



**Tervezte: Mario Papini**

**Kiadja: Zugames**  
[www.zugames.it](http://www.zugames.it)

2-5 játékos részére,  
12 éves kortól,  
játékidő kb. 45-90 perc

1338-ban Siena tanácsa megbízta a híres művészt, Ambrogio Lorenzettit, hogy készítsen egy freskón, amelyen a város és környéke, valamint az itt űzött foglalkozások láthatóak (*A jó kormányzás hatása a városban és vidékén – Gli effetti del buon governo in citta' e campagna*). Ez a festmény lesz majd a játéktér.

Először földművesek vagytok, akik birtokocskákat műveltek, és terményeiket árusítjátok a Via Francigena mellett. Ha sikerül elég aranyforintot összegyűjtenetek, akkor kereskedőkké váltok, kényelmesebb körülmények között élhettek, míg posztóval és fűszerrel kereskedtek szerte Toszkánában. De még van egy álmotok: hogy bekerüljete a várost irányító szervezetbe, a Kilencek Tanácsába (*Consiglio dei Nove*). Ehhez bankárokká kell válnotok, és pénzetekkel meg kell szereznetek a szenátorok támogatását. Célotok elérése érdekében támogathatjátok a művészeket, vagy hozzájárulhattok az új *Torre del Mangia* megépítéséhez. De vigyázat, mert mindenütt a többiek kelepcei rejtőznek, koldusok, tolvajok, a csapszékek leányai képében... Támogatáspontokat kell gyűjtenetek, melyek jelzik, mennyire elégedettek veletek a város lakói, és e pontok segítségével juthattok be a Kilencek Tanácsába; valamint a játék végén az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb támogatópontja van.

## Tartalom

- játéktábla
- 1 fekete bábu
- 35 színes korong (7-7 minden színből)
- 40 fakocka
- 93 kártya
  - 42 Sienakártya
  - 7 sorskártya (*Fato*)
  - 26 szenátuskártya (*Senesi*)
    - 12 db 1-es
    - 8 db 2-es
    - 4 db 3-as
    - 2 db 4-es
  - 8 művészkártya (1-től 8-ig számozva)
- játékszabály

## Előkészületek

A táblát körülvevő forintszalag 0-s mezőjére egy fakockát kell tenni, egy másikat pedig a játéktábla jobb felén a búzamezőre. Ez előbbi a fordulójelző, az utóbbi pedig annak jelzésére szolgál, hogy van egy eladó búza.



A fekete bábut – ami Calandrinót, a koldust jelképezi – a játéktábla bal felére, a *Banchi di Sotto* városrészre kell tenni.

Mindenki választ magának egy szint, és 3 korongot lerak maga elé: ez jelzi, hogy jelenleg még paraszti sorban van (ahogy mind magasabbra jut a társadalmi ranglétrán, úgy csökken majd az előtte lévő korongok száma).

Véletlen segítségével meg kell határozni a játéksorrendet, és e sorrend szerint mindenki lerakja egy korongját a 28-as forintmezőre (a korongok egymásra kerülnek) – illetéknépp jelezve, hogy kinek-kinek 28 aranyforintja van. Fontos, hogy akár most, akár a játék folyamán, amennyiben több korong van egymáson, **a feljebb lévő korong tulajdonosa számít gazdagabbnak.**

Megintcsak játéksorrendben mindenki lerakja egy korongját a kezdeményezési táblázat bal (vörös) oszlopába, az ottani mezőkre: a legszegényebb játékos a +0-sra, a második a +1-esre, és így tovább.

Külön-külön meg kell keverni a 7 sorskártját és a 26 szenátuskártját, és a paklikat a játéktábla mellé kell letenni.

A művészkártják közül ki kell keresni *Abrogio Lorenzettit*, majd a megkevert, képpel lefelé fordított pakliból ki kell venni még két kártját. E három kártját meg kell keverni, lerakni a játéktábla mellé, majd rájukrakni a másik öt művészkártját. Ez lesz a művészipakli.

A fő paklit azok a kártják alkotják, amelyeknek hátoldalán a Siena felirat látható. Ezek között összesen hét olyan van, amelyeken felül, baloldalt egy vörös csillag, valamint egy zöld 1-es, 2-es, 3-as, 4-es vagy 5-ös látható. Ezeket képpel felfelé kell kirakni az asztalra. A többi Sienakártját meg kell keverni, és ideiglenesen félrerakni.

Kezdődhet a nyitóaukción!

## A nyitóaukción

### A 7, képpel felfelé kirakott kártjára lehet licitálni.

Először a legszegényebb játékos (akinek korongja a kezdeményezési táblázat +0-s mezőjén van), majd sorra a többiek, a kezdeményezési táblázat szerinti sorrendben, választhatnak az alábbi két lehetőség közül:

- aukcióra bocsátják az egyik képpel felfelé kirakott kártját
- vagy
- nem kezdeményeznek aukciót.

Ha egy játékos úgy dönt, hogy nem bocsátja aukcióra az egyik kártját sem, akkor a nyitóaukción következő aukciójában nem vehet részt.

Az aukción úgy zajlik, hogy a játékosok gazdagsági sorrendben (a szegénytől a gazdagig, a kezdeményezési táblázat sorrendje szerint) licitálhatnak vagy passzolhatnak. Aki passzol, az ebben az aukción már nem licitálhat újra (akkor sem, ha korábban már licitált), viszont részt vehet a következő aukción, vagy kezdeményezheti azt.

Az aukción nyertese elveszi a kártját, és kifizeti licitját, vagyis annyi mezőt lép visszafelé a forintszalagon, amennyi győztes licitje volt.

A nyitóaukción addig tart, amíg akad olyan játékos, aki aukcióra akar bocsátani kártját. Ha már mindenki elpasszolja ezt a lehetőséget, a megmaradt csillagos kártjákat és a többi Sienakártját össze kell keverni, és belőlük új paklit alkotni.

Ha mind a 7 csillagos kártját megvették, akkor az új pakliban csak a félrerakott Sienakártják lesznek.

Végül a játékosok aszerint helyezik el korongjaikat a kezdeményezési táblázat mezőin, hogy mennyi aranyforintjuk van. A legszegényebb játékos korongja kerül a +0-ás, a második legszegényebbé a +1-es mezőre, és így tovább.

## A játék menete

A játék több fordulóból áll, a fordulók pedig három fázisból.

### 1. Új forduló

E fázisban csupán egy mezővel előrébb kerül a forintszalagon lévő kocka, annak jelzésére, hogy új forduló kezdődött. (A nyitóaukción befejeztével toljátok a kockát az 1-es mezőre, annak jelzésére, hogy kezdődik az első forduló.)

