

 Pascal Ribault  R. Gewska - F. Weiss - A. Stepanova - S. Pikul

  
14+



30 perc/játékos

  
3-5

# Kirtu

~ A kormányzás művészete ~



3-5 fős játék



reflexshop





*A 15. század vége felé a feudalizmus és a birodalmi hatalom meggyengülése miatt Itália több politikai egységre szakadt. A Pápai Állam körül négy nagyváros osztozik a hatalom és a vagyon túlnyomó többségén: a Firenzei és Velencei Köztársaságok, a Milánói Hercegség és a Nápolyi Királyság. A politikai és kereskedelmi fölény megszerzéséért folytatott versengésük állandó, és minden lehetőséget megragadnak művészi tekintélyük és vallási befolyásuk növelésére.*

*A diplomácia és a háború modern alapjai ebben a problémás politikai környezetben alakulnak ki, és egy jelentős kulturális folyamat virágzik a tudósok és művészek finanszírozásán keresztül. A görög-római szerzők újrafelfedezése a gondolkodásmód és a felfogás fejlődéséhez vezet.*

*A virtù egy olasz szó, jelentése szövegkörnyezettől függően lehet „erény”, „minőség” vagy „képesség”. Ugyanakkor ez a neve egy Niccolò Machiavelli által felvázolt koncepciónak is, amely egy vezető képességét jelöli a nagy dolgok véghezvitelére, az államhatalomhoz szükséges alapok biztosítása és a lehetőségekhez való alkalmazkodás által; vagy más szavakkal: ez a „a kormányzás művészete”.*





V. Károly római császár koronázása  
VII. Kelemen pápa által a bolognai  
székesegyházban, 1530. február 23-án.




Olasz kereskedők érkeznek 1536-ban  
Lyonba selyemszövettel kereskedni.

*Kétféle módszer van a küzdelemben:  
az egyik a törvényekkel, a másik az  
erőszakkal. Emberi tulajdonság az egyik,  
állati sajátosság a másik. Mivel azonban  
az egyikkel némelykor nem boldogulsz, a  
másikhoz kell folyamodnod.*

*Niccolò Machiavelli:  
A fejedelem (1532)*



# Játékelemek

A 2 fős játékokhoz specifikus játékelemek (melyeken az  ikon látható) csak a „Virtù: Itália háborúi”-ban használhatók.



- 1 Itáliát ábrázoló központi játéktábla, egyik oldala a 2/5, másik oldala a 3/4 fős játékhöz



- 1 központi tekintélytábla a 2 fős játékhöz



- 1 központi tábla a tekintély jelölésére a 3-5 fős játékban, valamint a befolyás jelölésére a 2 fős játékban



- 5 palota játéktábla (1 x 5 szín), melyből 2 kétoldalas (kék és sárga)



- 57 lapka: 31 város (Róma kétszer jelenik meg), 14 titulus, 5 céh, 5 katedrális és 2 családi lapka, melyek a 2 fős játékban használhatók



- 56 polgárkártya (a pápa kivételével 5 darab mindegyikből)



- 15 családkártya a 3-5 fős játékhoz (3 x 5 szín)



- 13 családkártya a 2 fős játékhoz (4 kék, 3 sárga, 2 piros, 2 zöld, 2 fehér)



- 10 bűsúcédula-kártya





• 10 mecénás bónusz  
(9 kártya + 1 lapka)

• 90 irányításkorong  
(18 x 5 szín)

• 8 tiltottváros-jelölő



• 11 db +1-es háborúbónusz-jelölő

• 32 seregfigura  
(8 kék, 6-6 darab a másik  
4 színből)

• 25 kémjelölő (5 x 5 szín)



• 5 katedrálisjelölő

• 5 címerrel ellátott akciójelölő  
(1 x 5 szín)

• 45 florin (30 x 1 florin; 15 x 5  
florin)



• 5 kétdoldalas játékossegédlet  
(egy oldal 3-5 fős játékra,  
a másik 2 fős játékra)

• 1 pontozótömb

• 2 szabálykönyv:  
Virtù: A kormányzás művészete és  
Virtù: Itália háború



# A játék előkészítése

**1** Helyezzétek az Itália játéktáblát (1a) az asztal közepére, a játékoszámmal megegyező oldallal felfelé. Válogassátok szét az azonos polgárkártyákat és a pápával együtt helyezzétek azokat képpel felfelé a játékosábla mellé (1b). Ezek a kártyák alkotják a piacot.

**2** Alkossatok kupacot a semleges, címer nélküli városlapkákból (2a). Helyezzétek egymás mellé a tituluslapkákat (2c), katedrálislapkákat és az 5 épületet (2d), valamint a mecénás bónuszokat (9 kártya és 1 lapka) (2b).

**3** Alkossatok kupacot a 10 búcsúcédulából.

**4** Alkossatok kupacot a 11 +1 háborúbónusz-jelölőből és helyezzétek a közös készletbe.

**5** Végül alkossatok kupacot a florinokból és helyezzétek a közös készletbe.

**A játékosok számának függvényében mindenki válasszon egy színt, és vegye magához a következő komponenseket az adott színben:**

**6** 1 „palotának” nevezett játékosábla, melyet helyeztetek magatok elé (a kék és sárga palotát a 3-5 fős felére kell fordítani).

**7** 3 megfelelő címerű családkártya 3-5 játékosnak, amelyeket kedvetek szerint és egyidejűleg helyeztetek a palota termeibe vagy az udvaronc mezőkre (lásd a 9-10. oldalakat).

**8** 1 megfelelő címerű akciójelölő, amelyet később a palota 5 termékébe fogtok helyezni, ezzel jelölve a legelső akciótokat (lásd a 11. oldalt).

**9** 2 megfelelő címerű lapka, amelyek a kezdővárosaitokat jelzik; helyeztetek ezeket a színes, elérhető erőforrás felükkel felfelé a birtokotokra, azaz a palotátok fölé.

**10** 18 irányításkorong. Helyeztetek egyet-egyet a két kezdővárosotokra az Itália játéktáblán (10a), egyet a körsorrendsávra (10b) és kettőt a tekintélytáblára: egyet a mecénás sáv kezdőmezőjére; egyet a városáv kezdőmezőjére (10c). Amint sikerült meghatározni a kezdőjátékost (lásd a következő oldalon), a korongok sorrendje ebben a két halmazban meg kell egyezzen a körsorrenddel: a kezdőjátékosé felül, utolsó játékosé alul. A többi korongot tartásátok a palotátok mellett (10d).




Példa 4 fős játék esetében.

**11** 6 seregfigura. Helyezzetek egyet-egyet a két kezdővárosotok mellé az Itália játéktáblán (11a). A többit tartsátok a palotátok mellett, hogy később toborozhassatok belőlük (11b). (A kék játékos csak hat figurát kap; a másik két seregfigura csak a 2 fős, Itália háborúi játékmódban használatos.)

**12** 5 kémfigura. Minden játékos kettővel kezdi a játékot (12a), Nápoly (sárga) és Róma (fehér) kivételével, akik három kémmelemmel kezdik a játékot, ahogy a családkártyájuk mutatja. A többi kém egyelőre nem áll rendelkezésetekre; helyeztéltek ezeket a közös készletbe (12b).

**Minden játékos vegye magához a következőket is:**

**13** 1 florin, 

**14** 1 játékossegédlet (használd a 3-5 fős oldalát).

## 2 fős játék

Olvasd el az általános szabályokat 3-5 fő részére, majd olvasd el a 2 fős játék, *Itália háborúi* különleges szabályait.

## 3 fős játék

Használjátok az Itália játéktábla 3/4 fős oldalát, valamint a tekintélytábla és a játékossegédletek 3-5 fős oldalát.

Játszhattok mint Firenze (piros), Nápoly (sárga) vagy Velence (zöld).

8 város nem elérhető: Nizza, Torino, Milánó, Genova, Parma, Ragusa, Cagliari és Reggio (nevük mellett egy csillag látható a játéktáblán). Takarjátok le ezeket a városokat a nyolc tiltottváros-jelölővel, és helyeztéltek a nyolc megfelelő városlapkát a dobozba.

Helyeztéltek a Perugia és Civitavecchia lapkákat is a dobozba, mert ezek a városok nem találhatóak meg a játéktábla 3/4 fős oldalán.

Használjátok Róma városának címer nélküli lapkáját, és helyeztéltek a semleges városok lapkái mellé.

## 4 fős játék

Használjátok az Itália játéktábla 3/4 fős oldalát, valamint a tekintélytábla és a játékossegédletek 3-5 fős oldalát.

Játszhattok mint Milánó (kék), Firenze (piros), Nápoly (sárga) vagy Velence (zöld).

Helyeztéltek a Perugia és Civitavecchia lapkákat a dobozba, mert ezek a városok nem találhatóak meg a játéktábla 3/4 fős oldalán.

Használjátok Róma városának címer nélküli lapkáját, és helyeztéltek a semleges városok lapkái mellé.

## 5 fős játék

Használjátok az Itália játéktábla 2/5 fős oldalát, valamint a tekintélytábla és a játékossegédletek 3-5 fős oldalát.

