

KSIAŻE

ZMAGANIA RODU BORGIA



Gra karciana autorstwa Alexandra S. Berga



Spis treści

1.0	Wstęp
2.0	Zawartość pudełka
3.0	Początek rozgrywki
4.0	Przebieg rozgrywki
5.0	Karty
6.0	Aukcje: licytowanie kart
7.0	Zagrywanie kart
8.0	Przejmowanie kart
9.0	Obliczanie dochodu
10.0	Wybory
11.0	Zwycięstwo w grze
12.0	Władza Papieża
13.0	Zasada opcjonalna: handel i umowy

1.0 Wstęp

Lata od 1475 do 1550 roku w południowej i zachodniej Europie znane były jako epoka Renesansu, nowy kulturalny i społeczny trend czerpiący inspiracje z epoki klasycznej. Ówczesne Włochy były niespokojnym krajem, miasta-państwa kontrolowane przez wpływowe rody szlacheckie rywalizowały ze sobą o władzę. Do najbardziej znanych nazwisk z tamtego okresu należą: *de Medici, della Rovere, Colonna, Orsini* oraz okryty największą niesławą, wywodzący się z Hiszpanii, ród *Borgia*.

Niccolo Machiavelli (1469-1527), mąż stanu z Florencji, prowadził politykę dyplomatyczną dla Cesare Borgia i na własne oczy mógł przekonać się, jakimi niegodziwymi metodami jego chlebodawca powiększał swoje bogactwa i wpływy. Rodrigo Borgia, późniejszy papież Aleksander I, nazywany był "ucieleśnieniem samego diabła". W oparciu o swoje doświadczenia na dworze Borgia, Machiavelli napisał kontrowersyjne dzieło, *Il Principe (Książę)*, w którym dowodził, że haniebne metody takie jak korupcja czy mord, są akceptowalne, o ile leżą w interesie władcy.

Książę: Zmagania Rodu Borgia jest grą karcianą, w której gracze reprezentują najpotężniejsze rody szlacheckie w renesansowych Włoszech. Mądrze dysponując posiadanymi dobrami i poprzez wpływy polityczne swojego rodu,

będziecie kierować się ku największemu z celów: Papiestwu. Zanim jednak zdobędziecie tytuł Papieża czeka Was długa i trudna droga. Będziecie musieli układać się z innymi rodami, powiększać swój prestiż poprzez mecenat nad sztuką, pozyskiwać stanowiska w papieskiej administracji, zdobywać fundusze, zwiększać swoją militarną potęgę, walczyć o pozycję i polityczne wpływy tak, aby w momencie kiedy kardynałowie – elektorzy udadzą się do swej enklawy by zagłosować na nowego Papieża, wasz kandydat zwyciężył.

Liczba graczy i czas rozgrywki

W grze może brać udział od 3 do 5 graczy, rozgrywka trwa trzy tury a każda tura kończy się wyborem Papieża. Jedna tura gry trwa około 30-40 minut jednak doświadczeni gracze będą mogli rozegrać ją szybciej.

2.0 Zawartość pudełka

Pudełko z grą zawiera:

- 60 kart
- 30 żetonów Kardynałów
- 120 żetonów Dukatów
- 5 pionków, znaczników Punktów Zwycięstwa (każdy w innym kolorze)
- 5 plansz rodów
- 1 drewniany znacznik tury gry (czarny)
- 1 drewniany pionek Papieża (biały)
- 1 bloczek z czystymi kartkami (Notes wyborczy)

Jeżeli brakuje lub są uszkodzone którekolwiek z tych elementów bardzo przepraszamy za niedogodności i prosimy o kontakt z wydawnictwem, aby otrzymać brakujące elementy.

Wszelką korespondencję prosimy przysyłać na adres:

Phalanx Games b.v.

