

# IL VECCHIO

**F**irenze aXV. században. A gazdag, de még jelentéktelen Medici család kora leghatalmasabb dinasztiái közé emelkedik. Cosimo de' Medici, vagy más néven "Il Vecchio" ("az idősebb"), nemcsak a politikában és gazdaságban meghatározó, de ő befolyásolja a város kultúráját és művészetét.

A tanácsnokként és patrónusként végzett kitűnő munkájával – például, hogy elkezdte a katedrális kupolájának építtetését –, hozzájárult a város, és természetesen saját családja hírnevének növekedéshez.

A többi nagy firenzei család nem tűrheti tovább ezt, és csatlakoznak a Firenze fölötti uralomért folytatott harchoz ...

A játékosok ezeknek a rivális nemesi családok vezetőinek szerepét felvéve arra törekednek, hogy beépüljenek a Medici birodalomba, és a város új vezetőivé váljanak.

## JÁTÉKELEMEK

játéktábla



1x

akció áttekintő táblázat



4x

Családtagok



48x

Közvetítő  
(*matricázd fel!*)



5x

hatoldali kocka



2x

Florin érme  
(1 és 5 értékben)



33x

Követőjelzők



30x

irattekeres-  
jelző



12x

hintójelző



12x

Püspökjelző



12x

Medici címer



9x

tartomány-  
lapka



18x

Firenze-lapka



24x

plusz költség  
lapka



1x

Kezdőjátékos  
lapka



1x

## 1. ÁTTEKINTÉS

**T**oszkán régió látható a játéktáblán. Fővárosa Firenze, ami körbe van véve más városokkal, s úthálózat köti őket össze egymással. Mindegyik város egy különleges akciót ad, ami a város neve alatt egy jellel van feltüntetve. A játéktábla három-sarkában a külső régiókba vezető utak láthatóak. A játékosok célja, hogy átvegyék a hatalmat a külső régiókhoz tartozó tartományokban, vagy a családtagjaikat Firenze városi tanácsába küldjék, vagy, növeljék nemesi rangjuk. Ezáltal szereznek hatalompontokat és/vagy hasznos képességeket és akciókat.

A céljuk elérése érdekében követőket kell toborozniuk, pénzt és a szükséges iratokat kell gyűjteniük. Ezeket a Toszkán városokon átutazva szerezhetik meg.

De ez mégsem ilyen egyszerű: A címerrel jelölt városokban közvetítőkre van szükség a város akciójának megszerzéséhez. Azonban ezek a közvetítők félnek Il Vecchio haragjától - ezért ők minden akció után másik városba mennek. Következésképp ritkán vannak épp ott, ahol szükség van rájuk. A hintók és a püspökök segítenek csökkenteni a közvetítőktől függést.

Minél nagyobb a játékosok befolyása a külső régiókban és Firenzében, a Medicik hatalma annál inkább halványul - ezt jelzik a Medici címerek. Amint a Medici címer pakli kiürül, a Mediciek teljesen elvesztik a hatalmukat, és a játékosok megnézik, hogy melyik család szerezte a legnagyobb befolyást Firenzében és a külső régiókban.

## 3. JÁTÉKMENET

### AKCIÓK

A játékos a körében **egy akciót** kap. Néhány városi tanács lapka (B függelék) erősítheti az akciót.

Ezenkívül a játékos tetszőleges számú képpel felfelé fordított tartománylapkáját használhatja. Használat után a megfelelő tartománylapkát képpel lefelé kell fordítani (lásd A függelék a teljes tartománylapka leírásáért).

Ezután az óramutató járása szerint következő játékos köre jön.

#### A lehetséges akciók:

- a** Egy város akció (jelzők gyűjtése)
- b** Hatalomátvétel egy tartományban (tartománylapka szerzés)
- c** Egy hivatal elvállalása Firenzében (Firenze-lapka szerzés)
- d** Erősítés (új családtagok behozatala)
- e** Talpra állás (fekvő családtagok felállítása)

A **pontozósávra** csak a játék végén lesz szükség. (lásd "Pontozás" a 6. oldalon)

#### PÉLDA

Piros **4-et** és a családtagjait Empolira és Castel Fiorentinora teszi. A következő körben a **6-os** területet választja és a családtagjait Volterra-ra és Collera teszi.