### 2. Kártyavásárlási fázis

E fázisban a játékosok vehetnek legfeljebb két kártyát, valamint aukción szerezhhetnek még egy csillagosat.

a) A játékosok korongjaikat aktuális vagyoni helyzetük szerint áthelyezik a kezdeményezési táblázat bal (vörös) oszlopának mezőin. **A legszegényebb játékos korongja kerül a +0-ás mezőre, a másik legszegényebbé a +1-esre, és így tovább.**

Ahogy már említettük, ha két vagy több játékosnak ugyanannyi aranyforintja van, akkor **minél feljebb van a korongjuk** (a forintmezőn a korongok egymáson vannak), **annál gazdagabbnak számítanak.**

b) A Sienapakliból fel kel csapni **kétszer annyi kártyát, mint amennyi a játékosok száma**, és belőlük egy sort kell alkotni az asztalon. Ha a pakli kifogyta, a dobott lapokat megkeverve új paklit kell alkotni.

c) Először a legszegényebb játékosnak, majd növekvő gazdagsági sorrendben a többieknek lehetőségük van rá, hogy **elvegyenek egyet a felcsapott, csillag nélküli kártyák közül, vagy passzoljanak.**

A kártyán látható vörös szám mutatja, hogy a játékosnak mennyi aranyforintot kell fizetnie ahhoz, hogy elvegye a lapot. Emellett a játékosnak még annyi forintot kell fizetnie, amennyi a kezdeményezése (0-3): vagyis a legszegényebb játékosnak csak a lap költségét kell megfizetnie, a második legszegényebbnek 1-gyel több forintot kell fizetnie, és így tovább.

Aki elvesz egy kártyát, az a forintszalagon lévő korongját a megfelelő számú mezővel hátrébbmozgatja.

**Fontos: a 0-s költségű kártyák mindenki, így a leggazdagabb játékos számára is ingyenesek.**

Ezután a fenti sorrendben és módon mindenki elvehet még egy csillag nélküli kártyát, vagy passzolhat. Mindig, amikor egy játékos elvesz egy kártyát vagy passzol, akkor a kezdeményezési táblázatban lévő korongját egy oszloppal jobbra csúsztatja. Akinek a korongja a jobb oldali oszlopban van, az már nem vehet el csillag nélküli kártyát ebben a fordulóban - vagyis egy játékos legfeljebb két csillag nélküli kártyát vehet el.

**Egy játékosnál sosem lehet 7 kártyánál több!** Akinek már van 7 kártyája, az nem vehet el újabb kártyát, és korongját nyomban a jobb oldali oszlopba kell átraknia.

*Példa: Anita, Jenő és Péter játszanak. Hat kártyát csaptak fel, ezek közül csak egy csillagos. Jenő a legszegényebb játékos, de neki már 7 kártya van a kezében, tehát nem vehet újabb kártyát. Korongját nyomban átcúsztatja a kezdeményezési táblázat jobb oldali oszlopába, annak jeleként, hogy ő végig passzol. A második legszegényebb játékos Anita a maga 27 aranyforintjával. Elvesz egy 2 aranyforintos kártyát, és a 24-es mezőre mozgatja vissza korongját (2 aranyforint a kártyáért, és még egy a kezdeményezési táblázaton elfoglalt pozíciója okán.) A kezdeményezési táblázatban lévő korongját egy oszloppal jobbra mozgatja. Péter egy 0-s kártyát vesz el, nem fizet érte semmit, és a kezdeményezési táblázatban lévő korongját egy oszloppal jobbra mozgatja. Megint Anitán a sor, de ő passzol. Korongját a kezdeményezési táblázat jobb oldali oszlopába mozgatja, annak jeleként,*

hogy ebben a fázisban már nem vásárolhat kártyát. Péter vesz egy 3 aranyforintos kártyát, amiért 5 aranyforintot kénytelen fizetni. Az ő korongja is a kezdeményezési táblázat jobb oldali oszlopába kerül, így a fázis véget is ér.

**d)** Ha már minden játékos korongja a jobb oszlopban van, és csak egy csillagos kártya van az asztalon, azt nyomban aukcióra kell bocsátani. Ha több csillagos kártya is van, akkor csak a legolcsóbbat (amelyiken a legkisebb zöld szám van) kell aukcióra bocsátani.

Először a legszegényebb játékos (akinek a korongja a +0-ás sorban van) licitálhat vagy passzolhat, majd sorban a többiek. Aki egyszer passzol, az a továbbiakban már nem licitálhat. A licit nyertese elveszi a kártyát, és kifizeti licitjét, visszaléptetve korongját a forintszalagon.

Ha egy játékosnak 7 kártya van a kezében, akkor nem vehet részt az aukcióban.

Ha senki sem veszi meg az aukcióra bocsátott kártyát, akkor az a dobott lapokhoz kerül, vagyis a játék során még újra előkerülhet.

*Példa: Jenő, minthogy 7 kártya van a kezében, passzol. Anita licitálhatna, de inkább passzol. Péter 1 aranyforintot ajánl a kártyáért, és minthogy más már nem licitálhat rá, annyiért meg is kapja.*

**e)** A további csillagos, de aukcióra nem bocsátott kártyák az asztalon maradnak, míg a megmaradt csillag nélküli kártyák a dobott lapokhoz kerülnek.

### 3. A cselekedetfázis

E fázisban egymás után kerülnek sorra a játékosok; az éppen soron lévő játékos társadalmi státusza és kijátszott kártyái alapján hajthat végre egy vagy több cselekedetet.

**a)** Az a játékos, akinek korongja a kezdeményezési táblázat +0-ás sorában van, határozza meg, hogy ki lesz ebben a fázisban a kezdőjátékos.

**b) A soron lévő játékos kijátszhat vagy eldobhat a kezéből annyi kártyát, amennyit csak akar** (lásd *Sienakártyák*). Ha csillagos kártyát játszik ki, az a továbbiakban nem használható, kikerül a játékból; ha azonban csupán eldobja azt, a kártya a dobott lapokhoz kerül, és még játékba kerülhet.

**c)** A kezdőjátékos után arra a játékosra kerül a sor, aki gazdagabb nála (a kezdeményezési táblázaton eggyel fölötte lévő sorban van a korongja), és így tovább. Ha a legszegényebb játékos még nem került sorra, akkor ő a leggazdagabb után következik, majd utána alkalmasint a második legszegényebb, stb. Minden játékosnak egyszer – de csak egyszer – sorra kell kerülnie.

