



Вирджинию Джильи
и Фламиния Бразини
при участии Симоне Лучани

Лоренцо

Великолепный

Правила игры

В этой игре каждый участник выступает в роли главы благородного флорентийского рода эпохи Возрождения. Ваша цель — проложить себе дорогу к славе и престижу и получить больше победных очков, чем остальные. Для этого вы будете отправлять родственников с заданиями в различные районы города. В одних местах вы получите полезные ресурсы, в других — карты развития, представляющие собой новые территории, здания, влиятельных персонажей и амбициозные проекты. В дальнейшем вы будете использовать свойства этих карт. Все ваши родственники имеют разное влияние, определяемое в начале каждого раунда броском 3 кубиков. Вам предстоит тщательно планировать, куда отправить каждого родственника.

Перед вами множество способов получения победных очков. Также в игре важно следить за отношениями с церковью. Игра разделена на 3 периода, каждый из которых состоит из 2 раундов. В конце каждого периода игроки показывают, сколь сильна их вера. Того, кто молился недостаточно усердно, ждёт суровое наказание. После 6 раундов проводится финальный подсчёт очков, и игрок, набравший наибольшее их число, становится победителем.

Состав игры



Игровое поле

Деревянные фишки ресурсов:



Дерево

(16 маленьких, 4 больших)



Камень

(16 маленьких, 4 больших)



Слуга

(18 маленьких, 5 больших)



4 закрывающих жетона



4 планшета игроков



4 планшета личных бонусов



Монеты
(номиналом 1 и 5)



3 кубика (белый, чёрный, оранжевый)



16 маркеров
(по 4 для каждого игрока)



12 кубиков анафемы
(по 3 для каждого игрока)



21 жетон анафемы



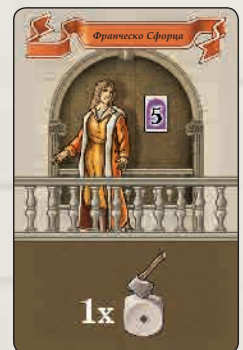
16 родственников
(у каждого игрока 3 цветные фишки и 1 бесцветная)

4 листа с наклейками

Пакетики

Правила игры

Памятка



20 карт деятелей

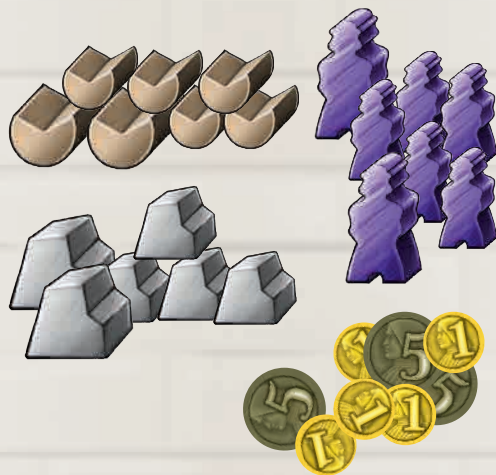


96 карт развития
(4 типов, разделённых на 3 периода)

Перед первой игрой отделите наклейки от листов и нанесите их на цилиндрические фишки родственников. Цвета наклеек соответствуют цветам игроков. Наклейки с цветными кубиками наносятся на цветные фишки из набора каждого игрока, а наклейки с нейтральным кубиком и цифрой 0 — на 4 бесцветные фишки.

Подготовка к игре

- 1 Положите игровое поле посередине стола.
- 2 Разделите карты развития по типам и периодам (см. на цвет и цифры на рубашках). По отдельности перемешайте каждую колоду (из 8 карт). Соберите 4 разные колоды (по одной для каждого типа карт), положив карты 2-го периода на карты 3-го периода, а сверху — карты 1-го периода. Положите колоды рядом с игровым полем, над башнями.
- 3 Разложите жетоны анафемы в стопки, разделив их по периодам (см. на цифры на обратной стороне). Перемешайте стопки по отдельности, а затем возьмите по одному жетону из каждой стопки и выложите их на соответствующие ячейки на игровом поле. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.
- 4 Сложите фишки ресурсов и монеты рядом с игровым полем в общий запас. Маленькие фишки считаются 1 ресурсом, большие — 5. Число ресурсов в игре не ограничено. (Если какие-то из них закончились, ведите учёт дополнительных ресурсов любым удобным для вас способом.)



- 5 Поместите 3 кубика рядом с игровым полем.



- 6 При игре вдвоём выложите все закрывающие жетоны на соответствующие ячейки (с символами **3+** и **4**).

При игре втроём выложите 2 маленьких закрывающих жетона на соответствующие ячейки (с символом **4**).