**Megjegyzés:**  
Az egyes városokon bármennyi családtag állhat.

**10**

Végül minden játékosnak le kell tenni **4 családtagot** Toszkánára:

A kezdőjátékosal kezdve mindenki dob a kockákkal, és összeadja a dobást.

Ezután letesz **2 családtagot** a kockadobással kijelölt területtel szomszédos városokba. Minden **területre** egy 2 és 12 közti szám van rajzolva. Ha a dobás értéke 7, akkor a játékos szabadon választhat területet.

Amikor minden játékos feltette az első 2 családtagját, új helyezési kör kezdődik, **másik 2 családtagot** tesznek le a játékosok egy általuk választott területtel szomszédos városokra.



## 2. ELŐKÉSZÜLETEK

**1** Válasszátok ki a játéktábla **egyik oldalát!**  
*Csak a színükben különböznek.*

**2** Válogassátok szét a **Tartománylapkákat** régiók szerint, és tegyétek őket a játéktábla sarkainak megfelelő mezőire!

**3** Válasszátok szét a **Firenze-lapkákat** városi tanács (sötét) és Nemesség (világos) lapkákra és tegyétek őket képpel lefelé a tábla megfelelő mezőire!

**4 játékos esetén:** Keverjétek meg a **Medici címereket**, és közülük 7-et képpel lefelé tegyetek egy pakliba a Firenze alatt megjelölt mezőre.

**2 vagy 3 játékos esetén:** Keverjétek meg a **Medici címereket**, és közülük 5-öt képpel lefelé tegyetek egy pakliba a Firenze alatt megjelölt mezőre.

**2 játékos esetén:** A **Régiósáv** és a **Firenze-sáv** a 2-es mezőn kezd.

**Nincs más játékoszámtól függő dolog a játékban.**



**5** Osszátok el az **5 közvetítőt** a velük egyező színű-jelű városok közt, max. 1 közvetítő lehet területenként (mint ahogy ábrázolva van).



Válasszátok **egy kezdőjátékost**, és adjátok neki a kezdőjátékos-lapkát.

**6** Ez a lapka arra szolgál, hogy emlékeztesse a játékosokat, hogy az utolsó forduló kinél ér véget (ő már nem kerül sorra).

A kezdőjátékos **2 Florint** kap, a tőle jobbra ülő **4 Florint**, az összes többi játékos **3 Florint** kap.



Tegyétek a követő-, iratkekercs-, hintó-, és püspökjelzőket, valamint a Florin érméket a játéktábla mellé **központi talonnak**.

Ezen jelzők száma nincs korlátozva.

Minden játékos választ egy színt és elveszi:

- ▶ az adott színű családtagokat,
- ▶ 1 hintójelzőt,
- ▶ 1 püspökjelzőt,
- ▶ 3 városi tanács lapkát (sötét keretű) egyet tarthat meg mindenki, amit képpel lefelé maga elé tesz.



**9**

Keverjétek meg az összes megmaradt városi tanács lapkát és tegyétek vissza ezeket egy pakliba a játéktáblára. Tegyétek rá a **Plusz költség jelzőt**.

**3**

## UTAZÁS

Az **a** - **c** akciók végrehajtása előtt a családtag elutazhat a kívánt városba. Az utazás **nem** számít akciónak.

- ▶ A városok közötti útvonalak mentén utazás költsége 1 Florin városonként.
- ▶ A játékos bármennyi városon ingyen átutazhat, ha fizet egy hintójelzőt (a sávok nem számítanak városnak).

