

# MAESTRO LEONARDO

stratégiai játék 2-5 játékos részére

A reneszánsz legjobb feltalálói mind Firenzébe gyűltek, hogy vagyontra és hírnévre tegyenek szert, mert a város ura minden elkészült találmányért fejedelmi jutalmat ígér. Akinek a játék végén a legtöbb forintja van, azt koszorúzza majd győztessé maga a nagy Leonardo da Vinci!

## 1. Tartalom

Öt színben:



5 mester (színenként 1)



10 időjelző korong



45 inas (színenként 9)



10 kétoldalas műhelylap: öt három inashellyel (a túldalukon öt inashellyel), öt négy inashellyel (túldalukon hattal)



játéktábla (a város)



15 gépmember



25 találmánykártya



60 anyagkártya  
12 vas, 12 fa, 12 kötél,  
12 téglá, 12 üveg



60 forintkártya  
25 egy-, 10 öt-  
10 tíz-, 10 húsz-  
és 5 nullaforintos



pénzjelző



fordulójelző



2 áttekintőlap

játékszabály



4 nyíllapka



Leonardo da Vinci  
(talppal)



a város ura  
(talppal)

## 2. A játék célja

Melyikötök lesz a reneszánsz leghíresebb feltalálója?

Válasszátok ki, mely találmányokon dolgoztok, vegyétek meg a szükséges nyersanyagokat a város boltjaiban, fogadjátok fel a legügyesebb inasokat, és szorgosan iparkodjatok, hogy megelőzzétek a többieket!

Minél összetettebb egy találmány, annál több forintot kaptok érte jutalmul. A játék végén a híres Leonardo da Vinci azt fogja győztesként megkoszorúzni, akinek a legtöbb forintja van.

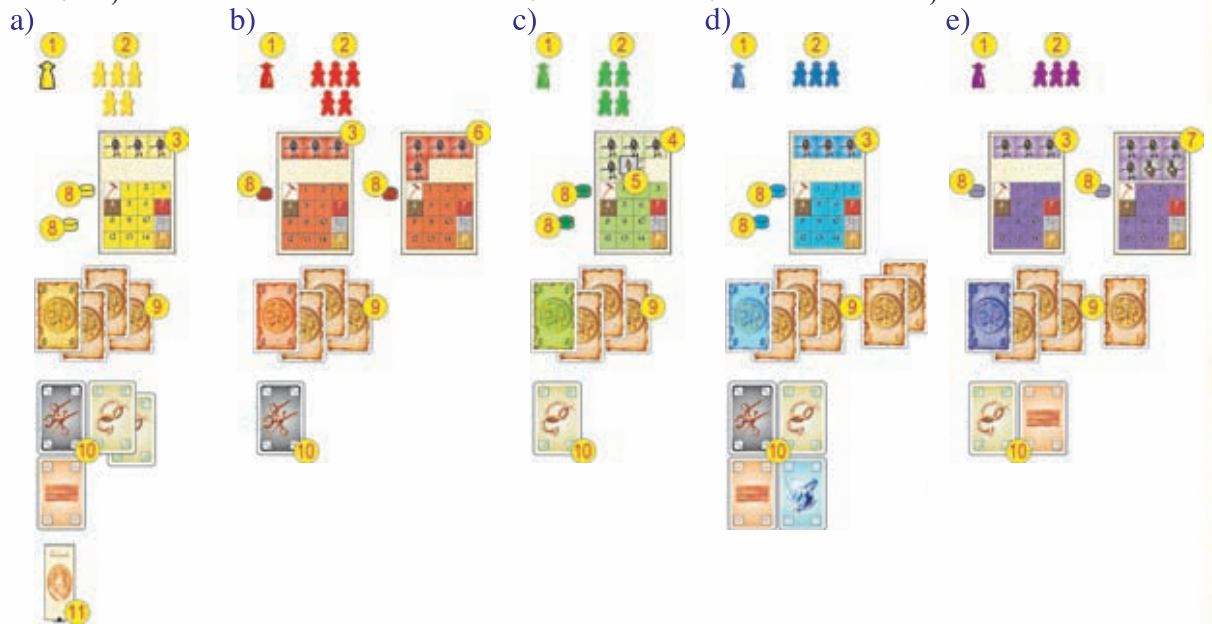
## 3. Előkészületek

A játék tulajdonosa kijelöli a kezdőjátékost, vagy pedig a szerencsére is bízhatjátok a döntést.

