Вирджинио Джильи
и Фламиния Бразини
при участии Симоне Лучани

Лоренцо Великолепный

«Дома эпохи Возрождения»

Правила дополнения

В этом дополнении перед игроками открываются новые возможности по расширению влияния их семей в Италии эпохи Возрождения. У каждого рода появится особое свойство. Вас ждут новые территории, персонажи, здания и проекты. Вы сможете призвать на свою сторону новых могущественных деятелей. В игру добавлены механики, ещё больше повышающие вариативность партий. И кроме всего прочего, теперь вы сможете сыграть в «Лоренцо Великолепного» впятером.

Состав игры

Компоненты для 5-го игрока

Планшет игрока

Планшет личных бонусов

3 жетона анафемы

30 особых жетонов

48 особых карт развития

4 родственника
(3 цветные фишки и 1 бесцветная)

3 кубика анафемы

4 маркера

1 родственник
(фишка коричневого цвета)

5 жетонов аукциона

Накладка с консульскими привилегиями

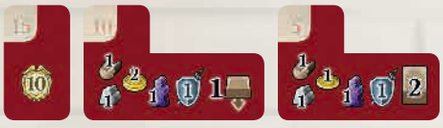
2 накладки-модификатора

Поле с особой башней

20 карт деятелей

30 фишек ресурсов
(дерево, камень, слуги)

10 жетонов семей



3 особых жетона веры

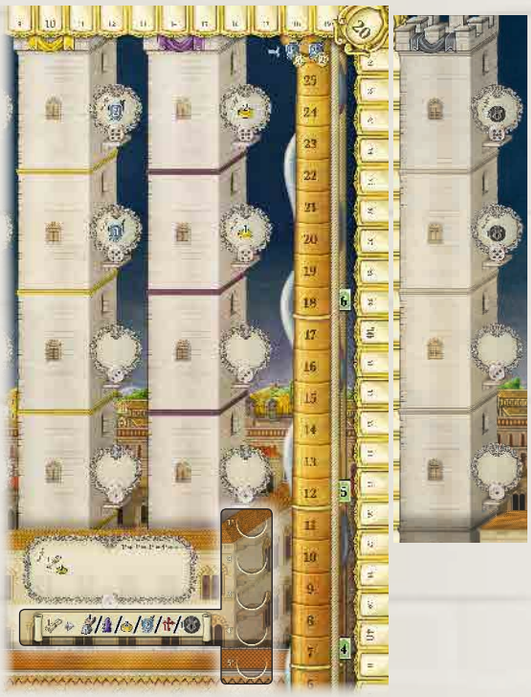
Перед первой игрой нанесите наклейки на новые цилиндрические фишки родственников: 3 наклейки с цветами кубиков — на 3 розовые фишки, а наклейку с нейтральным кубиком и цифрой 0 — на бесцветную фишку. Нанесите наклейку с коричневым фоном и 3 точками на коричневую фишку.

Разработчики: Вирджинио Джильи
и Фламиния Бразини
при участии Симоне Лучани
Художник: Клеменс Франц (atelier198)
Верстальщик: Андреа Каттниг (atelier198)

Чтобы сыграть в «Лоренцо Великолепного» с дополнением «Дома эпохи Возрождения», выполните подготовку к игре с учётом следующих изменений:

Подготовка к игре

1. Поместите поле с особой башней рядом с игровым полем. Выложите накладку с консульскими привилегиями на соответствующую область игрового поля.

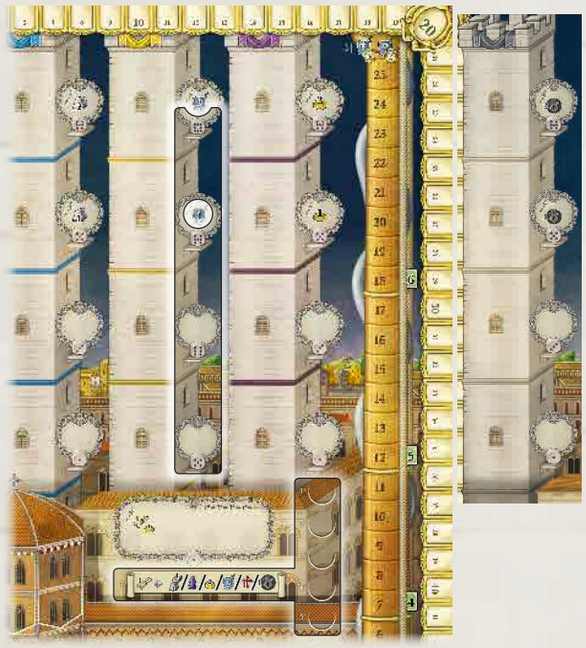


2. Разделите особые карты развития по периодам *(по цифрам на рубашках)* и отберите случайным образом 8 карт для каждого периода. В обычном порядке подготовьте особую колоду *(внизу — карты 3-го периода, в середине — карты 2-го периода, сверху — карты 1-го периода)*. Поместите особую колоду над полем с особой башней.

3. Перед тем как взять жетоны анафемы, перемешайте 3 новых жетона анафемы с жетонами из базовой игры.

4. Сложите особые жетоны лицевой стороной вниз в общий запас.

5. Возьмите накладку-модификатор с символами 2 3 4 при игре с 2—4 участниками или накладку с символом 5 при игре впятером. Откройте одну из не участвующих в игре особых карт развития и поместите накладку-модификатор на башню цвета этой карты.



Пример игры впятером. Игроки открывают карту здания и, как следствие, помещают накладку-модификатор на жёлтую башню.

Верните все не участвующие в игре особые карты развития в коробку. Они вам больше не понадобятся.

6. Каждый игрок выбирает цвет и получает начальные компоненты этого цвета. **Игроки не получают ресурсы** *(дерево, камень и слуг)*.

7. Первый игрок получает 0 монет, второй — 1 монету, третий — 2 монеты, четвёртый — 3 монеты, а пятый — 4 монеты.

В состав дополнения «Дома эпохи Возрождения» входит несколько новых компонентов.

Жетоны семей

В этом дополнении каждый игрок начинает партию с жетоном семьи, на котором указано имя его рода и особое свойство. *(Подробное описание жетонов семей см. в памятке.)* Перед первым раундом игроки проводят аукцион за жетоны семей. По итогам аукциона также определяются их начальные ресурсы.

Не глядя возьмите столько жетонов семей и жетонов аукциона, сколько игроков участвует в партии. Случайным образом разложите жетоны семей над жетонами аукциона. На жетонах аукциона показано 6 рядов, в каждом из которых изображены начальные ресурсы и ячейка ставки.

В порядке очерёдности хода **каждый игрок делает ставку**: помещает одну из своих фишек родственников *(неважно какую)* в свободную ячейку ставки на жетоне аукциона.

При этом действуют следующие правила:

- Если на жетоне аукциона нет фишек родственников, вы можете поместить своего родственника в любую ячейку этого жетона.
- Если на жетоне аукциона есть другая фишка родственника, вы должны поместить свою фишку в одну из ячеек, расположенных выше. В этом случае другой игрок обязан немедленно переместить свою фишку в другую ячейку *(того же жетона аукциона или другого)* по вышеописанным правилам. Таким образом, аукцион может состоять из нескольких подобных перемещений.

Красный игрок хочет получить жетон семьи Да Монтефельтро и делает ставку на соответствующем жетоне аукциона. Синий игрок делает более высокую ставку на том же жетоне аукциона. Красный игрок должен тут же сделать другую ставку: перенести свою фишку либо на более высокую ячейку того же жетона, либо на любую ячейку другого жетона.

Примечание: если игрок займёт фишкой наивысшую ячейку на жетоне аукциона, он гарантированно получит соответствующий жетон семьи.

Игроки продолжают делать ставки, пока на каждом жетоне аукциона не окажется по 1 фишке родственника.

Игрок получает жетон семьи и начальные ресурсы, изображённые в ряду жетона аукциона, занятом его фишкой родственника.

Красный игрок получает жетон семьи Орсини, 4 слуг, 2 дерева и 2 монеты. Синему игроку достаётся жетон семьи Медичи, 5 монет, 2 слуги и 3 камня. Розовый игрок забирает жетон семьи Гонзага, 2 монеты, 1 камень, 4 слуг и 1 дерево.

Карты деятелей

Перемешайте новые карты деятелей с картами из базовой игры или решите, с каким набором (базовым или из дополнения) вы будете играть. Распределите карты деятелей между игроками по правилам базовой игры. *(Подробное описание новых карт деятелей см. в памятке.)*

Некоторые деятели из этого дополнения обладают **ячейкой действия**. Ячейку действия на карте деятеля может занять лишь разыгравший эту карту игрок. К ячейкам действий на картах деятелей применяются все обычные правила размещения родственников.

Особые жетоны

В этом дополнении появляется новый тип ресурсов – **особые жетоны**. (Они считаются ресурсами наряду с деревом, камнем, слугами и монетами.) Всякий раз, когда действие, мгновенное или постоянное свойство приносит вам 1 или несколько особых жетонов, берите их случайным образом из общего запаса и кладите перед собой. Вы всегда можете смотреть их лицевую сторону, но не обязаны показывать её другим.

Примечание: вы можете взять особый жетон в качестве консульской привилегии.

На своём ходу, до или после выставления родственника, **вы можете сбросить любое число особых жетонов и немедленно получить указанные на них бонусы**. Сброшенные жетоны складываются лицевой стороной вверх отдельно от общего запаса. Если вы берёте последний особый жетон из общего запаса, перемешайте все сброшенные жетоны и верните их обратно в общий запас лицевой стороной вниз.

На некоторых особых картах развития особые жетоны указаны в качестве стоимости или требуемого ресурса, необходимого для применения постоянного свойства карты: просто заплатите указанное количество особых жетонов, вне зависимости от того, что на них изображено. На некоторых картах деятелей особые жетоны указаны в качестве условия. В этом случае достаточно просто иметь их в своём запасе.

В конце игры особые жетоны, находящиеся в запасе игрока, не приносят победных очков. Не забудьте потратить их до финального подсчёта очков, чтобы получить указанные на них бонусы. *(Однако нельзя сбрасывать особые жетоны, лежащие на картах.)*

Особая башня

На поле с особой башней находятся 4 новые ячейки действий для получения особых карт развития. К особой башне применяются все правила базовой игры. В фазе подготовки к игре возьмите 4 особые карты развития из колоды и выложите их снизу вверх в ячейки башни. Во время фазы действий игроки могут выставлять родственников в ячейки действий особой башни, следуя всем обычным правилам *(при размещении фишек на 3-м или 4-м этаже вы сразу же получаете 1 или 2 особых жетона)*. В фазе окончания раунда уберите из особой башни все оставшиеся особые карты развития.

Накладка-модификатор

Перед началом игры накладка-модификатор выкладывается поверх ячеек действий одной из башен *(см. «Подготовка к игре»)*. В конце каждого раунда накладка перемещается на другую башню, меняя минимальные значения влияния, необходимые для выполнения действий. В партиях с 2–4 участниками новые значения больше, чем в базовой игре, а в партиях впятером – меньше.

В фазе окончания раунда **переместите накладку-модификатор** на ячейки действий следующей башни (слева направо). Если накладка находится на башне с картами проектов *(крайняя справа)*, переложите её на башню с картами территорий *(крайняя слева)*: накладка-модификатор никогда не перемещается на особую башню.

Особые карты развития

Особые карты развития делятся на 4 типа: территории, здания, персонажи и проекты. Каждый тип подчиняется соответствующим правилам базовой игры. Некоторые карты имеют новые свойства:

Можете выложить сюда 1 особый жетон лицевой стороной вверх. Активировав карту, получите всё, что на нём указано.

Получите столько ресурсов или очков, сколько карт развития указанного типа у вас есть (но не больше, чем влияние, необходимое для активации). (Например, если у вас есть 4 карты, а влияние, необходимое для активации, – 3, то вы получите 3, а если влияние, необходимое для активации, равно 5, то вы получите 4.)

Возьмите 1 карту деятеля из колоды.

Не тратьте 3 дополнительные монеты, забирая карту из уже занятой особой башни.

Всякий раз, разыгрывая карту деятеля, берите 1 случайный особый жетон.

Можете потратить всё, что указано слева, чтобы получить всё, что указано справа, столько раз, сколько составляет влияние, использованное для активации.

Получите 1 особый жетон **или** потратьте 3 особых жетона, чтобы разыграть карту деятеля, игнорируя её условия.

Вы становитесь одним из лидеров на шкале очков армии. Переместите свой маркер на деление, занятое лидером по очкам армии.

Всякий раз, разыгрывая карту деятеля, можете проигнорировать одно из её условий по своему выбору. Например, вы можете разыграть карту Пьетро Бембо (условие: 3 карты персонажей и 3 очка веры), имея лишь 3 очка веры и не имея карт персонажей.

В стоимость некоторых карт проектов входят очки армии **и** ресурсы (не разделённые косой чертой).

Можете выложить сюда 1 особый жетон лицевой стороной вверх. Всякий раз, помещая родственника в область рынка, вы также получаете всё, что указано на этом особом жетоне.

Можете активировать другое здание или территорию, игнорируя требуемое влияние.

Бесплатно возьмите карту развития указанного типа, сброшенную в одном из прошлых раундов. Вы не можете взять особую карту развития.