**Példa:** A Sestoból Vicchioba utazás költsége 2 Florin vagy 1 hintó.



## 4. AZ AKCIÓK

### **a** Egy város akció (jelzőgyűjtés)

A játékos választ egy saját álló családtagot. Az akció végrehajtása előtt a választott családtag elutazhat a kívánt városba (lásd Utazás). A jelzőgyűjtés függ a várostól:

#### A családtag címer szimbólumú városban van:

- ▶ A játékos a következő lehetőségek közül választ **egy**et:
  - ▶ Van egy **Közvetítő** abban a városban. Elviszi őt az óramutató járása szerint következő olyan városba, amin ugyanolyan színű jel van, és elfekteti a családtagját.
  - ▶ Fizet egy **püspökjelzőt**. Nem mozog egy közvetítővel sem, és állva hagyja a családtagját is. A közvetítőre nem lesz szükség abban a városban.
- ▶ Elvesz a talonból a szimbólumnak megfelelő jelzőket:
  - ▶ **5 Florint** vagy **1 Irattekereszt** (a barna városokban)
  - ▶ **1 Követőt** (a fekete, szürke vagy fehér városokban)
  - ▶ **2 Püspököt** vagy **2 hintót** (a lila városokban)

#### A családtag a zöld városok egyikében (Carmignanóban, Ponte a Sieveben, Poggibonsiban) van:

- ▶ A játékos elfekteti a családtagot (vagy ehelyett fizet egy **Püspökjelzőt**).
- ▶ Elvesz **3 Florint** a talonból.

A zöld városokban nincsenek közvetítők.

### PÉLDA

A játékos egy családtagjával elutazik Carmignanoból Pistoiaiba, 1 Florint befizetve a talonba.



A közvetítő Dicomanoba megy, és a családtag lefekszik. Végül a játékos úgy dönt, hogy arany érmét vesz el, azaz 5 Florint.



### **b** Hatalom átvétel egy tartományban (tartománylapka szerzés)

Ehhez szükség van egy saját, álló családtagra valamelyik **piros városban** (Vernio, Vicchio, vagy Sovicille). Ha szükséges, a családtag elutazhat az akció előtt ezen városok valamelyikébe (lásd utazás). A családtag innen beléphet a megfelelő régióba, és átveheti a hatalmat a következő lépéseket végrehajtva:

#### ▶ Fizet követőjelzőkkel

Ki kell fizetnie a szükséges számú követőjelzőt, ami az adott régió a követőjelekkel ábrázolva van:

- ▶ Repubblica di Venezia: 1 orgyilkos (fekete)
- ▶ Ducato di Milano: 1 Lovag (szürke) és 1 Apát (fehér)
- ▶ Stato della Chiesa: 2 azonos színű követő, és 1 másik színű követő

### ▶ Florin fizetés és családtag lerakás

Annyi Florint fizet a játékos, amennyit a régiósáv következő szabad mezője mutat. Ráteszi a családtagját erre a mezőre.

Ha az elfoglalt mezőn egy Medici címer is látható, akkor azonnal végre kell hajtani egy **Il Vecchio eseményt** (lásd a 6. oldalon)!

A mező alatti érték mutatja meg, hogy mennyi hatalompontot fog kapni a játékos a játék végén.

### ▶ Tartománylapka választása ("A" függelék)

A játékos választ egyet az adott régió található tartomány-lapkákból, és képpel felfelé maga elé teszi. Minden tartománylapka egy egyszeri bónusz akciót ad.

*Tanács:* A többi játékos folytathatja a játékot, amíg a játékos kiválasztja a lapkáját.

### PÉLDA

A játékos át akarja venni a hatalmat "Ducato di Milano" tartomány felett. Ezért elutazik egy családtagjával Pratoból Vernioba 1 Florinért.

A játékos kifizeti a szükséges követőket (egy Lovag és egy Apát), és kifizeti a következő szabad mezőre írt árat (5 Florin). Leteszi a családtagját erre a mezőre, és kivált vele Il Vecchio eseményt. Az esemény lezajlása után választ egyet a megmaradt tartománylapkákból.



### **c** Egy hivatal elvállalása Firenzében (Firenze-lapka szerzés)

Ehhez szükség van egy saját, álló családtagra Firenzében. Ha szükséges, a családtag ide **utazhat** az akció előtt (lásd utazás). A játékos családtagja innen léphet a Városi tanács sávra vagy Nemességsávra a következő lépéseket végrehajtva:

- ▶ Fizet **2 irattekeresztet**.
- ▶ Leteszi a családtagját a két Firenze-sáv egyikének következő szabad mezőjére.
- ▶ Fizet 3 Florint, ha a plusz költség jelző az adott Firenze-lapkák tetején van.
- ▶ Ha az elfoglalt mezőn egy Medici címer is látható, akkor azonnal végre kell hajtani egy **Il Vecchio eseményt** (lásd a 6. oldalon).
- ▶ Elvesz **5 lapkát** a megfelelő pakli tetejéről, ebből egyet megtart, a többi lapkát megkeverve visszateszi a pakli aljára. (Lásd a B függelék az összes **Városi tanács lapka** leírásért vagy a C függelék az összes **Nemességlapka** leírásáért).