A kezdőjátékos megkapja a következő oldalon az *a*) résznél látható tartozékokat, bal oldali szomszédja a *b*) résznél láthatókat, és így tovább. Ha ötnél kevesebben játszottok, a felesleges szín vagy színek tartozékait (mestereket, inasokat, műhelyeket és időjelző korongokat) rakjátok vissza a dobozba.

Ha csak **hárman** játszottok, rakjátok vissza 1-1 inasotok a dobozba; ha csak **ketten**, 2-2 inasotokat rakjátok vissza.

- 1 = mester
- 2 = inasok
- 1 + 2 = munkások



- 3 = 3/5-ös műhelylap, három inasos oldalával felfelé
- 4 = 3/5-ös műhelylap, öt inasos oldalával felfelé
- 5 = gépember
- 6 = 4/6-os műhelylap, négy inasos oldalával felfelé
- 7 = 4/6-os műhelylap, hat inasos oldalával felfelé
- 8 = időjelző korong

- 9 = forintkártyák a), b), c) 0, 1, 1, 1 d) 0, 1, 1, 1, 5, 5 e) 0, 1, 1, 1, 5

- 10 = anyagkártyák
- 11 = Leonardo da Vinci

A többi tartozékot rakjátok a játéktáblára, az alábbiak szerint:

- 1 = fordulójelző
- 2 = Feltalálók Céhe (B)
- 3 = 4/6-os műhelylapok, négy inasos oldalukkal felfelé
- 4 = gépember (játékosként 3)
- 5 = a város ura
- 6 = Városháza (A)
- 7 = 1 forint
- 8 = Iskola (C)
- 9 = inasok (akiket nem kaptatok meg)
- 10 = Bank
- 11 = forintkártyák (érték szerint)



- 12 = az öt bolt
- 13 = vas (D)
- 14 = üveg (E)
- 15 = fa (F)
- 16 = téglák (G)
- 17 = kötélek (H)

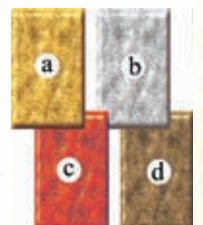
- 18 = pénzjelző
- 19 = áttekintőlapon

20 = megrendelt találmányok

A találmánykártyák közül képpel felfelé rakjátok ide az 1-est, a 12-est, a 8-ast, a 3-ast és a 9-est (ha csak **hárman** játszottok, a 9-est, ha csak **ketten**, a 9-est és a 3-ast ne).

21 = találmánypakli

A **többi** találmánykártyát rakjátok szét 5 pakliba. Egyikbe legyenek a 21-25-ösök (arany hátlap), egy másikban a 16-20-asok (szintén arany hátlap) (a), a harmadikban az ezüst hátlapos kártyák (b), a negyedikben a rézszínű



hátlapos kártyák (d), az ötödikben a bronz hátlapúak (e). A paklikat külön-külön keverjétek meg, majd legultra rajátok a 21-25-ös paklit. Utána a 16-20-ös pakliba keverjétek 1 bronz, 2 réz és 3 ezüst hátlapos kártyát, és ezt a paklit rakjátok az előzőre; végül a maradék lapokat keverjétek meg, és rakjátok a pakli legtetejére. →



#### 4. A találmányok

A játék során arra törekedtek majd, hogy létrehozzátok a megrendelt találmányokat.

Egy találmány megszületéséhez:

- valahány **munkahet**et erre kell költenetek (4-et, 7-et, 11-et vagy 15-öt) → **11**
- fel kell használnotok nyersanyagokat (bronznál 1-et, réznél 2-öt, ezüstenél 3-at, aranyánál 4-et) → **2 fa és 1 üveg**

A találmány elkészítése után jutalmul pénzt kaptok:

- aki elsőként készíti el a találmányt, több pénzt kap (bal oldalon, feketével) → **13**
- aki utána készíti el, kevesebb pénzt kap (jobb oldalon, szürkével) → **10**



Ötféle találmány van (l. a szimbólumot a lap jobb felső sarkában) →

Ha van nálatok találmánykártya, a következő fordulóokban az az ugyanilyen fajtájú találmányok elkészítését megkönnyíti (**l. 9. pont**); viszont minél többféle találmányotok van a játék végén, annál több jutalmat kaptok (**l. 11. pont**).