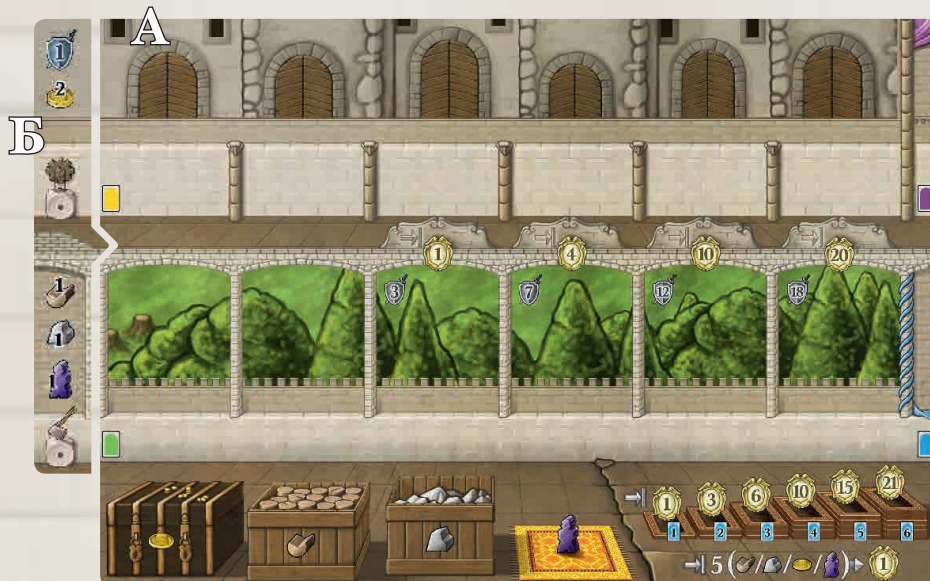




7 Каждый игрок выбирает себе цвет и получает:

А. Планшет игрока.

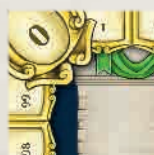
Б. Планшет личных бонусов. (В основной версии игры все используют одинаковую сторону.)



В. 3 цветные фишки родственников и 1 бесцветную (но с наклейкой своего цвета).

Г. 3 кубика анафемы.

Д. 4 маркера. Положите по 1 маркеру на нулевое деление шкалы победных очков, шкалы очков армии и шкалы веры. Последний маркер положите на шкалу очередности хода.



Шкала победных очков



Шкала очков армии



Шкала веры



Шкала очередности хода

Е. 2 дерева, 2 камня, 3 слуг.

8 Случайным образом определите порядок хода и разложите соответственно маркеры игроков на шкале очередности хода.

9 Первый игрок получает 5 монет, второй – 6 монет, третий – 7 монет, четвёртый – 8 монет.



«Лоренцо Великолепный» — комплексная стратегическая игра. В этом разделе описываются правила основной версии игры. Особенности расширенного варианта игры описаны на с. 12, они дополняют основные правила.

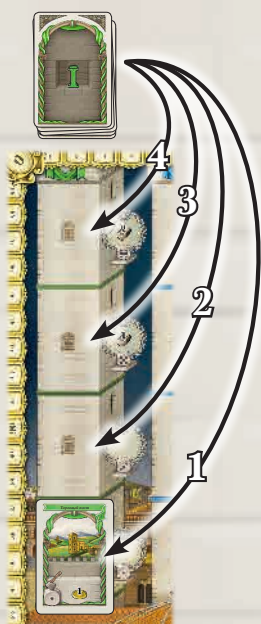
Ход игры

Игра продолжается 3 периода, каждый из которых состоит из 2 раундов. Таким образом, всего в игре 6 раундов. Каждый раунд разделён на 4 фазы:

- А. Подготовка.
- Б. Действия.
- В. Поддержка Ватикана (только в конце периода — в раундах 2, 4 и 6).
- Г. Окончание раунда.

А Подготовка

Возьмите по 4 карты развития из каждой колоды и выложите их снизу вверх в расположенные под ними ячейки башен на игровом поле.



Первый игрок бросает 3 кубика и помещает их в соответствующие ячейки на игровом поле.



Б Действия

В порядке очередности хода игроки обязаны выполнить действия.

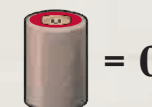
Чтобы выполнить действие, поместите 1 своего родственника в ячейку действия и немедленно примените её эффект.



На каждой фишке родственника есть символ влияния (цветной или нейтральный кубик), величина которого равна результату указанного кубика.



Когда родственник выполняет действие, он выполняет его с влиянием, равным результату соответствующего кубика. (Например, если на белом кубике выпало 4, то влияние всех родственников с символом белого кубика в текущем раунде равно 4.)



Влияние бесцветных родственников равно 0. (Цветные наклейки на них служат напоминанием о том, какому игроку они принадлежат.)

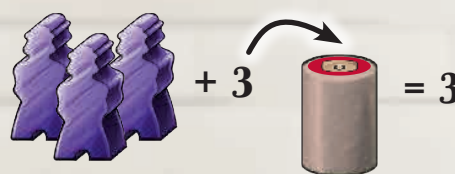
Для выполнения некоторых действий достаточно родственника с влиянием 1, но для других может понадобиться более высокое влияние. Вам будут встречаться свойства, изменяющие ваше влияние в определённых ситуациях. Минимальное влияние, необходимое для выполнения действия, указано на символе кубика под ячейкой этого действия.