Attn.: Customer Service

Eemmeerlaan 11

1382 KA Weesp

The Netherlands (Holandia)

e-mail:

customerservice@phalanxgames.nl

2.1 Karty

Wszyscy gracze korzystają z jednej talii składającej się z 60 kart. Karty przedstawiają **Posiadłości (Holdings)** (miasta i twierdze), **Urzędy (Office)**, **Pomniejsze Rody (Outside Family)**, **Artystów (Artist)**, **Kondotierów (Condottieri)**, **Szpiegów (Spy)** i kilka innych wydarzeń.

Możliwość zagrania: Na każdej karcie opisane jest, w jaki sposób należy daną kartę zagrać: od razu po wylosowaniu lub "z ręki".



2.2 Plansze Rodów

		BORGIA										 : 3		 : 35	
		CIVITA CASTELLANA													
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13		
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	1			
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48				
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60				
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	2			
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84				
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96				
													3		

Każdy gracz reprezentuje bogaty i potężny ród. Dla każdego rodu/gracza jest przeznaczona oddzielna plansza, na której opisane są:

- **Posiadłość Bazowa** rodu, o Sile 3, zapewniająca 35 Dukatów na początku drugiej i trzeciej tury gry,

- tor do odnotowywania punktów zwycięstwa,
- pole kardynałów.

Uwaga: na planszy rodu Borgia znajduje się także miejsce do zaznaczania tury gry.

2.3 Kardynałowie



Żetony te przedstawiają **kardynałów** kontrolowanych przez poszczególne rody. Żetony kardynałów umieszcza się w odpowiednim miejscu na planszy rodu.

2.4 Papież

Gracz, który uzyska tytuł Papieża otrzymuje biały pionek Papieża i umieszcza go na swojej planszy rodu.



2.5 Pieniądze

Walutą renesansowych Włoch były **dukaty (D)**. W grze, dukaty występują w następujących nominałach: 100 D, 50 D, 20 D, 10 D, 5 D, 2 D, 1 D. Jeden z graczy powinien pełnić funkcję "bankiera" i zarządzać pieniędzmi w rozgrywce.



2.6 Notes wyborczy

Każdy gracz otrzymuje jedną czystą kartkę papieru z notesu wyborczego. Podczas wyborów (patrz 10.0), gracze zapisują w tajemnicy nazwę rodu/gracza, na którego oddają swoje głosy.

2.7 Znaczniki Punktów Zwycięstwa



Znaczniki te używane są do zaznaczania na Torze Punktów Zwycięstwa na planszy rodu ilość zdobytych przez gracza Punktów Zwycięstwa.

2.8 Znacznik Tury Gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy umieścić drewniany czarny znacznik tury

gry na polu "1" na planszy rodu Borgia. Na zakończenie każdej tury gry należy znacznik ten przesunąć na następne pole.

2.9 Skróty

W niniejszych zasadach używane są następujące skróty:

D _____ Dukat

PZ _____ Punkty Zwycięstwa

3.0 Początek rozgrywki

1. Każdy gracz otrzymuje odpowiednią planszę rodu i umieszcza swój znacznik punktów zwycięstwa na polu '0' na swoim Torze Punktów Zwycięstwa. Grający rodem Borgia umieszcza również na swojej planszy znacznik tury gry na polu '1'.

2. **Wstępny wybór Papieża.** Na początku rozgrywki najstarszy z graczy zostaje Papieżem i otrzymuje biały pionek, który umieszcza na swojej planszy.

3. Karty

Talię kart należy przetasować i rozdać każdemu z graczy odpowiednią liczbę kart. Liczba ta uzależniona jest od ilości graczy:

- 3 graczy: każdy gracz otrzymuje 5 kart
- 4 graczy: każdy gracz otrzymuje 4 karty
- 5 graczy: każdy gracz otrzymuje 4 karty

Uwaga: Jeżeli podczas początkowego rozdania kart jeden z graczy otrzyma 3 (lub więcej) karty tego samego typu (np. 3 Urzędy, 3 Artystów, 3 Kondotierów, itp.) może odrzucić wszystkie karty z ręki. Odrzucone karty wracają do talii, która jest tasowana a następnie gracz ten otrzymuje nowe karty. Pozostali gracze zachowują swoje karty. Kolejność wymiany kart jest następująca: pierwszy ewentualną wymianę deklaruje Papież a następnie kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Taką wymianę kart można przeprowadzać wielokrotnie (pod warunkiem otrzymania ponownie 3 kart tego samego typu).