#### 5. A forduló áttekintése

Az 1-7. fordulók mind ugyanabból a négy fázisból állnak, a fázisok mindig ebben a sorrendben következnek egymás után.

<b>A) A Nagy Terv</b>	Ekkor jelentitek be, hogy dolgozni kezdtek egy találmányon, de ekkor hagyhatjátok félbe eddigi munkáitokat is.
<b>B) Feladatok kiosztása</b>	Sorban, amíg mind nem passzoltok, mestereteket és inasaitokat különféle feladatokra rendelitek, akár a városba küldve őket, akár a műhelyekben munkára beosztva.
<b>C) A munka elvégzése</b>	Sorban kiértékelitek a város épületeit, használva azok képességét (először az, akinek ott a legtöbb munkása van). Utána a műhelyekben folyik a munka.
<b>D) A találmányok átnyújtása</b>	Felfeditek létrehozott találmányaitokat és begyűjtitek az értük járó pénzt. Ha egy éppen létrehozott találmányon még dolgoztok, azt bejelentitek, megmutatva az ehhez felhasznált nyersanyagaitokat.

#### 6. A) fázis: A Nagy Terv

**Titokban** mind eldöntitek, melyik találmányon, találmányokon kezdtek dolgozni.

Kezdve azzal a játékkal, akinél ott van Leonardo da Vinci, és az óramutató járása szerinti sorban haladva:

- elkezdtek egy vagy két új találmányon dolgozni (műhelyenként egyen), **vagy**
- passzoltok.

Aki egy új találmányon kezd dolgozni, az:

- az **összes** szükséges nyersanyagot képpel lefelé a műhelylap alá csúsztatja
- egy időjelző korongját műhelylapja alsó részén az kalapácsos (0-ás) mezőre rakja (minden mező egy munkahétnak felel meg).



#### A műhelyekre vonatkozó szabályok

- Egy műhely csak egy találmányon dolgozhat.
- Egy játékos két műhelye nem dolgozhat ugyanazon a találmányon.
- A nyersanyagkártyákat úgy kell képpel lefelé a műhelylap alá csúsztatni, hogy a többiek ne lássák (pontosan), hogy hány darab kártya az. A játékosok megengedhetik, hogy a többiek megnézzék, milyen kártyák vannak műhelyeik alatt.
- A játékosok bármikor megnézhetik, hogy saját műhelyeik alatt milyen kártyák vannak.
- A műhely alá egyszer lerakott kártyákat nem lehet kicserélni, azokat nem lehet elvenni, sem nem lehet oda utólag újabb kártyákat lerakni.



**Fontos:** Sose mutassátok meg egymásnak, mennyi és milyen (forint- és anyagkártyák) vannak a kezetekben!

Egy játékos egy találmányt csak **egyszer** készíthet el.

Elkezdhetek olyan találmányt is készíteni, amit még nem rendeltek meg (például mert a városháza miatt tudjátok, hogy meg fogják rendelni; azonban nem készül el addig egy találmány, amíg meg nem rendelik (amíg fel nem lesz csapva a kártyája).

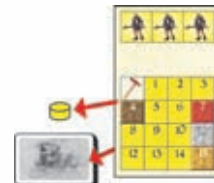
### Speciális eset: A munka félbehagyása

E fázisban félbehagyhatjátok a korábbi fordulókban elkezdett munkáitokat is.

Ha félbe akartok hagyni egy munkát, akkor:

- vegyétek le az időjelző korongotokat a műhelylapról (vagyis az eddig elhasznált "munkaheteket" elveszítettétek;
- a műhelylap alól vegyétek vissza a kezetekbe a lapokat.

A félbeszakítás után, ha akarjátok, ebben a műhelyben azonnal egy új találmány munkálataiba kezdhetek.



*Miért célszerű olykor félbehagyni a munkát? Például mert egy másik találmányon akartok dolgozni, ami sokkal több pénzt hoz majd; de az is előfordulhat, hogy utólag döbbsen ránk, hogy rossz nyersanyagokat raktatok a műhelylap alá.*

## 7. B) fázis: Feladatok kiosztása

Az kezd, akinél Leonardo da Vinci van, majd az óramutató járása szerint minden játékos sorra kerül, újra és újra.

