

A fejedelem (Il Principe)



Tervezte: Emanuele Ornella

Kiadja: Mind the Move

info@mindthemove.com

www.mindthemove.com

2-5 játékos részére,
10 éves kortól,
játékidő kb. 60-90 perc

Játékötlet

A játék a reneszánsz idején játszódik, és a játékosok egy-egy jelentős itáliai családot (Medici, Visconti, Carraresi, d'Este, Gonzaga) irányítanak. Minden család arra törekszik, hogy ők építsék meg a városokban a legnagyobb épületeket, így a különböző területeken – kultúra, vallás, politika, nemesség, üzlet – ők lesznek a legbefolyásosabbak. A családok befolyásukat nem csupán a városokra, hanem a régiókra is kiterjesztik.

Tartozékok

- 100 építési kártya: 20 zöld (egyetem), 20 fehér (katedrális), 20 vörös (városháza), 20 kék (kastély), 20 sárga (piactér)
- 15 városkártya
- 5 családkártya
- játéktábla, amin található:
 - Észak-Itália térképe, 6 régióra osztva, 15 várossal
 - pontozósáv
 - a szereplapok helyei
- 10 szereplap, mind az 5 színben kettő: egy főbb szerep és egy alárendelt szerep
- 40 érme (33 1-es, 7 5-ös)
- 60 pajzs (minden családnak 12)
- a fejedelem

A térkép

A térképen a reneszánsz korabeli Észak-Itália látható, és ezen belül:

- **6 régió:** a kisvárosok egy régióhoz tartoznak, a közepesek kettőhöz, a nagyvárosok pedig háromhoz
- **15 város:** 5 kisváros van (Siena, Orvieto, Velence, Verona, Perugia), 5 közepes (Urbino Padova, Lucca, Milánó, Bologna), és 5 nagyváros (Mantova, Firenze, Ferrara, Pisa, Rimini); minden városhoz tartozik egy városkártya



Velence az A régióhoz tartozik, Padova az A-hoz és a B-hez, míg Ferrara az A-hoz, a B-hez és a C-hez.

A városkártyák

A városkártyákon az alábbi információk szerepelnek:

- a város neve
- a városért járó győzelmi pontok, amit a város fejlesztője kap: ez a kisvárosoknál 4, a közepeseknél 6, a nagyvárosoknál pedig 8 győzelmi pont
- az építési költség (aranyban), amelyet a város fejlesztőjének ki kell fizetnie
- a pajzsok száma, amelyeket a város fejlesztője lerakhat a várossal szomszédos régiókra
- az épületek ikonjai, amelyeket a játékos megépít a városban: ennyi és ilyen kártyákat kell leraknia ahhoz, hogy építkezhesen a városban



A szereplapok

szín	főbb szerep	alárendelt szerep	különleges képesség
zöld	doktor	magiszter	a játékos egy előtte lévő, képpel lefordított, nem-zöld építési kártyát képpel felfelé fordít
fehér	püspök	prédikátor	a játékos kap 1 győzelmi pontot
vörös	tanácsos	írnok	a játékos húz egy építési kártyát a pakliból
kék	nemesúr	lovag	a játékos lerak 1 pajzsot egy tetszőleges régióra
sárga	bankár	kereskedő	a játékos kap 2 aranyat

Előkészületek

Az építési kártyákat jól meg kell keverni, majd építési pakliként az asztalra letenni.

A városkártyákat is jól meg kell keverni, és külön pakliban lerakni. A legfelső 4 városkártyát fel kell csapni az asztalra: ezekben a városokban lehet építkezni.

Az érméket a bankba kell tenni.

A szereplapokat a játéktábla megfelelő mezőire kell tenni, a színek szerint; a főbb szerepek kerülnek a felső, az alárendelt szerepek az alsó sorba.

Minden játékos választ magának egy családot, elveszi annak családkártyáját és maga elé teszi, majd magához veszi a család címereit. E címerek közül egyet mindenki a pontozósáv 0-s mezőjére rak.