Az ötödik játékos Rómát irányítja (fehér), és kettő helyett három kémmelemmel kezd.

A Róma városának címerrel ellátott lapkáját vegye magához a Rómát irányító játékos.

**Megjegyzés:** Az 5 fős játékot a tapasztaltabb játékosoknak javasoljuk.

## A kezdőjátékos meghatározása

A játékot az kezdi, aki legutóbb látogatta meg Olaszországot (vagy döntetlen esetén Rómát; vagy alkalmazzatok más megoldást). A kör az óramutató járásával megegyező irányba halad. Rendeztéltek megfelelő sorrendbe a korongokat a körsorrendsávon. A játék folyamán ez a sorrend változni fog.

A játék elején a korongokat helyeztéltek ugyanebben a sorrendben a tekintélytáblára, hogy a kezdőjátékos jelölője legyen legfelül, az utolsó játékosé legalul.



# A játék célja

Minden játékos egy-egy olyan kiemelkedő dinasztiát képvisel, amely nagyban befolyásolta az itáliai reneszánszt: a nápolyi Aragónia, a milánói Sforza, a firenzei Medici, a velencei dózsék vagy a római Borgia. Célod megnövelni hatalmad és fennhatóságod, és „Itália mesterévé” válni.

**1** Döntéseiddel és akcióiddal tekintélypontokat szerezhetsz. A kormányzás által erőforrásokhoz juthatsz, tudósokat és művészeket támogathatsz, kereskedhetsz, és megszerezheted az irányítást más városok fölött (diplomácia segítségével bekebelezve vagy háború útján meghódítva ezeket), miközben a politikai intrikák és az idegen nagyhatalmakkal való szövetségek szakértőjévé válhatsz.

Ezek a tekintélypontok jelölik az erényed, „a kormányzásod művészetének” gyümölcseit, melyek a végső eredményektől függenek:

- Az általad birtokolt városok száma.
- Hírneved mint a művészet és tudomány mecénása.
- Bizonyos kártyák és lapkák által gyűjtött tekintélypontok.
- Vallási befolyásod mértéke.
- Hadi trófeáid.
- Idegen nagyhatalmakkal kötött politikai szövetségek.

Kártya az akciómezőn

Akció

Akciójelölő

Terem/akciómező egy polgárkártyával

Fejlesztésmező



Udvaronc kártya elköltött erőforrásokkal

Trófeamező

Kártya nélküli terem/akciómező

## A palota

# A játék fő elemei

## A palotád:

A játékosablak különbözik minden más játékosétól, és palotának hívják. Minden palota közepén 5-5 terem, avagy akciómező található.

Úgy választasz akciót, hogy az akciójelölőt az óramutató járásával megegyező irányba az egyik helyiségből a másikba mozgodod.

A palotádnek 6 előszobája, avagy udvaronc mezője van, amiből 3 használható már a játék elejétől kezdve (2 jobb oldalt, 1 bal oldalt). A 3 világos színű mező nem használható a játék elején.

## Kártyák és lapkák:

A lapkák nagyrészt városokat és titulusokat jelölnek.

A kártyák híres személyeket ábrázolnak; egyesek egy akciót is biztosítanak (ez a jobb felső sarokban található).

A legtöbb kártyának és lapkának, a városokon kívül, költsége van (ez a bal felső sarokban található).

Minden kártya és lapka alján szimbólumok találhatók, amelyek az akciófázisban vagy vásárláskor használatosak. A színes felén ezek „elérhető erőforrások”; a borostyán felén „elkötött erőforrások”.



Elérhető erőforrások



Elkötött erőforrások



Birtok

Nem használható udvaroncmező (világos színű)

Költség

Akció

Költség



Erőforrás-szimbólumok a kártya alján



Udvaronckártya elérhető erőforrásokkal

Használható udvaroncmező



A megszerzett lapkák mindig az elérhető erőforrás oldalukkal felfelé kerülnek a birtokodra, kivéve az ostrom vagy a katedrális építése alatt szerettek. Ezeket az akciókat hamarosan részletezzük.

A kártyáid mindig a palotád háromféle helyszínének egyikében lesznek, azaz soha nem tartasz kártyát a kezedben. A kártyára a helyszín típusa szerint utalunk:

- Udvaronc kártya

**A játék előkészítése után, amikor megszerzel egy új polgárkártyát, kötelezően egy üres udvaronc mezőre kell kerülnön.**

A játék fázisának függvényében a kártyáknak az elérhető vagy elköltött erőforrásokat ábrázoló oldala fog látszani.

- Az akciókártya a palotádnak egy termébe kerül. A kártyán szerepelnie kell egy akciónak, amely helyettesíti a terem akcióját.
- A fejlesztéskártya egy akciómezőn lévő kártya alá kerül úgy, hogy az alján lévő szimbólumok láthatóak legyenek.



A velencei játékos 3 családkártyája és 2 kezdő városlapkája.

Figyelem: Minden akciómezőre csak egy fejlesztéskártya kerülhet!

Az akció- és fejlesztésmezőkön lévő kártyáknak mindig az elérhető erőforrásokat ábrázoló fele látszik.

A játékot a címerdet viselő 3 családkártyával és 2 kezdővároslapkával kezded.

**A játék előkészítése során helyezd a 3 családkártyádat a palotádba, betartva a fent említett megkötéseket – tehát mindegyiket helyezheted egy akció-, fejlesztés- vagy udvaronc mezőre.**

# Akciók és erőforrások

A - 6 AKCIÓT KÜLÖNBÖZTETÜNK MEG:



B - 8 ERŐFORRÁS-SZIMBÓLUM TALÁLHATÓ A LAPKÁK ÉS KÁRTYÁK ALJÁN:

-  **Florin**  
Bármikor használható.
-  **Korona**  
Használható a kormányzás, a pártfogás és a bekebelezés akciók, valamint a vásárlás és a búcsúcedulától való megszabadulás során.
-  **Kereszt**  
Használható a kormányzás és a pártfogás akciók, valamint a vásárlás és a búcsúcedulától való megszabadulás során.
-  **Lovasság**  
Használható a hadviselés akció során.
-  **Hajó**  
Használható a bekebelezés, a hadviselés és a kereskedés akció során.
-  **Álarc**  
Használható a cselszövés akció során.
-  **Háború**  
Használható az ostromok közben, amikor egy extra erőpontot biztosít.
-  **Nyíl**  
Használható a forduló első fázisában, lehetővé téve, hogy az akciójelölődöt ingyen mozgassd egy extra helyet.

# Erőforrásokkal történő fizetés

Az akcióknak és vásárlásoknak florinokban és/vagy erőforrás-szimbólumokban kifejezett költsége van, amelyet ki kell fizetned.

Az általad birtokolt florinokat a palotád kincstárában tartod, és ezek bármikor a rendelkezésedre állnak.

Az udvaronc kártyákon vagy a birtokodon lévő lapkákon található florinszimbólumokat bármikor felhasználhatod (akár egy akción kívül vagy egy más játékos körében is, amennyiben a kártyáknak/lapkáknak az elérhető erőforrásokat ábrázoló oldaluk látszik), hogy florinokat gyűjts egyenesen a kincstáradba. Hogy ezt megtegyd, egyszerűen fordíts át minden használt kártyát/lapkát az elköltött erőforrásokat ábrázoló oldalára.

Ugyanakkor az akció- és fejlesztéskártyákon található florinszimbólumokhoz csak akkor férsz hozzá, amikor a termük akcióját használod (lásd Akciók); amennyiben több florint adnak, mint amennyire szükséged van, a fölösleget nem helyezheted a kincstáradba.

Kizárólag a florinokat tudod tárolni; az összes többi erőforrást azonnal fel kell használnod, vagy kárba vesznek.

Ha az udvaronc kártyáid vagy a birtokodon lévő lapkák alján található erőforrásokat akarod használni, azok az elérhető erőforrásokat ábrázoló oldalukkal felfelé kell legyenek. Ahhoz, hogy felhasználj az erőforrás-szimbólumokat, fordítsd át a kártyát az elköltött erőforrásokat ábrázoló oldalára.



Egy akció- vagy fejlesztéskártyán található szimbólumokat csak a kártya termének akciójának a kifizetésére lehet felhasználni (lásd Akciók). Ugyanakkor ezeket a kártyákat soha nem kell átfordítani, és mindig az elérhető erőforrásokat ábrázoló oldalukkal felfelé vannak.

**Figyelem:** A játék bármelyik fázisában a kártyák/lapkák alján található szimbólumok közül kizárólag egy használható költség fizetésére.

Egy fejlesztéskártyára helyezett akciókártyának két különböző alja van (az akciókártya és a fejlesztéskártya alja), így használhatod ugyanazt a szimbólumot mindkettőről, vagy akár két különbözőt.



# Szabályzat

A játék évekre van osztva, egy év pedig egy tavaszi és egy téli fázisból áll. A játék a körsorrend szerint játszódik le, amely változhat a két fázis között.

## • ELSŐ FÁZIS: TAVASZ

Tavaszkedzete: mozgasd az akciójelölőd, és hajts végre egy akciót.

Tavaszevége: hajts végre az ostromokat, majd határozzátok meg a körsorrendet.