Ha éppen rajtatok van a sorn, az alábbi két lehetőség közül kell egyet választanotok:

- lerakjátok egy vagy több inasotokat
- lerakjátok a mestereteket
- paszoltok

Ha passzoltok, azután már nem kerül sor rátok ebben a fázisban, vagyis már nem rakhattok le munkást.

### A lerakás szabályai

- A mestert vagy az inast/inasokat a város egy tetszőleges épületére (A-tól H-ig) lerakhatjátok, vagy pedig egy saját műhelyre, hogy ott a találmányon **dolgozzanak**. Olyan műhelyre, ahol nem dolgoznak találmányon, nem rakható le munkás.
- Ha egyszerre több inast raktok le, azokat **ugyanarra** az épületre vagy műhelyre kell leraknotok, vagyis egy lerakás során nem rakhattok le több helyre munkást.
- Egy épületre vagy egy műhelyetekre egy fordulóban mind **csak egyszer** rakhattok inast/inasokat. Ha egy épületen, műhelyen már van legalább egy inasotok, oda már **nem** rakhattok le inast.
- Aki először rak le munkást/munkásokat egy épületre, azt vagy azokat a nyíl mellé rakja. A következő játékos, aki ide rak, ettől/ezektől jobbra pakol le, és így tovább. Ha olyan helyre raktok mestert, ahol már van inasotok, a mestereteket az inas/inasok mellé rakjátok; ugyanígy jártok el, ha mesteretek volt már ott, ahová leraktok inast vagy inasokat.
- Egy épületnél bárhány munkás lehet; a műhelynél viszont minden inashelyen csak egy inas/mester/gépember lehet. Inas (vagy mester) bármelyik inashelyre lerakható, gépember viszont csak az olyan inashelyeken, ahol külön jelölve van a gépember használatának lehetősége (az öt inashelyes műhelyben egy, a hat inashelyes műhelyben két ilyen speciális inashely van).



## 8. C) fázis: A munka elvégzése

Először a város épületeit veszitek sorra, mindig az ABC sorrendjében (az A épülettől a H épületig), utána pedig a műhelyeket veszitek sorra. A város urát mindig ahhoz az épülethez rakjátok, amit éppen kiértékeltek.



**Minden** épületnél először azt állapítjátok meg, hogy milyen sorrendben használjátok majd az épület képességét: először az, akinek a **legtöbb** munkása van az épületnél, azután az, akinek a második legtöbb munkása, és így tovább. **A mester 2 munkásnak számolandó!** Egyenlőségnél az jön előbb, akinek munkása/munkásai **közelebb** vannak a nyílhoz.

A továbbiakban részletesen bemutatjuk az épületek képességeit.

## A) Városháza

A városházán mind csak **egy** akciót hajthattok végre. A legtöbb itteni akció **ingyenes**.

Ha **mindannyiótoknak** van legalább egy munkása a városházánál, akinek a **legkevesebb** munkása van itt, a munkásait vissza kell vennie - ő **nem** hajthat végre itt akciót.

**Speciális szabály két játékos esetén:** Ha mindkettőnek van itt egy vagy több munkása, mindketten végrehajtottok akciót.



Akinek a legtöbb munkása van a városházánál, az kiválaszt egy játékost, aki **megkapja Leonardo da Vincit** (saját magát is választhatja). Ezután kiválasztja az akcióját, átrakva annak a mezőjére munkását/munkásait:



1) A játékos egy **inasát** innét átrakhatja bármelyik másik épülethez. Mester nem rakható át. Ha annál az épületnél már volt legalább egy munkása, az inast oda rakja; ha nincs, a sor végére, az utolsó ott lévő munkástól jobbra.



2) A játékos megkapja a városházán lévő **összes** pénzt.



3) A játékos felhúzza a találmánypakli legfelső négy lapját, megnézi azokat, majd tetszőleges sorrendben visszarakja azokat a találmánypakli tetejére, továbbra is képpel lefelé.



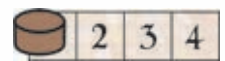
4) A játékos elvesz egy tetszőleges anyagkártyát, de ezért 1 forintot kell befizetnie a bankba.

Ezután jön az, akinek a második legtöbb munkása van a városházánál, ő választ egyet a **még nem választott** mezők közül és átrakja arra munkását/munkásait, végrehajtva annak akcióját, és így tovább; azonban úgy is dönthettek, hogy inkább visszaveszitek munkásaitokat (nem hajtottok majd végre akciót). Ha már mind választottatok mezőt, az akciókat a fenti sorrendben (1-2-3-4) végrehajtatok, majd a mezőkről visszaveszitek munkásaitokat.