Gracze muszą natychmiast po otrzymaniu zagrać (kładąc je przed sobą) następujące karty: Urzędy, Artyści, Pomniejsze Rody, i/lub Posiadłości. Wszystkie te karty opisane są jako **"Do zagrania natychmiastowego"** (**"Must be played immediately"**). (Dobrym pomysłem jest ochrona tylu kart ile to tylko możliwe poprzez umieszczanie ich w Posiadłościach – patrz 8.0.)

Uwaga: Powyższa zasada ma zastosowanie za każdym razem, kiedy gracz otrzymuje taką kartę.

Pozostałe karty zostają na ręku gracza, należy je trzymać w taki sposób by inni gracze nie wiedzieli, jakie to są karty. Gracze *nigdy* nie mają obowiązku ujawniania ile kart znajduje się w ich posiadaniu.

4. Pośrodku stołu należy umieścić karty w pozycji zakrytej. Ilość tych kart zależy od ilości graczy:

- 3 graczy: 12 kart
- 4 graczy: 12 kart
- 5 graczy: 10 kart

Karty te będą przedmiotem *Aukcji* (patrz 6.0) podczas tej tury gry. Pozostają one w pozycji zakrytej do fazy *Kupowania* lub *Szpiegowania*.

Pozostałe karty należy odłożyć, nie będą one używane w tej turze gry.

5. **Kardynałowie.** Wszyscy gracze rozpoczynają rozgrywkę z 4 Kardynałami i umieszczają ich na planszy rodu w odpowiednim polu.

6. **Dukaty.** Na początku pierwszej tury gry "bankier" rozdaje każdemu z graczy po 100 D.

4.0 Przebieg rozgrywki

Zwycięzcą w rozgrywce zostanie osoba, która zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa. Gracze zdobywają punkty zwycięstwa poprzez:

- posiadanie tytułu Papieża na końcu

- każdej tury gry
- kontrolowanie Posiadłości
- patronowanie Artystom
- Dukaty w rodowym skarbcu.

4.1 Tura gry

Rozgrywka trwa przez trzy tury, każda tura kończy się wyborem nowego Papieża. Każda tura gry dzieli się na kilka *faz gracza*, w których gracze licytują/szpiegują nowe karty, zagrywają karty z ręki, próbują przejąć kontrolę nad Posiadłościami innych graczy i/lub ubijają interesy z pozostałymi wymieniając karty na dukaty i odwrotnie (patrz 13.0).

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara do czasu, kiedy ostatnia karta z Aukcji zostanie kupiona/zdobyta. Na końcu fazy gracza, w której to się stanie, następuje *Faza końca tury* (patrz 4.3).

4.2 Faza gracza

Papież jako pierwszy przeprowadza swoją *fazę gracza*. Poniżej przedstawiamy szczegółowy opis fazy gracza:

1. Faza kupowania lub szpiegowania. Gracz aktywny musi wykonać jedną z poniższych czynności:

- **Kupić:** Gracz aktywny odsłania jedną z kart wystawionych na Aukcji. Następuje licytacja o tę kartę, pierwszy licytuje (lub pasuje) gracz, który kartę odsłonił (patrz 6.0). Licytacja postępuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara do czasu aż któryś gracz zwycięży i kupi kartę;

lub

- **Szpiegować:** Gracz aktywny zagrywa z ręki kartę *Szpiega (Spy)*. Pozwala mu to na zdobycie za darmo, ale losowo - bez podglądania karty, jedną z kart wystawionych na Aukcji. Następnie zagrane *Szpiega* należy odrzucić.