Примечание: родственник с определённым влиянием всегда может выполнить действие, для которого требуется меньшее влияние.

При выставлении родственника в ячейку вы всегда можете потратить сколько угодно слуг, чтобы увеличить его влияние на 1 за каждого слугу.

Например, потратив 3 слуг, вы увеличите влияние этого бесцветного родственника до 3:



На игровом поле имеются 5 областей для размещения родственников. К ячейкам разных областей применяются различные правила.

Башни для карт развития

На игровом поле находятся 4 башни, все высотой в 4 этажа. На каждом этаже есть ячейка действия, которая позволяет игроку получить соответствующую карту и бонус (если он есть).

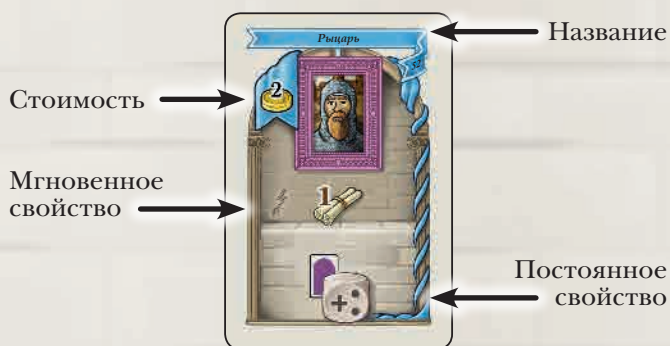
Карты

В игре есть 4 типа карт развития: территории (зелёные), здания (жёлтые), персонажи (синие) и проекты (фиолетовые).

Все карты, кроме территорий, имеют стоимость приобретения, указанную в левом верхнем углу. Когда вы должны взять карту (в результате выставления родственника или мгновенного свойства другой карты), вы немедленно выплачиваете её стоимость.

У большинства карт есть мгновенное свойство. Оно изображено в средней части карты, рядом с символом молнии. Благодаря ему можно получить ресурсы, очки (победные, армии или веры) и дополнительные действия. Последними могут быть получение карты без выставления родственника или выполнение действия производства/урожа (см. с. 8).

У большинства карт есть также постоянное свойство. Оно изображено в нижней части карты. Постоянные свойства разных типов карт активируются по-разному.

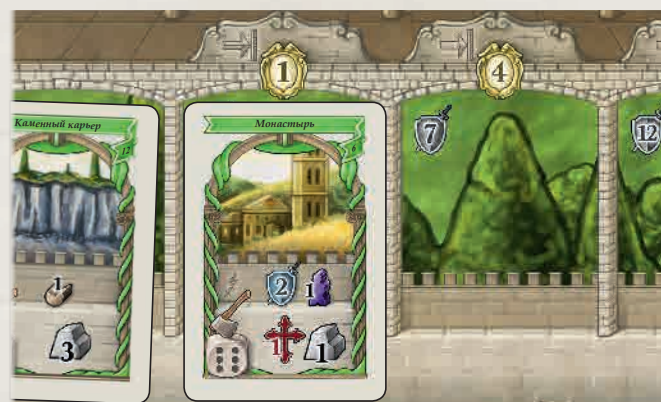


Территории

У территорий нет стоимости. Их нельзя купить, но можно завоевать. Чтобы получить новую карту территории, вы должны выложить её в крайнюю левую свободную ячейку на вашем планшете игрока (в нижний ряд).



Первые 2 ячейки доступны с самого начала. Остальные становятся доступны по мере роста вашей военной мощи. На каждой ячейке в нижнем ряду вашего планшета (кроме первых двух) указано число очков армии, которыми надо располагать, чтобы выложить карту в эту ячейку. Вы не тратите очки армии, выкладывая карту, — у вас просто должно иметься указанное их количество. (Выкладывая карту, вы выполняете требуемое условие и забываете о нём.)



Территории — важный источник ресурсов. Их постоянные свойства активируются действием урожая. (См. «Активация постоянных свойств» на с. 8.)

Также территории приносят победные очки в конце игры в зависимости от числа имеющихся у вас карт территорий. (См. «Окончание игры и финальный подсчёт» на с. 11.)



= Получите указанное число ресурсов или очков



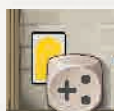
= Выполните указанное действие с указанным влиянием без выставления родственника



= Один раз за активацию потратите указанное слева число ресурсов или очков и получите число ресурсов или очков, указанное справа (если имеются два варианта обмена, вы должны выбрать один из них)



= Получите указанное слева число монет или победных очков за каждую указанную справа карту или количество очков армии



= Выполняя указанное действие (урожай, производство или получение карты указанного типа), увеличьте влияние этого действия на изображённое число точек



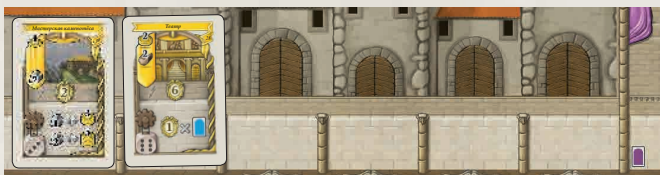
= При получении карты указанного типа вы платите на столько ресурсов меньше, сколько изображено справа

Здания

У зданий всегда есть стоимость, выраженная в ресурсах (*дереве, камне, слугах, монетах*). При получении карты здания вы должны вернуть указанные ресурсы в общий запас. Если у вас не хватает ресурсов, вы не можете взять карту.



Выкладывайте полученные карты зданий в предназначенные для них ячейки на планшете игрока (*в верхний ряд*), заполняя их слева направо.



Здания приносят ресурсы или позволяют менять ресурсы на очки и другие ресурсы. Постоянные свойства зданий активируются действием производства. (См. «Активация постоянных свойств» на с. 8.)

Примеры постоянных свойств:



Заплатите 1 дерево, чтобы получить 3 победных очка, ИЛИ заплатите 3 дерева, чтобы получить 7 победных очков



Получите 1 победное очко за каждую карту персонажа, выложенную рядом с вашим планшетом игрока



Заплатите 4 монеты, чтобы получить 3 дерева и 3 камня



Заплатите 1 дерево или 1 камень, чтобы получить 2 очка веры

Персонажи

Стоимость персонажей всегда выражена в монетах. Приобретая карту персонажа, вы должны вернуть указанное число монет в общий запас. Если у вас не хватает монет, вы не можете взять карту.

Выкладывайте полученные карты персонажей в один ряд возле вашего планшета игрока (*в правом нижнем углу*).



Мгновенные свойства некоторых персонажей позволяют выполнить дополнительное действие без выставления родственника. В таких случаях к выполняемому дополнительному действию применяются все обычные правила.

Примеры мгновенных свойств:

Получите 1 очко веры. В дополнение вы можете выполнить действие с влиянием 4 – взять карту любого типа без выставления родственника. (Можно менять влияние действия с помощью слуг и свойств карт.) Потратьте дополнительно 3 монеты, если в башне уже кто-то есть, и получите возможный бонус (с 3-го или 4-го этажа). (См. с. 7.)



Выполните действие с влиянием 6 – возьмите карту здания без выставления родственника. (Можно менять влияние действия с помощью слуг и свойств карт.) Стоимость карты уменьшается на 1 дерево и 1 камень. Потратьте дополнительно 3 монеты, если в башне уже кто-то есть, и получите возможный бонус (с 3-го или 4-го этажа). (См. с. 7.)



Получите 2 очка веры. В дополнение вы можете выполнить действие урожая с влиянием 4 без выставления родственника. Вы можете использовать слуг для увеличения влияния действия. (Если у вас есть карты, меняющие влияние действия урожая, учтите их свойства.)



Получите 2 победных очка за каждую карту персонажа, выложенную рядом с вашим планшетом игрока, включая эту.



Получите 3 разные консульские привилегии.



Постоянные свойства персонажей активируются в определённых ситуациях (*обычно при выполнении другого действия*). Некоторые свойства увеличивают влияние действия, другие дают скидку при получении карт.

Примеры постоянных свойств:

Всякий раз, когда вы выполняете действие, чтобы взять карту персонажа (размещая родственника или по свойству другой карты), увеличьте влияние действия на 2. В дополнение стоимость получаемой карты уменьшается на 1 монету.



Когда вы выполняете действие урожая (размещая родственника или по свойству другой карты), увеличьте влияние этого действия на 2.



Вы не получаете бонусы, когда берёте карту развития с 3-го или 4-го этажей башен (размещая родственника или по свойству другой карты).



Карты персонажей также приносят победные очки в конце игры в зависимости от их общего количества. (См. «Окончание игры и финальный подсчёт» на с. 11.)

Проекты

Стоимость проектов выражена в ресурсах или очках армии. На некоторых проектах указаны два варианта оплаты стоимости (разделённые косой чертой). Если у вас нет требуемых ресурсов или очков армии, вы не можете выставить родственника в ячейку действия, чтобы взять такую карту.

Этот символ означает, что вы должны потратить 2 очка армии, причём сделать это можно, только если к моменту получения карты у вас уже есть хотя бы 4 очка армии. (Передвиньте свой маркер на 2 деления назад на шкале очков армии.) ЛИБО потратьте ресурсы.



Выкладывайте полученные карты проектов в один ряд возле вашего планшета игрока (в правый верхний угол).



Постоянные свойства проектов всегда активируются в конце игры при финальном подсчёте очков. (См. «Окончание игры и финальный подсчёт» на с. 11.)

Правила размещения родственников в башне

Влияние родственника, выставляемого в башню, должно быть не меньше, чем указано на этаже, куда вы хотите его поместить:



На 1-й этаж можно выставлять родственников с влиянием 1 и больше.



На 2-й этаж можно выставлять родственников с влиянием 3 и больше.



На 3-й этаж можно выставлять родственников с влиянием 5 и больше.



На 4-й этаж можно выставлять родственников с влиянием 7 и больше. Чтобы поместить сюда родственника, вы обязаны потратить хотя бы 1 слугу или использовать свойство карты, увеличивающее влияние родственника.

Нет никаких ограничений, связанных с очередностью размещения родственников по этажам башен. (Вы не обязаны заполнять ими сначала 1-й этаж.)

На ячейках действий на 3-м и 4-м этажах башен указаны бонусы: 1 или 2 дерева, 1 или 2 камня, 1 или 2 очка армии, 1 или 2 монеты. Помещая родственника в такую ячейку (или забирая её карту по свойству другой карты), немедленно получите указанный бонус.



Его можно использовать для оплаты стоимости карты, получаемой в башне.

Если в башне, в которую вы хотите выставить своего родственника или из которой забираете карту свойством другой карты, уже есть хотя бы 1 родственник (ваш или чужой), вы должны сначала вернуть 3 монеты в общий запас. Если вы выставляете родственника в ячейку с бонусом, дающим монеты, вы не можете оплатить ими эти дополнительные 3 монеты.



В одной башне не может быть двух родственников одного цвета. Бесцветные фишки родственников считаются нейтральными. (Один игрок в течение одного раунда может взять 2 карты из одной башни, но только лишь отправив туда бесцветного родственника или воспользовавшись свойством карты.)



Взяв карту, положите её в соответствующее место на вашем планшете (территории — в нижний ряд, здания — в верхний) или рядом с ним (персонажей — справа снизу, проекты — справа сверху). Если карта обладает мгновенным свойством, сразу же примените его.

На вашем планшете игрока и рядом с ним не может быть более 6 карт одного типа.

Резюме. Выставьте родственника на один из этажей башни. (Его влияние должно быть больше или равно влиянию, указанному на ячейке действия. Если в башне уже есть родственники, верните 3 монеты в общий запас. В башне не может быть 2 родственников одного цвета.) Получите возможный бонус ячейки и оплатите стоимость карты (если это территория, у вас должно быть определённое число очков армии). Возьмите карту и положите её на свой планшет или рядом с ним. Примените возможное мгновенное свойство.

Области урожая и производства

В обеих этих областях имеется по две ячейки действий. В левой ячейке может располагаться только 1 родственник. Правая (более крупная) ячейка может вместить любое количество родственников. (Эта ячейка недоступна при игре вдвоём.)



Влияние родственника, помещаемого в любую из этих ячеек, должно быть равно 1 или более. Вторые (более крупные) ячейки дают штраф минус 3 к влиянию. Чтобы разместить в них родственника, вы должны активировать действие с влиянием 1 или больше.

Нельзя размещать более 1 родственника своего цвета в каждую из этих областей, однако в большие ячейки (или в большую и малую) можно поместить 1 цветного и 1 бесцветного родственника.

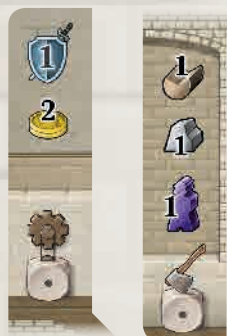


Влияние выставляемых сюда родственников определяет влияние действия. Влияние можно увеличить с помощью слуг и свойств карт.

Урожай активирует соответствующий бонус на планшете личных бонусов игрока и постоянные свойства всех карт территорий на планшете игрока, но только если влияние этих территорий меньше или равно влиянию действия урожая.

Производство активирует соответствующий бонус на планшете личных бонусов игрока и постоянные свойства карт зданий на планшете игрока, но только если влияние этих зданий меньше или равно влиянию действия производства.

Личные бонусы указаны на вашем планшете личных бонусов, лежащем рядом с планшетом игрока. Они активируются действием с влиянием 1, т.е. всегда, когда вы выполняете действие урожая или производства.



Активация постоянных свойств

Когда вы активируете ряд карт территорий, вы получаете ресурсы или очки с активируемых карт. Кроме того, вы получаете бонус с вашего планшета личных бонусов.



Вы помещаете родственника с влиянием 3 в первую ячейку действия урожая. У вас есть 2 слуги, и вы решаете потратить их, чтобы увеличить влияние действия до 5. Вы получаете: 1 дерево, 1 камень и 1 слугу (от планшета личных бонусов), 3 дерева (от карты «Лес»), 2 очка армии и 2 слуг (от карты «Крепость»), 1 победное очко и 2 камня (от карты «Мраморный карьер»). Вы не получаете бонус от карты «Монастырь», поскольку для её активации требуется действие с влиянием 6, а влияние вашего действия всего 5.

Когда вы активируете ряд карт зданий, вы активируете их постоянные свойства. Также вы получаете бонус с планшета личных бонусов.

Все ресурсы (и очки), которые вы хотите потратить активированными свойствами обмена (свойствами, меняющими одни ресурсы на другие), должны находиться в вашем запасе ещё до начала активации. (Нельзя использовать ресурсы, полученные одним постоянным свойством, в ходе активации другого постоянного свойства.) Чтобы не запутаться, положите перед началом активации все необходимые ресурсы из вашего запаса на карты, свойствами которых вы планируете воспользоваться.




Вы помещаете родственника с влиянием 6 во 2-ю ячейку действия производства, влияние действия становится равно 3. Вы можете:

- не тратить слуг и активировать только карту «Сокровищница» и личный бонус. Вы получите 1 очко армии и 2 монеты от планшета личных бонусов и потратите 1 или 2 монеты, чтобы получить 3 или 5 победных очков;
- использовать 1 слугу, чтобы активировать ещё и карту «Плотницкая мастерская». Вы потратите 1 или 2 дерева, чтобы получить 3 или 5 монет;
- использовать 2 слуг, чтобы активировать ещё и карту «Цитадель». Вы получите 1 консульскую привилегию и 2 победных очка.

В любом из этих случаев вы не можете потратить монеты, полученные от планшета личных бонусов (или от «Плотницкой мастерской»), чтобы активировать «Сокровищницу». Монеты для неё должны были быть у вас ещё до активации.

Рынок



На рынке имеются 4 ячейки действия. (Две ячейки с символом  используются только при игре четвером.)

В каждой ячейке может находиться только 1 родственник. В ячейках рынка может располагаться любое число родственников одного цвета. (Один игрок может поместить нескольких родственников в ячейки области рынка.)

Влияние выставляемых сюда родственников должно быть равно 1 или больше.

Ячейки позволяют:



Получить 5 монет



Получить 5 слуг



Получить 3 очка армии и 2 монеты



Получить 2 разные консульские привилегии (нельзя дважды взять одну и ту же)

Получая ресурсы, берите их из общего запаса и кладите на соответствующие места на своём планшете игрока. Получая очки, передвигайте свой маркер на соответствующей шкале.



Дворец консула

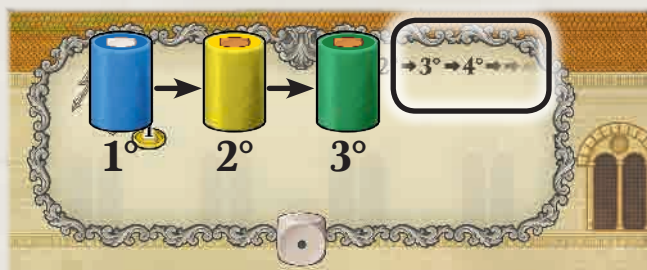


Во дворце консула всего 1 ячейка действия.

В этой ячейке может располагаться любое число родственников, включая несколько цветных фишек одного игрока. (Один игрок может выставить сюда несколько родственников.)

Влияние выставляемых сюда родственников должно быть равно 1 или больше.

Помещая родственников во дворец консула, выставляйте их в один ряд слева направо.



Ячейка действия немедленно приносит 1 консульскую привилегию и 1 монету.

Примечание: в конце каждого раунда положение родственников во дворце консула определяет новую очередность хода. (См. «Окончание раунда» на с. 11.)



В Поддержка Ватикана

Эта фаза отыгрывается только в раундах 2, 4 и 6. В игре нет счётчика раундов, поэтому, чтобы определить номер раунда, смотрите на карты развития. Если карты, лежащие сверху колоды, не относятся к тому же периоду, что и карты на игровом поле, значит, идёт чётный раунд.

В этой фазе игроки показывают своими очками веры, как сильно они готовы поддержать церковь. Участники отыгрывают фазу по очереди.

В каждом периоде игрокам необходимо обладать определённым числом очков веры: 3, 4 и 5 очками в 1-м, 2-м и 3-м периоде соответственно. Эта информация отмечена на шкале веры.



Есть три варианта развития событий:

Если к концу текущего периода **игрок не набрал достаточно очков веры** (его маркер на шкале веры не достиг нужного деления), ему нечем поддержать церковь и его предадут анафеме: он кладёт 1 свой кубик анафемы на жетон анафемы текущего периода. С этого момента и до конца игры на него будет действовать отрицательное свойство анафемы. Маркер этого игрока остаётся на своём текущем делении шкалы веры.



Если **игрок набрал требуемое число очков веры** к концу текущего периода (его маркер на шкале веры находится на нужном делении или дальше), то он решает, поддержит ли он церковь или нет.

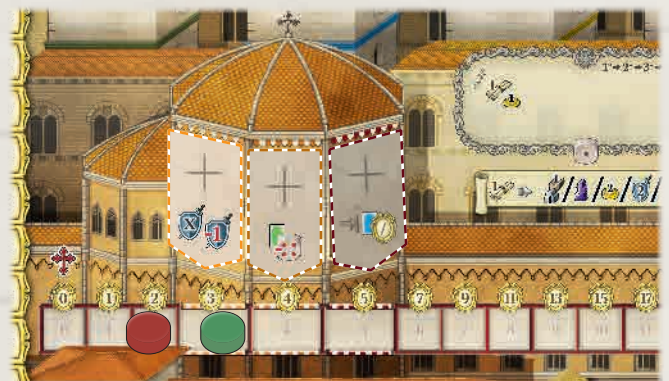
Если **игрок отказывается поддержать церковь**, то его предадут анафеме, как если бы он не набрал нужного числа очков веры. Он кладёт свой кубик анафемы на жетон анафемы текущего периода. С этого момента и до конца игры на него будет действовать отрицательное свойство анафемы. Маркер этого игрока остаётся на своём текущем делении шкалы веры.

Если же **игрок решает поддержать церковь**, его не предадут анафеме, но он тратит все свои очки веры. Прежде всего, игрок получает благодарность от папы римского: столько победных очков, сколько указано на делении шкалы веры с его маркером. После этого игрок возвращает свой маркер на нулевое деление шкалы веры.



(Из-за анафемы на вас до конца игры будет действовать отрицательное свойство, но вы сохраните очки веры.)

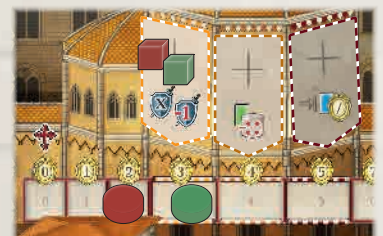
В конце 6-го раунда игроки, не набравшие нужное число очков веры, после предания анафеме получают столько победных очков, сколько указано на их текущих делениях на шкале веры. Затем они перемещают маркеры на нулевое деление шкалы веры. (Подробное описание жетонов анафемы см. в памятке.)



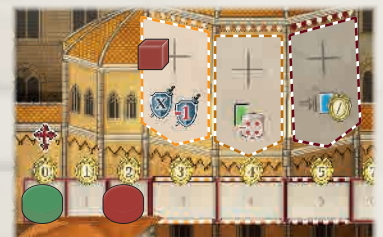
К концу 2-го раунда Красный игрок набрал 2 очка веры. В фазе поддержки Ватикана в 1-м периоде требуется 3 очка веры. Красного игрока предадут анафеме. Он оставляет свой маркер на текущем делении на шкале веры.

У Зелёного игрока 3 очка веры, и он решает, стоит ли оказывать поддержку церкви или нет.

Если нет, то его предадут анафеме и он оставит маркер на текущем делении на шкале веры.



Если же он поддержит церковь, то получит 3 победных очка и переместит маркер на деление с цифрой 0 на шкале веры.



Г Окончание раунда

Подготовьтесь к новому раунду.

Уберите с игрового поля все открытые карты развития. В игре они больше не участвуют.

Измените очерёдность хода в соответствии с расположением родственников во дворце консула. Игрок, поместивший туда родственника раньше всех, становится первым игроком нового раунда. Переместите его маркер на первое деление шкалы очерёдности хода. Сделайте то же самое и для остальных игроков. Игроки, не отправившие родственников во дворец, сохраняют очерёдность хода относительно друг друга. Бесцветные фишки родственников также учитываются при определении очерёдности хода. Если во дворце консула несколько родственников одного игрока, то на данном этапе учитывается только крайняя левая его фишка. Если во дворце вообще нет родственников, порядок хода не меняется.



Игроки забирают своих родственников с игрового поля на планшеты.

Теперь можно начинать следующий раунд.

Окончание игры и финальный подсчёт

Игра заканчивается после фазы «Окончание раунда» в 6-м раунде. Игроки приступают к финальному подсчёту очков.

Игроки получают победные очки за достижения, отмеченные символом \Rightarrow .

Завоёванные территории: 1, 4, 10 или 20 победных очков за 3, 4, 5 или 6 карт территорий на планшете игрока.



Влиятельные персонажи: 1, 3, 6, 10, 15 или 21 победное очко за 1, 2, 3, 4, 5 или 6 карт персонажей, выложенных рядом с планшетом игрока.



Амбициозные проекты: сумма победных очков на всех картах проектов, выложенных рядом с планшетом игрока.



Сила армии: лидер по очкам армии получает 5 победных очков, а игрок, занимающий 2-е место, — 2 очка. При ничьей в споре за лидерство все претенденты получают по 5 очков (никто не получает 2 очка). При ничьей в споре за 2-е место все претенденты получают по 2 очка.



Накопленные ресурсы: 1 победное очко за 5 ресурсов любого типа. (Подсчитайте общее количество всех ресурсов и поделите его на 5.)



Игрок, набравший больше всех победных очков, объявляется победителем.

В случае ничьей выигрывает претендент, маркер которого на шкале очерёдности хода расположен выше.

Благодарности

Вирджинию и Фламиния: «Мы благодарим всех, кто тестировал игру и помогал делать её лучше, в частности это Марко Пранцо, Габриеле Аусиелло, Томмасо Баттиста, Давиде Пеллакани, Давиде Мальвестуто, Джамиль Забарах, Риккардо Рабиссо-ни, Франческа Вильмеркати, Филиппо ди Катальдо, Лука и Ливия Эрколини, Алессандро Лансуизи, Карло Лавецци, Клаудиа Дини, Вальгер Нуччио. Отдельная благодарность Антонио Тинто и Стефано Луперто, вместе с ними мы учились создавать игры в сообществе Acchittocca».

Симоне: «Я хотел бы поблагодарить Саманту Милани, Марко и Симону, Франческо Стифани, Андреа Фриццо, Роберто Пеллеи и Симоне Скалаброни, сообщества Rolling Gamers и Spazio Ludico. Особая благодарность Даниэлю Маринанджели за его бесконечное тестирование и Идо Траини за правило с четвёртым родственником».

Издательство Cranio Creations благодарит Паоло Мори, который разрешил использовать название «Лоренцо Великолепный». Отдельная благодарность Алессандро Корси, подготовившему историческую справку и описание деятелей.

Расширенный вариант игры

Чтобы сыграть в расширенный вариант игры, дополните основные правила описанными ниже. При подготовке к партии вы можете выбрать планшет личных бонусов, а в процессе самой игры появится новый элемент — карты деятелей, используемые в фазе действий. Деятели обладают особыми свойствами, но разыграть их карты можно лишь при выполнении определённых условий.

Подготовка к игре

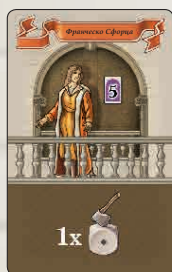
Вместо того чтобы просто взять планшет личных бонусов, разложите их все на столе отличающимися сторонами вверх. Начиная с последнего игрока и в обратной очередности хода, каждый участник выбирает себе планшет личных бонусов и располагает его рядом с планшетом игрока.



Перемешайте карты деятелей и сдайте по 4 карты каждому игроку. Каждый игрок оставляет себе 1 карту и передаёт остальные соседу справа. Продолжайте выбирать и передавать карты, пока у каждого не будет отложено 4 карты деятелей.

Карты деятелей

У каждой карты деятеля есть своё условие, указанное в её верхней части, которое должно выполняться для розыгрыша этой карты. Условие — это не стоимость, которую нужно выплачивать. Для розыгрыша карты её условие просто должно быть выполнено. (Не имеет значения, если оно перестанет выполняться позже.)



У каждой карты деятеля есть свойство, указанное в нижней части карты. Оно действует раз в раунд или постоянно.

Свойство, действующее раз в раунд, приносит бонусы, когда вы активируете его особым действием деятеля (см. далее). Такое свойство можно активировать только один раз за раунд.

Постоянное свойство обычно приносит эффекты, применяемые только при определённых обстоятельствах, поэтому им можно пользоваться более одного раза за раунд. (Подробное описание карт деятелей см. в памяти.)

Действия деятелей

Во время фазы действий игроки могут выполнять одно или несколько особых действий, не требующих выставления родственника. Такие действия можно выполнять в любой момент своего хода, до или после размещения родственника.

Сброс карты деятеля

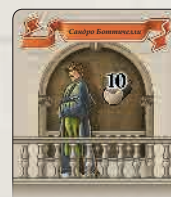
Вы можете решить сбросить карту деятеля с руки. Сделав это, немедленно получите 1 консульскую привилегию. Сбрасывать карту деятеля можно более одного раза за ход.



Розыгрыш карты деятеля

Если у вас выполняется условие, указанное на карте деятеля, то вы можете разыграть эту карту с руки. Положите её лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом. За один ход можно разыграть более 1 карты деятеля.

Вы сможете разыграть эту карту деятеля, когда в вашем личном запасе будет не менее 10 дерева.



Активация свойства деятеля, действующего раз в раунд

Переверните карту деятеля лицевой стороной вниз и воспользуйтесь её свойством, действующим раз в раунд. За один раунд можно активировать более 1 карты деятеля.



Окончание раунда

Выложите все перевернутые карты деятелей лицевой стороной вверх.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Вирджиния Джилья и Фламиния Бразини при участии Симоне Лучани
Редактор: Джулиано Акуати
Художник: Клеменс Франц (atelier198)
Верстальщик: Андреа Каттнин (atelier198)

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор: Александр Петрунин
Редактор: Илья Петров
Переводчики: Кирилл Егоров, Анастасия Голубцова
Корректор: Кирилл Егоров
Верстальщики: Константин Тулинов, Вячеслав Терсков

Эта игра посвящается светлой памяти Гаральда Бильца. Мы обязаны ему постоянной поддержкой, мудрыми советами и мотивацией, которую он давал нам все эти годы. Ты навсегда останешься в наших сердцах.

Эксклюзивный дистрибьютор игры «Лоренцо Великолепный» на территории РФ — компания Crowd Games.

Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.