## A többi épület: B) Feltalálók Céhe, C) Iskola, és az öt bolt (D) Kovácsműhely, E) Üvegfüjő, F) Fűrészmalom, G) Tégláégető, H) Kötélverő)

A városháza után az épületeket ABC-sorrendben hajtjátok végre (Feltalálók Céhe, iskola, kovácsműhely, üvegfüjő, stb.)

**Mindegyik** épületnél **legfeljebb négy akció** hajtható végre, ezek egyre drágábbak (0 forint, 2 forint, 3 forint, 4 forint). Az árat mindig a pénzjelző mutatja; minden épületnél először rakjátok azt vissza a 0-s mezőre.

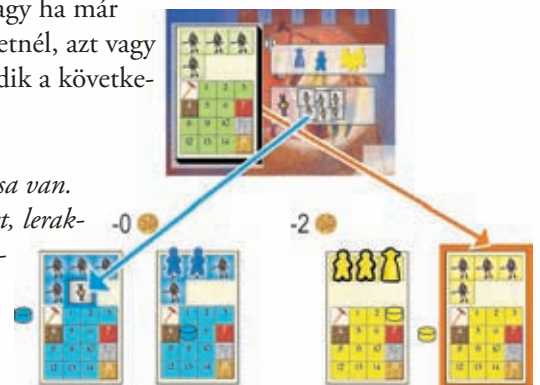


Először is minden épületnél állapítsátok meg a sorrendet. Utána:

- Akinek a legtöbb munkása van (azaz az első játékos) dönt, hogy végrehajtja-e az akciót 0 forintért (vagyis ingyen!), vagy passzol. Ha végrehajtja az akciót, a pénzjelzőt rakjátok át a 2-es mezőre. Ha passzol, a munkásait visszaveszi maga elé, és a pénzjelző nem mozog.
- Ezután a második játékos dönt, hogy végrehajtja-e az akciót vagy inkább passzol. Ha végrehajtja az akciót, aszerint fizet, hogy melyik mezőn áll a pénzjelző, és a jelzőt utána át kell rakni a következő mezőre. Ha passzol, a munkásait visszaveszi maga elé, és a pénzjelző nem mozog.
- Ezután a harmadik játékos dönt, stb.
- Miután az utolsó játékos is döntött, megint arra a játékosra kerül a sor, akinek jelenleg a legtöbb munkása van az épületnél, és az akciólehetőségek eszerint folytatódnak (a játéksorrend változhat a passzok miatt). Így egy játékos egy épületnél több akciót is végrehajthat, de egyre drágábban.
- Nem kerül sor újabb akcióra, ha már valaki 4 forintért hajtott végre akciót, vagy ha már nincs munkás az épületnél (mindenki passzolt). Ha még van munkás az épületnél, azt vagy azokat vissza kell venni, majd a pénzjelzőt a 0-s mezőre kell rakni, és elkezdődik a következő épület kiértékelése.

**Példa:** A Feltalálók Céhénél Jenőnek (kék) és Anitának (sárga) ugyanannyi munkása van.

Mivel ő van közelebb a nyílhoz, Jenő dönt először, és 0 forintért elvesz egy gépembert, lerakva azt öt inashelyes műhelyére. Anita nem tudna hová gépembert lerakni, ezért 2 forintért elveszi második műhelyét, lerakva azt maga elé négy inashellyel felfelé. Jenő 3 forintért megnagyobbíthatná egy műhelyét, de inkább passzol, visszavéve az épületről munkásait, és utána ugyanígy tesz Anita is, mert nincs 3 forintja. Mivel már nincs az épületnél munkás, az épület kiértékelése befejeződött.