Uwaga: Karta *Szpieg* może być użyta do

innych celów; patrz 5.6

2. Zagrywanie kart. Gracz aktywny może zagrać jedną lub kilka kart z ręki. Nie ma obowiązku zagrywania kart (patrz 7.0).

3. Przejmowanie. Gracz aktywny może podjąć próbę przejęcia jednej bądź kilku kart od jednego z pozostałych graczy (patrz 8.0).

4. Gracz następny (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) rozpoczyna swoją fazę gracza i to on jest teraz graczem aktywnym.

Po zakończeniu fazy gracza, kiedy nie ma już żadnych kart w Aukcji następuje *Faza Końca Tury*.

4.3 Faza Końca Tury

1. **Faza Dochodu.** Gracze zliczają swój dochód (w dukatach) ze swoich Posiadłości i Urzędów, zgodnie z opisem na kartach. 35 dukatów opisane na planszy rodu nie jest wliczane do tego dochodu. Te 35 dukatów zostanie przyznane graczom na początku kolejnej tury gry (po podliczeniu PZ).

2. **Faza Wyborów.** Gracze wybierają nowego Papieża.

3. **Faza Punktów Zwycięstwa.** Gracze podliczają PZ zdobyte w tej turze gry i zgodnie z tym przemieszczają znacznik PZ na swoich planszach gracza.

Na koniec trzeciej tury gry, rozgrywka się kończy a gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa jest ogłaszany zwycięzcą.

4. Odrzucanie kart *Mariażu*.

Następnie gracze rozpoczynają kolejną turę gry.

4.4 Początek Drugiej i Trzeciej Tury Gry

1. Wszystkie karty odłożone do ponownego użycia (Kondotierzy,

“uśmiercone” Urzędy, odrzuceni Artyści) wracają do talii, którą następnie należy przetasować. Karty usunięte z gry nie wracają do talii do końca rozgrywki.

2. Każdy gracz losuje jedną kartę z talii. Karta ta, w zależności od sposobu zagrania, musi zostać natychmiast zagrana lub trafić do “ręki” gracza (tak jak w pierwszej turze gry).

3. Gracze otrzymują 35 dukatów ze swych planszy rodów (nie 100, tak jak było to w pierwszej turze gry).

Uwaga: Dukaty te są dodatkiem do dochodu gracza zliczanego na koniec poprzedniej tury. Przyznawane są one jednak dopiero teraz, w ten sposób nie są one używane do podliczania PZ w poprzedniej turze.

4. Nowe karty (10 lub 12, w zależności od liczby graczy) są umieszczane odkryte pośrodku stołu, tak jak w pierwszej turze gry.

Uwaga: W większości gier jedna (lub więcej) karta nie będzie zagrana, z uwagi na wracające do gry karty Kondotierów, co powoduje, że zawsze jest nieco więcej kart niż potrzeba.

5. **Redystrybucja Urzędów.** Gracz, który jest Papieżem może redystrybuować Urzędy oraz rozdziela pionki Kardynałów (patrz 12.0).

5.0 Karty

Karty graczy są:

- Umieszczane przed nimi od razu po ich otrzymaniu. Są to karty Posiadłości, Artystów, Urzędów i Pomniejszych Rodów
- Zatrzymywane “na ręce” do chwili ich zagrania, są to wszystkie pozostałe karty.

5.1 Posiadłości (Holding/City)

Posiadłości przedstawiają ważne miasta i twierdze w państwie papieskim. W mechanice gry służą one jako główne źródła defensywnej siły graczy. Zapewniają one ochronę przed przejęciem Urzędów

lub Artystów (patrz 8.0). Dodatkowo Posiadłości zapewniają właścicielowi pewną ilość dukatów (opisaną na karcie) w Fazie Dochodu.



