoho ze svých členů rodiny. Nejde ovšem o člena tvé barvy, ani nejde o bezbarvého člena rodiny (toto pravidlo je důležité při posuzování pravidla o umístění členů stejné barvy).



Aragonesi

Kdykoli si bereš kartu území, okamžitě proved akci sklizeň o hodnotě o 1 menší, než je aktivační hodnota na právě získané kartě území. (Hodnotu této akce nesmíš zvýšit sloužícími ani efekty z karet).



Este

Během svého tahu smíš kdykoli zaplatit 1 bod vojenské síly a získat 2 mince. Tuto akci smíš provést i vícekrát za tah.



Sforza

Ještě před dražbou rodových destiček doberte z balíčku 2 karty vůdců a umístěte je lícem vzhůru vedle této destičky. Pokud získáš tuto destičku, vezmi si i tyto 2 karty vůdců. Okamžitě zahraj jednu z nich (přičemž ignoruješ obvyklé požadavky) a druhou si ponechej.



Orsini

Pokaždé, když dokončíš kompletní sadu 4 různých akčních karet (1 od každého druhu), obdržíš různé odměny. Za první sadu: dober si 2 zbylé karty vůdců. Za druhou sadu: zahraj kartu vůdce, přičemž ignoruješ obvyklé požadavky. Třetí sada: získej 10 VB. Čtvrtá sada: získej 15 VB.



Della Rovere

Umístěte speciální destičky víry na odpovídající políčka na stupnici víry. Jakmile se tvůj disk dostane k destičce, vezmeš si tuto destičku a získáš odpovídající bonus. Ovšem pozor, pokaždé, když jsi exkomunikován, přijdeš o 5 VB.

Pazzi Conspiracy



Speciální rozšíření obsahující nové akční karty, vůdce a rodové destičky!

Herní materiál



24 akčních karet



4 karty vůdců



2 rodové destičky

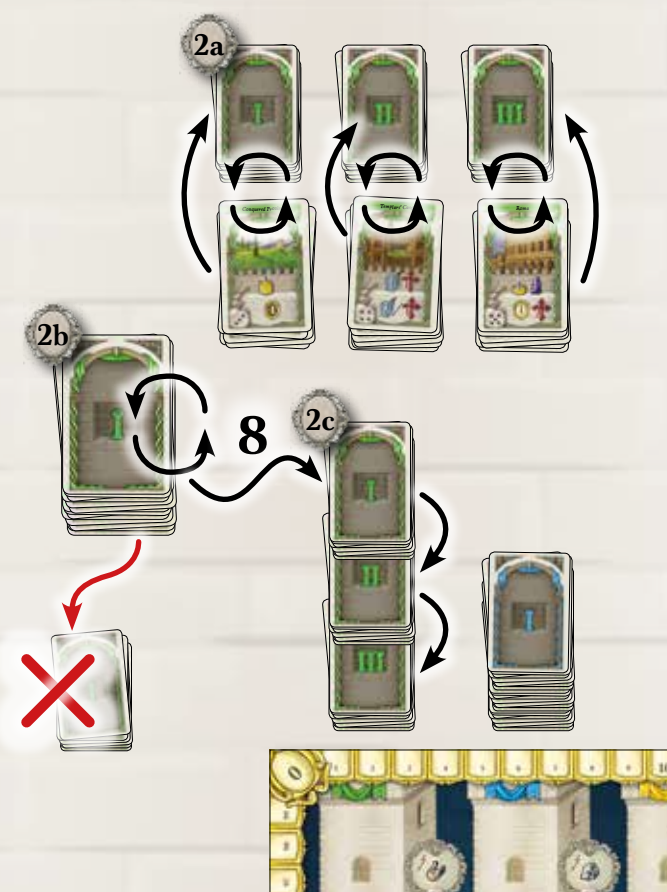


5 žetonů Viscontiů

Příprava akčních karet

Hru připravte dle základních pravidel, krok č. 2 přitom nahradte tímto novým postupem pro přípravu balíčků akčních karet:

