

• DEAN MORRIS •



FLORENCE




**BRAIN
CRACK**
GAMES

DEAN MORRIS

FLORENCE

Napnyugtakor Itália egyik legpazarabb városában karnevál zajlik - így te, Firenze egyik legelőkelőbb nemese, bejuthatsz a város tényleges uralkodóihoz, a Mediciekhez.

Miközben a karnevál zajlik, el kell küldened családtagjaidat, hogy vegyenek részt a város különböző partijain, vásároljanak lenyűgöző ruhákat, gyűjtsenek pletykákat, dicsekedjenek az elért eredményeiddel, és így a köznép elé kerülj munkájuk eredményeként, hogy értékes találkozót hozhass létre a Medici család vezetőivel: Cosimóval, Contessinával és a fiukkal, a jóképű Giovannival.

Az éjszaka végére egy család a Mediciek kegyeibe kerül. Mindenki más kint marad a hidegben. Kezdődjek a fesztivál!

A Firenze játék egy területuralós játék, ahol a területek, amiket meg akarsz tartani, fordulóról fordulóra változnak, ahogy a Medicik egyik partiról a másikig haladnak. A nyílt akcióválasztással a családod különböző sarjait irányíthatod, hogy bejárják a várost, és „csendes háborút” vívjanak a rivális családok ellen, hogy az éjszaka végére a legnagyobb tiszteletnek te örvendj.

A szabályfüzet működése

A szabály kinézetét úgy formáztuk, hogy megkönnyítsük a tanulást és a tanítást:

A fontos szabályokat így írtuk. Ezek elolvasásával megtanulhatjátok a játék nagy részét.

A pontosításokat, magyarázatokat és a példákat így (ilyen kinézettel) írtuk.

TARTALOM

- 4-5 Előkészületek
- 6 A játék felépítése
- 7 A nemesek & a családod
- 7 Prioritás, rangidősség & irányítás
- 8-9 Akciók
- 10-11 Nemes mozgása & Pontozás
- 11 Takarításfázis
- 12 A játék vége
- 12-13 Szólómód

JÁTÉKÁTTEKINTŐ

A Florence játékban:

Mássz fel a társadalmi ranglétrán: Küldd el a családtagjaidat a város különböző partijaira - mindenki ott lesz, de ravaszságra lesz szükséged, ha azt akarod, hogy emlékezzenek rád.



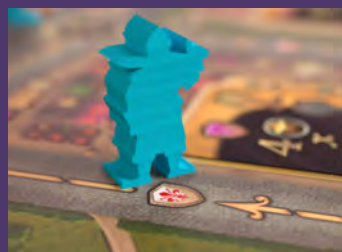
Kacérkodj a Medicikkel: Ők a város legbefolyásosabb családja! A Cosimóval, Contessinával és Giovannival való találkozás kulcsfontosságú lesz, ha a valamire szeretnél jutni errefelé.



Halmazd el őket ajándékokkal: Mit lehet azoknak adni, akiknek mindenük megvan? Ez nem is olyan fontos, ha mindenki másnál több ajándékot vesznek nekik!



Védd a várost: Ki tudja milyen részeket kóborolnak az éjszakában? Rendeld ki őreidet, hogy járőrözzenek az utcákon, tartsák távol a csöcseléseket, és kémkedjenek a riválisok után!



Dicsekedj a hatalmadal: Mi értelme a hatalomnak, ha senki nem tud róla? Figyelj oda rá, hogy sok pohárköszöntőt és beszédet mondj az este folyamán, és ha jól időzítesz, a Medicik majd csak adnak valamit viszonzásul.



Játéktervező: Dean Morris Játékfejlesztés:
Dann May, Lewis Shaw Művészet és
dizájn: Dann May, Lewis Shaw

Szólójáték: Dávid Turczy, Xavi Bordes, David Digby
Szabálykönyvszerkesztés: Jonathan Bobal
Formai tervezés: Andrew Forster Fordítás: T&D

Kiadó: Braincrack Games Ltd.
First Edition, 2021 © Braincrack Games Ltd.
All Rights Reserved.

Külön köszönet Emily Shawnak, Miles Giddingsnek, Paul Spencernek, Nicolas Ourynak, Fabio Lopianonak, Brenna Noonannak és az angol játéktesztelőnek,

JÁTÉKELEMEK

Ha a játék megérkezésekor bármi hiányzik vagy sérült, küldj emailt az info@braincrackgames.com címre a neveddel, címeddel, telefonszámoddal, és írd meg azt is, hol vetted a játékot.



1 db nemestárca



5db játékosábla



1 db játéktábla



5 db +100/200

GYP jelző

Tegyétek a közelbe. Amikor egy játékosnak 100-nál több pontja lesz, vegyen el egyet. Később, ha újra átlép a 100-as mezőn, fordítsa meg a jelzőt (a 200 pontos oldala legyen felfelé).



8 db időjelző



9 db helyszínjelző



25 db sorblokkolójelző



3 db céljelző



9 db hencgészlappka



1 db kezdőjátékos-jelző



3 db hintó



36 db botránykártya

(Három darab 12 kártyából álló készlet, az ábrán látható hátlapok közül az egyikkel, és a 4 nemesképesség mindegyikéből 3 példány, lásd szabálykönyv hátlapján.)



6 db tervkártya

(Azonos hátlappal és 6 egyedi előlappal.)



10 db szőlőkártya

MINDEN JÁTÉKOS SZÍNÉBEN (X5)



1 db pontjelző



6 db ajándék



6 db hencgészlappka



5 db elsőbálozó



3 db hölgy



1 db maestro



6 db őr



1 db passzolásgyűrű
(Az alakjuk különböző, de a funkciójuk azonos.)

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Minden játékos választ egy szint, majd elvesz egy játékosábrát, és elveszi a játékoszínéhez tartozó következő játékelemeket:

- 3 ajándékot (marad még 3, lásd az 5. lépést)

- 6 hencgésjelzőt

- 6 őrt

- 1 passzolásgyűrűt

Minden játékos 12-re állítja játékosábrájának óráját, és lerakja a következő saját színű játékelemeket a megfelelő mezőkre:

- 5 elsőbálozót

- 3 hölgyet

- 1 maestrót

2. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére (minden játékos pontjelzője kerüljön a 0-s mezőre).



3. Véletlenszerűen osszatok 1-1 tervkártyát minden játékosnak (a maradékot tegyétek vissza a dobozba). Mindenki nézze meg a saját kártyáját, de játékosársai előtt tartsa azt titokban.

4. Keverjétek meg a hencgéslapkákat, és tegyetek 1-et képpel felfelé (véletlenszerűen) a játéktábla minden egyes helyszínére.



Helyszínek

A táblán 9 helyszín van. Mindegyiken van egy mező egy hencgéslapkának (A), egy szám (B), és 7 mező a játékelemeknek, amikből 1-et kiemeltünk (C). Ez a sor eleje, az **első pozíció**.

Minden helyszín néhány sormezője számozott. Ezek a mezők nem használhatók, ha a játékosok száma a mezőn megadott számnál kisebb (lásd az Előkészületek 12. lépését).

Minden sor mellett van egy kék címerikon. Idekerülnek az örök a Giovanni ajándéka akcióval (9. oldal).



5. Tegyétek a nemestárcsát a közelbe. Fordítsátok úgy a tárcsát, hogy a nyíl az 1-es mező szélére mutasson. A megmaradt ajándékokat tegyétek le mindenki számára könnyen elérhető helyre.