## • MÁSODIK FÁZIS: TÉL

Fizess zsoldot a seregednek, rendezd újra a palotád, toborozz, vásárolj, köss szövetséget.

A játék akkor ér véget, ha tavasz végén egy játékos elérte a mecénás- vagy várossáv végét a tekintélytáblán, vagy az Itália-játéktábla összes városa a játékosok irányítása alá került. Ekkor még az adott évet le kell játszani.

Amikor az akciójelölő elhalad egy udvaronc-nyílszimbólum mellett (palotád jobb és bal oldalán látható), fordítsd át a palotád azon oldalán lévő összes udvaroncot az elérhető erőforrásokat ábrázoló oldalára.

Azáltal, hogy elhaladsz az udvaroncok mellett, „meglátogatod” őket, és azok a rendelkezésedre bocsátják az erőforrásaikat.

*Ebben a példában a zöld játékos akciójelölője elhalad a bal oldalon lévő nyíl mellett: a zöld játékos palotájának bal oldalán lévő összes udvaronc az elérhető erőforrások felére fordul.*



Udvaronc

Ezt követően hajts végre annak a teremnek az akcióját, amelyben az akciójelölőd bevégezte mozgását.

Amennyiben a teremben van akciókártya, annak az akcióját hajts végre a teremre nyomtatott helyett. Az akciókártya felülírja az akciómezőt, amíg a kártya ott van.

Az akcióknak változó költsége van, és az erejük attól függ, mennyi szimbólumot tudsz vagy akarsz elkölteni, hogy az akció költségét kifizessed.

### Egy akció költségének a kifizetése

Amikor végrehajtasz egy akciót, ki kell fizetned a költségét az igényelt erőforrás(ok) befizetésével. Minden kártya/lapka aljáról csak egy típusú szimbólumot használhatsz fel, de használhatsz több kártyát és/vagy lapkát.



## Első fázis: Tavasz

### A – TAVASZ KEZDETE



Mozgasd az akciójelölőd, és hajts végre az akciót.

A legelső tavasszal körsorrendben minden játékos lehelyezi az akciójelölőjét egy terembe, és azonnal végrehajtja annak az akcióját.



Az összes többi tavasszal az akciójelölőd ingyenesen és kötelezően 1-2 mezőt kell mozgatnod az óramutató járásával megegyező irányba.

Amennyiben két teremnél távolabb szeretnél mozogni, megteheted azt, hogy:

- Tavaszonként csak egyszer fizetsz 2 florint, hogy egy teremmel távolabb mozogj. 
- Fizetsz 1-1 nyilat minden további teremre. Fordítsd át a lapkát, amelynek a nyílszimbólumát felhasználtad, az elköltött erőforrásokat ábrázoló oldalára. 
- Megteszed mindkettőt; ez esetben fizetsz 2 florint és bármennyi nyílszimbólumot. Elegendő nyíl elköltésével megtehetsz akár egy teljes kört, hogy ugyanazt az akciót hajts végre, mint előző tavasszal.



## 1) ELŐSZÖR HASZNÁLD A BIZTOSÍTOTT ERŐFORRÁSOKAT:

- Az akciójelölő alatti akciókártyáról.
- Az ebben a teremben lévő fejlesztéskártyáról, ha van.

Az akciót követően ezek a kártyák az elérhető erőforrásokat ábrázoló oldalukkal felfelé maradnak.

## 2) PÓTOLD KI, HA SZÜKSÉGES

- Egy vagy több elérhető erőforrás oldalán lévő udvaronc kártyáról (palotád jobb és/vagy bal oldaláról), amit azonnal az elköltött erőforrásokat ábrázoló oldalára fordítasz.
- A birtokodon lévő lapkákról, amelyeket azonnal az elköltött erőforrások oldalára fordítasz.
- Egy rendelkezésre álló szövetségbónuszról. A szövetség felbontása után a bónusz nem elérhető (Lásd Szövetségek, 22-23. oldalak).



Ebben a példában a kék játékos egy koronát használ fel a bíboros akciókártyáról, egy keresztet az alatta lévő fejlesztéskártyáról, valamint egy koronát a nagykövet udvaronc kártyáról, majd a nagykövet kártyát a borostyánszínű felére fordítja.

A kék játékosnak tehát 2 korona és 1 kereszt áll a rendelkezésére a kormányzás akcióra.

A kék játékos használhat akármennyi koronát vagy keresztet a saját birtokán lévő, elérhető erőforrásokat ábrázoló lapkákról, használat után azokat a borostyánszínű felükre fordítja.

A palota termeire nyomtatott alapakciók némelyike (kormányzás, cselszövés és hadviselés) tartalmaz egy-egy szimbólumot (korona, álarc, lovasság), ami lehetővé teszi, hogy az akciót további kártyák igénybevétele nélkül végrehajtsd.

Amint egy kártyával letakarod ezeket a mezőket, a szimbólumok nem elérhetőek.

„A kölcsön” felvételét követően helyezd a búcsúcédulát abba a terembe, ahol az akciójelölőd van. Amennyiben már van család-, polgár- és/vagy fejlesztéskártya a teremben, helyezd a búcsúcédulát ezeknek a tetejére és az akciójelölő alá.

Amennyiben az adott teremben már van búcsúcédula, nem helyezhetsz még egyet oda.

Amikor az akciójelölő egy olyan terembe kerül, ahol van búcsúcédula, és azt nem távolítod el azonnal (lásd a következő oldalon), nem végezheted el a terem akcióját, és ezáltal kárba vész az akciófázisod. Ebben az évszakban nem vásárolhatsz újabb búcsúcédulát.



### Búcsúcédula vásárlása

Évente egyszer (a tavaszi vagy a téli fázis során, de nem mindkettő alatt) búcsúcédulát vásárolhatsz, ami egy kölcsönhöz hasonlít.

Ez a következő előnyök egyikében részesít:

- 1 korona, amelyet azonnal fel kell használnod az akció költségének a kifizetésére.
- 3 florin, amely egyenesen a kincstárdba kerül.

Szerez



Ebben a példában a teremben van egy búcsúcédula. A sárga játékosnak először el kell azt távolítania, ha a terem akcióját szeretné használni.

## Búcsúcédula eltávolítása

Ahhoz, hogy eltávolítsd egy búcsúcédulát a palotából, fizetned kell 1 keresztet vagy 2 koronát, amint az akciójelölőd egy búcsúcédulát tartalmazó termen halad át, vagy ott végzi a mozgását. A búcsúcédula által letakart akciókat addig nem hajthatod végre, amíg nem távolítod el a búcsúcédulát.

A búcsúcédula eltávolításának a költsége



Használhatsz udvaronc kártyákat – még azokat is, amelyeket az akciójelölő mozdulata tette frissen elérhetővé – vagy lapkákat, hogy kifizessed egy búcsúcédula eltávolításának a költségét. Amint kifizetted a költséget, távolítsd el a búcsúcédulát a teremből és helyezd azt a búcsúcédula-pakliba.

Amennyiben az akciójelölő abban a teremben végezte mozgását, ahonnan épp eltávolítottad a búcsúcédulát, a szokásos módon végrehajthatod az akciót.

Ne felejtssd, hogy játék végén minden, a palotában maradt búcsúcédula után veszítesz 1-1 tekintélypontot.

**Történelmi háttér:** A 15. és 16. században a katolikus egyház búcsúcédulákkal kereskedett, lehetővé téve a gazdagok és hatalmasok számára, hogy bűnbocsánatot nyerjenek. 1517-től kezdődően ezt a gyakorlatot Luther mélyen elítéli a 95 tételében, és ez lesz a protestáns reform egyik kiobbantó oka.

## A 6 lehetséges akció



## Kormányzás

Hatás: Fordítsd át a birtokodon lévő lapkákat az elérhető erőforrásokat ábrázoló oldalukra, és aktiváld újra a szövetségi bónuszokat.

Akció költsége: Koronák és keresztetek.

Eljárás: Fordítsd át legfeljebb 2-2 lapkát az elérhető erőforrások oldalára minden befizetett korona vagy kereszt után.

Elkölthetsz koronát és keresztet is egyazon akción belül, de ezek más kártyákról/lapkákról kell származzanak, hiszen minden kártyáról/lapkáról csak egy típusú szimbólumot használhatsz fel (lásd Erőforrásokkal történő fizetés, 10. oldal).

Elkölthetsz egy koronát vagy egy keresztet, hogy újraaktiváld egy szövetséges nagyhatalom által biztosított szövetségbónuszt.

(lásd Második fázis: Tél, E - Szövetségek, 22-23. oldalak)

**Figyelem:** Ezzel az akcióval nem fordíthatod át azokat a lapkákat, amelyekkel ezért az akcióért fizetsz.

**Megjegyzés:** A kormányzás akció végrehajtása előtt bármikor begyűjtheted a florinokat az elérhető erőforrásokot ábrázoló lapkákról. Mivel nem florinban kell fizetned a kormányzás akcióért, és a florinszimbólumokat bármikor felhasználhatod, használhatod a lapkát, majd újból elérhetővé teheted a kormányzás akcióval.