*Példa: 5 játékos játszik. A legszegényebb játékos úgy dönt, hogy a második leggazdagabb játékos kezdje a játékot. Miután ő végzett, a leggazdagabb játékos következik, őutána a legszegényebb, majd a második legszegényebb, és legvégül a harmadik legszegényebb. Ezzel mindenki sorra került egyszer, a fázis véget ér.*

**d) Az összes olyan játékos, aki bankár, kap 8 aranyforintot, és korongjuk a városba kerül** (lásd *Bankár*).

### A Sienakártyák

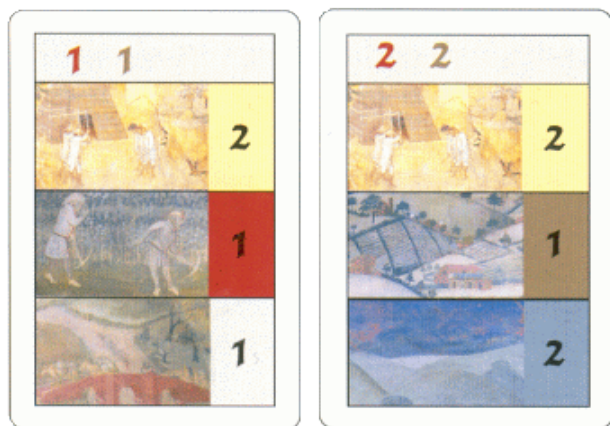
Minden Sienakártya két részből áll. Felül, világos háttérben vörös csillag vagy szám található, valamint egy zöld szám, alul pedig egy vagy több kép.

Az, aki kijátszik egy kártyát, eldönti, hogy a kártya melyik részét akarja aktiválni. Vagy az alsó, vagy a felső részt használhatja, mindkettőt nem tudja.

**A zöld számokat csakis a bankárok, valamint Calandrino használhatják:** ezek segítségével gyorsabban mozoghatnak a városban (lásd *Bankár*).

A kártyák, illusztrációik függvényében, más-más hatásokat aktiválhatnak. Ezt alant fejtjük ki részletesen.

## Hogyan lesz árujuk a földműveseknek és a kereskedőknek?



Az a játékos, aki földműves vagy kereskedő, kijátszhatja **Braccianti-Viandanti-kártyát (munkások/utazók)**, hogy áruja legyenek, és hogy gyarapodjék vagyona. A pakliban főleg ilyen kártyák vannak (összesen 25), és több kép, valamint oldalt színes alapon számok találhatóak rajtuk; minden lap különböző.

**Minden kép és színes alapon lévő szám egy bizonyos áruajtához tartozik.** A bal oldali kártyán búza (sárga alap), bor (vörös alap) és posztó (fehér alap) látható, a jobb oldalin pedig a búza alatt olaj (barna alap) és fűszer (kék alap).

**A színes alapon látható szám mutatja meg, hogy mennyi munkás vagy utazó lesz aktív.** Az ilyen

utazókat és munkásokat a játéktábla megfelelő részére (bal oldalon a festmény alatti és feletti, megfelelő színű mezőkre) lerakott fakockák jelképezik.

A játékosnak az összes, a kártya által megszabott fakockát fel kell tennie a játéktáblára, a színes mezőkre, a korábbi fordulókból esetlegesen ott maradtak mögé.

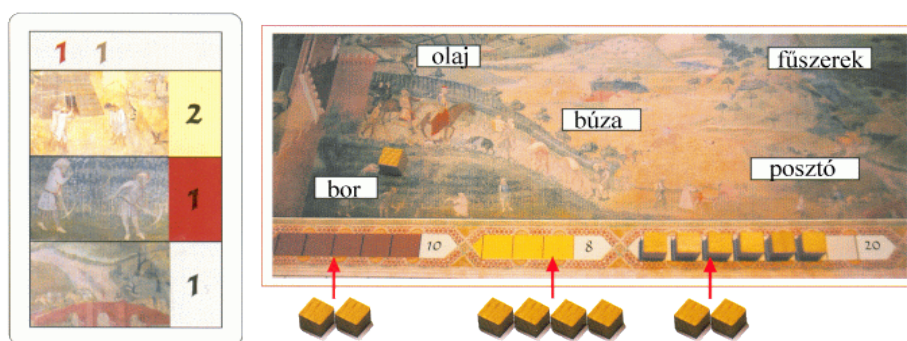
A munkások és az utazók közötti különbség nem funkcionális, ugyanúgy „működnek”, csak míg a munkások fáradozásainak köszönhetően lesz búza, olaj és bor, amit a földművesek el tudnak adni, addig az utazók hozzák a posztót és a fűszereket.

**Ha egy árunál az összes mezőn van fakocka, egy áru eladásra kész:** a fakockákat el kell távolítani (ha nem fért fel az összes, akkor ezek a plusz kockák most felkerülnek a színes mezőkre), és egy kockát le kell rakni a festményre, az árunak megfelelő részre.

Ha a játékos, aki ilyen kártyát vagy kártyákat játszik ki, árut vagy árukat termel, ellenértéküket megkaphatja aranyforintban (lásd a példát). Az adott áruajtá ellenértéke a munkások/utazók mezői után található.

A földműves csak búzát (8 aranyforint), bort (10 aranyforint) és olajat (14 aranyforint) adhat el, posztót és fűszert nem. Hasonlóképpen a kereskedő csak posztót (20 aranyforint) és fűszert (25 aranyforint) adhat el, búzát, bort és olajat azonban nem.

### Példa:



A játékos két olyan kártyát játszik ki, mint ami a fenti képen látható, és lerak két kockát a vörös (bor), 4-et a sárga (búza) és 2-öt a fehér (posztó) mezőkre.

Öt kocka (munkás) kell egy bor termeléséhez, azonban csak a kártyák kijátszása után is csak kettő van (mindazonáltal van egy eladható bor a festményen). Három kockával lehet egy búzát termelni. Mivel a sárga mezőkön négy kocka van, háromból 1 eladható búza lesz (egy kocka felkerül a festmény megfelelő pontjára), egy kocka pedig marad a sárga mezőkön.

A posztós mezőkön 6 kocka van, amihez a két kártya kijátszása után még jön 2 kocka. Hét kockával lehet 1 posztót szerezni. Így 7 kockából egy eladható posztó lesz (egy kocka felkerül a festmény megfelelő pontjára), egy kocka pedig marad a fehér mezőkön.

Ha a két kártyát egy földműves játszotta ki, akkor ő kap 8 aranyforintot, és az éppen felrakott búza le is kerül a festményről.

Ha pedig a két kártyát egy kereskedő játszotta ki, akkor ő kap 20 aranyforintot, és az éppen felrakott posztó le is kerül a festményről.

Úgy is lehet pénzt keresni, hogy a játékos kártyakijátszással egy vagy több munkást/utazót rak le olyan mezőkre, amelyeknél a hozzájuk kapcsolódó festményrészleteken már vannak korábban odarakott áruk. Így ha a fenti példában a két kártyát egy földműves rakja le, kap még 10 aranyforintot azért, mert eladja a festményen lévő bort.