6. Húzzatok találomra 3 helyszínjelzőt, majd véletlenszerűen tegyetek 1-1 nemesi hintót a játéktábla ezen helyszíneire.

7. Keverjétek meg ezt a 3 helyszínjelzőt, és alakítsatok ki belőlük egy képpel lefelé lévő paklit. Keverjétek meg a 6 megmaradt jelzőt is, és tegyétek ezeket az előző pakli tetejére, így kialakítva egy 9, képpel lefelé lévő helyszínjelzőből álló paklit.

8. Keverjétek meg az összes időjelzőt, és alakítsatok ki belőlük egy képpel lefelé lévő paklit.

9. Tegyetek 2 időjelzőt és 3 helyszínjelzőt képpel felfelé a nemestárca megfelelő mezőire.

Ne tegyetek időjelzőt a 12-vel jelölt első mezőre.

10. Tegyétek a céljelzőket a játéktábla nemestárca által megadott megfelelő helyszíneire (a példa szerint Cosimo a 6-osra, Contessina a 8-asra és Giovanni a 9-esre megy).

11. Válogassátok szét a botránykártyákat 3 pakliba a hátlapjukon lévő pecsétek színe szerint (12 kártya paklinként). Külön-külön keverjétek meg a paklikat, és tegyetek mindegyik paklit (képpel lefelé) a játéktáblán nekik kialakított mezőkre.

12. Minden játékos bálba küld egy elsőbálozót – lásd lent Az első forduló előtt című részt.

3 vagy kevesebb játékos esetén:

13. A játéktábla helyszínein az elérhető pozíciók sora számozott mezőkből áll. Minden helyszínen takarjátok le a játékoszámnál nagyobb számozású mezőket sorblokkolójelzőkkel.



Példa: 3 fős játékban a körsorrend: **kék** (kezdőjátékos), **zöld**, majd **narancs** (utolsó játékos). Az utolsó játékosal kezdve (**narancs**) fordított körsorrendben: **narancs**, **zöld** és végül **kék** lerak egy-egy elsőbálozót.

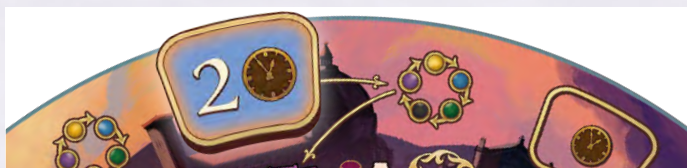
Az első forduló előtt

Véletlenszerűen válasszatok egy játékos, és adjátok neki a kezdőjátékos-jelzőt (jobbra). Majd az utolsó játékosal kezdve (a kezdőjátékostól jobbra ülő) minden játékos rakjon le egy elsőbálozót a játékosablájáról egy olyan helyszínrre, ahol még nincs egy családtag sem.



A JÁTÉKFELEPÍTÉSE

A játéknak 9 fordulója van, ezek mindegyike ugyanabból az 5 fázisból áll. A fázisok röviden a következők:



1. IDŐSZERZÉSE

Minden játékos megkapja a forduló időjelzőjén lévő időösszeget, a jelzőt ez után dobjátok.

Az 1. mezőre 12-t nyomtattunk, ezért a játékosok 12 idővel kezdenek! Ezután az időösszeg 2 és 9 között változik. Az eldobott időjelzőket soha nem használjátok fel újra.

Időmérés

A Florence játékban az akcióknak időköltsége van (🕒). Az időkészletet a játékos táblán lévő órán követed nyomon.



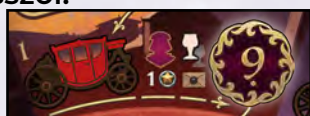
Legfeljebb 12 időd lehet, és 0-nál sem lehet kevesebb. A többlet elveszik.

Minden játékos 12 idővel kezd. Minden forduló kezdetén időt kapsz, és botrányokat eldobva még több időre tehetsz szert (9. oldal).

2. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járása szerint haladva, minden játékos végrehajt 1 akciót (8-9. oldal). Ez addig folytatódik, amíg minden játékos nem passzol.

3. NEMES MOZGATÁSA



Miután minden játékos passzolt, az aktív nemes (kizárólag az aktív) a helyszínjelzőjén megadott helyszínre megy.

A játéktáblán lévő nyilak mutatják a nemes útvonalát a célja felé.



Amikor egy nemes belép egy helyszínre, akkor az a játékos, akinek a családtagja az első helyen van, GYP-et kap, az a játékos pedig, aki a legnagyobb hencgő, kap egy botránykártyát az aktív nemes paklijából.

Ez akkor is megtörténik, amikor a nemes csak áthalad egy helyszínen, és akkor is, amikor megérkezik a célhelyszínre. A pontozást a 10. oldalon részletezzük.

A nemes mozgása után a tárcsán lévő helyszínjelző visszakerül a dobozba.



4. SORPONTOZÁSA

A sort a nemestárcsa aktív szelete szerint pontozzátok.

Ezt a 10-11. oldalon részletezzük. Ez minden nemesnél egyedi, de általában a helyszínen lévő játékosokat jutalmazza.

5. TAKARÍTÁS

A sor pontozása után sorban hajtsátok végre a következő lépéseket. Ez a 9. forduló végén kimarad.

- Adjátok tovább a kezdőjátékos-jelzőt az óramutató járása szerint következő játékosnak.
- Vegyétek vissza a passzolásgyűrűket a tábláról.
- **3. & 6. fordulóban:** A nemestárcsa aktív szeletének alján megadottak szerint saját színű ajándékot kaptok.
- **1-6 fordulóban:** Fordítsátok el a nemestárcsát, hogy fedje az éppen végrehajtott szeletet. Tegyetek véletlenszerűen időjelzőket és helyszínjelzőket az újonnan felfedett mezőkre.
- **1-6 fordulóban:** Tegyétek a most mozgattat nemes céljelzőjét az újonnan felfedett cél helyszínére.
7-9 fordulóban: Az átrakás helyett vegyétek le a nemes céljelzőjét, ő többet már nem fog mozogni.

A JÁTÉK VÉGE

A 9. forduló után a játék véget ér.

A játékosok pontokat kapnak a tervkártyájuk szerint, és a fel nem használt idejükért. Lásd részletesen a 12. oldalon.

A legtöbb győzelmi ponttal (GYP/🏆) rendelkező játékos a győztes!

JÁTÉKFOGALMAK

Családtagok

Minden játékosnak 5 elsőbálozó, 3 hölgy és 1 maestro családtagja van. Rájuk együtt családtagokként hivatkozunk. Az elsőbálozót egyből a játéktáblára külditek fel. Őt lecserélhetitek egy hölgygel az előléptetés akció során. A maestro ugyanígy cseréli le a hölgyet.



Az Örök

Minden játékosnak 6 őre van. Ők **nem** családtagok. Az örök az ajándéka akciókkal (9. oldal) és néhány botránykártyával küldhetők be.

Az örök lehet kém, kidobó vagy kísérő, attól függően, hogy melyik helyszínre lett lerakva.



Társadalom Szabályai

Ha egy családtaggal valamelyik helyszínre lépsz vagy egy családtagot oda küldesz fel, akkor neki meg kell felelnie egy szigorú viselkedési kódexnek társadalmi helyzete megőrzése érdekében.

Prioritás: A helyszínre elsőként letett családtag az első pozícióba kerül (1).

A később jövők a sor végére állnak. Amikor valaki elmegy, akkor sorban minden mögötte levő előrelép, feltöltve az üres mezőt.



Megérkezik a **lila** elsőbálozó. A **kék** és a **narancs** elsőbálozó már ott van, ezért a **lila** beáll a sorba.



Amikor **kék** elmegy, **narancs** és **lila** egy mezőt előrelép, feltöltve az üres mezőt.

Rangidősség: Amikor különböző rangú családtagok vannak egy helyszínen, akkor a rangidősség szerint sorakoznak fel (maestro, hölgy és elsőbálozó).