- 2a Rozdělte akční karty ze základní hry podle typu a etapy (podle barvy a čísla na rubu karet). Zamíchejte zvlášť každý balíček (tvořený osmi kartami). Poté stejným způsobem (podle typu a etapy) rozdělte i akční karty z tohoto rozšíření.
- 2b Karty stejných typů a etap zamíchejte dohromady. Vznikne 12 malých hromádek karet.
- 2c Z každé hromádky nyní vezměte 8 karet a s jejich pomocí vytvořte 4 balíčky dle postupu ze základní hry (nejprve umístíte dospod karty pro třetí etapu, na ně karty pro druhou etapu a nakonec karty pro první etapu). Zbylé akční karty vraťte zpět do krabice. Nebudou během hry potřeba.



Varianty

- ! Pokud chcete zachovat variabilní složení balíčků, **ale chcete mít větší přehled o akčních kartách ve hře**, můžete se ještě před závěrečným sestavením 4 balíčků podívat na akční karty, které budou v této partii použity (poté je samozřejmě zamíchejte).
- ! Pokud chcete vytvořit svůj vlastní balíček akčních karet, můžete vybrat své oblíbené karty ze základní hry a doplnit je oblíbenými kartami z tohoto rozšíření. Musíte ovšem zachovat pravidlo, že v každé etapě každého typu bude přesně 8 karet!
- ! **Kompatibilita s rozšířením Houses of the Renaissance:** Toto rozšíření nijak nemění pravidla rozšíření „Houses of the Renaissance“. Ale pozor, pokud hrajete s oběma rozšířeními, pak nesmíte nikdy zamíchat karty z tohoto rozšíření mezi karty páté věže.

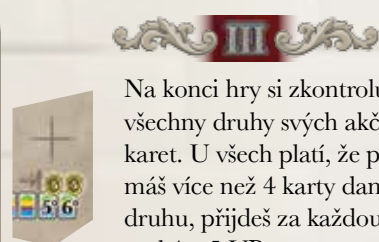
Nové destičky exkomunikace



Kdykoli získáš zvláštní žetony, dostaneš o 1 žeton méně.



Nesmíš si nadále brát karty ze zvláštní věže.



Na konci hry si zkontroluj všechny druhy svých akčních karet. U všech platí, že pokud máš více než 4 karty daného druhu, přijdeš za každou kartu nad 4 o 5 VB.



#145
Okamžitý efekt: Získej 5 mincí.
Trvalý efekt: Pokud provádíš akci sklizeň o hodnotě 3 a více, přijdeš o 1 VB (tento efekt nesmíš ignorovat).



#146
Okamžitý efekt: Získej 3 dřeva a 3 kameny.
Trvalý efekt: Pokud provádíš akci sklizeň o hodnotě 4 a více, přijdeš o 2 VB (tento efekt nesmíš ignorovat).



#147
Okamžitý efekt: Získej 1 dřevo a 1 sloužícího.
Trvalý efekt: Pokud provádíš akci sklizeň o hodnotě 5 a více, získáš 3 dřeva NEBO 3 sloužící.



#148
Okamžitý efekt: Získej 1 bod vojenské síly a 1 bod víry.
Trvalý efekt: Pokud provádíš akci sklizeň o hodnotě 4 a více, získáš 2 body vojenské síly NEBO 1 bod víry.



#149
Okamžitý efekt: Získej 2 dřeva a 2 kameny.
Trvalý efekt: Pokud provádíš akci sklizeň o hodnotě 4 a více, získej 3 dřeva NEBO 3 kameny.



#150
Okamžitý efekt: Získej 2 mince a 2 sloužící.
Trvalý efekt: Pokud provádíš akci sklizeň o hodnotě 5 a více, získáš 1 VB a 3 body víry.



#151
Okamžitý efekt: Získej 1 kámen.
Trvalý efekt: Ignoruj odečet -3, pokud umístíš člena rodiny na větší pole napravo od oblasti produkce (jinými slovy nejí první hráč, který provedl produkci).



#152
Okamžitý efekt: Získej 1 dřevo.
Trvalý efekt: Ignoruj odečet -3, pokud umístíš člena rodiny na větší pole napravo od oblasti sklizeň (jinými slovy nejí první hráč, který provedl sklizeň).