**Fontos:** Ahogy az az Előkészületeknél olvasható, **a játék úgy kezdődik, hogy már van egy eladható búza a festményen.** Így az első olyan játékos, aki kijátszik egy olyan kártyát, amellyel a búzaföldre küld legalább egy munkást, nyomban kap 8 aranyforintot.



Egy földműves akár 3, egy kereskedő akár 2 árut is eladhat ugyanabban a fordulóban, ám ezen áruknak különbözőeknek kell lenniük. Például egy földműves eladhat 1 búzát, 1 bort és 1 olajat is, de nem adhat el 2 búzát.

E szabály alól egy kivétel van: az **öszvér**. Amikor egy földműves kijátszja ezt a kártyát, akkor mindhárom árufajtából (búza, bor, olaj) két darabot is eladhat, megkapva mindert a teljes összeget. Persze ehhez a megfelelő munkás/utazó kártyákat is ki kell játszania. *A fentebbi példát folytatva: Ha a festményen két eladható bor lenne, akkor a földműves, ha a két kártya mellett még egy öszvért is kijátszik, akkor mindkét bort eladhatja, összesen 20 aranyforintért.*

**Fontos:** Ha már mindenki kereskedő, és így már nincsen földműves, akkor az összes munkáskockát le kell venni a tábláról, ilyen többé nem is kerülhet rá. Ugyanez igaz az utazók kockáira is, ha már minden játékos bankárrá vált.

### A kereskedők utazása Firenzébe vagy Arezzóba

Egy kereskedő olyan **munkás/utazókártyát** is kijátszhat, amellyel kiterjesztheti üzleti tevékenységét Siena vidékéről Firenzére vagy Arezzóra is.

Ehhez a játékosnak egy vagy több olyasféle kártyát kell játszania, mint amilyen a képen látható (a harmadik, legalsó képen egy kereskedőkaraván látható). **Amikor az első kártyáját kijátszja, egy korongját a Firenzébe vagy Arezzóba vezető út első mezőjére rakja** (a játéktábla jobb széle). Az Arezzóba vezető út rövidebb, mint a Firenzébe, ám az utóbbi helyen nagyobb a várható haszon. (Az arezzói út (vörös) két szakaszból áll, a firenzei (fehér) háromból, ráadásul az utóbbinál az első szakasz még nem jár bevétellel.)



Ha ugyanez a játékos ebben vagy egy későbbi fordulóban egy vagy több ugyanilyen kártyát kijátszik, akkor korongját a kártyák számával megegyező számú mezővel előrébb helyezheti (ha például a kereskedő 2 ilyen kártyát játszik ki, akkor korongját nyomban az a választott út második mezőjére rakja le).

Ha a kereskedő korongja (a kártyakijátszás befejeztével) egy olyan mezőn állapodik meg, amelyen egy szám van, a játékos nyomban ennyi aranyforintot kap. Amikor a kereskedő beér Arezzóba vagy Firenzébe (véget ér a kereskedőút), akkor a játékos megkapja a haszon orozslánrészét, és korongja lekerül az útról.

*Példa: A játékos, aki még nem kelt eleddig útra, két ilyen „utazókártyát” játszik ki. Ekkor korongját vagy a firenzei út második mezőjére rakja (ekkor kap 5 aranyforintot), vagy pedig az arezzói második mezőjére, ezzel egyből be is fejezve az utját.*

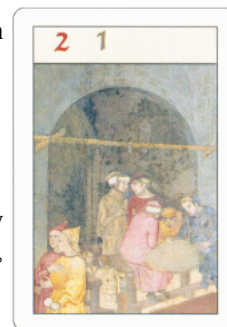
Ha egy olyan kereskedő, aki épp Arezzóba vagy Firenzébe utazik, olyan kártyát játszik ki, amely miatt

utazókat kell feltenni (kockákat a posztó vagy a fűszer mezőire), a játékosnak **le kell vennie** korongját a kereskedőútról, hiszen hazatért, hogy áruit eladja Sienában.

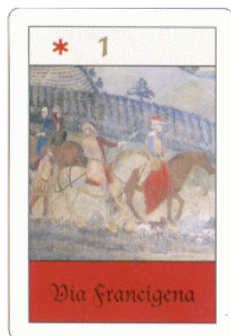
Ha a kereskedő Firenzébe vagy Arezzóba utazik, attól még a kijátszott kártyán jelzett számú munkást fel kell tennie a megfelelő mezőkre (persze ezzel a földműveseket segíti). Kijátszhat olyan kártyát is, ami nem segíti utazását, de csak munkások kerülnek fel miatta a játéktáblára, ettől nem szakad meg az utazása.

### A fogadó

Ha egy játékos, függetlenül társadalmi státuszától, kijátszik cselekedetfázisában három *fogadót*, nyomban kap 20 aranyforintot (kártyán nyerte a kocsmában).



### Via Francigena



Ilyen kártyát *csak* földműves játszhat ki, és csak úgy, hogy kijátszik mellette egy vagy több *munkás/utazókártyát* olyasképpen, hogy legalább egy árut el tudjon adni.

Ekkor a földműves úgy dönt, hogy eltér szokott gyakorlatától, és áruit a városon kívül, a Via Francigena melletti városkákban adja el. Itt oly nagy a kereslet az efféle árukra, hogy a vállalkozás nagy nyereséget ígért – azonban a Via Francigenának megvannak a maga veszélyei is.

A földműves megkeveri a sorspaklit, és eldönti, hány kártyát húz (milyen hosszú utat tesz meg). **E döntését az első kártya felhúzása előtt kell megtennie, és az első húzás után már nem változtathatja meg.**

A sorspakli 7 kártyát tartalmaz: 6 színes kártyát és az ördögekártyát. Ha a játékos csak színes kártyát húz, akkor összeadja az általa szállított áruknak megfelelő sorokban lévő összegeket, és ezt megkapja aranyforintban; ha azonban a felhúzottak között ott az ördögekártya, nem kap egyetlen aranyforintot sem, mert holmi banditák mindenét elrabolták. Hja, kérem, a Via Francigenának megvannak a maga veszélyei...

*Példa: Az egyik (földműves) játékos kijátszik 3 munkás/utazót, amivel termel egy olajat, valamint kijátszik még egy Via Francigenát: kevesli az olajért járó 14 aranyforintot, és megpróbál többet szerezni. Úgy dönt, 4 kártyát húz. Ha a felhúzott 4 kártya között nincs az ördögekártya, 40 aranyforintot kap (4x10); ha viszont ott van közöttük az ördögekártya, nem kap egy fabatkát sem...*

A földműves minden áruajtából csak egyet vihet eladásra a Via Francigenára. Ha mind a három lehetséges áruajtából visz egyet, akkor minden kártya – ha nem húzza fel az ördögekártyát, természetesen – 25 aranyforintot jelent a számára.