Amikor magasabb rangúak érkeznek egy helyszínre, akkor ők a rangidősség és a prioritás szerint állnak be a sorba. Az alacsonyabb rangú családtagok lejjebb lépnek, hogy helyet biztosítsanak, és az újonnan érkezők a korábban érkező, velük azonos vagy magasabb rangúak mögé állnak be a sorba.



Megérkezik a **kék** maestro, és a **lila** maestro mögé, de a többi alacsonyabb rangú családtag elé áll be a sorba.

Irányítás: A helyszínen a legtöbb családtaggal rendelkező játékos irányítja az adott helyszínt.

A holtversenyt a sorban magasabb prioritással rendelkező játékos nyeri. A helyszín irányításának meghatározásánál, a családtagok típusától függetlenül, minden családtag egyenrangú.



Kéknek több családtagja van itt, ezért ő irányítja a helyszínt.



Narancs és **kék** holtversenyben áll. **Kék** családtagja van előrébb, ezért övé az irányítás.

Amikor egy családtagot előléptetnek, azonnal állítsátok be a pozícióját is.



Narancs előlépteti az elsőbálozóját hölgygé. A hölgy a sor elejére lép. **Kék** elveszti az irányítást.



A nemesek

A játékban 3 nemes van: Cosimo, Contessina és Giovanni. A nemes megnevezés ezen 3 személy bármelyikét jelentheti.

Minden nemesnek van egy hintója, egy céljelzője és egy botránykártyapaklija. A hintó az aktuális helyüket jelzi, a céljelző pedig azt, hogy hova lépnek legközelebb.

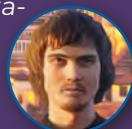
Cosimo a Medicik pátriárkája. Társasági alkalmakkor mindig lehetőséget ad a beszélgetésre, ha valaki időben odaér hozzá. Cosimo barátainak sokkal könnyebb az életük Firenzében, mivel igencsak jól ismeri a város sikátorait.



Contessina házasság révén lett a Medici család tagja, de mivel nemesi család sarja, ezért ugyanolyan jogokkal bír, mint a többiek. A magas rangú társaságokban forgó Contessina lenézi a ranglétrán alatta lévőket.



Giovanni Cosimo és a Contessina legfiatalabb fiúgyermeke, de messze ő a legsikeresebb. Sokan attól tartanak, hogy a fejébe száll a hatalom. Giovanni élvezi a hatalmát, de óvatos a talpnyalókkal. Időt kell szánni a bizalmának elnyerésére, és csak utána érdemes megpróbálni a támogatását megszerezni.



AZ AKCIÓK

Az akciók végrehajtásának fázisában a játékosok időt költenek az akcióra. A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járása szerint haladva, minden játékos végrehajt 1 akciót. Ez addig folytatódik, amíg az összes játékos nem passzol.

A játékos a körében választ 1-et az itt leírt akciókból, és kifizeti a megadott időmennyiséget.

Passzolás (0)



Tedd a gyűrűdet a játéktábla egyik helyszínére (kivéve, ha te passzoltál utoljára, mert akkor a forduló véget ér).

Úgy tedd le a gyűrűt, hogy a helyszín száma látszódjon. Nem teheted a gyűrűdet olyan helyre, ahova valaki már tett gyűrűt, de leteheted olyan helyszínre, ahol céljelző vagy hintó van.

A passzolásod után a fordulóban már nem hajthatsz végre több akciót.

Minden fordulóban az 1. passzoló játékos kap 2 időt.

Ha már passzoltál, és újra rád kerülne sor, akkor válassz 1-et a következő bónuszokból:

- Cseréld ki 1 családtagodat a gyűrűd helyszínén egy szomszédos családtaggal (betartva a rangidősséget).
- Kapsz 1 időt.
- Kapsz 1 GYP-t.

Bálba küldés (-4)



Tedd egy elsőbálozó családtagodat a játékosabládról a játéktábla egy olyan helyszínére, ahol van üres hely a sorban.

Az elsőbálozó mindig a helyszínen lévő sor végére kerül, a 7. oldal szabályait betartva.

Ha az összes elsőbálozód a játéktáblán van, akkor nem hajthatod végre ezt az akciót.

Előléptetés (-5)



Cseréld le egy bálba küldött elsőbálozodat egy hölgyre, vagy egy bálba küldött hölgyedet egy maestróra.

Nem cserélhetsz elsőbálozót egyből maestróra.

Mozgatás (-1)



Lépj 1 bálba küldött családtagoddal az aktuális helyszínéről a címerikonnal jelölt út mentén egy oldalszomszédos helyszínre.

Bármelyik címerrel jelölt út mentén mozoghatsz. Tulajdonképpen az összes utat használhatod, kivéve a bal felső sarokban lévő, parkon át vezető utat, amit csak a nemesek használhatnak. Amikor megérkezel az új helyszínre, tartsd be a prioritás és a rangidősség szabályait (7. oldal). Ha egy helyszínen nincs üres mező, akkor nem léphetsz oda.

Egy helyszín elhagyása után az adott helyszínen lévő családtagok (ha vannak) azonnal felfelé lépnek, hogy zárják a sort (szükség esetén).

Rohanás (-3)



Lépj 1 családtagoddal kétszer vagy 2 családtagoddal egyszer a fenti szabályt követve.

Amikor 1 családtagod lép kétszer, akkor átmehetsz olyan helyszínen, ahol nincs szabad mező, feltéve, hogy nem állsz ott meg.

Hencegés (-1)



Hencegj. Minden hencegés GYP-t ad attól függően, hogy annak feltételét hányszor teljesíted. Csak akkor hencegghetsz, ha a következők mindegyike igaz:

- Van 1 vagy több családtagod azon a helyszínen, ahol a hencegéslapka van.
- Legyen legalább 1 hencegésjelződ.
- Nincs még ott jelződ.

Minden hencegést részletesen leírnak a szabályfüzet 14. oldalán.

Amikor hencegést hajtasz végre, megkapod a hozzátartozó GYP-t. Tegyé egy saját színű hencegésjelzőt a pontskála azon mezője mellé, aminek értéktartományába esik a kapott győzelmi pont.

Ha a GYP-jeidhez tartozó mező foglalt, akkor a hencegésjelződet a következő, alacsonyabb értékű üres helyre tedd. Ha nincs ilyen hely, akkor nem hajthatod végre ezt az akciót.

Akkor is végrehajthatsz hencegésakciót, ha 0 GYP-t kapsz érte, amíg az alsó mező elérhető.

Csak 6 hencegésjelző van, de 9 hencegés van! Ha letettél egy jelzőt, azt nem veheted le/teheted át, kivéve ha egy botránykártyát használsz.



A képen lévő hencegés 2 GYP-t ad minden egyes olyan helyszínért, ahol van legalább 1 családtagod. **Narancsnak** 5 ilyen helyszíne van, ezért 10 GYP-t kap, és jelzőjét a 7-12-es mezőhöz teszi.

Kék végrehajtja a hencegést, és 8 GYP-t kap. Mivel a 7-12-es mező már foglalt, ezért hencegésjelzőjét a 0-6-os mezőhöz teszi.

Ajándékozás (-2*🕒)

Adj egy ajándékot az egyik nemesnek. Kell legyen hozzá egy ajándékod (3 ajándékkal kezded a játékot).

Az ajándékok a játéktáblán maradnak a játék egész ideje alatt, azokat nem lehet sem levenni, sem áttenni. Ha már minden ajándékosdat leraktad, akkor nem hajthatod végre ezt az akciót.

Kell legyen egy családtagod azon nemes hintójának helyszínén, akinek az ajándékot adod.