Karty Posiadłości muszą być zagrane w tym samym momencie, w którym dany gracz je otrzyma. Następnie dany gracz może natychmiast umieścić pod zagraną kartą Posiadłości jeden Urząd, jednego

Artystę i jeden Pomniejszy Ród (karty te nie mogą być w całości schowane pod kartą, inni gracze w każdej chwili mogą sprawdzić, co leży pod daną Posiadłością). Urzędy i Artyści mogą być przemieszczani z jednej Posiadłości do innej tego samego gracza, ale tylko, kiedy ten gracz jest aktywny (jest jego Faza Gracza). Pomniejsze Rody nie mogą być przenoszone pomiędzy Posiadłościami gracza. Posiadłość nie może zawierać więcej niż po jednej karcie Urzędu, Artysty i Pomniejszego Rodu.

Posiadłości Bazowe rodów na planszy rodu każdego gracza działają tak samo jak karty Posiadłości (umieszcza się pod nimi odpowiednie karty), z jedną różnicą: o ile karty znajdujące się w Bazowej Posiadłości mogą zostać przejęte w zwykły sposób (patrz 8.0), Posiadłość ta zawsze pozostaje w tym samym rodzie.

5.2. Urzędy (Office)

Urzędy przedstawiają prestiżowe stanowiska urzędnicze w papieskiej administracji, które zapewniają graczom głosy elektorskie oraz dodatkowy dochód. Urzędy są podatne na karty Śmierci. Po pierwszych wyborach nowego Papieża, urzędy mogą zostać redystrybuowane pomiędzy graczy. Urzędy



należy zagrywać od razu po ich uzyskaniu.

5.3 Artyści (Artist)

Od autora: Karty Artystów przedstawiają jedynie niewielką część bardzo uzdolnionych artystów tworzących w dobie Renesansu i objętych patronatem wielkich rodów.



Artyści zapewniają PZ, a w przypadku karty da Vinci, także pewną wartość Siły używaną podczas prób przejęcia. Karty Artystów muszą zostać zagrane od razu po ich uzyskaniu. Natychmiast po zagranie karty

Artysty (niezależnie od sposobu jej uzyskania) gracz zagrywający musi opłacić "do banku" **koszt patronatu** danego Artysty (opisany na karcie: **patronage fee**). Obowiązuje to również gracza, który przejął kartę Artysty (patrz 8.0). Jeżeli gracz nie chce opłacić kosztu patronatu, karta Artysty jest odkładana na bok i wróci do gry w kolejnej turze (patrz 4.4, pkt 1).

Artyści są podatni na karty Śmierci. Artysta, który umiera jest odrzucany z dalszej gry.

Artyści objęci mecenatem rodu mogą być przedmiotem próby przejęcia przez inny ród.

5.4 Kondotierzy (Condotierri)



Karty te przedstawiają najemnicze armie renesansowych Włoszech. Używa się ich jedynie podczas prób przejęcia kart jak też do obrony przed takimi próbami. Karty Kondotierów różnią się wartością Siły (Power). Niektórzy Kondotierzy są silniejsi niż inni,

wszyscy jednak mają taką samą **stawkę najemniczą (mercenary fee)**.

Karty Kondotierów zachowuje się "na ręce" do chwili ich zagrania. Natychmiast po zagranie takiej karty, gracz zagrywający musi opłacić "do banku" odpowiednią stawkę najemniczą. Kwota ta nie jest w żaden sposób związana z kwotą, za którą dana karta została uzyskana. Po użyciu, karty Kondotierów odkładane są na bok i wracają do gry w kolejnej turze (patrz 4.4, pkt. 1).

5.5 Pomniejsze Rody (Outside Family)



Karty te należy zagrywać od razu po ich uzyskaniu. Są one przypisane (na stałe) do Posiadłości. Dodają one swoją wartość **Siły (Power)** do wartości Siły Posiadłości. Raz przypisane do Posiadłości zostają przy niej do końca

gry, niezależnie od późniejszych przejęć tej Posiadłości przez kolejnych graczy.

Jeżeli nie posiadasz wolnej Posiadłości albo nie chcesz w niej umieszczać karty Pomniejszego Rodu, możesz taką kartę umieścić na stole "samotnie".