#153
Okamžitý efekt: Proveď produkci o hodnotě 3, během které použiješ budovy libovolného protivníka. Platit musíš SVÝMI zdroji. Smíš zvýšit hodnotu akce zaplacením sloužících.
Trvalý efekt: Hodnoty tvých akcí produkce jsou trvale zvýšeny o 1.



#154
Okamžitý efekt: Proveď sklizeň o hodnotě 2, během které použiješ území libovolného protivníka. Smíš zvýšit hodnotu akce zaplacením sloužících.
Trvalý efekt: Hodnoty tvých akcí sklizeň jsou trvale zvýšeny o 1.



#155
Okamžitý efekt: Získej 3 VB. Každý protivník musí odhodit 1 svoji kartu území, NEBO 1 svoji kartu budovy.
Poznámka: Pokud některý hráč nemá žádnou kartu budovy ani území, nemusí odhazovat jinou kartu jako náhradu. Jednoduše se ztratí dané karty vyhne. Vyložení vůdce zůstávají ve hře, i pokud po odhození karty hráč nesplňuje potřebnou podmínku. Okamžité odměny získané prostřednictvím karty se nevrací.



#156
Okamžitý efekt: Získej 2 privilegia Signorie.
Každý protivník musí poté odhodit 1 svoji kartu postavy, NEBO 1 svoji kartu činu.
Poznámka: viz karta #155



#157
Okamžitý efekt: Získej 3 VB.
Trvalý efekt: Pokud provádíš akci produkce o hodnotě 2 a více, smíš zaplatit 1 VB a získat 1 privilegium Signorie.



#158
Okamžitý efekt: Získej 2 privilegia Signorie.
Trvalý efekt: Pokud provádíš akci produkce o hodnotě 6 a více, smíš zaplatit 1 VB za každého protivníka, načež ti každý protivník musí dát 2 mince, NEBO 3 VB (každý protivník si vybere sám).
Poznámka: Musíš zaplatit právě tolik bodů, kolik je protivníků. Nemůžeš zaplatit méně a postihnout méně protivníků. Pokud chce protivník platit mincemi, musí zaplatit plný obnos 2 mince, jinak musí zaplatit body.



#159
Okamžitý efekt: Získej 5 VB.
Trvalý efekt: Pokud provádíš akci produkce o hodnotě 5 a více, smíš odhodit 1 svoji kartu postavy a získat 7 VB.
Poznámka: Vyložení vůdce zůstávají ve hře, i pokud po odhození karty nesplňuješ potřebnou podmínku. Okamžité odměny získané prostřednictvím odhozené karty nevracíš.



#160
Okamžitý efekt: Získej 2 body vojenské síly.
Trvalý efekt: Pokud provádíš akci produkce o hodnotě 4 a více, smíš zaplatit 1 bod vojenské síly za každého protivníka, načež ti každý protivník musí dát 2 sloužící, NEBO 3 VB (protivník si vybere sám).
Poznámka: viz karta #158.



#161
Okamžitý efekt: Získej 5 VB.
Trvalý efekt: Pokud provádíš akci produkce o hodnotě 2 a více, získáš odměnu libovolného akčního pole na tržišti, NEBO 1 privilegium Signorie.



#162
Okamžitý efekt: Získej 8 VB.
Trvalý efekt: Pokud provádíš akci produkce o hodnotě 4 a více, smíš odhodit 1 svoji vyloženou kartu vůdce (nikoli vůdce z ruky) a získat 6 VB.



#163
Náklady: 1 bod vojenské síly za každého protivníka.
Okamžitý efekt: Každý protivník ti musí dát 1 dřevo, NEBO 1 kámen, NEBO 1 minci, NEBO 1 sloužícího (protivník si vybere sám).



#164
Okamžitý efekt: Dober si 2 karty vůdce.
Na konci hry: Získáš 2 VB za každého tebou vyloženého vůdce.



#165
Náklady: 2 body vojenské síly za každého protivníka.
Okamžitý efekt: Každý protivník ti musí dát 2 dřeva, NEBO 2 kameny, NEBO 2 mince, NEBO 2 sloužící (každý protivník si vybere sám).