### Földművesből kereskedő, kereskedőből bankár

A játék kezdetén minden játékos földműves. Az apai örökség szorgos növelésével a földművesből előbb kereskedő, majd bankár válhat.

**Ha egy földművesnek van legalább 30 aranyforintja, cselekedetfázisa végén dönthet úgy, hogy kereskedővé válik – de ez nem kötelező.**

A kereskedőből többé nem lesz földműves, akkor sem, ha vagyona 30 aranyforint alá csökken. Amint kereskedővé vált, a játékos az előtte lévő korongok egyikét visszaadja. A kereskedő előtt már csak két korong van.

**Ha egy földművesnek van legalább 80 aranyforintja cselekedetfázisa végén dönthet úgy, hogy bankárrá válik – de ez nem kötelező.**

A bankárból többé nem lesz sem földműves, sem kereskedő, akkor sem, ha vagyona 80, illetve 30 aranyforint alá csökken. Amint bankárrá vált, a játékos visszaadja az egyik előtte lévő korongot, a másikat pedig ráteszi a festményre, a várost és a vidéket elválasztó városfalra.

Az aranszalagon a 30-as és a 80-as mezőn M (*Mercante*), illetve B (*Banchiere*) betű jelzi, hogy ha ezt elérte vagy túlhaladt rajta, a játékos megválaszthatja társadalmi státuszát.

Ha valakinek több, mint 100 aranyforintja van, akkor az aranszalagon lévő korongjára rárak még egyet, így jelezve, hogy 100-nál több aranyforintja van.

**Fontos: Földművesből nem lehet egyből bankár!** A játékosnak, mielőtt bankárrá válna, legalább egy fordulót kereskedőként kell eltöltenie.

## A bankár

### A bankár mozgása a városban

A város tíz városrészből áll – a városrész neve a festmény alatt, illetve felett látható –, a bankár ezek között mozog. A bankár korongját mindig közvetlenül a festményen kell mozgatni.

**Akciófázisa elején a bankárnak, az óramutató járását követve, át kell lépnie a szomszédos városrészbe.** Példa: *Ha a bankár akciófázisa kezdetén a Piazza del Campón tartózkodik, akkor onnét át kell mennie a Torre del Mangiához.*

Amikor először cselekedhet a játékos bankárként, akkor korongja a városfalról a *Banchi di Sottóba* kerül, ahonnan utóbb majd az óramutató járása szerint mozog a városrészek között. A városfalra többé nem kerül vissza.

A bankár megteheti, hogy akciófázisa során kártyákat játszik ki, és felső részüket veszi figyelembe: az ottani zöld számok hozzáadódnak mozgáspontjaihoz. Ilyenformán a bankár gyorsabban mozoghat a városban, és könnyebben eljuthat a kívánatosabb városrészekbe. Példa: *Ha a bankár a Duomónál tartózkodik, és kijátszik egy olyan Sienakártyát, amelynek felső részén zöld 4-es látható, egészen a Banci di Sottóig léphet, habár mozgását hamarabb is befejezheti - egy kerületet azonban mindenképp mozognia kell.*

A bankár csakis egy cselekedetet hajthat végre, méghozzá abban a kerületben, ahol mozgását befejezte.

### Az esküvői felvonulás a Palazzo Tolomeinél

Amikor a bankár a *Palazzo Tolomei*hez lép, ott mindenképp meg kell állnia, akkor is, ha még van mozgáspontja. Ha a játékos mégsem akar megállni, és ílyeténképp csatlakozni az esküvői menetnek, akkor 10 aranyforintot kell adnia ajándékba az ifjú párnak; ekkor folytathatja útját. Nem kell a bankárnak fizetnie akkor, ha mozgását a *Palazzo Tolomei*nél kezdi.

### A bankár módszerei a pénzszerzésre

A kereskedőkkel és földművesekkel ellentétben, akik általában *munkás/utazókártyák* kijátszásával és áruk eladásával kuporgatják össze vagyonkájukat, a bankár a különböző városrészekben üzletel.

**Cselekedetfázisa elején a bankár automatikusan kap 8 aranyforintot.** Emellett még az alábbi módokon szerezhethet a bankár pénzt:

**a)** A földművesekhez és a parasztokhoz hasonlóan a bankár is kijátszhat a kezéből három *fogadót*; ezért ő is 20 aranyforintot kap.

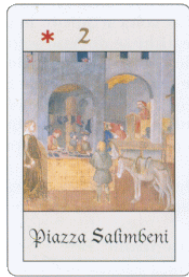
**b)** Amikor egy kereskedő elad posztót vagy fűszert, az **összes** bankár minden eladott áru után kap 3 aranyforintot.

**c)** Ha a bankár mozgását a négy sárga háttérű városrész egyikén **fejezi be** (*Palazzo Tolomei, Palazzo Pubblico, Piazza del Campo, Banchi di sopra*), az ott bonyolított apró-cseprő üzletei miatt a bankár kap 5 aranyforintot.

**d)** Ha a bankár mozgását a *Banchi di sottón* vagy a *Via del servin* **fejezi be**, és kijátszik 1 vagy 2 megfelelő kártyát, akkor a kijátszott kártyák számának függvényében 20 vagy 40 aranyforintot kap, az itt kötött, különösen gyümölcsöző üzletek okán.

**e)** Ha a bankár mozgását a *Piazza Salimbenin* **fejezi be**, és kijátszik egy megfelelő kártyát, némi kockázat árán nagy haszonra tehet szert: megkeveri a sorspaklit, majd felhúz abból általa meghatározott számú lapot (ugyanúgy, ahogy a földműves a *Via Francigena* esetén). Ha csak színes kártyákat húzott, megkapja azok legelső sorában szereplő számok összegét (vagyis

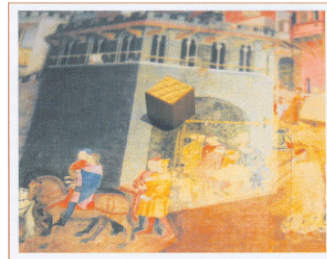
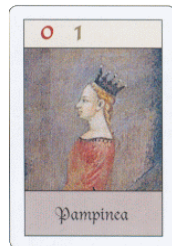




kártyaként 7 aranyforintot). Ha azonban a felhúzott kártyák között ott van az ördögekártya, nem kap egyetlen aranyforintot sem, mert a téren lödörgő gazemberek kirabolták. Hja, a *Piazza Salimbeni*nek is megvannak a maga veszélyei...