5.6 Szpiezy (Spy)

Karty te są zagrywane z ręki, aby:

- Podczas aukcji gracz zagrywający tą kartę mógł wybrać losowo (w pozycji zakrytej) jedną z kart aukcji i wziąć ją sobie "bezpłatnie"

Wyjątek: aby zagrać kartę Artysty należy opłacić odpowiedni Koszt Patronatu (Patronage Fee).

- Podczas fazy Zagrywania Kart gracz zagrywający tą kartę mógł losowo wybrać



jedną kartę "z ręki" jednego dowolnego gracza i wziąć ją sobie. "Skradziona" karta może być natychmiast zagrana.

Zagrana karta Szpiega jest odrzucana (nie będzie już brała udziału w dalszej rozgrywce).

5.7 Karty Śmierci (Death)

Są dwa rodzaje kart Śmierci, każda ma inne zastosowanie. Karty te zagrywane są podczas fazy Zagrywania Kart.

5.7.1 Śmierć przez Otrucie lub Zarazę (Death by Poison or Plague)

Karta ta jest zagrywana przeciwko jednej dowolnej karcie Artysty lub Urzędu, albo przeciwko karcie Mariażu. Jeżeli nie zostanie zanegowana przez kartę Doktora, Artysta zostaje na stałe usunięty z dalszej rozgrywki. Jeżeli gracz będący Papieżem zagra tę kartę przeciwko Urzędowi, może przekazać ten Urząd innemu graczowi, ale nie sobie. Jeżeli gracz nie będący Papieżem zagra tę kartę przeciwko Urzędowi, Urząd ten należy odłożyć na bok a następnie wtasować w talię na początku kolejnej tury. Mariaż, na który zagrana zostanie ta karta jest natychmiast usuwany z dalszej rozgrywki.



5.7.2 Śmierć przez Bravo [Zabójcę] (Death by Bravo)



Karta ta jest zagrywana przeciwko karcie Mariażu lub jednej dowolnej karcie Urzędu, nawet, jeśli Urząd ten jest chroniony przez Posiadłość lub przeciwko karcie Savonarola (patrz 5.9.1). Jeżeli gracz będący Papieżem

zagra tę kartę przeciwko Urzędowi, może przekazać ten Urząd innemu graczowi, ale nie sobie. Jeżeli gracz nie będący Papieżem zagra tę kartę przeciwko Urzędowi, Urząd ten należy odłożyć na bok a następnie wtasować w talię na początku kolejnej tury. Mariaż, na który zostanie zagrana ta karta jest natychmiast usuwany z dalszej rozgrywki. Zagrane karty Doktor nie neguje działania tej karty.

5.7.3 Doktor (Doctor)

Karta ta zagrywana jest (w dowolnym momencie), aby zanegować działanie karty Śmierć przez Otrucie lub Zarazę. Zagrywający kartę musi najpierw opłacić koszt Doktora a następnie odrzuca kartę Doktora oraz kartę Śmierci.



5.8 Mariaż (Marriage)



Karta ta zagrywana jest "przeciwko" dowolnemu innemu graczowi. Zagrywający kartę oraz gracz, "przeciwko" któremu karta została zagrana nie mogą do końca danej tury zagrywać przeciwko sobie innych kart oraz podejmować prób przejęcia swoich Posiadłości.

Mariaż może zostać przerwany po zagraniu przeciwko niemu dowolnej karty Śmierci. Mariaż zostaje automatycznie przerwany na koniec danej tury gry. Kartę Mariażu należy usunąć z dalszej rozgrywki.

5.9 Karty “Początki Reformacji”

5.9.1 Savonarola



Karta ta przedstawia (nie)sławnego księdza Girolamo Savonarola (1452-1498) który poruszał florenckie tłumy swoimi antypapieskimi kazaniami. Karta ta zagrywana jest przeciwko graczowi będącym Papieżem. Po

zagraniu i do chwili, kiedy Savonarola zginie przez kartę “Śmierć przez Bravo” albo do końca danej tury gry, gracz będący Papieżem nie może zagrywać żadnych kart “z ręki” z wyjątkiem karty “Śmierć przez Bravo” przeciwko karcie Savonarola. Kiedy Savonarola zostanie zabity lub na koniec tury gry w której został zagrany, karta ta jest usuwana z dalszej rozgrywki.