Választani kell egy kezdőjátékost (például azt a játékost, aki utoljára evett olasz ételt), és ő megkapja a *fejedelem* jelzőjét. A továbbiakban mindig arra a játékosra hivatkozunk mint *fejedelemre*, akinél ez a jelző van.

A játék menete

1. fázis

Először a *fejedelem*, majd az óramutató járása szerint sorban a többiek:

- Kap 5 aranyat a bankból.
- Húz 5 építési kártyát a pakliból, amikett a kezébe vesz.
- A kezében lévő építési kártyák közül választ kettőt, és ezeket képpel lefelé lerakja az asztalra (nem szükséges az éppen most húzott kártyák közül választani).

Az, hogy kinek mennyi pénze van, titkos.

2. fázis

Az összes, képpel lefelé lerakott építési kártyát képpel felfelé kell fordítani, és színek szerint csoportosítani. Ezután minden kártyacsoportot aukcióra kell bocsátani, méghozzá mennyiségi sorrendben, vagyis minél kevesebb kártya van egy csoportban, annál előbb kerül a csoport aukcióra. Egyenlőség esetén a színek sorrendje számít (zöld, fehér, vörös, kék, sárga).

Példa: 4 játékos esetén az 1. fázisban 8 kártya került az asztalra. Ez legyen most 3 zöld, 2 fehér, 2 vörös és 1 sárga. A kártyacsoportok aukcióra bocsátásának sorrendje: sárga, fehér, vörös, zöld. Mivel ugyanannyi fehér és vörös kártya van, közöttük a színek sorrendje dönt.

Az aukciót a *fejedelem* bal oldali szomszédja kezdi, és a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. (A kezdőlicitnek legalább 1-nek kell lennie.)

A soron következő játékos vagy licitál, vagy passzol (ez a licitet kezdő játékosra is igaz). Ha mindenki passzol, akkor ez a kártyacsoport kikerül a játékból.

Az új licitnek mindig felül kell licitálnia az előzőt. A licit addig folyik, amíg egy játékos kivételével mindenki nem passzol. Ekkor a licit győztese:

- befizeti licitjét a bankba;
- a kezébe veszi a liciten elnyert építési kártyákat;
- ő lesz a *fejedelem*;
- a játékos, ha akar, építkezhet egy városban (*lásd ott*).

Egymás után az összes kártyacsoportot aukcióra kell bocsátani.

Egy játékos több aukcióban is részt vehet, és több aukciót is nyerhet.

3. fázis

Először a *fejedelemnek*, majd sorban a többi játékosnak lehetősége van arra, hogy:

- építkezzen egy városban,
- VAGY
- kártyákat rakjon le a kezéből.

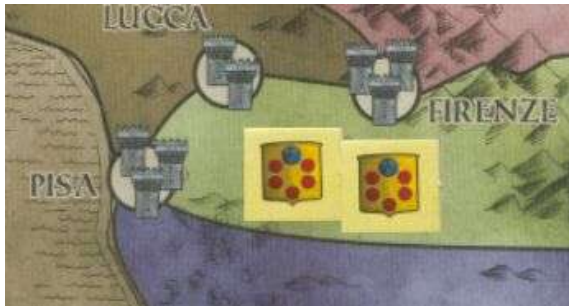
Építkezés egy városban

Fontos: Az első fordulóban nem lehet városban építkezni.

Csak a képpel felfelé felcsapott városkártyák közül lehet választani.

Az építkező játékos:

- Választ magának egyet a felcsapott városkártyák közül, és azt maga elé lerakja.
- Minden, a városkártyán látható ikonért lerak a kezéből maga elé egy megfelelő színű építési kártyát. A kisvárosok kártyáin 3 épületikon van, így azokhoz 3 építési kártya kell; a közepes városok kártyáin 4 épületikon van (ebből 2 azonos), így azokhoz 4 építési kártya kell. A nagyvárosok kártyáin 5 épületikon van (ebből 2 azonos), így egy nagyvároshoz 5 megfelelő építési kártyát kell lerakni. A játékos a kártyákat a kezéből rakja le az asztalra, maga elé.
- A lerakott kártyákat színek szerint kell csoportosítani.
- Befizeti a városkártyán látható arany mennyiséget a bankba. A kisváros esetében ez 3, a közepeseknél 4, a nagyvárosoknál 5.
- Annyi győzelmi pontot kap, amennyi a városkártyán látható.
- Lerakja 1 (kisváros) vagy 2 (közepes város és nagyváros) pajzsát a térképre. Csak olyan régióra lehet címet lerakni, amely szomszédos az adott várossal. A játékos eldöntheti, hogy 2 címer esetén hogyan osztja meg azokat a régiók között (rakhatja mindkettőt ugyanarra a régióra, de rakhatja különbözőekre is). Ha a játékosnak már nincsen címere, mert mind fenn van a térképen, nem rak le újabb címet.



Példa: Jenő (a Medici-játékos) Firenzében akar építkezni. Fizetnie kell ehhez 5 aranyat, és le kell raknia a kezéből 2 egyetemet (zöld), 1 városházát (vörös), 1 kastélyt (kék) és 1 piacteret (sárga). 6 győzelmi pontot kap. Fogja 2 címerét és lerakja azokat a Firenzével szomszédos régiókra (barna, lila, zöld). Úgy dönt, hogy mindkét címerét a zöld régióra rakja.

Minden játékos, akinél olyan szereplap van, amelynek színében épült épület a városban, győzelmi pontokat kap:

- minden megfelelő színű főbb szerepért 2 győzelmi pont jár;
- minden megfelelő színű alárendelt szerepért 1 győzelmi pont jár.

Minden színért csak egyszer jár győzelmi pont. Az építkező játékos csak a kártyán jelzett győzelmi pontokat kapja meg, neki nem jár a nála lévő szereplapokért plusz győzelmi pont.

Példa: Anita Luccában építkezik: 2 katedrális (fehér), 1 kastélyt (kék) és 1 városházát (vörös). Krisztina, akinél a püspök (a főbb fehér szerep) 2 győzelmi pontot kap, nem 4-et. Péter, akinél a prédikátor van (alárendelt fehér szerep), valamint a nemesúr (főbb kék szerep), 1 győzelmi pontot kap a fehér, és 2-t a kék épület miatt. Barbara csak a városkártyán szereplő győzelmi pontokat kapja meg.

Ezután az elvett városkártya helyett újat kell felcsapni, így mindig négy városkártya közül lehet választani.

Tanács: Elsősorban a városokban történő építkezéssel, másrészt a szerepek birtoklásával lehet győzelmi pontokat szerezni. Nem szabad lebecsülni a szerepek birtoklásának fontosságát!

Kártyák lerakása

A játékos építési kártyákat rak le a kezéből az asztalra, maga elé. A lerakott kártyákat mindig színük szerint kell csoportosítani.

A játékos, ha a 3. fázisban kártyákat rak le, bármennyi építési kártyát lerakhat, de csak egy színből.

Megjegyzés: Az építkezések során lerakott és a kézből külön lerakott kártyák ugyanoda kerülnek, és mind számít a szerepek szétosztásánál. Így például a játék első részében nagyon jól járhat az a játékos, aki felépít egy várost, mert 3-5 kártyát rak le, 3-4 különböző színben, és ezzel akár több szerepet is elnyerhet.

4. fázis

A játékosok visszarakják a náluk lévő szereplapokat a játéktáblára. Ezután színsorrendben haladva (zöld, fehér, vörös, kék, sárga) sorban meg kell határozni, ki kapja a főbb és az alárendelt szerepeket. Ennek eldöntésénél a játékosok előtt képpel felfelé lerakott kártyák számítanak:

- Ha egy színből egy játékos rendelkezik a legtöbb kártyával, ÉS egy másik a második legtöbbel, akkor ők megkapják a főbb, illetve az alárendelt szerepet.

Példa: Jenő előtt 4 kék építési kártya van, Krisztina előtt 2, Péter és Anita előtt pedig 1. Mivel Jenőnek van a legtöbb (4) és Krisztinának a második legtöbb (2) építési kártyája, Jenő megkapja a főbb kék szerepet, Krisztina pedig az alárendelt kék szerepet.