## Pártfogás



Hatás: Haladj a mecénás sávon mint a tudósok és művészek támogatója.

Akció költsége: Florinok, valamint koronák vagy keresztetek.

Eljárás: Fizesd ki a tekintélytáblán feltüntetett mecénás sáv következő, megtenni kívánt lépésének költségét.

**Évente csak egy lépést haladhatsz.**



A mecénás sávon történő lépések költsége:

Első két lépés: 2 florin + 1 korona, vagy 2 florin + 1 kereszt.

Harmadik és negyedik lépés: 3 florin + 2 korona, vagy 3 florin + 1 korona + 1 kereszt.

Ötödik és egyben utolsó lépés: 4 florin + 2 korona + 1 kereszt.

## • MECÉNÁS BÓNUSZ

Amikor eléred a mecénás sáv 2. és 4. mezőjét, azonnal válassz egy mecénás bónuszt a megmaradtak közül.

A mecénás bónuszoknak (9 kártya és 1 lapka) lila háttere van és szimbóluma. Két típust különböztetünk meg:



Művész vagy



Alkotás

A 4. lépésben választott bónusz típusának különböznie kell a 2. lépésben választott bónusz típusától, a játék során tehát csupán egy művészed és egy alkotásod lehet.



Egyes mecénás bónuszok állandó hatásokat biztosítanak. Tedd a lapkát a palotatábla mellé:

- Leonardo da Vinci 1-1 florinért cserébe minden ostrom alatt egy háborúbónuszt biztosít.
- Az olaszbástya +2 védelmet biztosít minden alkalommal, amikor ostrom alá kerül.
- Nikolausz Kopernikusz egy extra udvaronc mezőt biztosít.
- A fejedelem egy extra udvaronc mezőt és egy extra kémét biztosít, valamint megakadályozza, hogy más játékos a városaidra, termeidre és szövetségeidre helyezze kémét.
- Michelangelo egy ingyenes koronát biztosít a pártfogás akciódhoz.
- A Dóm és a Sixtus-kápolna 1, valamint 2 extra kereszttel járul hozzá kizárólag a játék végi pontozáskor kiszámolandó vallási befolyásod szintjéhez (lásd Játék vége, 23-24. oldalak).

Egyes mecénás bónuszok 1 tekintélypontot is biztosítanak játék végén, Kolumbusz Kristóf pedig 2-t.

Van két mecénás bónusz, amely erőforrást biztosít, és amelyet megszerzéskor a következőképpen kell lehelyezni:

- Helyezd Niccolò Machiavellit – polgárkártyának számít – az elérhető erőforrásokat ábrázoló oldalával felfelé egy udvaronc mezőre.
- Helyezd az ágyúkat – amely egy lapka – az elérhető erőforrásokat ábrázoló oldalával felfelé a birtokodra.



A piros játékos bekebelezi Ravennát – 2-es érték – Firenzéből és fizetnie kell 3 koronát.

Eljárás: Több koronát kell fizetned a bekebelezendő város módosított értékénél (alapérték + lehelyezett kémek által történő módosítások).

A város alapértéke a neve mellett szerepel az Itália játéktáblán. Csökkentsd az értéket 1-gyel, ha neked van ott kém, vagy növeld az értéket 1-gyel, ha bármely ellenfélnek van ott kém.

Helyezd egyik irányításkorongod a városra, majd vedd el a városlapkát és helyezd az elérhető erőforrásokot ábrázoló oldalával felfelé a birtokodra. Ezenfelül haladj 1 lépést a tekintélytábla várossávján.

Megkötések: A bekebelezendő várost út kell összekösse egy általad irányított várossal.

A bekebelezés nemcsak úton, hanem kikötőn keresztül is történhet, egyik kikötővárosodból – ahogy a horgonyikon jelzi. A koronaköltségen felül 1-1 hajót is fizetned kell minden tenger után, amelyen átkeltél.

## Kereskedés



Hatás: Gyűjts 2-2 florint minden elköltött hajó után.

Akció költsége: Hajók.

Eljárás: Gyűjts 2-2 florint a közös készletből minden hajószimbólum után, amelyet a meglévő erőforrásaidból elköltesz.

## Bekebelezés




Hatás: Diplomáciával vedd át az irányítást egy semleges, irányításkorongot nem tartalmazó város fölött.

Akció költsége: Koronák, egyes esetekben hajók.



A piros játékos Pisából (kikötő) bekebelezi Terracinát (1-es értékű kikötő), amelyen 1 zöld kém tartózkodik (+1 érték), így fizetnie kell 3 koronát és 2 hajót (két tengeren kelt át).

Az Itália játéktáblán látható horgonyikonok jelzik, hogy melyik tengerre nyílik minden egyes kikötő. Egyes városoknak több tengeren van kikötője.

Nem kebelezhetsz be „kalóz kikötőket” (Ragusa, Ajaccio, Cagliari, Tunis), melyeket az Itália játéktáblán a  ikon jelez. Ezeket csak hadviselés útján foglalhatod el.



Jelzi, hogy a város egy kalóz kikötő.

Jelzi, hogy a várost nem lehet bekebelezni.

## Hadviselés



Hatás: Mozdasd a sereged és kezdeményezz egy vagy több ostromot, hogy erővel próbáld meg átvenni az irányítást egy vagy több város fölött; megostromolhatsz semleges és/vagy ellenfelek által irányított városokat.

Akció költsége: Lovasság, hajók, háborúbónuszok.

Eljárás: Fizess lovasság- és/vagy hajószimbólumokkal, hogy a seregfiguráid mozgasd.



1 lovasság szimbólummal 1 sereget mozgathatsz 1 úttal összekötött városba.



1 hajó szimbólummal 1 sereggel átkelhatsz 1 tengeren.

Több szimbólum elköltésével mozgathatod ugyanazt a sereget többször is: például 1 lovassággal 1 sereg egy városból a szomszédos kikötővárosba mozog, onnan pedig 2 hajóval átkel 2 tengeren.

Megteheted, hogy több sereget mozgatsz – együtt vagy külön-külön – amennyiben mindegyikért kifizeted a szükséges szimbólumokat.

Amennyiben egy sereg a lépése során egy semleges vagy egy ellenfél által irányított városba ér, meg kell állnia, hogy megostromolja azt. Hagyd a sereget a város „előtt”. Az ostromra tavasz végén kerül sor (lásd Ostromok és ostrom előtti csata, 17-19. oldalak).



Egy tavasszal több ostrom is kezdeményezhető.

**Figyelem: Amennyiben a hadviselés akció- vagy fejlesztéskártya alján található háborúszimbólumot az ostrom közben kívánod használni, tartsd észben, hogy nem használhatod arról a lovasság- vagy hajó szimbólumokat (minden kártyán/lapkán csak egy típusú szimbólumot használhatsz).**

Hogy könnyebben számon tudd tartani a háborúszimbólumaidat, vegyél magadhoz egy-egy +1 háborúbónusz-jelölőt minden igénybe vett háborúszimbólum után, majd használd fel azokat az ostrom végrehajtása során, tavasz végén.

Amikor a jelölőt elveszed, azonnal ki kell fizetned a költségét florinban.

Nem szerezhetsz több jelölőt ugyanarról a háborúszimbólumról, még akkor sem, ha többször fizetsz.



A fel nem használt +1 háborúbónusz-jelölők tavasz végén visszakérülnek a közös készletbe.

## Cselszövés



Hatás: Helyezz le, mozgass vagy távolíts el kémét.

Akció költsége: Álarcok.

Eljárás: Minden befizetett álarcszimbólum után hajts végre egy akciót a következők közül:

- Helyezd le vagy mozgasd egy kémét egy olyan városba, ahol nincs más kém.
- Helyezd le vagy mozgasd egy kémét bármely játékos palotatermébe, ahol nincs más kém.
- Helyezd le vagy mozgasd egy kémét egy olyan szövetségre, ahol nincs más kém.
- Távolítsd el bármelyik ellenfeled egy kémét bárhonnan.

### Kémek

A játék elején 2 vagy 3 kém áll rendelkezésedre. Ezek tulajdonképpen ügynökök, akik népszerűsítik a te vállalkozásaid, és szabotálják a többiek fejlődését.



Amikor megvásárolod a tanácsos-, kormányzó- vagy bérgyilkoskártyát, vagy kiválasztod A fejedelem mecénás bónuszt, kapsz egy új kémét a legfeljebb ötből.



Egy cselszövés akció során a kémek városokba, palotatermekbe vagy szövetségekre kerülnek.

Minden városon, minden palotateremben és minden szövetségen egyszerre csak egy kém tartózkodhat.

Az első pár játszma során bevezethettek egy szabályt: minden palotában egyszerre csak egy kém tartózkodhat.

Amennyiben a kémedet egy olyan helyszínre szeretnéd küldeni, ahol van egy ellenséges kém, a sajátod lehelyezése előtt először el kell távolítanod azt. Ezt megteheted ugyanazon akción belül is, ha kifizetsz 2 álarcszimbólumot.

Védekezésképp lehelyezheted saját kémeidet a palotatermeidbe, meglévő szövetségeidre vagy irányításod alatt lévő városaidra, hogy ellenfeleid ne helyezhessék oda saját kémeiket, amíg el nem távolítják a tiédet.