### A kurtizán

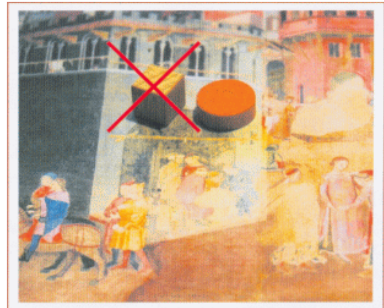
Ha **bármelyik** játékos kijátszik egy **kurtizánkártyát**, akkor lerakhat egy fakockát a fogadóra (a fogadó a festményen található, a *Via delle cerchiára* nyílik). **Megjegyzés:** Minden kurtizán neve más (lásd a kártyák alján), de az összes ilyen kártya hatása teljesen ugyanaz.



A fakocka egy kurtizánt jelképez, aki szórakoztatja az arra járó bankárokat. Nincs korlátozva, hány kurtizán (kocka) lehet a fogadóban.



Ha egy bankár belép a *Via delle cerchiára*, és van legalább egy kurtizán a fogadóban, akkor a bankár **kénytelen** bemenni a fogadóba a kurtizánhoz, és nem mehet tovább ebben a fordulóban. A játékos korongját a *Via delle cerchiára*ról a fogadóba mozgatja. Ez a mozgás nem kerül mozgáspontba. (Amennyiben a játékos mozgását a *Via della cerchián* fejezte be, és csak ezután kerül kurtizán a fogadóba, akkor nem kénytelen belépni a fogadóba; csak az a bankárt vonzzák be a fogadóba a kurtizánok csábos tagjejeit, aki a *Via dei serviri*ől épp



átlép a *Via della cerchiára*.

A bankárnak annyiszor 10 aranyforintot kell fizetnie, ahány kocka van a fogadóban; a fizetés után a kocka vagy kockák lekerülnek a festményről.

Akkor is fizetnie kell a bankárnak, ha a fogadóban van, és oda kocka (vagyis kurtizán) kerül; ha a fogadóban több bankár is van, mindójüknek 10 aranyforintot kell fizetnie minden kocka után.

Ha egy bankárnak többet kellene fizetnie, mint amennyi pénze van, úgy vagyona 0-ra csökken.

Minthogy a bankár iszik és mulatozik, hiába fizet, mozgását a fogadóban fejezi be. Igaz, alkalmasint elszegődtehet egy ott korhelykedő művészt (lásd később).



**A fizetést azonban elkerüli az a bankár, aki kijátsza a kurtizán barátnőit**, mivel azok lefoglalják a kurtizánokat. Ekkor a kockák nem kerülnek le a fogadóról, a bankárnak nem kell fizetnie, és ha az utcán halad, akkor nem kell belépnie a fogadóba, folytathatja az útját.

*Példa: Egy bankárnak három mozgáspontja van, amiből a második elköltésével lép be a Via delle cerchiára. Minthogy a fogadóban van két kurtizán (kocka), azok berángatják magukhoz a bankárt: a bankár korongját a fogadóra kell tenni, és a bankárnak 20 aranyforintot kell fizetnie. A bankár játékos azonban kijátsza a kurtizán barátnőit, így nem kell bemenni a fogadóba, a Via delle cerchián marad, és innét, ha akar, még továbbmehet a Palazzo Tolomeihez.*

## Calandrino, a koldus

Amikor **bármelyik** játékos kijátszik egy **Calandrinokártyát**, akkor a koldust jelképező fekete bábút az óramutató járásával ellentétesen 3 városrészrel arrébbmozgatja – vagy annyiszor hárommal, ahány ilyen kártyát kijátszik.

Emellett a játékos megteheti, hogy kijátszik más Sienakártyákat, amelyeknek a felső részét veszi csak figyelembe: ekkor az azokon lévő zöld számokat hozzáadhatja a koldus mozgáspontjaihoz.

Minden bankárnak, akihez elér a koldus, vagy aki mellett elhalad, választania kell az alábbi lehetőségek közül:

- Ad alamizsnaként Calandrinónak 10 aranyforintot, és korongját az aranyszalagon ennek megfelelően hátramoszatja.
- Nem ad alamizsnát. Ekkor elvesz és lerak maga elé egy kockát, ezzel jelezve fősvénységét. **A játék végén minden ilyen „fősvénykocka” csökkenti a játékos támogatáspontjainak számát** (lásd *A végső értékelés*).
- A játékos kijátssza az **Őrséget**: a koldus félrehúzódik, így a bankárnak nem kell alamizsnát adnia, de nem is kerül fősvény hírébe.

**Fontos:** Ha Calandrino olyan bankárt ér el vagy olyan bankár mellett halad el, aki a *Duomó*ban tartózkodik, az a bankár nem játszhat ki *Őrséget*, és nem is utasíthatja vissza az adományozást. Ráadásul 10 helyett 20 aranyforintot kénytelen adni!

Calandrinó a **fogadót** is felkeresheti, ha a *kolduskártyát* kijátszó játékos *fogadókártyát* is kijátszik (természetesen Calandrinónak elég mozgásponttal kell rendelkeznie ahhoz, hogy eljusson a fogadóba – pl. ha a *Torre del Mangi*től indul, akkor csak a *Duomó*ig jut el; plusz 2 mozgásponttal eljut a *Via della cerchiára*, plusz hárommal és egy *fogadókárt*val pedig a fogadóba is bejut). Ha Calandrino olyan bankárt ér el vagy olyan bankár mellett halad el, **aki a fogadóban van**, az a bankár a három lehetőség (alamizsnaadás, fősvénység, az őrség hívása) bármelyikét választhatja, ám ha alamizsnát ad, akkor 20 aranyforintot kell adnia, cserébe a koldustól hallott pletykáért.

Calandrino sosem zaklatja azt a bankárt, akinek játékos a kijátszotta a *kolduskártyát*.

Csak akkor kell Calandrinónak fizetni, amikor ő mozog; ha egy bankár mozgása közben elhalad az álló Calandrinó mellett, vagy ama területben fejezi be mozgását, ahol a koldus áll, nem kell alamizsnálkodnia.

## Támogatáspontok gyűjtése

Négyféleképpen lehet Siena lakóinak kegyébe férközni, márpedig ez szükséges a játék megnyeréséhez.

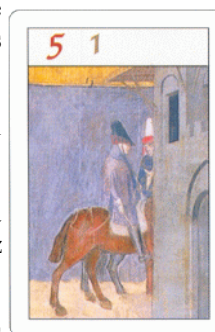
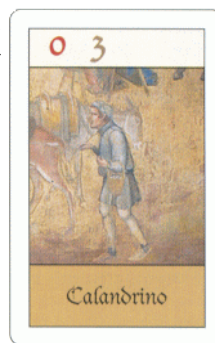
### 1) Az szenátuskártyák és a kereskedők

Mindig, amikor egy kereskedő aranyforintokat keres, azok egy részéről lemondhat a nép javára - azonban akciófázisa során csak egyszer. Ilyenkor a kereskedőnek két lehetősége van:

- 10 aranyforinttal kevesebbet kap, valamint húz egy szenátuskártyát.
- 15 aranyforinttal kevesebbet kap, húz két szenátuskártyát, és megnézi azokat: az egyiket megtartja, a másikat visszarakja a pakli aljára.