- Ha egy színből egy játékos rendelkezik a legtöbb kártyával, ÉS a második helyen holtverseny van, akkor a legtöbb építési kártyával rendelkező játékos megkapja a főbb szerepet, a holtversenyben érintett játékosok pedig aukción döntenek el, melyiküké lesz a szerep.

Példa: Jenő előtt 4 kék építési kártya van, Krisztina és Péter előtt 2, Anita előtt pedig csak 1. Mivel Jenőnek van a legtöbb kártyája (4), ő kapja meg a főbb kék szerepet. A második helyen holtverseny van Krisztina és Péter között, így ők licitálnak majd az alárendelt kék szerepre. Anita nem kap semmit, és nem vehet részt az aukción.

- Ha egy színű holtverseny van annak tekintetében, hogy ki rendelkezik a legtöbb építési kártyával, a főbb szerep az érintettek közt aukcióra kerül. Az alárendelt szereplap a játéktáblán marad, azt nem kapja meg senki.

Példa: Jenő, Péter és Krisztina előtt egyaránt 3 kék építési kártya van, Anita előtt pedig csak 1. Ebben a fordulóban csak a főbb kék szerep kerülhet játékoshoz, az alárendelt kék szereplap mindenképp a játéktáblán marad. Az aukció a főbb kék szerepért folyik, Jenő, Péter és Krisztina részvételével.

- Előfordulhat, hogy bizonyos szereplapok a játéktáblán maradnak, azokat nem szerzi meg senki. Egy játékos bárhány szerepet birtokolhat (persze, csak eltérő színűeket).

Az aukciók a kártyacsoportok aukcióinak szabályait követik, azzal a különbséggel, hogy csak a holtversenyben érintett játékosok vehetnek részt rajta. A licitet a fejedelemhez balról legközelebb ülő érintett kezdi, licitál (legalább 1-et) vagy passzol; a többiek is vagy licitálnak, vagy passzolnak; minden licitnek magasabbnak kell lennie az előzőnél; a licit győztese befizeti licitját a bankba, elveszi a szereplapot, és ő lesz a fejedelem. Ha mindenki passzol (senki sem licitál), a szereplap a játéktáblán marad.

Amikor egy játékos megszerez egy főbb szerepet, megfelelő színű építési kártyáinak felét, felfelé kerekítve, képpel lefelé kell fordítania. Alárendelt szerep megszerzésekor nem kell kártyát képpel lefelé forgatni.

Példa: Jenő, 3 képpel felfelé lévő kék építési kártyájának hála, megkapja a főbb kék szerepet. Ekkor 3 kék kártyája közül 2-t (a 3 fele, felfelé kerekítve) képpel lefelé kell fordítania. Az alárendelt kék szerepet, 2 kék építési kártyája miatt, Krisztina kapta; ő nem fordít le kártyát.

A játékos, aki megkap egy főbb vagy egy alárendelt szerepet, azonnal végrehajtja annak speciális képességét (lásd fentebb): először az a játékos, aki a főbb szerep, azután az, akié az alárendelt.

(Ez különösen a zöld szerepeknél fontos. Amint megkap egy játékos egy zöld szerepet, egy képpel lefelé lévő nem-zöld építési kártyáját képpel felfelé fordíthatja. Mivel ez még a többi (fehér, vörös, kék, sárga) szerepek kiosztása előtt megtörténik, könnyen meglehet, hogy a játékos a megfelelő kártya visszafordításával még egy szerepet szerezhet magának.)

Megjegyzés: A főbb és az alárendelt szerepek képessége ugyanaz. Az alárendelt szerepek annyiban jobbak, hogy megszerzésükkor nem kell kártyákat képpel lefelé forgatni; azonban egyrészt könnyebb elérni, hogy valaki első legyen, mint azt, hogy második, másrészt pedig a főbb szerepek 2 győzelmi pontot adhatnak építkezéseként, az alárendelték pedig csak 1-et.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha:

1. Az első fázis kezdetén 4-nél kevesebb városkártya van az asztalon felcsapva. Ekkor a játék azonnal véget ér.
2. Az 1. fázis végén a pakliban kevesebb építési kártya van, mint
 - 3 játékos esetén 12;
 - 4 játékos esetén 16;
 - 5 játékos esetén 20.