A város többi épületének akciói:

**B) Feltalálók Céhe:** Itt kibővíthetitek műhelyeiteket, vagy újat vásárolhattok. Csak olyan műhely bővíthető ki, amelyben éppen nem dolgoztok találmányon. A soron lévő játékos lehetőségei részletesen:



- A játékos három inashelyes műhelylapját átforgatja öt inashelyes oldalára.
- A játékos elveszi **saját** második műhelylapját, lerakva azt maga elé négy inashelyes oldalával felfelé. Mind-egyikötök előtt csak saját két műhelylapotok lehet, más műhelyét nem vehetitek meg.
- A játékos négy inashelyes műhelylapját átforgatja hat inashelyes oldalára.
- A játékos elvesz egy gépembert, és azt **azonnal** lerakja egy műhelylapjának egy **erre alkalmas** inashelyére. Egy játékosnak eszerint legfeljebb három gépember segédkezhet. Fontos, hogy gépembert nem vehettek el úgy, hogy félreteszitek azzal, hogy majd utóbb lerakjátok - azonnal egy megfelelő inashelyre kell kerülnie.



**C) Iskola:** Itt inasokat toborozhattok. A soron lévő játékos, ha van még itt inasa, maga elé vesz innét egyet. Mindötöknek legfeljebb kilenc inasa lehet. Az elvett inas a következő fordulóban már felhasználható.



**D) Kovácsműhely, E) Üvegfüjő, F) Fűrészmalom, G) Tégláégető, H) Kötélverő:** Itt nyersanyagokat vásároltok. A soron lévő játékos elvesz 1 anyagkártyát a bolt paklijából. Ha egy pakli kiürült, olyan nyersanyagot a továbbiakban nem tudtok vásárolni.

## Műhelyek



Minden olyan műhelyetknél, amelyben találmányon dolgoztok, mozgatjátok az időjelző korongot aszerint, hányan iparkodnak ott, vagyis mennyi "munkahetet" fordítotok a találmány elkészítésére:

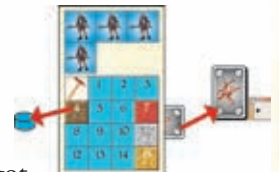
- minden, a műhelyben dolgozó inas 1 munkahetet jelent (1 mező)
- a műhelyben dolgozó mester 2 munkahetet jelent (2 mező)
- minden, a műhelyben dolgozó gépember 2 munkahetet jelent (2 mező)

Ezután mestereketet, inasaitokat visszaveszitek, viszont a gépemberek **maradnak** a helyükön a játék végéig!

## 9. D) fázis: A találmányok átnyújtása

Ha egy műhelybe elegendő hetet dolgoztok egy találmányon, az elkészült. Ha valamelyikötök elkészült egy találmánnyal:

- Megmondja, hogy a *megrendelt* találmányok közül melyikkel készült el.
- Megmutatja, hogy időjelző korongja elérte vagy túlhaladta a találmány mezőjét (l. a színek alapján), vagyis elég munkahetet áldozott rá.
- Előveszi az adott műhely lapja alól a nyersanyagok kártyáit, megmutatja azokat, majd visszarakja azokat a megfelelő boltok paklijaiba. Végül leveszi műhelylapjáról az időjelző korongot.
- Megkapja jutalmát a bankból. Ha ő készítette el elsőként ezt a találmányt, a nagyobb, bal oldali összeget kapja meg; ugyanennyit kap akkor is, ha ugyan nem elsőként készítette el a találmányt, de még ugyanabban a fordulóban, mint aki megelőzte. Ha viszont egy már korábbi fordulóban valaki más által elkészített találmányt készített most el, a kisebb, jobb oldali összeget kapja csupán.



**Speciális eset:** Egy találmányt **annyiszor 2 munkahéttel** hamarabb elkészítetek, ahány **ugyanilyen** fajtájú találmánykártya van már elöttetek. Ezt nem fordulónként kapjátok meg, hanem amikor bejelentitek a találmány elkészültét, annyiszor 2 mezővel hátrébb lehet az időjelző korong a szükségesnél, ahány ugyanilyen találmánykártyátok van. **Fontos:** Az ebben a fordulóban megszerzett találmánykártya még **nem** használható másik találmány elkészítési idejének lerövidítéséhez.

**Példa:** Anita már egy korábbi fordulóban elkészítette a 8-as találmányt, annak kártyája ott van előtte.

Most éppen a 13-as találmányon dolgozik, és arra így 7 helyett elég 5 munkahetet fordítania, minthogy a két találmány ugyanolyan fajtájú.

Ha olyan találmányon dolgoztok, amelyet **valaki más éppen most** elkészített, ezt be kell jelentenetek és be kell mutatnotok a műhelylap alól a nyersanyagokat. Utána ezeket képpel felfelé csúsztassátok vissza a műhelylap alá. Noha ez a találmány már nem számít megrendeltnek, ti még elkészíthetitek; ha majd elkészültök vele, megkapjáték érte a kisebb, jobb oldali összeget. Persze, lehet, hogy inkább félbehagyjátok majd a munkát...