Amennyiben nem áll rendelkezésedre több kém, vagy úgy véled, hogy egyik kémed máshol hasznosabb lenne, ezzel az akcióval áthelyezheted az egyik kémed.

Az ellenfelek által eltávolított kémeidet visszakapod, és egy későbbi cselszövés akció során újból használhatod.

Egy másik játékos városának meghódítása, vagy a szövetség elorzása után az ott lévő kémet nem kell eltávolítani, bárkié lenne is az.

### Hogyan befolyásolja egy kém a palotatermet?

Ha egy ellenséges kém elfoglalja egy palotatermed, nem hajthatod végre a terem akcióját – mintha egy búcsúcédula lenne ott.

Ha egy ellenséges kém a cselszövés akción tartózkodik, egy álarc szimbólumba kerül eltávolítani a kémet, és egy második álarcba kerül végrehajtani a cselszövés akció.

Egy ellenséges kém megakadályoz abban, hogy télen átrendezd az általa elfoglalt palotateremben lévő kártyá(ka)t.

### Hogyan befolyásol egy kém egy várost?

A városok alapértéke az Itália játéktáblára van nyomtatva.

Egy irányításkorong nélküli, semleges városban tartózkodó kémed 1-gyel csökkenti a város értékét számodra, és 1-gyel növeli a város értékét az összes többi játékos számára, egy bekebelezés és ostrom során.

Egy ellenséges városban tartózkodó kémed 1-gyel csökkenti annak értékét, ha megostromolod a várost.

Egy általad irányított városban tartózkodó kémed nem befolyásolja a város értékét.



**Ancona – semleges város, melyen piros kém tartózkodik;**

**Értéke: -1 a piros játékos számára, +1 minden más játékos számára egy bekebelezés vagy ostrom során.**

**Siena – piros játékos által irányított város, melyen egy zöld ellenséges kém tartózkodik;**

**Értéke: -1 a zöld játékos számára egy ostrom során.**

**Spoleto – kék játékos által irányított város, melyen egy kék kém tartózkodik;**

**Értéke: változatlan, de a kék kém jelenléte megakadályozza, hogy más kém bekerüljön a városba.**

### Hogyan befolyásol egy kém egy szövetséget?

A téli fázis során szövetséget köthetsz a korszak nagyhatalmaival vagy orozhatsz el ellenfeleidtől.

A lehetséges szövetségek az Itália játéktáblán láthatóak.

Helyezd a kémed a szövetség jobb oldali mezőjére, ha a szövetség egy ellenfeledé, helyezd az irányításkorongra, ha a saját szövetséged, vagy helyezd a szövetség bal oldali mezőjére, ha az senkié.

Amennyiben van egy kémed a szövetségen, 1 tetszésed szerint választott szimbólummal kevesebbe kerül szövetséget kötni, ha pedig a szövetség az ellenségedé, elorzhatod azt, befizetve a szövetség normál költségét.

A zöld játékos nem hajthatja végre a piros kém által elfoglalt terem akcióját. Ezen felül a zöld játékos nem módosíthat az adott teremben lévő kártyákon télen.



A hadviselés akción tartózkodó zöld kém miatt, bármely ellenfél 2 álarcot kell fizessen, hogy kémét lehelyezze a kártyára – az elsővel eltávolítja a zöld kémet, a másodikkal lehelyezi a sajátját.

## Oszmán Birodalom



A piros játékosnak egy szimbólummal kevesebbet kell fizetnie, hogy szövetségben az Oszmán Birodalommal.

A szövetségben lévő ellenséges kém megakadályoz abban, hogy a szövetség bónuszával élj.

## Francia Királyság



A piros, és csak a piros játékos tudja elorozni a kék játékos Francia Királysággal kötött szövetségét, befizetve a normál költséget. Ugyanakkor a kék játékos nem használhatja a piros játékos által eltakart szövetségbónuszt.

Télen jönnek létre vagy változnak meg a szövetségek (lásd Második fázis: Tél, E - Szövetségek, 22-23. oldalak).

### B - TAVASZ VÉGE

#### Ostromok és ostromok előtti csata

Amint minden játékos véghezvitte az akcióját, végre kell hajtani az ostromokat.

Amennyiben van sereged egy olyan város előtt, amelyet nem te irányítasz – semleges, vagy más játékos által irányított város –, akkor megostromolod azt.

**A körrend szerint és az első játékoskal kezdve, mindenki tetszőleges sorrendben végrehajtja az összes általa elindított ostromot.**

#### • HÁBORÚBÓNUSZ



Ostromláskor felhasználhatsz egy vagy több +1-es háborúbónusz-jelölőt, amit a hadviselés akcióval szereztél.

Ezenfelül te és a védekező használhattok háborúbónuszokat a rendelkezésükre álló udvaronc kártyákról, az elköltött erőforrások

oldalára fordítva őket. Ha az ellenfél is élt a hadviselés akcióval a fordulójában és van háborúbónusz-jelölője, használhatja azt védekezésésként. A semleges városoknak nincs védelme.

Előbb te mint támadó, utána a védekező felváltva jelensétek be, hogy melyik bónuszt használjátok.

Amikor mindketten „passzoltatok” (lemondtatok több bónusz felhasználásáról), az ostromnak vége.

**Minden háborúbónuszt ostromonként egyszer használhatsz – nem fizethetsz többször, hogy ugyanazt a bónuszt több, mint egy alkalommal használj.**



Az összes megmaradt +1-es háborúbónusz-jelölőd tedd a közös készletbe az ostromok végrehajtása után. A legtöbb háborúbónusz használata 1 florinba kerül.

#### • KÜLÖNLEGES HÁBORÚBÓNUSZOK

##### Az alapszabályok tisztázása:



• Leonardo da Vinci mecénás bónusza 1-1 florinért cserébe minden ostrom alatt +1 háborúbónuszt biztosít.



• Az olaszbástya mecénás bónusza +2 védelmet biztosít – csak védelem, nem támadás –, minden alkalommal, amikor megostromolnak.



• Az ágyúk mecénás bónusza 1 florinért cserébe +2 háborúbónuszt biztosít egy ostrom alatt. Használat után át kell fordítanod az elköltött erőforrásokat ábrázoló oldalra, és nem használhatod, amíg vissza nem fordítod.



• A Francia Királysággal kötött szövetség +2 háborúbónuszt biztosít egy ostrom vagy az ostrom előtti csata alatt, de használata inaktívá teszi a bónuszt (lásd Második fázis: Tél, E - Szövetségek, 22-23. oldalak).

#### • Az ostrom végrehajtásának a menete

Mérjétek fel a támadó és védekező játékosok haderejét:

TÁMADÓ
+1 minden jelenlévő sereg után
+1 minden használt háborúbónusz után
VÉDEKEZŐ
Alap = Város értéke (1-4)
Módosító -1: ha a támadónak jelen van egy kéme
Semleges város
+1, ha a támadón kívül más játékosnak jelen van egy kéme
Játékos által irányított város
+1 az adott játékos minden jelenlévő serege után
+1 minden használt háborúbónusz után



- **Támadó:** 2 (sereg) + 1 (háborúbónusz) = 3
- **Siena:** 3 (város alapértéke) – 1 (piros kém) = 2



- **Támadó:** 2 (sereg) = 2
- **Benevento:** 2 (város alapértéke) + 1 (ellenséges kém) = 3



- **Támadó:** 3 (sereg) + 1 (háborúbónusz) = 4
- **Parma:** 1 (város alapértéke) + 1 (sereg) = 2



- **Támadó:** 3 (sereg) + 1 (háborúbónusz) = 4
- **Ravenna:** 2 (város alapértéke) + 1 (sereg) + 1 (háborúbónusz) – 1 (piros kém) = 3

## • GYŐZELEM ÉS HADI TRÓFEA

Támadóként, ha a haderőd nagyobb, mint a védekező hadereje, az ostrom sikeres volt, és a következőket kell tenned.

Ha a város végső hadereje 3, vagy annál több, automatikusan elveszítesz 1 támadó sereget. Ezt követően elveszítesz 1-1 támadó sereget minden védekező sereg után, a védekező pedig elveszíti a teljes seregét. Akkor is győzedelmeskedsz, ha most már nincs „élő” sereged, hiszen több haderőd volt a harc során.

Az elveszített seregek visszakerülnek a tulajdonosukhoz, aki a következő télen újból toborozhatja őket.

Átvesszed az irányítást a város fölött: helyezd egyik irányításkorongod a városra, vedd el és helyezd a megfelelő városlapkát a birtokodra, az ostrom könyörtelensége miatt az elköltött erőforrásokat ábrázoló oldalával felfelé.

• Ha a város semleges volt, a városlapkát vedd el a közös készletből.

• Ha a várost egy ellenfeled irányította, a városlapkát vedd el tőle. Továbbá vedd el legyőzött ellenfeled irányításkorongját hadi trófeaként és helyezd palotád trófeamezőjére.



Minden ellenfeleddől csak egy irányításkorongot vehetsz el hadi trófeaként, de továbbra is megostromolhatod azon ellenfelek városát, akiktől már szereztél trófeát.