A felhúzott és megtartott szenátuskártyát a játékos képpel lefelé rakja le maga elé.

A kereskedő egy fordulóban csak egy szenátuskártyát szerezhet. Nem mondhat le a bevétel egy részéről a kereskedő, és ilyenformán nem is húzhat szenátuskártyát, amikor három *fogadókártya* kijátszásával szerez aranyforintokat.



*Példa: Ha a kereskedő 25 aranyforintért ad el árut, megteheti, hogy lemond 10-ről (tehát csak 15-öt kap), és húz egy szenátuskártyát; vagy megteheti, hogy 15 aranyforintról mond le (és így csak 10-et kap), viszont két szenátuskártyát húz, és közülük tart meg egyet. Mindazonáltal nem teheti meg, hogy a 25-ből kétszer 10 aranyforintról mond le, és kétszer húz szenátuskártyát; nemkülönben azt sem, hogy több áru eladásakor mond le többször 10 vagy 15 aranyforintról, s így húz több szenátuskártyát. A kereskedő akciófázisában legfeljebb egy szenátuskártyát szerezhet.*

Minden szenátuskártyán látható, hány támogatáspontot ér: tizenkét 1, nyolc 2, négy 3 és két 4 támogatáspontot érő kártya van.

## 2) A szenátuskártyák és az Egyháznak tett adományok

Minden bankár egyszer a játék folyamán adományt tehet az Egyháznak, hogy cserébe támogatást szerezzen.

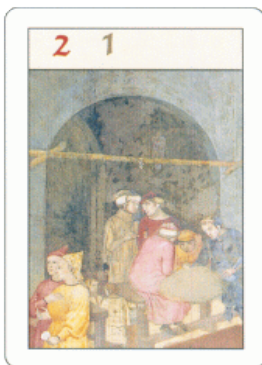
Ehhez a bankárnak mozgását a *Duomónál* kell **befejeznie**. Változó, mennyit kell adakoznia, de ez nem a játékos döntésének, hanem vagyoni állapotának a függvénye, az aranyszalagon látható kis, vörös számok alapján. Ha például a játékos korongja a 55-ös mezőn van (a 30-as piros számnál), vagy azon túl, de még a 75-ösön (a 40-es piros számon) innen, a játékosnak 30 aranyforintot kell adományként adnia. Ekkor a játékos megnézi a legfelső négy szenátuskártyát, kettőt megtart, a másik kettőt pedig visszateszi a pakli aljára anélkül, hogy a többieknek megmutatná azokat.

A játékosnak ezt a két kártyát keresztformán kell maga elé, képpel lefelé leraknia, hogy így jelezze, ő már nem tehet adományt az Egyház számára a játék során.

Csak akkor adakozhat az Egyháznak a bankár, ha legalább 15 aranyforintja van.

## 3) A művészek felfogadása a fogadóban

A bankár megpróbálhatja felfogadni az akkori idők egyik művészt, hogy így jusson a lakosság kegyébe. Amikor a bankár korongja, mozgása során, a *Via della cerchiára* ér, és tovább kíván haladni, a játékosnak két lehetősége van: **a)** a *Palazzo Tolomei* felé halad tovább, majd sorban, az óramutató járása szerint a többi városrész felé vagy pedig **b)** belép a fogadóba, és ott megáll, hogy felfogadjon egy művészt. Ahhoz, hogy a bankár belépjen a fogadóba, egy mozgáspontot kell elköltenie.



**A fogadó tulajdonképpen a tizenegyedik városrész, ahová csak a *Via delle cerchiáról* lehet bejutni.**

Ha a bankár úgy kezdi akciófázisát, hogy korongja a fogadóban van, kénytelen onnét távozni. Egy mozgáspontért jut a *Via delle cerchiára*, ahonnét csak a *Palazzo Tolomei* felé mehet tovább; nem térhet vissza azonnal a fogadóba. Ahhoz, hogy újra a fogadóba jöhessen, a bankárnak előbb körbe kell mennie az egész városon.

Ha a játékos egy **művész felfogadásának** szándékával lép be a fogadóba, akkor felhúzza a művészpakli legfelső lapját, megnézi azt, majd 15 aranyforintot kínálva érte aukcióra bocsátja.

Az aukció megkezdése előtt az összes bankár, aki szintúgy a fogadóban van, megnézheti az aukcióra felkínált lapot. A többiek közül azok nézhetik meg, akik fizetnek 8 aranyforintot; illetőleg az összes olyan játékos, aki kijátszik a kezéből egy **fogadókártyát**, szintúgy ingyen megnézheti a művészkártyát.

Az aukcióban, társadalmi státusztól függetlenül, bárki részt vehet; azonban míg a bankárnak legalább 1 aranyforinttal kell többet licitálnia, mint az előző licit, a kereskedőnek legalább 3-mal, a földművesnek pedig legalább 5-tel.

A licit a játékosrend (a kezdeményezési táblázaton elfoglalt hely) szerint halad; a játékos vagy emeli a licitét (legalább 1, 3 vagy 5 aranyforinttal), vagy passzol. Aki passzolt, az már nem licitálhat újra.

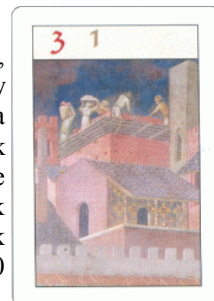
A játékos, aki megnyeri a licitet, kifizeti azt (korongját hátrafelé mozgatva az aranyszalagon), és magához veszi a kártyát. Ezzel felfogadta a művészt, és a játék végén megkapja a kártyán látható támogatáspontokat; addig azonban képpel lefelé tartja maga előtt a lapot.

A bankár akkor is megpróbálhat felfogadni egy művészt (vagyis aukcióra bocsáthatja), ha kurtizán csábította be a fogadóba.