Ha folytatjátok a munkát egy valaki más által már elkészített találmányon, műhelylapotokra rakjátok egy nyíl-  
lapkátokat úgy, hogy afelé a játékosársatok felé mutasson, akinél az adott találmánykártya van.



Ha egy találmányt **csak egy** játékos készít el, a nagyobb, bal oldali összeg mellett megkapja a találmány kártyáját, amit képpel felfelé lerak maga elé az asztalra.



**Példa:** Anita egyedülként elkészítette a 13-as találmányt. Jutalomként 8 forintot kap a bankból, valamint képpel felfelé maga elé rakja a 13-as találmánykártyát. Mivel már korábban megszerezte a 8-as találmánykártyát, ha ezután egy ugyanilyen fajtájú találmányon dolgozik, arra most már 4-gyel kevesebb munkahetet kell majd fordítania.

Ha egy fázisban **többen** is elkészítitek *ugyanazt a megrendelt találmányt*, mindegyikőtök megkapja érte a teljes (bal oldali, fekete) jutalmat. Ezután aukcióra kell bocsátani közöttetek a találmány kártyáját. Eldöntitek, mennyi forintot szántok rá, és ezeket a forintkártyákat a kezetekbe veszitek. A 0 forintos kártyákat is használhatjátok a többiek megzavarására. Végül egyszerre felfeditek liciteteket. Aki a legtöbb forintot ajánlotta, azt licitjét befizeti a bankba (ha 0-s kártyával is licitált, azt persze megtartja), elveszi és képpel felfelé kirakja maga elé a találmány kártyáját. A többiek visszaveszik licitjüket.

Ha a legnagyobb licitnél egyenlőség van, az érintettek közül az nyeri az aukciót, akinél ott van Leonardo da Vinci, vagy aki az óramutató járása szerinti irányban a legközelebb ül annak tulajdonosához.

Ha mind **0 forintot** ajánlotok, egyikőtök sem kapja meg a találmánykártyát, azt vissza kell raknotok a dobozba. Megszerzett találmánykártyáitok a játék végéig előtettek maradnak.

## 10. A forduló vége

A D) fázis után:



· **1-7. fordulóban:** Az a játékos, akinél ott van Leonardo da Vinci

- a bankból 1 forintot a városházához rak
- felcsap a pakliból annyi találmánykártyát, hogy a **megrendelt találmányoknál** a játékoszámnak megfelelő számú találmánykártya legyen, vagyis:

<b>4 vagy 5 játékosnál</b>	5 találmány
<b>3 játékosnál</b>	4 találmány
<b>2játékosnál</b>	3 találmány



· **8. és 9. fordulóban:** Ezek a fordulók már csak a munkák befejezéséről szólnak. Ezekben a fordulókban eltérő a B) fázis, vagyis nem rakhatjátok mestereket, inasaitokat a város épületeire, csakis műhelylapjaitokra, és utóbb a város épületeinek képességeit sem hajtjátok végre.

A forduló legvégén a játékos, akinél ott van Leonardo da Vinci, egy mezővel helyezze át a fordulójelzőt.



## 11. A játék vége

A 9. forduló végével a játék is befejeződik. Ekkor forintokat kaptok aszerint hány különféle fajtájú találmánykártya van előttek az asztalon:


5 különböző fajta	20 forint
4 különböző fajta	13 forint
3 különböző fajta	8 forint
2 vagy 1 különböző fajta	0 forint



Akinek közületek a legtöbb forintja van, annak homlokát ékesíti Leonardo da Vinci a győztesek babérkoszorújával!

Egyenlőségnél az ebben érintettek közül az győz, akinél több találmánykártya van. Ha még ez is egyenlő, az győz, akinél több arany hátoldalú találmánykártya van, majd több ezüst hátoldalú, és így tovább.

## CODEX LEONARDI I Variáns: a Nagytanács

Ha valamelyikőtök a városháza 1-es  akcióját választja, a B-H épületek valamelyikéről átrakhatja **bármelyik inast** egy másik B-H épületre - vagyis nem a városházáról rak át, és oda nem is rakhat. Ha valaki más inasát rakja át, nem rakhatja olyan épülethez, ahol már eddig is ennek a játékosnak volt a legtöbb munkása.