Minden megszerzett hadi trófea 2 tekintélypontot jelent a játék végén.

Ha a városban volt katedrálisjelölő, vedd el a katedrálislapkát legyőzött ellenfeleddől és helyezd a birtokodra, az ostrom könyörtelensége miatt az elköltött erőforrásokat ábrázoló oldalával felfelé.

Minden birtokolt katedrálislapka 1 tekintélypontot jelent a játék végén.

## • VERESÉG ÉS VISSZAVONULÁS

Támadóként, ha a haderőd egyenlő vagy kisebb, mint a védekező hadereje, az ostrom sikertelen volt, és a következőket kell tenned.

• Azonnal elveszítesz 1 sereget.

• A teljes megmaradt seregednek vissza kell vonulnia egy általad irányított, közvetlenül szomszédos városba – két város szomszédos, ha út köti össze –, anélkül, hogy lovasságszimbólumot költenél el – a sereg gyalog vonul vissza.

• Ha kikötővárost ostromoltál, sereged visszavonulhat egy másik kikötővárosba, ha 1-1 hajó szimbólumot költesz el minden tenger után, amin 1 sereged átkel.



A piros játékos megostromolta Spoleto-t, de hadereje egyenlő a város haderejével (2-2), így nem sikerül bevennie azt. A piros játékos elveszít 1 sereget, és a maradék visszavonul a szomszédos, barátságos Firenzébe.



A zöld játékosnak vissza kell vonulni Ancônából, de nem tud szárazföldön keresztül, így fizet 1-1 hajó szimbólumot minden visszavonuló sereg után.

- A túlélő, de visszavonulni képtelen seregek kárba vesznek. Ez történhet amiatt, mert nincs közvetlenül szomszédos barátságos város, a városnak nincs kikötője, vagy egyszerűen nem akarsz hajókat elhasználni. Dönthetsz úgy, hogy elveszítesz sereget, még akkor is, ha azok sikeresen vissza tudnának vonulni.

- Minden kárba vesztett sereged visszakerül a saját készletedbe, és a következő télen újból toborozhatod őket.

### A fázisvégi visszavonulások körsorrendben történnek az ostromok végrehajtása után.

#### • OSTROM ELŐTTI CSATA

Ha két játékosnak is van serege ugyanazon semleges város, vagy egy harmadik játékos által irányított város előtt, és a körsorrendben előbb sorra kerülő játékos meg akarja ostromolni a várost, egy csata előzi meg az ostromot. Ugyanazokat a szabályokat követve, mint egy ostrom során, számoljátok össze a két csapat haderejét, csak a seregeket és a választott háborúbónuszokat figyelembe véve.

#### HA AZ EGYIK JÁTÉKOSNAK NAGYOBB A HADEREJE:

- A legyőzött játékos elveszíti az összes ott lévő seregét; a nyertes is elveszít ugyanannyi sereget – természetesen, legfeljebb annyit, ahány serege van.
- A győztes most megostromolhatja a várost a maradék seregével, vagy dönthet úgy, hogy mégsem ostromolja meg a várost, és ezen fázis végén visszavonul további sereg elvesztése nélkül.
- A győztes nem kap hadi tróféát egy ostrom előtti csatáért.
- Az ostrom előtti csatában elköltött háborúbónuszokat nem lehet a későbbi ostromnál felhasználni.

#### HA A JÁTÉKOSOKNAK EGYFORMA A HADEREJE:

- Mindkét fél elveszít 1-1 sereget, és ezen fázis végén mindkettőnek kötelezően vissza kell vonulnia.

### Az új körsorrend meghatározása

Minden alkalommal, amikor átveszed vagy elveszíted az irányítást egy város fölött (egy bekebelezés vagy ostrom következtében), helyezd korongodat a tekintélytábla várossávjának azon mezőjére, amely megegyezik az irányított városok számával.

Ha a mezőn már van jelölő, helyezd a tiédet annak a tetejére.

Ha 5 vagy annál több várost irányítasz, szert teszel egy újabb udvaronc mezőre, ahogy azt a várossáv is jelzi.

Amint végrehajtottátok az összes ostromot, és minden visszavonulás megtörtént, határozzátok meg az új körsorrendet: a legtöbb várost irányító játékos lesz az első, a második legtöbbet irányító a második stb.



### Egyenlőség esetén az a játékos lesz körsorrendben előbb, akinek a jelölője felül van.

Rendezzétek újra a jelölőket a körsorrendszávon, hogy az tükrözze az új sorrendet, majd fogjatok neki a tél fázisnak.

## Második fázis: Tél

### FIZETÉSEK, PALOTA, VÁSÁRLÁSOK, SZÖVETSÉGEK

Körsorrendben, az első játékoskal kezdve az aktív játékos elvégzi a tél fázisának mind az 5 lépését, majd a következő játékoson a sor:

Ebben a sorrendben:

1. Zöld fizetése.
2. Palota átrendezése.
3. Kártyák/lapkák vásárlása.
4. Seregek toborzása.
5. Szövetkezés.

Ezután a következő játékoson a sor, hogy megtegye ezt az 5 lépést, míg minden játékos sorra került.

#### A - Zöld fizetése

Az Itália játéktáblán lévő seregednek zsoldot kell fizetned a következőképpen:

1 vagy 2 sereg ➔ 0

3 vagy 4 sereg ➔ 1

5 vagy 6 sereg ➔ 2

Amennyiben nem tudsz vagy nem akarsz teljes összeget fizetni, távolítsd el a kifizetetlen seregeket az Itália játéktábláról.

## B - Palota átrendezése

Szabadon átrendezheted a palotádban lévő kártyákat, betartva az általános kártyalehelyezés és az újrendezés szabályait:

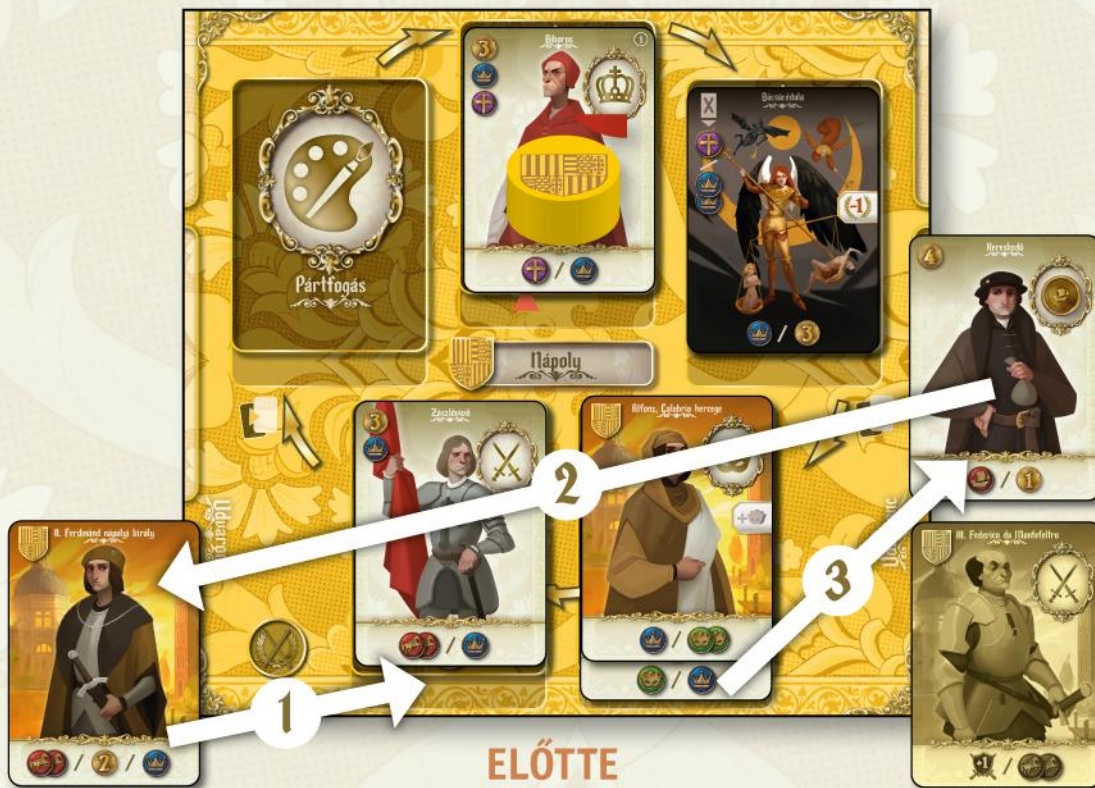
- A kártyákat egyenként rendezheted újra.
- Nem helyezhetsz kártyát olyan terembe, és nem vehetsz ki kártyát olyan teremből, amely akciójelölőt, búcsúcédulát vagy ellenséges kémet tartalmaz.
- Az udvaronc kártyákat csak akkor helyezheted egy terembe vagy más udvaronc mezőre, ha az elérhető erőforrásokat ábrázoló oldalukkal vannak felfelé.
- Ha kiveszel egy kártyát egy teremből, azt az elköltött erőforrásokat ábrázoló oldalával felfelé egy üres udvaronc mezőre kell helyezned.
- Nem hagyhatsz magára egy akció nélküli kártyát egy teremben.