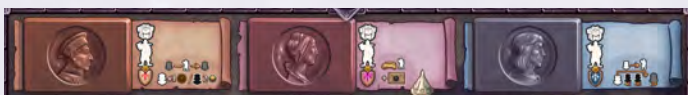
Nem csak az aktív nemesnek lehet ajándékozni, azaz ha Contessina aktív, adhatsz ajándékot a Cosimónak vagy Giovanninak.

Az adott nemesnek már átadott ajándékaid számától függően változik az akció költsége.

Minden nemesnek adott első ajándék költsége 2 idő. A további ajándékok költsége +1 idő minden, az adott nemesnek már átadott ajándékosd miatt.

Ha pl a 3. ajándékosdat adod egy nemesnek, akkor az 4 időbe kerül.

Költsd el az időt, és tedd 1 ajándékosdat a játéktáblára, a nemes ajándékterületére:



Tegyél 1 saját színű őrt a nemes színének megfelelő egyik üres címermezőre. Minden nemesnek egyedi hatása van:

- **Cosimo** megengedi, hogy letegyél egy őrt kísérőnek. A címerei jelölik a játéktábla útjait. Ha olyan úton mész egy családtagoddal, amin a saját színű kísérőd áll, kapsz 1 időt. Ha egy másik játékos megy ezen az úton, akkor kapsz 2 GYP-t (ez időt nem ad neked).



Kell legyen idő, amit elköltesz a mozgásra még mielőtt mindezt megtennéd (tehát nem használhatod a mozgás során kapott időt arra, hogy a mozgást kifizessed, ha 0 idő van).

- **Contessina** megengedi, hogy letegyél egy őrt kémnek. A címere jelöli a hengegéslapkákat. Amikor egy nemes egy olyan helyszínen megy át vagy áll meg, ahol neked kémked van, akkor kapsz egy, az adott nemeshez tartozó botránykártyát (valamint aki a legnagyobb hengegő, az is kap).



A kémek nem blokkolják a hengegésmezőket. Az 5 botránykártyás kézlimitet be kell tartani. Ha újabb botránykártyát kapnál, akkor **helyette 1 időt** kapsz. Kaphatsz egy helyszínről egyszerre 2 kártyát: 1-et a kémről, egy másikat a hengegésedért, ha a tiéd a legmagasabb.

- **Giovanni** megengedi, hogy letegyél egy őrt kidobóként. Minden sor mellett az ő címere látható. Amikor egy családtag olyan helyszínre lép, ahol vele azonos színű kidobó van, akkor az a rangidősség betartásával addig lép előre a sorban, ameddig tud.



A hatás a mozgatsnál, előléptetésnél, bálba küldésnél érvényesül (akár akciónál, akár botránykártyát használva). Kell lennie üres mezőnek a sorban. A kidobóval nem távolíthatsz el családtagokat!

Botrány kijátszása (?🕒)

Játssz ki 1 botránykártyát, fizess ki a rajta lévő időköltséget (ha van), és hajtsd végre a rajta látható akciót.

Ez 1 végrehajtható akciónak számít. A kijátszott kártyákkal az egyes nemesek dobópakliját építitek. Amikor egy nemes botránypaklija elfogy, keverjétek meg a dobópaklit, új paklit képezve belőle.

Botrány beváltása időre

Akció használata nélkül bármikor eldobhatsz 1 botrányt, hogy kapj 1 időt.

Ilyenkor nem hajthatod végre a kártyán lévő akciót.

Botránykártyák

A botránykártyák azokat az értékes információkat jelképezik, amiket a Medicikkel való flörtölés közben tudhatsz meg. 3 pakli van, nemesenként 1, és mindegyik különböző kártyából áll.



Egyszerre legfeljebb 5 botrányod lehet. Minden botrány helyett, amivel ezt a korlátot átlépnéd, 1 időt kapsz.

Botránykártyát a nemes mozgatása fázisban szerzel minden olyan helyszínen, ahol te vagy a legnagyobb hengegő (és a Contessina kémeitől, lásd balra). Amikor így szerzel botrányt, akkor azt mindig az aktív nemes paklijából vedd el.

Ezek hatásait a hátapon részletesen leírjuk.



NEMES MOZGATÁSA

Miután az akciók végrehajtása fázisban minden játékos passzolt, az aktív nemes (kizárólag az aktív nemes) a célhelyszínére mozog.

A játéktábla nyilai (jobb oldali ábra) mutatják az irányát a nemes mozgásának. A nemes addig követi az utat, amíg el nem ér a célhelyszínére, majd ott megáll.



Csak az aktív nemes (tehát az, akinek a hintója a nemestárca aktuális szeletén látható) mozog. Minden egyes nemes 3-szor lép a játék alatt: először Cosimo, aztán Contessina, majd Giovanni.



Példa: Cosimo a 7-es helyszínről indul, és a 2-es helyszínen fejezi be a mozgását. Cosimo először a 4-es helyszínre, majd az 1-es helyszínre lép. Ezután visszamegy az 5-ös helyszínre, majd eléri a 2-es helyszínt, ahol megáll.

Az első hely pontozása: Amikor egy nemes egy helyszínen lép, akkor az a játékos, akinek a családtagja az első helyen áll, azonnal a nemestárcsán megadott GYP-t kapja.



Az első hely a sor 1. mezője.

Nem kell neki irányítania a helyszínt.

A nemes ezt mindig megteszi, amikor megérkezik egy helyszínre, akkor is, ha csak áthalad rajta, és akkor is, ha megérkezik a célállomásra. Nem ad GYP-t azon a helyszínen, ahonnan indul. Nem ad GYP-t az üres helyszíneken.

Példa: a fenti példában 4 helyszínt látogat meg. 1 GYP-t ad minden elfoglalt első helyért. Egyszer **narancsnak**, kétszer **kéknek** ad jutalmat.

Hencegés pontozása: Aki a legjobban henceg azon a helyszínen, ahova a nemes éppen megérkezett (tehát az a játékos, akinek a hencegésjelzője mindenki másnál magasabban van), húz 1 kártyát az aktív nemes botránypaklijából, **amennyiben van az adott helyszínen családtagja**.

A nemes ezt mindig megteszi, amikor megérkezik egy helyszínre, akkor is, ha csak áthalad rajta, és akkor is, ha megérkezik a célállomásra.

Azok a játékosok, akiknek a botrányjelzője a legmagasabban lévő alatt van, semmit nem kapnak, még akkor sem, ha a legmagasabban lévő játékosnak nincs a helyszínen családtagja. Ahogy az az első helynél is volt, itt sincs jutalom, ha nincs jelző. Akár a legalacsonyabb mezőn lévő botrányjelző is lehet a legmagasabban, ha nincs ott másik jelző.



Példa: a 2-es helyszínen Cosimo odaadja egy botránykártyáját **narancsnak**, de **kéknek** egyet sem ad.

SORPONTOZÁS

A nemes mozgatása fázis után az aktív nemes (aki éppen lépett) a nemestárca aktuális szelete szerint GYP-t ad azoknak a játékosoknak, akiknek a célhelyszínen vannak családtagjaik.

Csak az aktív nemes hajtja végre a sorpontozást, a többiek nem. Minden első helyért és hencegésért járó pontot ki kell osztani a sorpontozás kezdete előtt.

Minden nemes kicsit másképp pontoz, de mindegyiküknél emelkednek a kiosztott GYP-k a játék előrehaladtával.

Cosimo a családtagok helyétől függően különböző számú GYP-t ad minden sorban álló családtag tulajdonosának.

A játékos a helyszínen lévő minden egyes családtagjáért GYP-t kap (így a játékosok többször is kaphatnak pontot egy sorban).