## Függelék: Előkészületek haladó játékosok részére

A fordulójelzőt rakjátok a fordulósáv 0-s mezőjére. A kezdőjátékos megkapja Leonardo da Vincit.

A játéktáblát a normál játéknál írottak szerint készítesétek elő, egy **kivétellel**: előbb alkossátok meg a leírt szabályok szerint a találmánypaklit, az összes lapot használva, és csak a végén csapjátok fel a tetejéről találmánykártyákat aszerint, hányan játszottok. Ha csak , a paklik szétválogatása után 1-1 bronz, réz és ezüst hátlapú kártyát csapjátok fel a játéktábla mellé (ezek nem lesznek a játékban), és csak ezután alkossátok meg a találmánypaklit.

Mind válasszatok magatoknak egy szint, és kaptok:

**1 műhelylapot, három inashellyel felfelé, 2 időjelző korongot, 1 mestert, 3 inast, 3 forintot, valamint**  
**4 vagy 5 játékos esetén 3 bónuszt**  
**3 játékos esetén 2 bónuszt**  
**2 vagy 5 játékos esetén 1 bónuszt**

Az alábbi bónuszokat választhatjátok:

- 5 forint
- 4 tetszőleges nyersanyag (de egy anyagfajtából legfeljebb 2 lap)
- 1 inas az iskolából
- d1) a három inashelyes műhelylap átforgatása öt inashelyes oldalára + 1 tetszőleges nyersanyag  
d2) a négy inashelyes műhelylap elvétele +1 tetszőleges nyersanyag  
d3) a négy inashelyes műhelylap átforgatása hat inashelyes oldalára + 1 tetszőleges nyersanyag  
(csak a négy inashelyes műhelylap birtokában választható)  
d4) egy gépember elhelyezése egy műhelylap erre alkalmas inashelyén

Először az a játékos választ magának egy bónuszt, akinél ott van Leonardo da Vinci, majd bal oldali szomszédja, és így tovább, körbe-körbe, míg mind ki nem választottátok összes bónuszotokat.

**Fontos:** Ha **négyen** vagy **öten** játszottok, egy bónuszt (a, b, c vagy d) legfeljebb kétszer választhattok.

Miután végeztetek az előkészületekkel, a fordulójelzőt rakjátok a fordulósáv 1-es mezőjére, és kezdődhet is a játék!



**A találmányok:** 1) automata kalapács 2) biztonságos emelő 3) ismétlő követő 4) erődpalota 5) távcső 6) bevehetetlen kupola 7) vízalatti jármű 8) színházi emelő 9) üvegpalota 10) tükörablak 11) embervető 12) zabológép 13) mesterlövész számszeríj 14) hordozható lépcső 15) világító lencse 16) duplacsövű mozsár 17) kútúrógép 18) repülő jármű 19) darutorony 20) gyújtótükör 21) fűrészerkezet 22) bevehetetlen erő 23) láthatatlan hajó 24) megsemmisítő kemence 25) álcázott periszkóp

MAESTRO LEONARDO

**Tervező:** Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto

**Producer:** Andrés J. Voicu

**Illusztrátor:** Stefano De Fazi

**Tördelő:** Stefano De Fazi

**Szerkesztő:** Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

**Fordító:** Thaur (thaur@freemail.hu)



©2006 da Vinci Editrice S.r.l.  
Via T. Tittoni, 3  
I-06131 - Perugia - Italien  
Alle Rechte vorbehalten.  
Made in Germany



Vertrieb in Deutschland:  
ABACUSSPIELE  
Verlags GmbH & Co. KG,  
63303 Dreieich.

Köszönetet mondunk Domenico Di Giorgiónak, Dario Iacopininak, Luca Simonénak, Giovanni Bettinek, Riccardo Canebának, Max Colamestának, Pietro Cremonának, Devan Magginak, Andrea Puggellinek, Sergio Roscininek, és mindazoknak, akik tetszélőként vagy más módon segítettek a játék létrejöttét.

A tervezők külön köszönetet mondanak Luca Ieannacónak, valamint a Via Bombicciben, a Tana dei Goblinban és az IdeaGnél lévő barátainak.

[www.davincigames.com](http://www.davincigames.com) [info@davincigames.com](mailto:info@davincigames.com)