#### 4) A Torre del Mangia építése



Ha a bankár mozgását a *Torre del Mangiánál* fejezi be, akkor cselekedetfázisa végén finanszírozóként részt vehet a torony építésében. Az építési költség két részből áll össze, a munkaköltségből és az anyagköltségből. A torony legalsó szintjének anyagköltsége 5 aranyforint, és minden további szint anyagköltsége 5 aranyforinttal több, mint az alatta lévőé, kivéve az utolsó, hetedik szintet, amelynek anyagköltsége 20 aranyforinttal több a hatodik szint anyagköltségénél. A munkaköltség minden szint esetén 10



aranyforint.

	anyagköltség	munkaköltség	teljes költség	támogatáspontok
első szint	5	10	15	2
második szint	10	10	20	3
harmadik szint	15	10	25	4
negyedik szint	20	10	30	5
ötödik szint	25	10	35	6
hatodik szint	30	10	40	7
hetedik szint	50	10	60	9

Az anyagköltség megfizetését nem lehet megspórolni, a munkaköltségét azonban igen, amennyiben a bankár kijátszik *kőműveskártyát*. Ha például a bankár éppen a negyedik szintet építteti fel, és kijátszik egy *kőműveskártyát*, akkor 30 aranyforint helyett csak 20-at kell fizetnie.

Miután a játékos kifizette az építkezés költségét, egy korongját lerakja a *Torre del Mangia* feliratára, illetéknépp jelezve, hogy részt vett a torony felépítésében. Az építkezést finanszírozó játékosok korongja egy tornyot alkotnak, ahol a korongok az építkezés sorrendje szerint vannak lerakva, így könnyű megállapítani, hogy ki melyik tornyot építette fel.

A torony építésében az összes játékos részt vehet, és egy játékos legfeljebb négy szint építését finanszírozhatja, és ebből is **fordulónként csak egyet**. A szintekért támogatáspontok járnak, azonban változó, hogy mennyi.

#### A játék vége

**Ha valaki felépíti a *Torre del Mangia* hetedik szintjét, vagy felfogadja *Ambrogio Lorenzettit*, a játék azonnal véget ér, a forduló már nem fejeződik be.**

**Ha a fenti két feltétel egyike sem teljesül, akkor a játék a 20. forduló befejeztével ér véget.**

#### A végső értékelés

**Csak a bankárok teljesítményét kell értékelni; az a játékos, aki még nem lett bankár, automatikusan vesztesnek számít.** Azoknak a játékosoknak a korongjait, akikből nem lett bankár, el kell távolítani a forintszalagról.

A többi játékos korongjait a kezdeményezési táblázat megfelelő mezőire kell tenni, vagyoni állapotuk szerint, a legszegényebbtől a leggazdagabbig.

Innentől a forintszalag nem az aranyforintok, hanem a támogatáspontok számontartására szolgál. A leggazdagabb bankár korongja a 30-as, a legszegényebbé a 26-os mezőre kerül, a többieké pedig a 28-asra (természetesen a szegényebb játékos korongja kerül alulra, a gazdagabbé felülre). Két játékos esetén a szegényebb korongja a 28-as mezőre kerül.

Ekkor játéksorrendben (kezdeményezési táblázat szerint, a legszegényebbel kezdve) mindenki hátrébbmozgatja korongját annak megfelelően, hány „fösvénykocka” van előtte. Az első kocka **-1**, a második **-2**, a harmadik **-3** támogatáspontot ér, és így tovább; például 3 „fösvénykocka” **-6** támogatáspontot jelent.

Ezután a bankárok támogatáspontokat kapnak (korongjukkal a megfelelő számú mezőt lépve a forintszalagon):

- Az a játékos, aki felépítette a *Torre del Mangia* legalsó szintjét, **2** támogatáspontot kap. A második szintért **3**, a harmadikért **4**, a negyedikért **5**, az ötödikért **6**, a hatodikért **7**, míg a hetedik szint megépítésért **9** támogatáspont jár.
- **2** támogatáspontot kap az a játékos, aki a *Torre del Mangia* legtöbb szintjét finanszírozta. Egyenlőség esetén annak jár a 2 pont, aki hamarabb finanszírozott egy toronyszintet.
- Mindenki annyi támogatáspontot kap, amennyi a szenátuskártyáin és a művészkártyáin látható.

**Az a játékos, akinek korongja legelőrébb van a forintszalagon, vagyis a legtöbb támogatáspontot gyűjtötte össze, helyet kap a *Consiglio dei Novéban*, s így megnyeri a játékot.**

Egyenlőség esetén az nyer közülük, aki utoljára finanszírozott egy toronyszintet. Ha egyikük sem épített toronyszintet, akkor a gazdagabb játékos nyer (a kezdeményezési táblázat alapján - vagyis akinek a támogatáspontok összeszámlálása előtt a legtöbb aranyforintja volt).

## Variáns: hosszabb játék

Ha már jól ismeritek a szabályokat, akkor kipróbálhatjátok ezt a variánst - a tervező is e variáns használatát ajánlja. Ekkor a játék nem ér véget a 20. fordulóval; a játék csakis akkor ér véget, amikor felépül a *Torre del Mangia* hetedik szintje, vagy valaki felfogadja *Abrogio Lorenzetti*t.

## Összefoglalás: a játékosok cselekvési lehetőségei

### Bárki

- *3 fogadókartya* kijátszása, 20 aranyforintért.
- *Fogadókartya* kijátszása az aukcióra bocsátott művészkartya megtekintéséért.
- 8 aranyforint fizetése az aukcióra bocsátott művészkartya megtekintéséért.
- Licitálás az aukcióra bocsátott művészkartya megszerzéséért.
- *Kurtizánkartya* kijátszása.
- *Calandrinokartya* kijátszása, valamint e mellé más Sienakarttyák kijátszása, ahol a zöld számok hozzáadódnak a koldus mozgáspontjaihoz.

### Földműves

- Búza, olaj és bor eladása.

- *Öszvérkártya* kijátszása két ugyanolyan áru eladásához.
- Árusítás a *Via Francigena* mentén.

### **Kereskedő**

- Fűszerek és posztó eladása.
- Utazás Firenzébe vagy Arezzóba.
- A bevétel egy részéről lemondva szenátuskártya húzása.

### **Bankár**

- 8 aranyforint begyűjtése az akciófázis elején.
- Minden fűszer vagy posztó eladásakor 3 aranyforint begyűjtése.
- Mozgás a városban, a kerületek között.
- Sienakártyák kijátszása, ahol a zöld számok a bankár mozgáspontjaihoz hozzáadódnak.
- Adomány az Egyház számára a *Duomónál* (csak egyszer a játék folyamán).
- *Banci di sotto*, *Via del servi* és *Piazza Salimbeni*-kártyák kijátszása.
- A fogadóban egy művészkártya aukcióra bocsátása.
- Az aukcióra bocsátott művészkártya ingyenes megtekintése, ha a bankár a fogadóban van.
- A *Torre del Mangia* építése (legfeljebb négyszer).
- *Kőműveskártya* kijátszása a torony építése közben.
- 

*Thaur*

2005.12.24.

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](mailto:thaur@freemail.hu). Köszönöm!