Példa: Az 1. fordulóban Cosimo a 2-es helyszínt pontozza. **Narancs** az 1. és a 3. mezőn áll, **kék** pedig a 2. és a 4. mezőn. **Narancs** 15 GYP-t (11 + 4), **kék** 9 GYP-t (7 + 2) kap.

TAKARÍTÁSFÁZIS

Contessina úgy véli, hogy vannak emberek, akik nem érdemlik meg, hogy időt pazaroljon rájuk. Úgy pontoz, mint Cosimo, de ő az elsőbálozóknak nem ad GYP-t.

Az elsőbálozóknak járó GYP-eket hagyjátok figyelmen kívül. Ezt ne osszátok szét a sorban álló többi családtag között.

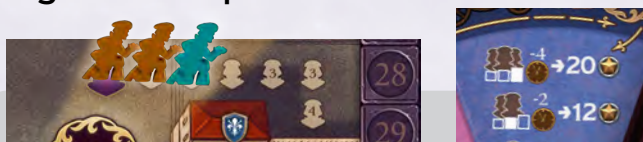


Példa: A 2. fordulóban Contessina az 5-ös helyszínt pontozza. **Fekete** az 1. és a 2. mezőt foglalja el a maestrojával és egy hölgyével. **Narancs** a 3. mezőn áll, de egy elsőbálozójával, ezért ő nem kap pontot. **Fekete** 22 GYP-t ($13 + 9$) kap.

Giovanni szereti megjutalmazni a helyszínt irányító játékosokat, de csak akkor, ha szánnak időt rá, hogy szóba elegyedjenek vele!

Amikor Giovanni pontoz, akkor az adott helyszínt irányító játékos (lásd 7. oldal) elköltheti a megadott időmennyiséget, hogy az 1. pontszámot kapja.

Ha így tesz, akkor a 2. legtöbb családtaggal rendelkező játékos megkaphatja a 2. pontszámot, ha elkölti az ehhez tartozó időmennyiséget, és a 3. játékos ugyanezt megteheti a 3. pontszámért cserébe.



Példa: A 3. fordulóban Giovanni a 3-as helyszínt pontozza. **Narancs** elfoglalja az 1. és a 2. mezőt, **kék** pedig a 3. mezőt. Mivel **narancsnak** van a legtöbb családtagja, ezért ő irányítja a helyszínt. **Narancs** elkölt 4 időt, hogy kapjon 20 GYP-t, és **kék** elkölt 2 időt, hogy kapjon 12 GYP-t.

Ha egy játékos nem tudja (vagy nem szeretné) elkölteni az adott időt, akkor az őt követő játékos kapja meg a lehetőséget az adott jutalom megszerzésére (kifizetheti a megadott időt). Ezt addig ismételjétek, amíg az egyik játékos meg nem szerzi a díjat, vagy amíg nem passzol minden játékos.

Minden egyes játékos csak egy jutalmat kaphat Giovannitól. Tehát, ha te megszerezted egy nálad magasabban álló játékos jutalmát, akkor már nem kapod meg az eredetileg neked járó jutalmat. Ez a csúszás az alattad lévő többi játékost is érinti.

Ehhez hasonlóan, nem mondhatod le a jutalmadról, hogy egy alacsonyabbat kapj helyette – ez nagyon kínos lenne!

Holtverseny esetén használjátok a prioritás és rangidősség szabályait (7. oldal).

A 6. oldalon összefoglaltak szerint az 1-8. fordulók végén takarításfázisra kerül sor (a köv. forduló előtt).

A kezdőjátékos-jelzőt (jobbra) ad-játok tovább az óramutató járása szerint a következő játékosnak.



A kezdőjátékos-jelzővel rendelkező játékos lesz az 1. játékos az akciók végrehajtása fázisban.

A 3. és a 6. fordulóban a játékosok saját színű ajándékokat kapnak Giovanni szeptének alján megadottak szerint.



Ez a 3. fordulóban 2, és a 6.-ban 1 ajándék. Ezeket az ajándékokat az előkészületeknél félretettek közül vegyétek el, és ne a nemeseknek adottakból (azokat soha ne mozgassátok).

Az 1-6 fordulóban a nemes-tárcsát forgassátok el 1 mezőt úgy, hogy az éppen végrehajtott szept takarításba kerüljön. Ez után tegyetek le képpel felfelé egy új időjelzőt és egy új helyszínjelzőt az éppen felfedezett helyekre.



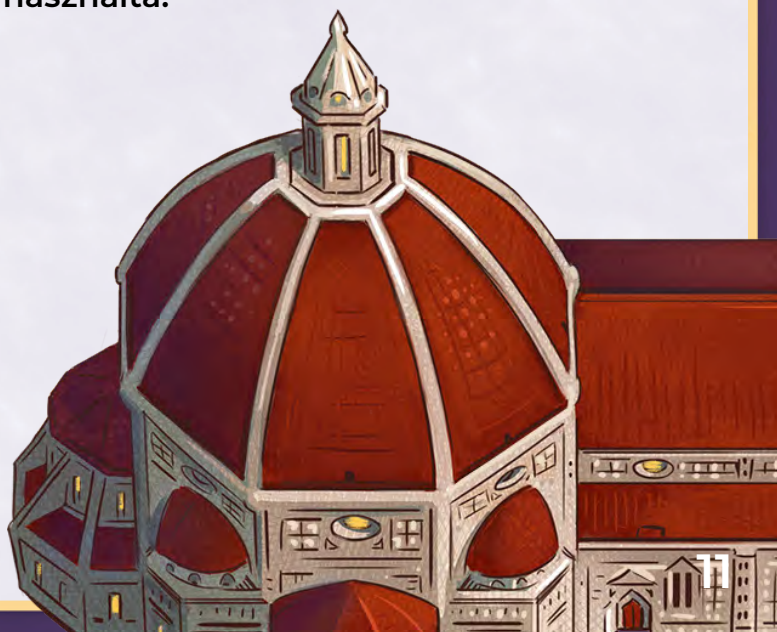
Az előző fordulók idő- és helyszínjelzőit tegyetek vissza a dobozba, ezeket ebben a játékban már nem használjátok újra.

Tegyétek át a fordulóban aktivált nemes céljelzőjét az újonnan lerakott helyszínjelző helyszínére (vagy a 7-9. fordulóban vegyétek le a céljelzőjét, mivel már nem mozog többet).



A hintót hagyjátok a helyén, így a játékosok továbbra is megajándékozhatják az adott nemest.

Minden játékos vegye vissza a passzolásgyűrűjét a tábláról, amennyiben használta.



A JÁTÉK VÉGE

A 9. forduló után a játék véget ér. A játékosok további GYP-eket kapnak a győztes kihirdetése előtt.

A szabályfüzet többi részéhez hasonlóan a győzelmi pontokat GYP-nek rövidítjük. A játékban a GYP-eket ez az ikon jelöli:

A MEGMARADT IDŐ PONTÓZÁSA

Minden játékos 1 GYP-t kap minden, a játékosablaja óráján megmaradt 2 idejéért, lefelé kerekítve.



Ha például 3 időd maradt, akkor 1 GYP-t kapsz érte.

A TERVKÁRTYÁK PONTÓZÁSA

Minden játékos GYP-eket kap a tervkártyáiért attól függően, hogy a megadott helyszínen a játék végén hány családtagja van.

Minden játékos 1 tervkártyát kap az előkészületek alatt. Minden kártyán a játéktábla térképe látható 4 kiemelt helyszínnel.

Ha a játékosnak 4 vagy több családtagja van ezeken a helyszíneken, akkor adott számú GYP-t kap. Lehet, hogy 0 pontot kap, de 35-nél nem kaphat többet.