**Megjegyzés:** Kártyát nem helyezhetsz egyik teremből közvetlenül a másikba; először egy udvaronc mezőre kell tenned azt! Továbbá kártyát csak akkor távolíthatsz el egy teremből, és csak akkor helyezhetsz át udvaronc kártyát egy udvaronc mezőről egy másikra, ha van szabad udvaronc mező. Egy tél fázis alatt egy kártya nem kerülhet egyik teremből egy másikba, és két elérhető erőforrásokat ábrázoló udvaronc kártya nem cserélhet közvetlenül helyet.

### • HASZNÁLHATÓ UDVARONC MEZŐK

Játék elején 3 udvaronc mezőt használhatsz (1 a palota bal oldalán, 2 a jobb oldalán található). Hozzájuthatsz a maradék 3 világos színű udvaronc mezőhöz, ha tituluslapkákat vásárolsz, bizonyos mecénás bónuszok tulajdonába kerülsz, vagy ha legalább 5 várost irányítasz – ahogy a várossávon is látható.

**A tituluslapkák által biztosított udvaronc mezők mindig használhatóak, még akkor is, ha a lapka az elköltött erőforrásokat ábrázoló oldalával felfelé van – bár a lapka ezen oldala borostyánszínű, ez a hatás aktív.**



**ELŐTTE**

### Példa a palota átrendezésére:

A nápolyi játékosnak nincs több szabad udvaronc mezője, így kicsit sakkoznia kell:

- 1 II. Ferdinánd nápolyi király egy fejlesztéssé válik a Zászlóvivő alatt.
- 2 A Kereskedő a jelenlegi udvaroncmezőjéről az épp felszabadult udvaronc mezőre kerül.

- 3 Az Alfonz, Calabria hercege alatti fejlesztéskártya – egy Nagykövet – elhagyja a palotatermet, és a jobbján lévő udvaronc mezőbe kerül az elköltött erőforrások felével fölfelé.

### Ez a játékos nem tehette volna meg, hogy:

- III. Federico da Montefeltrót mozgatja, mert a kártya az elköltött erőforrások oldalával van fölfelé.
- Kicseréli bármelyik kártyát az akciójelölő vagy a búcsúcédula alól.

Az átrendezés után a nápolyi palota így néz ki.



## UTÁNA

Az extra, világos színű udvaronc mezőknek nincs konkrét helye. Ez azt jelenti, hogy amikor egy kártyát egy ilyen mezőről egy terembe viszel, egy másik kártyát, amit udvaronccá alakítasz, lehelyezhetsz akár egy másik világos színű udvaronc mezőre, ha szeretnéd.

Az extra udvaronc mezőket akkor is használhatod, ha van szabad, normál udvaronc mező.

Egy udvaronc mező akkor szabad, ha használható, és nincs rajta kártya. Felszabadíthatod bármelyik kártyával elfoglalt udvaronc mezőt, ha a rajta lévő kártyát eldobod. Ezt megteheted akkor is, ha a kártya az elköltött erőforrásokat ábrázoló oldalával van felfelé. Ha a kártya egy polgár, visszakérül a többi polgár mellé, és újból megvásárolható. Ha az egy családkártya, távolítsd el a játékból.

Az 5 város irányításából szerzett extra udvaronc mezőt elveszíted, ha bármely pillanatban kevesebb mint 5 várost irányítasz. Ebben az esetben szabadon döntesz, melyik mezőt veszíted el, a rajta lévő kártyát pedig, függetlenül, hogy melyik oldalával van felfelé, azonnal át kell helyezned egy szabad udvaronc mezőbe, vagy ki kell dobnod.

### C - Kártyák/lapkák vásárlása

Akármennyi kártyát és lapkát vásárolhatsz, kifizetve a bal felső sarkában látható költséget.

**Ebben a fázisban a vásárlások egyidejűleg történnek, nem teheted meg tehát, hogy megvásárolsz egy kártyát/lapkát majd ugyanebben a fázisban felhasználod, hogy valami mást vásárolj. Akárcsak az akciók kifizetése esetében, csak 1 típusú szimbólumot használhatsz minden kártya/lapka aljáról egy-egy vásárlás esetében.**

**A megvásárolt kártyákat az elérhető erőforrásokat ábrázoló oldalukkal felfelé, egy szabad udvaronc mezőre kell helyezned.**

Emlékezz, hogy eltávolíthatsz egy kártyát, hogy felszabadíts egy udvaronc mezőt; sőt, akár azt a kártyát is kidobhatod, amit a vásárlás kifizetésénél használtál!

A katedrálislapka kivételével (lásd 22. oldal) a megvásárolt lapkákat az elérhető erőforrásokat ábrázoló oldalukkal felfelé a birtokokra kell helyezned.

### Figyelem: Vásárlási korlátozások

Csak 1-1 példányod lehet a bíboros polgárkártyából, a céhlapkából és jobb felső sarkukban a ① szimbólumot viselő lapkákból.

### • TITULUSLAPKÁK

Ebben a fázisban megvásárolhatsz egy-egy, címeredet viselő titulus- és fejedelemséglapkát. Vedd magadhoz a megvásárolt lapká(ka)t. A más címerét viselő lapká(ka)t nem vásárolhatod meg.

Megvásárolhatod a királyságlapkát vagy köztársaságlapkát, de ez a két államforma kölcsönösen kizárja egymást, tehát vagy az egyik, vagy a másik lehet birtokodban, mindkettő nem. (Mindkét lapkából 2 példány van).





#### • KATEDRÁLISLAPKA

Csak akkor vásárolhatsz meg egy katedrálislapkát, ha egy olyan 3 vagy 4 alapértékű várost irányítasz, ahol még nincs katedrálisjelölő.

A megvásárolt katedrálislapkát, az elköltött erőforrásokat ábrázoló oldalával felfelé, a birtokra kell helyezni, valamint egy katedrálisjelölőt kell az adott városba tenni az Itália játéktáblán.



*A sárga játékos úgy dönt, Palermóba épít katedrálislapkát, mert ezt a várost ő irányítja, és a város alapértéke 3.*

**Ha ostrom következtében elveszíted az irányítást egy város fölött, a város- és katedrálislapkát is a hódítónak kell adnod, aki a birtokára helyezi azt, az ostrom könnyörtelensége miatt az elköltött erőforrásokat ábrázoló oldalával felfelé.**

Csupán 5 katedrálisjelölő áll rendelkezésedre a teljes játék alatt.

**Minden birtokolt katedrálislapka 1 tekintélypontot jelent a játék végén.**

#### • EXTRA KÉMEK

Amikor a megszerzett kártyán egy kém-szimbólum látható, vegyél magadhoz egy extra kémet, akit a következő év cselszövés akciójával már lehelyezhetsz.

Legfeljebb 5 kém lehet.



**Egy tél fázis alatt kizárólag 1-1 példányt vásárolhatsz meg minden kártyából és lapkából, de a következő évben vásárolhatsz egy ugyanolyan kártyát vagy lapkát – kivéve, ha csak egy példányod lehet az adott kártyából/lapkából.**

#### D – Sereg toborzása

Az általad irányított városokban sereget toborozhatsz.

1 sereg toborzása 1 florinba kerül a címeredet viselő kezdő városaidban, 3 florinba a bekebelezett vagy elfoglalt városaidban.

Nem toborozhatsz olyan kezdő városban, amit egy ellenfeled irányít.

Legfeljebb 6 sereg lehet.

#### E - Szövetkezés

Minden télen szövetséget köthetsz a korszak egyik nagyhatalmával, vagy elorozhatod a szövetséget egyik ellenfeledtől: Francia Királyság, Oszmán Birodalom vagy a Német-Római Birodalom.

Minden nagyhatalom egyszerre csak egy játékkal szövetkezhet.

A szövetség költsége az Itália játéktáblán van feltüntetve. Ha van egy kém a szövetségen (lásd Cselszövés akció, 15-17. oldalak), és a szövetséget még nem kötötte meg más játékos, akkor egy tetszésszerűen választott szimbólummal kevesebbet kell fizetned a szövetségért. A fizetést követően helyezd a korongodat a bal oldali mezőre, ezzel jelezve, hogy sikeresen szövetkeztél.

Ha van kém egy ellenfeled szövetségén, akkor elorozhatod azt a szövetséget magadnak, ha kifizeted a normál, kedvezmény nélküli költségét. Az ottlévő korongot add vissza ellenfelednek, te pedig helyezd le sajátodat a bal oldali mezőre, majd helyezd a kémedet a tetejére.

Egy szövetség kialakításakor vagy elorzásakor a nagyhatalomnál lévő barátságos vagy ellenséges kém ott kell hagyni.

Bár egy tél fázis alatt csak egy szövetséget köthetsz vagy orozhatsz el, több év leforgása alatt több nagyhatalommal is szövetkezhetsz.



**Minden szövetség egy bónuszt biztosít a játék közben. Minden szövetség 1 tekintélypontot jelent a játék végén, kivéve, ha egy ellenséges kém még mindig ott van.**

Akkor használható a szövetségbónuszod, ha a korongod a bal oldali mezőn van, és nincs ellenséges kém az adott szövetségen. Amikor megszerzed a bónuszt, csúsztasd a korongod a jobb oldali mezőre, eltakarva a bónuszt, ezzel jelezve, hogy elhasználtad.

Ahhoz, hogy újból élhess a bónusszal, végre kell hajts egy kormányzás akciót és fizetned kell 1-1 koronát/keresztet mindent bónusz után, amit újraaktíválnál. A fizetést követően csúsztasd a korongod a bal oldali mezőre.

### Oszmán Birodalom



Ebben az esetben bármelyik játékos szövethet az Oszmán Birodalommal, ha fizet 1 koronát és 3 hajót. Mivel a zöld játékosnak van egy kéme a sávon, a zöld egy szimbólumkedvezményben részesül, ha szövethet az Oszmán Birodalommal.

### Oszmán Birodalom



Ebben az esetben az Oszmán Birodalom szövethet a zöld játékosal. Mivel van egy piros kém a sávon:

- A zöld játékos nem használhatja a szövetségbónuszát, és játék végén nem kap 1 tekintélypontot.
- A piros, és csak a piros játékos orozhatja el a szövetséget, kifizetve annak teljes költségét.

### Oszmán Birodalom



Ebben az esetben az Oszmán Birodalom szövethet a zöld játékosal. Mivel a korong a bal oldali mezőn van, a zöld játékos élhet a szövetségbónusszal, amely 2 hajószimbólumot ad. Amint megszerzi a bónuszt, a zöld játékos a jobb oldali mezőre csúsztatja a korongot.

### Oszmán Birodalom



Ebben az esetben az Oszmán Birodalom szövethet a zöld játékosal. A játékos korongja a jobb oldali mezőn van, tehát a zöld játékos már élt a szövetségbónusszal. A bónusz újraaktíválásához a zöld játékosnak végre kell hajtania egy kormányzás akciót, és fizetnie kell 1 koronát/keresztet, hogy frissítse a bónuszt, korongját a bal oldali mezőre csúsztatva.

### A szövetségek bónuszai:

- **Francia Királyság:** +2 háborúbónusz egy ostrom vagy az ostrom előtti csata alatt (lásd Hadviselés, 14. oldal).
- **Oszmán Birodalom:** 2 hajószimbólum, amelyeket egyszerre lehet felhasználni a bekebelezés, hadviselés, vagy kereskedés akciók közben, vagy visszavonulás alatt.
- **Német-Római Birodalom** 1 keresztiszimbólum, amelyet egy akció, vásárlás vagy búcsúcédulától való megszabadulás közben lehet felhasználni. Ez a kereszt hozzáadódik a játék végi pontozáskor kiszámolandó vallási befolyásod szintjéhez, természetesen csak akkor, ha egy ellenséges kém nem takarja azt.

### F - Búcsúcédula vásárlása

Akárcsak tavasszal, télen is bármikor vásárolhatsz búcsúcédulát, amennyiben az akciójelölőd által elfoglalt palotateremben nincs már egy.

Ez 1 koronát biztosít, amit azonnal el kell használnod, vagy 3 florint, ami a kincstárdba kerül.

Ezt követően helyezd a búcsúcédulát az akciójelölőd által elfoglalt palotaterembe, az akciójelölő alá.



## A játék vége

A játék végét a következő feltételek egyikének a beteljesülése idézi elő tavasz végén:

- Minden város valamelyik játékos irányítása alatt van – nincs több semleges város az Itália játéktáblán.
- Valaki elért a várossáv utolsó mezőjére, és 8 vagy annál több várost irányít.
- Valaki elért a mecénás sáv utolsó mezőjére.

Minden játékos egy utolsó tél fázissal befejezi az évet. Ezt követően a játék véget ér.

A következő oldalon található lista alapján összegezzétek minden játékos tekintélypontját.

# Tekintélypontok és győzelem

• **Irányított városok:** a várossávon elfoglalt helyezésed szerint 0-6 tekintélypontot szerzel.

A várossávon legtöbb lépést megtett játékos 1 bónusz tekintélypontot kap (egyenlőség esetén minden holtversenyben lévő játékos pontot kap).

• **A művészetek és tudósok mecénása:** a mecénás sávon elfoglalt helyezésed szerint 0-3 tekintélypontot szerzel.

A mecénás sávon legtöbb lépést megtett játékos 1 bónusz tekintélypontot kap (egyenlőség esetén minden holtversenyben lévő játékos pontot kap).

• **Kártyák/lapkák:** egyes, palotában lévő kártyák vagy birtokon lévő lapkák tekintélypontot biztosítanak, attól függetlenül, hogy melyik felükkel vannak felfelé.

• **Vallási befolyás:** a játékosok egy rangsort állítanak fel a keresztjeik számának függvényében, összeszámolva a keresztjeiket a következő helyekről:

- Palotában lévő kártyák és birtokon lévő lapkák – függetlenül, hogy melyik oldalukkal vannak felfelé.

- A Szent Római Birodalommal kötött szövetség bónusza, kivéve ha ott tartózkodik egy ellenséges kém, de függetlenül attól, hogy a bónusz elérhető vagy sem.

- Bizonyos mecénás bónuszok (Dóm és Sixtus-kápolna).

A kialakított rangsor szerint csökkenő sorrendben a következő tekintélypontokat szerzik a játékosok:

3 fős játék: 4, 2 és 0 tekintélypont

4 fős játék: 4, 2, 1 és 0 tekintélypont

5 fős játék: 4, 2, 1, 0 és 0 tekintélypont

Döntetlen esetében a holtversenyben lévő játékosok rangsorban a következő, kevesebb mennyiségű tekintélypontot kapják.

**Példa a vallási befolyásra:** egy 4 vagy 5 fős játékban, ha 2 játékos holtversenyben áll az első helyért, mindketten 2 pontot kapnak (a második hely pontozása), a 3. helyezett pedig változatlanul 1 pontot kap.

• **Katonai tekintély:** 2 tekintélypont jár minden tróféáért (minden ellenfeledtől legfeljebb 1 tróféát szerezhetsz).

• **Szövetségek:** 1 tekintélypont jár minden szövetségért, amelyen nem tartózkodik ellenséges kém, függetlenül attól, hogy a bónuszmező szabad vagy sem.

• **Búcsúcédulák:** 1-1 mínusz pont minden palotában maradt búcsúcédula után.

**A legtöbb tekintélyponttal rendelkező játékos lesz Itália mestere.**

Ha holtverseny alakul ki az első helyért, az a játékos nyeri a holtversenyt, akinek összesen több koronája van a palotájában és a birtokán – kártyákon és lapkákon, függetlenül attól, hogy azok melyik felükön vannak.

Ha a döntetlen továbbra is fennáll, a holtversenyben lévő játékosok osztoznak a győzelmen.

A nyerő pontszám általában 15 tekintélypont körül mozog.



## Impresszum

**Tervező:** Pascal Ribault

**Francia szabályzat társszerzői:** Pascal Ribault and Bernard Philippon

**Angol fordítás:** Nathan Morse

**Illusztráció:** Roma Gewska, Sveta Pikul, Alena Stepanova, Fabrice Weiss, paperpiratesproduction.

**Projektvezető:** Charles-Amir Perret

**Látványtervező:** Igor Polouchine

**Elrendezés:** Igor Polouchine and Tatiana Polouchine

**Csomagolás:** Origames

**Köszönet:** Niccolò Machiavellit idézve, „a szerencse felerészben ura tetteinknek, hanem a másik felét, vagy majdnem annyit, önnön erőnk mozgat”. A Virtù, melyet hosszú ideig „Itália mesterei”-nek hívtunk, csak a következő személyeknek köszönhetően jött létre – Corinne, a feleségem, aki megértette a társasjátékok iránti szenvedélyem; Franck, Bertrand, Simon és Thomas, az első játéktesztelőim; Alexandra, Sylvain



és Loïc, akik támogattak és szakértelemmel fordultak a játékhoz, és főként Gontran, akinek a fejéből pattant ki a játék címe, és aki megírta a bevezető szövegeket. Hálás vagyok, hogy Anton segített az „Itália háborúi” játékmóddal. Köszönettel tartozom PEL-nek, hogy 2015-ben díjjal tüntette ki a játék prototípusát; Benoit Forgetnek, Thomas Cauetnek és Didier Jacobeenak, amiért a viszontagságok ellenére az elejétől fogva hittek az “Itália mesterei”-ben; és főként a Super Meeple Bernardjának és Charles-Amirjának, hogy lelkesedéssel fordultak a játékhoz és fantasztikus végterméket alkottak.

A Virtù társasjátékot a SUPERMEEPLE adta ki.  
193 Fg Saint Denis utca - 75010 Párizs

©2021 SUPERMEEPLE. A SUPERMEEPLE és logója a Super Meeple védjegye. A Super Meeple köszönettel tartozik Nathan Morsenek és Ori Avtalionnak, akik lektorálták a játékot.

A játék Kínában volt gyártva a Whatz Games által.

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.** | 1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.  
Tel.: +36 1 / 773 3600 | E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)