Ekkor ez a forduló az utolsó lesz, és ebben:

- elmarad az 1. forduló (pénzosztás, építési lapok húzása, középre beadása), valamint
- a 2. fázis elején fel kell csapni kétszer annyi kártyát, mint amennyi a játékosok száma, és ezeket kell aukcióra bocsátani. Ha nincs elég kártya, akkor a maradékot mind fel kell csapni.

Végso kiértékelés

A már begyűjtött győzelmi pontokhoz a játékosok még további pontokat kapnak:

- Minden, a játékosnál lévő főbb szerepért 2 győzelmi pont jár.
- Minden, a játékosnál lévő alárendelt szerepért 1 győzelmi pont jár.
- Minden játékosnál meg kell nézni, hogy az öt színből melyik az a szín, amelyből a legkevesebb kártya van előtte: ennyiszor 2 győzelmi pontot kap. Itt nem számít, hogy a kártya képpel felfelé vagy lefelé van-e előtte. *(Példa: Jenőnek sárga kártyája nincs lerakva, így 0 győzelmi pontot kap. Krisztinának minden színből legalább 3 kártyája van lerakva, de vörösből csak 1, így 2 győzelmi pontot kap. Péternek minden színből 4 kártyája van lerakva, így 8 győzelmi pontot kap.)*
- A játékos, akinek a legtöbb pénze van, 2 győzelmi pontot kap (holtverseny esetén minden érintett megkapja a 2 győzelmi pontot).
- A játékos, akinek a kezében a legtöbb építési új kártya van, 2 győzelmi pontot kap (holtverseny esetén minden érintett megkapja a 2 győzelmi pontot).
- Végül sorban ki kell értékelni a régiókat:
 - ◆ Ha egy régióban a legtöbb címer tekintetében két vagy több játékos között holtverseny van, minden érintett 5 győzelmi pontot kap. A többiek nem kapnak ebben a régióban győzelmi pontot.
 - ◆ Ha egy régióban egy játékosnak van a legtöbb címere, ő 5 győzelmi pontot van, az a játékos pedig, akinek a második legtöbb címere van, 2 győzelmi pontot kap. Ha a második helyen van holtverseny, minden érintett megkapja a 2 győzelmi pontot.



Példa: A zöld régióban (Pisa, Lucca, Firenze, Rimini, Urbino) a Viscontiaknak van a legtöbb címerük (3), így ők 5 győzelmi pontot kapnak; a Medicieknek a második legtöbb (2), így ők pedig 2 győzelmi pontot kapnak. A Gonzagáknak (1 címer) nem jár semmi. A lila régióban (Pisa, Urbino, Perugia, Orvieto, Siena) a legtöbb címerrel a Mediciek és a Gonzagák rendelkeznek (2-2 címer), így mindkét család 5 győzelmi pontot kap. A második helyen a Viscontiak vannak 1 címerükkel, de nekik nem jár győzelmi pont.

Speciális szabályok 2 játékos esetén

A játékból el kell távolítani:

- az alárendelt szerepeket;
- minden színből 7 építési kártyát;
- 5 véletlen kisorsolt városkártyát (a játékosok nem tudhatják, mely kártyákat rakták vissza a dobozba).

Az 1. fázis során mindkét játékos 5 kártyát húz, és 3 kártyát ajánl fel aukcióra, valamint mindketten 6 aranyat kapnak.

A második „játék vége”-feltétel akkor teljesül, ha az 1. fázis elején az építési kártyák paklijában kevesebb, mint 10 kártya van. Ekkor a 2. fázis elején onnét 6-ot (vagy ha a nyi nincs, az összeset) fel kell csapni, és aukcióra boicsátani.

Thaur

2005.11.08.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu