

- Lorenzo Il Magnifico -

2-4 graczy, wiek: 12+, czas: 60-90 minut

PRZYGOTOWANIE GRY:

- Rozłóż planszę na środku stołu, zakryj pola wg ilości graczy, połóż 3 kafle ekskomuniki,
- Rozdaj graczom plansze i boczne kafle bonusów za produkcję i zbiory,
- Podziel karty wg kolorów, potasuj, uporządkuj wg okresów od I (na górze) do III (na spodzie) i ułóż zakryte w stosach nad planszą, nad odpowiadającymi im wieżami w danym kolorze,
- Gracze otrzymują: 3 x sługa, 2 x drewno, 2 x kamień, 1szy - 5 monet, 2gi - 6 monet, itd.,
- Gracze otrzymują pionki członków rodziny: 3 (czarny, pomarańczowy, biały) + 1 neutralny (0),
- Płaskie dyski umieszczamy polach 0 torów: punktacji, wiary, wojska, kolejności (ustal),
- 3 małe kostki w kolorze graczy posłużą do oznaczania kar od kościoła – ekskomuniki.

ROZGRYWKA:

Gra trwa 6 rund: przez 3 okresy (I-III) po 2 rundy w każdym okresie.

Na końcu każdego okresu (po rundach 2, 4 i 6) sprawdzane są punkty wiary – raport do Watykanu.

Informację o aktualnym okresie pomoże ustalić numer na zakrytych kartach nad wieżami (I-III).

NA POCZĄTKU KAŻDEJ RUNDY:

- Odkrywamy po 4 karty z każdego stosu i układamy na wieżach od dołu do góry,
- Pierwszy gracz rzuca 3 kośćmi i ustala siłę pionków danego koloru na czas trwania tury.

Wynik rzutu kośćmi określa siłę pionka z naklejką o kolorze odpowiadającym kolorowi kości. Pionek neutralny ma wartość 0. Siłę pionka można zwiększyć przez dodanie sług (1 sługa → +1 siły) bez limitu.

W SWOJEJ TURZE GRACZ MOŻE WYKONAĆ AKCJE:

- Zdobyć karty - przez umieszczenie pionka przy polu na wieży. Siła pionka musi być równa lub wyższa od określonej na kostce przy karcie. Przed zabranieniem karty trzeba opłacić jej koszt,
- Uruchomienie produkcji (trybik) lub zbiorów (siekiera),
- Targowisko: zdobycie 5 monet lub 5 pomocników,
- Rada Miasta: zdobycie 1 monety + 1 przywilej (zwój) + kolejność w następnej rundzie.

Przywilej (zwój) = 1 drewno i 1 kamień / 2 monety / 2 służących / 2 punkty wojska / 1 punkt wiary.

KOLEJNOŚĆ GRACZY:

Gracze wykonują swoje tury wg toru kolejności ustawiając po jednym członku rodziny na turę.

Kolejność jest ustalana na początku każdej rundy wg ustawienia pionków graczy w polu 'Rada Miasta'.

ZDOBYWANIE KART ROZWOJU – UMIESZCZANIE PIONKÓW W WIEŻACH:

- Siła pionka musi być większa lub równa wartości na kostce przy karcie na wieży,
- W jednej wieży może być tylko 1 pion danego gracza (nie dotyczy pionków neutralnych),
- Jeśli w wieży jest już pionek innego gracza to należy zapłacić 3 monety aby umieścić w tej wieży swojego pionka,
- Pionki neutralne (0) nie są traktowane jako pionki danej rodziny.
- Należy opłacić koszt karty przed zabranieniem karty z wieży,
- Efekt natychmiastowy (błyskawica) jest aktywowany od razu po zabraniu karty.

Karty: zielone – obszary, żółte – budynki, niebieskie - osoby, fioletowe – przedsięwzięcia.

PRODUKCJA (TRYBIK) / ZBIORY (SIEKIERA):

- Gracz umieszcza pionek na polu produkcji lub zbiorów, wymagana jest siła 1 lub większa,
- W przypadku pól na kilku graczy siła uruchomionej produkcji / zbiorów jest pomniejszana o 3,
- Gracz zdobywa bonus za uruchomienie produkcji / zbiorów,
- Gracz zdobywa bonus wg zgromadzonych kart za produkcję / zbiory o określonej sile.

RAPORT DO WATYKANU:

Na zakończenie każdego z 3 okresów, czyli po rundach 2, 4 i 6 sprawdzamy czy gracze osiągnęli

wymagany próg punktów wiary (wskazany pod kaflami ekskomuniki – 3 | 4 | 5):

- Jeśli gracz nie spełnia progu punktów to podlega karze ekskomuniki (wg informacji na kaflu),
- Jeśli gracz spełnia próg punktów to może uniknąć kary: uzyskuje punkty zwycięstwa wg wskazania na torze wiary, ale jego dysk cofa się na torze wiary na pole 0 (traci punkty wiary),
- Jeśli gracz spełnia próg wymaganych punktów, może poddać się karze - będzie podlegał karze (wg informacji na kaflu) ale jego znacznik pozostaje na torze wiary (nie traci punktów wiary).

PUNKTACJA KOŃCOWA:

Do zdobytych podczas gry punktów zwycięstwa dodajemy:

- punkty za: punkty wiary (wg toru), punkty za wojsko (1szy→5pkt., 2gi→2pkt.),
- punkty za karty: obszarów (1|4|10|20), postaci (1|3|6|10|15|21), przedsięwzięć (wg kart →|)
- po 1 punkcie za każde 5 dowolnych zasobów (drewno / kamień / moneta / sługa).

REGUŁY ZAAWANSOWANE (KARTY LIDERÓW + KAFLE BONUSÓW):

Na początku gracze otrzymują 4 karty liderów, zatrzymują 1, resztę przekazują w lewo, itd. (draft).

Karta lidera jest aktywna jeśli gracz spełnia warunek. Raz na rundę można korzystać z przywileju lidera.

Kartę lidera można odrzucić i uzyskać jednorazowo 1 przywilej.

ZWYCIĘSTWO:

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa.

W przypadku remisu zwycięża gracz pierwszy na torze kolejności.