Ha 4-nél kevesebb családtagod van az adott helyszíneken, akkor semmit nem kapsz.

Nem kell, hogy a játékosnak mind a 4 helyszínen legyen családtagja, és nem kell, hogy ő irányítsa a helyszínt, vagy hogy ő legyen az első helyen.



SZÓLÓJÁTÉK

A Florence játék a szőlőjátékhoz is tartalmaz játékszabályt és kártyákat. Ebben a játékmódban Palla Strozzival versenyzel, aki a firenzei nemesek közül a leggazdagabb, és telhetetlen a gazdagság és a hatalom iránti vágya.



A szabályban Strozziként hivatkozunk rá.

Ezek a szabályok a nemestárcsan aktuálisan látható A, B és C nemesre vonatkoznak:

A nemes: Az aktuális fordulóban az aktív nemes.

B nemes: Ő lesz a következő fordulóban az aktív nemes.

C nemes: A B nemes után ő lesz az aktív nemes.

8. fordulóban Giovanni a B és a C nemes. A 9.-ben mindhárom ő.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Készítsd elő a játékot a szokásos módon.
- Adj Strozsinak egy játékosablát, az összes narancs és kék családtaggal, örrel, ajándékkal és hencegésjelzővel. Adj neki 1 pontjelzőt és 1 gyűrűt (narancs vagy kék). Nem kap tervkártyát.
- Keverd meg a szőlőkártyákat, és képezz belőlük egy képpel lefelé lévő paklit.
- Vedd magadhoz a kezdőjátékos-jelzőt.
- Strozzi 3 örrel kezd (bármelyik szín) a játékosabláján: 1 Cosimo címerén, közvetlenül a hintója helyszíne után (ha a hintó az 1-es helyszínen van, akkor az 1-es és 2-es helyszín között), 1 a Contessina címerén a Contessina célhelyszínén lévő hencegéslapkán, és 1 Giovanni címerén, Giovanni célhelyszínén.
- Az 1. forduló szabályai továbbra is érvényesek. Strozzi, a 2. játékos előtted küldi be az elsőbálozóját: 1 narancs elsőbálozót Cosimo célhelyszínére, és 1 kék elsőbálozót Giovanni célhelyszínére.

IDŐ SZERZÉSE

Az 1. idő szerzése fázisban Strozzi 6 időt kap. A következő fordulókban annyi időt kap, amennyit te, de soha **nem** kap 4-nél kevesebbet.

A KCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Amikor a körödben akciókat hajtasz végre, akkor a több fős játék szabályai vannak érvényben. Strozzi körében:

Ha 1 vagy több ideje van: Húz 1 kártyát a paklijából, és azt végrehajtja, majd képpel felfelé eldobja. Mindnek van időköltsége (2-3). Amikor kártyát húz, az idejét ennek megfelelően csökkenti a kártya végrehajtása előtt. Ha több időbe kerül, mint amennyi ideje Strozsinak van, akkor elveszti az összes idejét, de mindenképpen végrehajtja.

Ha 0 ideje van, és még nem passzolt: Passzol, és leteszi a gyűrűjét az első olyan célra (A nemből C nemesig), ahol nincs családtagja az első helyen, és veled családtagot tud cserélni. Ha nincs ilyen helyszín, akkor megnézi a célokat, hogy hol tud veled családtagot cserélni. Ha nincs ilyen hely, akkor megtartja a gyűrűjét.

Strozzi Giovanni fordulójában (3, 6, 9) passzol, amint 3, vagy kevesebb ideje maradt, ha van családtagja Giovanni célhelyszínén.

Ha már passzolt: Akkor a leghátrébb lévő családtagját

kicseréli az 1 mezővel előtte lévővel (ha a te családtagod mögött van).

Ha nem tudja letenni a gyűrűjét, vagy már végrehajtotta az összes lehetséges cserét, akkor 1/2/3 GYP-t kap, az 1-3 / 4-6 / 7-9 fordulóban.

Az őrszabály ugyanúgy érvényes Strozzira is, amikor a Contessina kémeihez vagy Giovanni kidobójához megy. De nem kap jutalmat Cosimo kísérőnél (kivéve a 2 GYP-t, amit akkor kap, amikor te átlépsz rajta). Minden saját kísérőddel, akivel átlépsz rajta 1 GYP-t nyer (valamint 1 időt).

NEMES MOZGATÁSA

Strozzi az első helyért a szokásos módon pontot kap. Ha Strozzi botránykártyát kap, akkor a megfelelő nemes paklijáról dobja a felső kártyát, és kap 1 időt.

NEMES PONTOZÁSA

Strozzi a szokásos módon pontot kap a Cosimónál és a Contessinánál. Giovanninál el kell költeni a megadott időt, hogy jutalmat kapjon. Ha nincs elég ideje, akkor elkölt annyit, amennyije van, és pontot kap. Ha 0 ideje van, akkor nem kap pontot.

TAKARÍTÁSFÁZIS

Tedd félre Strozzi paklijának felső 3 kártyáját, és keverd egy pakliba a dobópakliját és a megmaradt kártyáit, majd tedd az előbb félrerakott 3 kártyát a pakli tetejére.

A fázis többi lépését a szokásos módon hajtsd végre.

STROZZI KÁRTYÁI



1-5-ös kártya: Bálba küldés (3 idő)

Ezek a kártyák az A, B vagy a C nemes helyszínére utalnak. Hajtsd végre az alábbi akciók egyikét a helyszínen, attól függően, hogy az kinek a célhelyszíne.

Cosimo: Küldj ide 1 elsőbálozót (az adott színben), és léptesd előre a sorban a lehető legmagasabb mezőre a rangidősség betartásával.

Contessina: Küldj 1 hölgyet az adott színben.

Giovanni: Küldj 2 elsőbálozót (1 narancsot és 1 kéket).

Ha a helyszín tele van, akkor lépj a következő nemes célhelyszínére, szükség esetén A után a C-re. Ha nincs szabályos célhelyszín, akkor kövesd visszafelé a nemes mozgató nyilakat az A nemes célhelyszíntől addig, amíg nem találsz egy olyan helyszínt, ahova Strozzi elküldhet egy családtagot.

Ha az 5-ös kártyát húzod, akkor abból a színből tegyél le családtagot, amiből Strozzinak kevesebb van a játéktáblán. Holtverseny esetén te döntesz.

Ha Strozzi olyan családtagot szeretne küldeni, akiből nem maradt több

- Vedd le az adott szín összes beküldött, nem nemes célhelyszínen lévő családtagját, és tedd vissza a készletébe.
- Tedd le a családtagot a megadottak szerint.

Ha nincs olyan családtag, aki így levehetővé válik, akkor ne tegyél semmit.

6-os kártya: Eljött a bál ideje (0 idő)

Strozzi elkölti az összes idejét, majd passzol.

Ha a fordulóban Strozzinak ez az első felfedezett kártyája, akkor ne hajtsd végre. Húzz egy új kártyát, ezt pedig keverd vissza a húzópakliba. Ha ez Giovanni fordulója, akkor passzolás előtt 3 kivétellel elkölti az összes idejét.

7-es kártya: Az én barátom (3 idő)

Léptesd elő Strozzi egyik elsőbálozóját (bármelyik szín) hölgygé, az A nemes célhelyszínén, ha lehetséges. Máskülönben ezt a B vagy a C nemes helyszínén tedd meg.

Ha Strozzi egyik hölgye már a kérdéses célhelyszínen van, ha nincs elsőbálozó, és/vagy ha nincs több elérhető hölgy, akkor ehelyett léptesd elő a hölgyet maestrová.