*Tanács:* A többi játékos folytathatja a játékot, amíg a játékos kiválasztja a lapkáját.

Az újonnan szerzett **Városi tanács lapkát képpel lefelé** maga elé teszi a játékos. A következő köre elején képpel felfelé fordítja, hogy begyűjtse az ábrázolt bónuszt. Innentől kezdve ez a lapka erősíti az ábrázolt akciót.

Az újonnan szerzett **Nemességlapkát képpel lefelé** maga elé teszi a játékos. Ez majd a játék végén ad hatalompontokat a játékosnak. A játékos a lapkát bármikor megnézheti.

### PÉLDA

Van egy családtag Firenzében és a városi tanácshoz akar csatlakozni. A játékosnak fizetnie kell 2 irattekeresztet, és még 3 Florint is, mivel Plusz költség lapka a Városi tanács lapkákon van. Leteszi a családtagját a sáv következő szabad mezőjére, kiválaszt egyet a felső 5 városi tanács lapkákból, majd képpel lefelé maga elé teszi.



### **d** Erősítés

A játékos dob a kockákkal és összeadja a dobást. Letesz egy családtagot a dobásnak megfelelő területtel szomszédos egyik városba. Ha 7-est dob, akkor bárhova teheti a játéktáblán a családtagját (Firenzét is beleértve).

### **e** Talpra állás

A játékosok felállítják az összes családtagjukat és kapnak 1 Florint. Ez újra aktiválja azokat a családtagokat, amelyek egy város akció használata miatt elfeküdtek.

## IL VECCHIO ESEMÉNYEK

A Medici címerek szimbolizálják Il Vecchio halványuló hatalmát Firenzében. De Il Vecchio nem adja a hatalmát harc nélkül ...

Ha a játékos a családtagját olyan mezőre teszi, ahol van egy **Medici címer** jel, akkor azonnal fel kell venni egy ilyen címet a pakli tetejéről (ha van még).



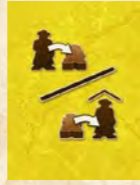
Fordítsátok képpel felfelé és hajtsátok végre az adott **Il Vecchio eseményt**:



**Adószedés:** Minden játékosnak fizetnie kell vagy 3 Florint, vagy 1 Követőt, vagy 1 tekercset, vagy 1 hintót vagy 1 Püspököt.



**Közvetítő:** Tegyétek az összes közvetítőt az óramutató járása szerint következő, vele megegyező színű városra.



**Családtag:** Minden játékosnak vagy el kell fektetnie egy álló családtagját, vagy egy fekvőt vissza kell vennie a talonjába.

### Speciális esetek

- ▶ Az **első Medici címer** felvétele után tegyétek a plusz költség jelzőt a Város tanács lapka pakliról a Nemességlapka paklira.
- ▶ Az **utolsó Medici címer** elvétele kiváltja a **játék végét**.

## 5. A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékos az **utolsó Medici címet** felveszi a tábláról, akkor még játsszátok végig az aktuális fordulót!

Ezután, a befejező fordulóban minden játékos egy **dupla kört** hajthat végre, azaz a kezdőjátékoskal kezdve, és haladva az óramutató járása szerint, minden játékos 2 akciót hajthat végre, sorban, egymás után.

A játékos dönthet úgy, hogy elpasszolja a teljes dupla körét, hogy ezzel 2 hatalompontot szerezzen a játék végén.

### Speciális eset

Csak a befejező fordulóban, a játékos leteheti a családtagját teljesen feltöltött sávra is. Az ára és a hatalompont megfelel a sáv utolsó mezőjén ábrázoltaknak. Ha van még, akkor lapka is szerzhető a megfelelő pakliból (a tartománylapkák paklijai üresek már ekkor).