#166
Okamžitý efekt: Získej 3 mince.
Na konci hry: Získáš 2 VB za každou svou kartu budovy.



#167
Náklady: 3 body vojenské síly za každého protivníka.
Okamžitý efekt: Každý protivník ti musí dát 3 dřeva, NEBO 3 kameny, NEBO 3 mince, NEBO 3 sloužící (protivník si vybere sám).



#168
Okamžitý efekt: Smíš provést akci o hodnotě 7, s jejíž pomocí si vezmeš kartu libovolného typu (nesmí být z páté věže). Člena rodiny umisťovat nemusíš. Pokud už je daná věž obsazená, zaplať navíc 3 mince a vezmi si bonusové zdroje ze třetího/čtvrtého patra.

Nové karty vůdců

Raffaello Sanzio

Ille hic est Raphael timuit quo sospite vinci, rerum magna parens et moriente mori.

Požadavky: 3 karty postav, 6 dřev a 4 sloužící.

Aktivační schopnost: Vyměň 1 VB za 3 mince, NEBO 1 minci za 3 VB.

Niccolò Macchiavelli

Venuta la sera, mi ritorno in casa et rivestito condeclemente entro nelle antique corti degli antiqui huomini, dove, da loro ricevuto amorevolmente, mi pasco di quel cibo che solum è mio et che io nacqui per lui.

Požadavky: 3 karty území, 20 vítězných bodů a 1 karta vůdce.

Trvalá schopnost: Kdykoli získáš vítězné body (odkudkoli), získáš 1 vítězný bod navíc.

Carlo VIII

Non potreste credere i bei giardini che ho in questa città perché, ne sono io testimone, sembra che manchi solo Adamo ed Eva per farne un paradiso terrestre.

Požadavky: 6 sloužících, 5 bodů vojenské síly a 5 bodů víry.

Trvalá schopnost: Každý sloužící, kterým platíš za zvýšení hodnoty akce, zvýší hodnotu o 2 namísto o 1.

Jacopo Salviati

Quando è con quelli che sono inimici de' Medici e che piaceva loro il viver passato, monstra aver voluto sempre tener fermo quel governo e mai avere avuta altra intenzione.

Požadavky: 3 karty budov a 8 bodů vojenské síly.

Trvalá schopnost: Kdykoli získáš privilegium Signorie, získáš 1 odlišné privilegium Signorie navíc.

Nové rodové destičky



Della Scala

Kdykoli získáš privilegium Signorie, smíš si vzít kterékoli privilegium, kromě bodů víry, ale vždy získáš navíc 1 bod víry. Navíc smíš vyměnit 1 bod víry za 1 minci, 1 sloužícího a 1 bod vojenské síly. Tuto výměnu smíš provést i vícekrát.



Visconti

Ještě před dražbou rodových destiček vezměte 2 náhodné karty vůdců a umístěte je lícem vzhůru poblíž této destičky. Pokud získáš tuto destičku, vezmi si i obě karty vůdců a 5 žetonů Viscontiů (žetony polož před sebe otočené na neaktivní stranu). Kdykoli vyložíš kartu vůdce, aktivuj jeden libovolný žeton Viscontiů (otoč jej na „odškrtnutou“ stranu) a získej odpovídající bonus. Zároveň získáš bonusy všech dříve aktivovaných žetonů.

Poznámka: Pokud vyložíš více než 5 karet vůdců, aktivuj při vykládání dalších vůdců všechny žetony.

Autoři: Virginio Gigli & Flaminia Brasini
ve spolupráci se Simonem Lucianim

Ilustrace: Klemens Franz, atelier198

Sazba: Andrea Kattinig, atelier198

Distribuce: TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Redakce: Miroslav Tlamicha / **Překlad:** Ondřej Polák

Grafická úprava: Michal Hubáček

Děkujeme Elisabettě Micucci za návrh grafické úpravy této nové edice a Riccardu Rodolfimu za úpravy na rozšíření Pazzi Conspiracy.