Hiányzó családtagnál lásd a korábbi szövegdoboz szabályát. Ha egyik célhelyszínen sincs családtag, akkor helyette hajtsd végre egy hencégésakciót (lásd lentebb).

8-as és 9-es kártya: Hencégés (2 idő)

Strozzi végrehajt egy hencégést az A nemes aktuális helyszíne utáni 1. helyszínen (követve a nemes mozgató nyilakat).

- Az 1-3. fordulóban a hencégéslapkán lévő GYP-k kétszeresét kapja, és az adott színű hencégésjelzőt a legalsó mezőre teszi.
- A 4-6. fordulóban **háromszor** kapja meg a megadott GYP-t, és a jelzőt a középső mezőre teszi.
- A 7-9. fordulóban **négyszer** kapja meg a megadott GYP-t, és a jelzőt a legfelső mezőre teszi.

Nem kell teljesítenie a feltételeket, és családtagjának sem kell ott lennie.

Ha nem tud hencégni, mert a mező foglalt, akkor addig lépked a nemes mozgató nyilak mentén, amíg nem talál egy helyszínt a hencégéshez, és azt használja.

10-es kártya: Egy ör beküldése (2 idő)

Strozzi beküld egy őrt a B nemes címerére a B nemes célhelyszínén (vagy Cosimo esetén közvetlenül elé).

Ha a mező foglalt, akkor addig követi visszafelé a nemes mozgató nyilakat, amíg nem talál egy olyan helyszínt, ahova leteheti az őrt. Ha nincs ilyen mező, vagy ha ez a 9. forduló, akkor adj Strozzinak 2 GYP-t.

A JÁTÉKVÉGE

Mindketten pontokat kaptok az időért (és a tervekért) a szokásos módon. Ha több GYP-d van, mint Strozzinak, te győztél!

A NEHÉZSÉGI SZINT BEÁLLÍTÁSA

A könnyebb játékhöz próbáld ki ezeket a módosításokat:

- Strozzi 2x-es / 3x-os / 4x-es pontok helyett 1x-es / 2x-es / 3x-os pontokat kap a hencégésnél.
- Strozzifordulónként 1 időt kap (de soha nem lehet 4-nél kevesebb ideje).
- Strozzi nem kap időt a hencégésért a nemes mozgató alatt.
- Strozzi nem rak le őrkét az előkészületek alatt.
- Strozzi csak 1/2 GYP-t kap, ha nem tud időt fizetni Giovanninál.

Ha túl könnyűnek találod a küzdelmet, akkor ezeket a módosításokat próbáld ki:

- Ha elsőként passzolsz, nem kapsz jutalmat, amikor újra a te köröd jön.
- Strozzi 2 GYP-t kap minden megmaradt idejéért a 6-os kártya végrehajtásánál.
- Strozzi kap +1 időt fordulónként (de nem lehet 9-nél több ideje).
- Ha Strozzi passzol elsőként, akkor a passzolásakció után kap 2 időt.
- Az előkészületeknél adj Strozzinak egy képpel lefelé fordított tervet, és azt a játék végén pontozd le.
- Nem léphetsz azon útvonalak mentén, amiken Strozzinak őre van.

HENCEGÉSLAPKÁK

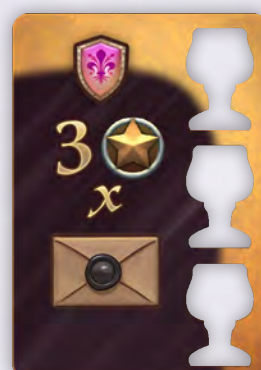
Minden hengegésnek más feltétele van. Ezeket most részletezzük:



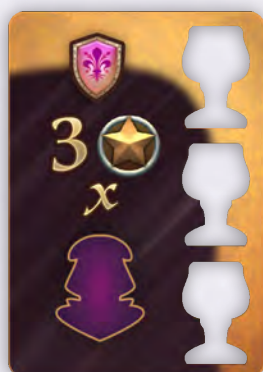
A befolyásoló: 5 GYP minden egyes, a játéktáblára tett hölgyedért és maestrodért.



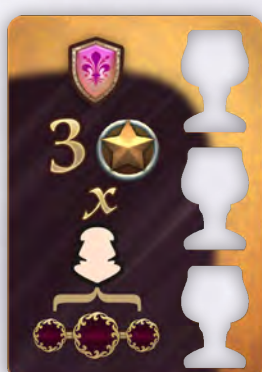
Hangoskodó: 3 GYP minden egyes lerakott hengegésjelződért, beleértve ezt is.



Botrányos: szintől függetlenül 3 GYP a kezében lévő minden egyes botránykártyáért.



A parti lelke: 3 GYP minden első helyért, amit elfoglalsz.



Utcai hitelesség: 3 GYP minden családtagodért, aki a játéktáblán ezzel a helyszínnel azonos sorban van (ha például ez a hengegés a 7-es, a 8-as vagy a 9-es helyszínen van, akkor 3 GYP-t kapsz a 7-es, 8-as és 9-es helyszínen lévő minden családtagodért).



Felfelé törekvő: 3 GYP minden családtagodért, aki a játéktáblán ezzel a helyszínnel azonos oszlopban van (ha például ez a hengegés az 1-es, a 4-es vagy a 7-es helyszínen van, akkor 3 GYP-t kapsz az 1-es, 4-es és 7-es helyszínen lévő minden családtagodért).



Plusz egy: 4 GYP minden helyszínért, ahol 2 vagy több családtagod van.



Nagy költekező: 3 GYP minden ajándékért, amit (összesen) a nemeseknek adtál.



Mindent figyelő szemek: 2 GYP minden helyszínért, ahol van legalább 1 családtagod.

PÉLDA A JÁTÉK MENETÉRE

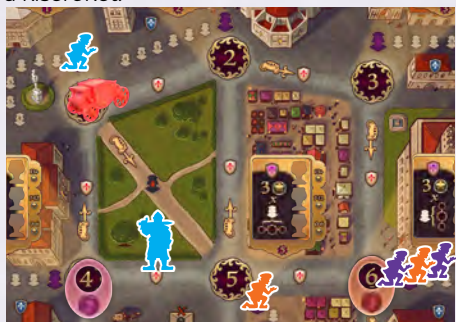
Nézzük meg, hogyan zajlik a Florence játék egy fordulója, hogy világossá váljon a játék menete.

3 játékos játszik: **kék** (a kezdőjátékos), **narancs** és **lila**. Az első forduló előtt, fordított kör sorrendben (**lila**, **narancs** majd **kék**), minden játékos ingyen bálba küld egy elsőbálozót.



Mivel Cosimo ebben a fordulóban a 6-os helyszín felé tart, ezért **lila** a 6-os helyszínre teszi az elsőbálozóját.

Narancs az 5-ös helyszínre teszi. Amellett, hogy mind a 3 célhelyszínhez közel van, még Cosimo útja is átmegy rajta, ami hasznos lesz a nemes mozgathatás pontozásánál. Végül **kék** Cosimo hintója mellé teszi az elsőbálozóját, abban bízva, hogy hamar ajándékokat adhat neki, és így használhatja a kísérőket.



Most kezdődik az 1. forduló. Mindenki 12 idővel kezdi a játékot.

Kék elhasznál 2 időt, hogy ajándékot adjon Cosimónak. Így lerakhat egy őrt kíséretnek a 4-es és az 5-ös helyszín közé. Úgy gondolja, hogy **lila** és **narancs** a 4-esre fog menni, és ez **kéknek** minden egyes alkalommal 2 GYP-t adna.

Narancs fizet 4 időt, hogy egy elsőbálozót küldjön a 6-osra. Amellett, hogy a következő célhelyszín mellett van, jól jön majd az 5-ös helyszínen lévő Utcai hítelesség hengegésnél.