A befejező fordulóban szerzett új városi tanács lapkáért járó bónuszt azonnal megkapja a játékos.

### Értékelés

Minden játékos tegye egy családtagját a talonjából vagy Toszkánáról a pontozósávra. Függetlenül attól, hogy honnan lett elvéve ez a családtag, úgy kell tekinteni, mintha még mindig ott lenne, azért, hogy a nemességlapkákkal pontokat szerezhessenek vele.

Minden játékos pontot kap:

- ▶ **Hatalompontokat** a Nemességlapkáiért (a feltételektől függően, lásd C függelék),
- ▶ **3 - 10 hatalompontot** minden családtagért, aki a külső régiókban van,
- ▶ **2 hatalompontot** minden családtagjéért, aki Firenze városi tanácsában van,
- ▶ **1 hatalompontot** minden családtagért, aki Firenze nemességéhez tartozik,
- ▶ **5 hatalompontot**, ha legalább egy családtagja van minden régión és a Firenze-sávokon,
- ▶ **3 hatalompontot** minden régión és a Firenze-sávokon a többségért, Döntetlen esetén, aki az utolsó családtagját az adott sávra korábban tette le, az nyeri a pontokat,
- ▶ **1 hatalompontot** minden egyes Medici címerért,
- ▶ **2 hatalompontot**, ha passzolta a teljes dupla kört.

**Akinek a legtöbb hatalompontja van, az nyeri a játékot.**

Holtverseny esetén az nyer közülük, akinek több követője és irattekercse maradt.

Ha még mindig holtverseny lenne, akkor közülük az nyer, akinek több Florinja maradt.

Ha újra holtverseny állna elő, akkor több győztes is van.

*A győztes kiátkozza "Il Vecchio" Firenzéből, és innentől kezdve ő irányítja a város sorsát. De vajon mennyi ideig? A többi család már lesben áll ...*

## 6. KISEBB SZERENCSEFAKTORÚ VARIÁCIÓ

Ha a játékosok kisebb szerencserészt szeretnének a játékban, akkor a következő módosításokat tegyék be:

- ▶ Erősítéskor ne dobjanak a kockákkal, hanem szabadon döntsék el, hogy hova teszik a családtagjukat.
- ▶ Hagyják figyelmen kívül a Medici címereken ábrázolt Il Vecchio eseményeket!

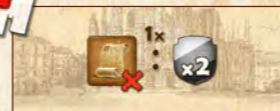
## FÜGGELÉKEK

### A Tartománylapkák

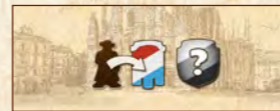
A tartománylapkák egyszeri speciális képességeket adnak. Használat után fordítsátok képpel lefelé őket. A tartománylapkák általában jelzőket és plusz akciókat adnak.



#### DUCATO DI MILANO (MILÁNÓ)



Fizess 1 irattekercset, és gyűjts be 2 bármilyen követőt!



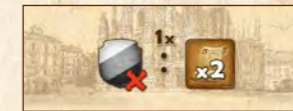
Amikor átveszed a hatalmat egy tartományon, hagyd figyelmen kívül a szükséges követők színét, de ugyanannyit fizess belőlük.



Kapsz egy tetszőleges 1 követőt.



Kapsz 6 Florint.



Fizess 1 tetszőleges követőt, és gyűjts be 2 irattekercset.



Kapsz 1 Püspököt és 1 hintót.



#### REPUBBLICA DI VENEZIA (VELENCE)



Kapsz 1 irattekercset.



Kapsz 1 orgyilkost.



Mindegyik, városban található családtagodért, kapsz 1 Florint (a sávok nem számítanak).



Kapsz 1 Lovagot.



Kapsz 1 Apátot.



Dobj a kockákkal és add össze a dobást! Tegyél egy családtagot a dobás értékével azonos területtel szomszédos valamelyik városra.



#### STATO DELLA CHIESA (PÁPAI ÁLLAM)



Újra használhatsz egy már használt tartománylapkát.



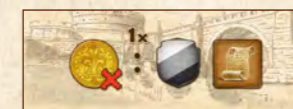
Ha egy tartományban átveszed a hatalmat, akkor nem kell érmét fizetned.



