

IL PRINCIPE

Emanuelle Ornella

2-5 játékos részére

10 éves kortól

játékidő 60-90 perc

Tartalom

100 építési kártya



20 egyetem

20 katedrális

20 városháza

15 városkártya



szükséges épületek

hátlap



20 kastély

20 piactér

hátlap

1 tízdukátó

6 ötdukátó

33 egydukátó



mind az öt család színében 1 ponthenger és 12 címer



5 szereplő - főbb szerep



5 családkártya



5 szereplő - alárendelt szerep



"il Principe"-jelző



a szereplők helye

pontosáv

régión

város

startmező

Játéköltet

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.

Mindezekért pontok járnak, és a játék végén az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Előkészületek

A játéktáblát ki kell tenni az asztal közepére. Minden játékos választ magának egy családot, elveszi annak családkártyáját és maga elé teszi, majd magához veszi a család címereit, valamint ponthengerét a pontsáv 0-s mezőjére rakja. Minden játékos kap 5 dukátot.

Az építési kártyákat jól meg kell keverni, majd építési pakliként az asztalra letenni. A városkártyákat is jól meg kell keverni, és külön várospakliként lerakni. A legfelső 4 városkártyát fel kell csapni az asztalra: ezekben a városokban lehet építkezni.

A maradék pénzek alkotják a bankot. A szereplapokat a játéktábla megfelelő mezőjéhez kell tenni, a színek szerint; a főbb szerepek kerülnek az első, az alárendelt szerepek a második oszlopba. Választani kell egy kezdő-játékost (például azt a játékost, aki utoljára volt Itáliában), és ő megkapja az "il Principe"-jelzőjét. A továbbiakban mindig arra a játékosra hivatkozunk mint fejedelemre, akinél ez a jelző van.

A játék menete

A játék fordulókból áll, a fordulók pedig 4 fázisból:

1. fázis: Új építési kártyák
2. fázis: Aukciók
3. fázis: Épületek és városok
4. fázis: Szerepek

1. fázis: Új építési kártyák

Minden játékos húz 4 építési kártyát, hozzáadva ezeket a kezében lévő lapokhoz; ezután a kezében lévő kártyák közül kiválaszt 2-t, és azokat képpel lefelé lerakja az asztalra. (Nincs korlátozva, hány kártya lehet egy játékos kezében.) Ezután minden játékos elvesz 5 dukátot a bankból. A játékosok, ha akarják, elrejtethetik a pénzüket.

2. fázis: Aukciók

Játékoszám függvényében 6-10 képpel lefelé kिरakott építési kártya van az asztalon, ezeket kell most aukcióra bocsátani. Az aukciókon a játékosok dukátjaikkal licitálnak; senki sem licitálhat többet, mint amennyi dukátal ténylegesen rendelkezik.

Először a kिरakott építési kártyákat képpel felfelé kell forgatni és színek szerint csoportosítani. A kártyacsoportokat mennyiségi sorrendben kell aukcióra bocsátani: minél kevesebb kártya van egy csoportban, annál hamarabb kerül rá sor. Egyenlőség esetén a színek sorrendje dönt: először a zöld, majd a fehér, a vörös, a kék, végül a sárga.

Példa (4 játékos esetén)



Ezek a kártyák lettek kirakva és felcsapva.

Először az egy zöld kártyát kell aukcióra bocsátani, utoljára pedig a három kéket.

Egy adott színből az összes kártyát egy aukcióra kell bocsátani, és egymás után az összes kártyacsoportot aukcióra kell bocsátani.

Minden aukciót az aktuális **fejedelem bal oldali szomszédja** kezd, és a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Akin épp a sor van, vagy passzol, vagy felüllicitálja az utolsó licitet (a kezdőlicitnek legalább 1 dukátnak kell lennie). Aki passzolt, az ebben az aukcióban már többé nem licitálhat.

Az aukció addig tart, amíg mindenki nem passzol, kivéve a legutoljára licitált játékost - ő nyerte meg az aukciót, és:

- az aukcióra bocsátott kártyacsoport összes lapját a kezébe veszi;
- licitjét befizeti a bankba;
- maga elé veszi az "il Principe"-jelzőt;
- építkezhet egy városban (ez ugyanúgy zajlik, mint a 3. fázisban, de ez egy plusz lehetőség az ottani egy építés mellett);

Ha mindenki passzol, a kártyacsoportot nem kapja meg senki, a lapokat vissza kell rakni a dobozba.

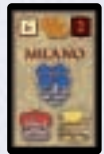
3. fázis: Épületek és városok

Először a **fejedelem**nek, majd az óramutató járása szerinti sorrendben minden játékosnak lehetősége van arra, hogy **vagy** építkezzen egy városban **vagy** kártyákat rakjon le a kezéből.

Kivétel: Az első fordulóban nem lehet városban építkezni (sem a 2., sem a 3. fázisban).

Építkezés városban

A játékos választ egyet a felcsapott városkártyák közül, kifizetve annak költségét. Egyrészt ahány épület látható a kártyán, a játékosnak **annyi ilyen színű kártyát kell a kezéből kijátszania**. (Ha egy épületből kettő van egy kártyán, két ilyen színű kártyát kell kijátszani.) Ha a játékos előtt már vannak ilyen színű kártyák, a kijátszott kártyákat oda rakja. Másrészt ahány dukát látható a lap felső részének közpén, annyi dukátot a játékosnak be kell adnia a bankba.



Példa: *Jenő (a Medici-játékos) Milánóban akar építkezni. Fizetnie kell ehhez 4 dukátot, és le kell raknia a kezéből 2 kastélyt (kék), 1 városházát (vörös) és 1 piacteret (sárga).*

Miután a játékos építkezett a városban, annyi győzelmi pontot kap, amilyen szám látható a kártya bal felső sarkában, továbbá lerakja annyi címerét, amilyen szám látható a kártya jobb felső sarkában. Címer csak olyan régióra rakható le, amelyik **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 címert.

Példa: Jenő (vagyis a Medici-család) Milánóért 6 győzelmi pontot kap, ponthengerével ennyi mezőt lép a pontsávon. Ezután fogja 2 címerét, és azokat lerakja a Milánóval szomszédos két régió (kék és zöld) egyikére, vagy egyet-egyét mindkét régióra.

Ezután **az összes többi játékos** (tehát az építkező nem) győzelmi pontokat kap megfelelő szerepei után. Az a játékos, akinél olyan színű főbb szerep van, amilyen színű építési kártyát lerakott a játékos, 2 pontot kap; akinél olyan színű alárendelt szerep van, amilyen színű építési kártyát lerakott az építkező játékos, 1 pontot kap.

Példa: A milánói építkezést követően győzelmi pontokat kapnak azok a családok, akiknél kék, vörös és sárga szereplapok vannak.

Ezután a városkártyát vissza kell rakni a dobozba, helyette pedig fel kell csapni a várospakli legfelső lapját, hogy továbbra is 4 városkártya legyen felcsapva.

Kártyák lerakása

Ha valaki nem tud vagy nem akar építkezni, attól még lerakhat építési kártyákat a kezéből. Bárhány kártyát lerakhat, de **csak egy színben**. A játékos a lerakott kártyákat a korábban már lerakott kártyáihoz rakja.

4. fázis: Szerepek

A szereplapok visszaadása

A fázis elején a játékosok a náluk lévő összes szereplapot visszarakják a játéktábla mellé.

A szereplapok kiosztása

Ezután színsorrendben (zöld, fehér, vörös, kék, sárga) ki kell osztani a szereplapokat. Aki előtt az adott színből a **legtöbb** építési kártya van (képpel felfelé), megkapja az adott szín főbb szereplapját, amit lerak maga elé. Ezután azonban adott színű építési kártyáinak felét, felfelé kerekítve, képpel lefelé kell forgatnia. Aki előtt a **második legtöbb** adott színű építési kártya van, megkapja az adott szín alárendelt szereplapját; ő azonban **nem** forgatja át építési kártyáját.

Példa: Jenő (vagyis a Medicik) előtt van a legtöbb zöld építési kártya, 3. Jenő lesz a doktor (ez a zöld főbb szerep), 2 zöld építési kártyáját képpel lefelé forgatja, majd végrehajtja a szerep képességét.



Két speciális helyzet van:

I. Ha az első hely (legtöbb kártya) egyértelmű, de a második helyen egyenlőség van, az alárendelt szerep lapját az ebben érintettek között aukcióra kell bocsátani.

II. Ha az első helyen (legtöbb kártya) egyenlőség van, a főbb szerep lapját az ebben érintettek között aukcióra kell bocsátani. Az alárendelt szerep lapját nem kapja meg senki, az marad a játéktábla mellett.

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

Az aukciók az 2. fázisnál leírtak szerint zajlanak, de természetesen csak az érintett játékosok vehetnek részt rajtuk. Aki megnyeri az aukciót, licitjét befizeti a bankba, utána pedig elveszi a szerep lapját, valamint az “il Principe”-jelzőjét. Ha mindenki passzol, egyikük sem kapja meg a szereplapot, az marad a játéktábla mellett.

A szerepek képességei

Aki megkap egy szereplapot, azonnal végrehajtja a szerep képességét: először a főbb szerep képességét kell végrehajtani, utána az alárendelt szerep képességét.

szín	főbb szerep	alárendelt szerep	képesség
zöld	doktor	magiszter	A játékos egy előtte lévő, képpel lefordított, nem-zöld építési kártyát képpel felfelé fordíthat.
fehér	püspök	prédikátor	A játékos kap 1 győzelmi pontot.
vörös	tanácsos	írnok	A játékos felhúzza és a kezébe veszi az építési kártyák paklijának legfelső lapját.
kék	nemesúr	lovag	A játékos lerakja 1 címerét egy tetszőleges régióra. (Ha már nincs címere, természetesen nem rak le címert).
sárga	bankár	kereskedő	A játékos kap 2 dukátot a bankból.

A játék vége

A játék véget ér, ha:

- Az 1. fázis legelején négynél kevesebb városkártya van felcsapva. Ekkor a játék azonnal véget ér.
- Az 1. fázis legelején az építési kártyák paklijában kevesebb kártya van, mint 12 (3 játékos esetén), 16 (4 játékos esetén), illetve 20 (5 játékos esetén). Ekkor ezt a fordulót még le kell játszani, azonban:
 - Az 1. fázisban a játékosok csak pénzt kapnak, de nem húznak építési kártyákat.
 - A 2. fázisban kétszer annyi építési lapot fel kell csapni, mint amennyi a játékosok száma (3 játékos esetén 6-ot, 4 játékos esetén 8-at, 5 játékos esetén 10-et), és ezeket kell aukcióra bocsátani. Ha nincs ennyi építési kártya a pakliban, a játék azonnal véget ér; ha van, az aukciók után a 3. és 4. fázis a rendes szabályok szerint zajlik le.

Végző értékelés

A régiók kiértékelése

A játék végén minden régiót ki kell értékelni, méghozzá a rajta lévő címerek alapján.

Ha egy régióban egy játékosnak van a legtöbb címere, 5 győzelmi pontot kap; az a játékos, akinek a második legtöbb címere van ebben a régióban, 2 győzelmi pontot kap.

Ha egy régióban a legtöbb címer tekintetében egyenlőség van, minden érintett megkapja az 5 pontot; azonban ebben a régióban a második legtöbb címerért nem jár győzelmi pont.

Ha egy régióban egy játékosnak van a legtöbb címere, de a második legtöbb címer tekintetében egyenlőség van, minden érintett megkapja a 2 győzelmi pontot.

Példa: A játék végén a kék régióban Anitának (Carraresi) van a legtöbb címere, így ő 5 győzelmi pontot kap. Évának (Gonzaga) és Márknak (Visconti) van a második legtöbb címere, így mindketten 2 győzelmi pontot kapnak.



A zöld régióban Emmának (d'Este) van a legtöbb címere, így ő kapja az 5 győzelmi pontot, a második legtöbbért járó 2 győzelmi pontot pedig Anita.

A rózsaszín régióban egyedül Márknak van címere, így ő 5 győzelmi pontot kap.

A sárga régióban holtversenyben Évának és Jenőnek (Medici) van a legtöbb címere, így

mindketten 5 győzelmi pontot kapnak ott. Márknak hiába van ott a második legtöbb címere, ezért nem járnak győzelmi pontok.

További győzelmi pontok

A játékosok még az alábbiak szerint kapnak győzelmi pontokat:

- Minden főbb szereplő 2 győzelmi pontot ér.
- Minden alárendelt szereplő 1 győzelmi pontot ér.
- Minden játékosnál meg kell nézni, hogy az öt színből melyik az a szín, amelyből a legkevesebb kártya van előtte: ennyiszor 2 győzelmi pontot kap. Nem számít, hogy a kártya képpel felfelé vagy lefelé van-e előtte.
- Akinek a legtöbb dukátja van, 2 győzelmi pontot kap (holtversenyénél minden érintett megkapja).
- Akinek a kezében a legtöbb építési kártya van, 2 győzelmi pontot kap (holtversenyénél minden érintett megkapja).

Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Egyenlőségénél az győz az érintettek közül, aki előtt több építési kártya van. Ha még így is döntetlen az állás, az érintettek közül az győz, akinél színsorrendben előbbi főbb szereplő van.

A kétszemélyes játék speciális szabályai

Az előkészületek során vissza kell rakni a dobozba:

- az összes alárendelt szereplő lapját;
- minden színből 7 építési kártyát;
- 5 véletlenszerűen választott városkártyát (a játékosok sem nézhetik meg ezeket).

Az 1. fázis során mindkét játékos 5 kártyát húz, majd 3 kártyát rak le az asztalra. Mindkét játékos 6 dukátot kap.

A játék utolsó fordulóját kezdődik, ha az 1. fordulóján lelegején az építési kártyák paklijában 10-nél kevesebb lap van. Ekkor a pakli összes lapját aukcióra kell bocsátani.

Variáns

Hogy a játékosok ne szoruljanak ki a licitből a pénzihiány miatt, kezdésnél mindenki 10 dukátot kap, az 1. fázisokban pedig 6-ot. Már az első fordulójában is lehet városban építkezni.

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Ön kiváló minőségű terméket vásárolt. Ha mégis minőségi kifogása lenne, kérjük, közvetlenül minket keressen meg.

Ha kérdése, megjegyzése, javaslata van, ide írhat:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