Lila fizet 4 időt, és szintén egy elsőbálozót küld a 6-os helyszínre. A legtöbbet szeretné kihozni ebből a pontozásból! Mivel **narancs** már tett oda elsőbálozót, **lila** elsőbálozója beáll a sor végére.

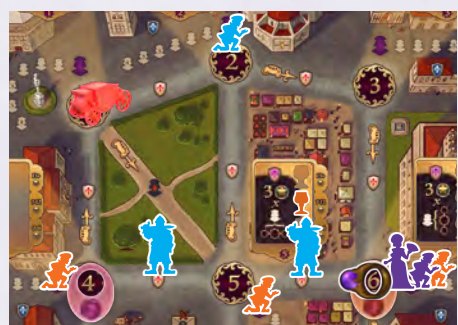
Az akciók után **kéknek** 10, **narancs**nak és **lilának** 8-8 ideje maradt.



Mindenki végrehajtott 1 akciót, ezért újra a **kéken** a sor. **Kék** odaadja a 2. ajándékot Cosimónak. Mivel korábban már adott neki egyet, ezért a költség most 3 idő (2+1). Ez alkalommal az őrt az 5-ös és a 6-os helyszín közé teszi, remélve, hogy sokat kihozhat **narancs** és **lila** mozgásából, amikor ők majd a Contessával való találkozáshoz lépkednek. **Narancs** fizet 4 időt, hogy egy elsőbálozót küldjön a 4-es helyszínre.

Lila megnézi a nemestártsát: Cosimo pontozásánál a második mező 3-mal több GYP-t ér, mint a 3. Úgy dönt, hogy az új elsőbálozóját 5 időért hölgygé lépteti elő. A hölgy a sor elejére lép. Ez hasznos lesz a következő fordulóban a Contessina pontozásánál, mivel ő csak a hölgyeket és a maestrókat fogja pontozni.

Az akciók után **kéknek** 10, **narancs**nak 4, **lilának** pedig 3 ideje maradt.



Kék 1 időért az elsőbálozójával a 2-es helyszínre lép, ez Cosimo útjába esik, miközben a 6-os felé megy, és bónuszt fog adni az itt lévő első helyért.

Narancs beveti az elsőbálozóját egy hengegés akcióval 1 időért. Az 5-ös helyszínen lévő Utcai hítelesség hengegés 3 GYP-t ad **narancs** minden, az adott helyszínen, és az azzal azonos sorban lévő helyszíneken álló családtagjaiért. Jelen esetben 3, ami 9 GYP-t ér.

3 szabad mező van a hengegés lapján. **Narancs** a jelzőjét a középső mezőre (7-12 GYP) teszi (9 GYP-t kapott). **Kéknek** és **lilának** ezzel a hengegéssel 13+ GYP-nél többet kell szereznie, hogy a felső mezőre léphessenek, de jelenleg ezért ugyanannyi vagy kevesebb pontot kapnának, és csak az alsó mezőt foglalhatnák el. Nem kapnának semmit a nemes mozgathatás során!

Lila passzol, szeretne egy kis időt megspórolni a következő fordulóra, és nem szeretné, ha **narancs** a passzolásgyűrűjét a 6-os mezőre tenné, és ellopná az elsőbálozó pozícióját! Mivel ő passzolt először, kap 2 időt.

Most **kéknek** 6, **narancs**nak 3, **lilának** pedig 5 ideje van.



Kéknek még ideje, ezért 4-et elhasználva a 2. elsőbálozóját a 3-as helyre küldi, és biztosít magának még egy első helyért járó bónuszt.

Narancsnak az 5-ös helyszínen kell maradnia, hogy amikor Cosimo megérkezik, megkapja a botránykártyát a hengegésért, ezért passzol.

Lila már passzolt, ezért bónuszt kap. Úgy dönt, 1 időt kér.

Kéknek 2, **narancs**nak 3, **lilának** pedig 6 ideje van.

Ezután **kék** is passzol.

Mivel **kék** is passzolt, az akciófázis véget ér, így **narancs** és **lila** ez alkalommal nem kap bónuszt.

Következik a nemes mozgathatás fázis.



Cosimo a 6-os helyszínre lép, miközben:

5-ös helyszín: **Narancs** megkapja az első hely bónuszát (1 GYP), és kap 1 botránykártyát Cosimo paklijából a hengegésért.

2-es és 3-as helyszín: **Kék** kap 1 GYP-t az első helyért.

4-es helyszín: **Lila** kap 1 GYP-t az első helyért.

Következik a nemes pontozás:

Cosimo feltétel nélkül pontokat ad a célhelyszínen összegyűlt családtagokért.

Lilának van egy hölgy az első helyen és egy elsőbálozója a 2. helyen, ez 11, illetve 7 GYP-t ér.

Lila 18 GYP-t kap.

Narancs elsőbálozója a 3. mezőn áll, ő 4 GYP-t kap.

Az első forduló végén **kéknek** 2 GYP-je van (de a következő fordulóban akár 14 GYP-t is szerezhet a kísérőivel!), **narancs**nak 14, **lilának** pedig 19 GYP-je van!

BOGRÁNYKÁRTVÁK



Cosimo



Contessina



Giovanni

Figliolo,

-2



Tegyél le egy őrt bárhova a játéktáblára, még akkor is, ha játékosársadnak van már ott őre.

A 3 őrtípus bármelyikét leteheted. A már ott lévő őr nem mozdul, és a hatása változatlan.

Carissima,

-2*



Adj 1 ajándékot egy tetszőleges nemesnek helyszíntől függetlenül. Fizesd ki a szokásos költséget (2+1 a nemesnek adott ajándékonként). Nem kell a nemes hintójával azonos helyszínen lenned.

Messere,

-2



Vegyél le 1 hengegésjelzőt a játéktábláról, és tedd vissza a játékterületedre.

A hengegésért kapott GYP-jeidet **nem** veszted el. Egy későbbi akcióval újra végrehajthatod ezt a hengegést.

Figliolo,

-2



Lépj 1 bálba küldött családtagoddal egy tetszőleges helyszíntre (bármekkora távolságra lehet).

A kíséрокet ne vedd figyelembe.

Carissima,

-3



Cseréld ki egy családtagodat egy oldalszomszédos helyszínen lévő, alacsonyabb rangú családtaggal (bárkiével). A kicserélt családtag úgy áll be a sorba, mintha oda lépett volna.

Messere,

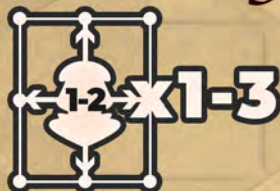
-2



Cseréld ki a sorban bármelyik 2 családtagot, a rangidősség betartásával.

Figliolo,

-3



Lépj 1-2 családtagod mindegyikével 1-3 mezőt.

A szokásos szabályok érvényesek.

Carissima,

-3



Léptess elő egy elsőbálozót hölgygé.

Messere,

+3



Vedd le végleg egy családtagodat a játéktábláról.

Megjegyzés: Ez a kártya idővesztés helyett 3 időt ad. Tedd vissza a családtagot a dobozba, őt többet nem fogadhatod fel.

Figliolo,

-2



Küldj bálba egy elsőbálozót egy olyan helyszíntre, ahol van már egy hölgyed vagy egy maestród.

Carissima,

-2



Lépj előre 1 családtagoddal a sorban, amennyire a rangidősség megengedi.

Messere,

-1



Hajtsd végre a játéktáblán lévő bármelyik hengegést, helyszíntől függetlenül.

Nem kell, hogy legyen ott családtagod. Üres helynek kell lennie, és nem lehet ott korábban lerakott hengegésjelző.