Kapsz 1 tetszőleges Követőt, vagy 1 irattekercset, vagy 5 Florint.



1 Követő vagy 1 irattekercs visszaadásáért kapsz 2 bármilyen követőt vagy 2 irattekercset.



Fizess 5 Florint és kapsz érte 1 bármilyen Követőt és 1 irattekercset!



Kockadobás nélkül tehetsz egy családtagot egy általad választott városra (Firenzét is beleértve).

## B Városi tanács lapkák

A bal oldalon egy akció látható, a jobb oldalon pedig egy bónusz, **ami akkor jár, ha a tulajdonosa végrehajtja az akciót.** A bónuszt akkor is **megkapja** a játékos, -mindegyik lapka esetén-, amikor a lapka képpel **felfelé fordul**, de az előkészületek során nem jár érte.



Ha egy akcióval irattekercset veszel el, akkor 1 Florin befizetésével 1-gyel több irattekercset vehetsz el. Kapsz egy irattekercset ingyen, amikor ez a lapka képpel felfelé fordul.



Kapsz még 1 Püspököt és 2 Florint is, ha egy akció során 2 hintót kapsz.



4 Florinnal többet kapsz, ha egy "barna városról" Florint veszel el.



Kapsz még 1 hintót és 2 Florint is, ha egy akció során 2 Püspököt kapsz.



Kapsz 2 Florint, ha egy akció során Követőt veszel el.



Amikor talpra állás akciót hajtasz végre, akkor dobhatsz a kockákkal, hogy egy új családtagot tegyél a táblára.



1 Apátot többet kapsz, ha egy akció során 1 Apátot veszel el.



Amikor erősítés akciót hajtasz végre, akkor 2 családtagot tegyél le (1 helyett) a dobott területtel szomszédos városokra. Dobj és tegyél le egy családtagot, amikor ez a lapka képpel felfelé fordul!



1 Lovaggal többet kapsz, ha egy akció során 1 Lovagot veszel el.



Kapsz 1 irattekercset, amikor átveszed a hatalmat egy tartományban.



1 orgyilkossal többet kapsz, ha egy akció során 1 orgyilkost veszel el.



Kapsz 1 tetszőleges Követőt, amikor egy családtagot teszel le a Firenze-sávok egyikére.

## C Nemességlapkák

A bal oldalon egy feltétel van ábrázolva, a jobb oldalon a Hatalompontok (HP) száma, amit a játék végén kap a játékos, ha teljesülnek a feltételek. A játékos az elemeit több Nemességlapkához is felhasználhatja.



A kettőspont fölé van írva, hogy egy adott lapkát mennyiszor értékelhet ki a játékos (∞ = bármennyiszor).



3 HP jár mindegyik, a játékos talonjában lévő családtag párért.



6 HP jár a játékosnak, ha legalább 1 családtagja van egy fehér, egy fekete és egy szürke városon - mind a három színén legalább 1 (álló vagy fekvő).



3 HP jár mindegyik, a városokban lévő családtag párért (a sávokon lévőkért nem, álló és fekvőért igen).



5 HP jár a játékosnak mindegyik, a 3 külső régió álló, 3 családtagból álló csoportért.



3 HP jár mindegyik, a Régiósávokon lévő családtag párért. (Ha pl. 1-1-2 családtag van az egyes régiókon, akkor 2\*3=6 HP jár érte.)



A játékosok számával egyenlő nagyságú HP jár a játékosnak mindegyik, a sávokon egymás mellett álló saját családtag párért.



2 HP jár a játékos mindegyik, a Nemességsávon lévő családtagjáiért.



8 HP jár a játékosnak, ha legalább 1 maradt ezek mindegyikéből a talonjában: Florin, Követő, Irattekercs, hintó, Püspök.



2 HP jár a játékos mindegyik, a Városi tanács sávon lévő családtagjáiért.



3 HP jár minden tartománylapkáért, amit nem kellett használnia a játékosnak a játék során.



2 HP jár a játékos talonjában lévő Hintó + Püspök párokért - de maximum csak 8 HP.



Az összegyűjtött Medici címerek számától függően jár HP: 3/5/7/10 HP jár 1/2/3/4+ címerért.