Uwaga: Gracz będący Papieżem nadal może zdobywać (i jednocześnie zagrywać) Posiadłości, Artystów, itp. Ograniczenie dotyczy jedynie zagrywania kart będących “na ręce” Papieża, np. Kondotierów, Szpiegów.

5.9.2 Oskarżenie o Symonię [Świętokupstwo] (Accusation of Simony)

Karta ta zagrywana jest podczas fazy gracza przeciwko graczowi będącemu Papieżem

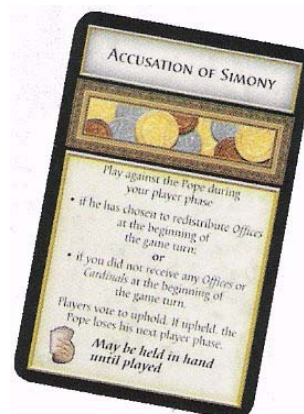
- przez dowolnego gracza, jeżeli Papież, na początku tury zdecydował o redystrybucji Urzędów wszystkich graczy (jeżeli Papież redystrybuował jedynie swoje Urzędy, nie można zagrać tej karty);

lub

- przez gracza, który nie otrzymał żadnego Urzędu lub żadnego Kardynała podczas ich rozdzielania na początku tury.

Uwaga: Powyższe zasady oznaczają, że nie można zagrać Oskarżenia o Symonię jeżeli Papież redystrybuował jedynie swoje Urzędy (a nie innych graczy) a także jeśli podczas przydzielania Urzędów i kardynałów gracz posiadający tę kartę otrzymał zarówno Urząd jak i Kardynała.

Uwaga: Karta ta nie działa w pierwszej turze gry.



Po zagraniu tej karty, wszyscy gracze poza Papieżem, głosują nad wynikiem oskarżenia. Każdy z graczy ma jeden głos za każdego kontrolowanego przez siebie Kardynała. Jeżeli większość głosów przychyli się do oskarżenia, gracz będący Papieżem traci swoją kolejną fazę gracza (należy go pominąć w tej fazie). W przypadku, kiedy większość odrzuci oskarżenie, nic się nie dzieje. Karta zostaje usunięta z dalszej rozgrywki.

6.0 Aukcje: licytowanie kart

Podczas fazy Kupowania lub Szpiega, gracz aktywny, jeżeli nie zagrał Szpiega, aby pozyskać kartę, odwraca jedną z zakrytych kart dostępnych do licytacji i rozpoczyna licytację. Licytowana kwota może być dowolna (pod warunkiem, że nie jest ułamkiem liczby całkowitej). Nie można licytować więcej niż dostępna ilość pieniędzy. Nie można pożyczać pieniędzy ani z banku ani od innych graczy.

Zwycięzcą w licytacji zostaje gracz, który zaoferował najwięcej pieniędzy a pozostali gracze spasowali. Po spasowaniu nie można wrócić do tej samej licytacji. Zwycięzca płaci wylicytowaną kwotę do banku i otrzymuje licytowaną kartę.

Uwaga: Gracz, który odkrył kartę może od razu spasować. Wówczas prawo do pierwszej licytowanej kwoty przechodzi na gracza siedzącego obok po lewej, on również może spasować, itd. Jeśli wszyscy gracze spasują przed rozpoczęciem licytacji kartę otrzyma "za darmo" gracz aktywny (ten, który ją odkrył).

Przykład: Tomek odkrył kartę Urzędu. Rozpoczyna licytację kwotą 1 dukata. Franek podbija stawkę do 2 dukatów, Rafał pasuje a Marysia licytuje 3 dukaty. Następnie Tomek daje 4 dukaty, Franek 5 a Marysia pasuje. Tomek nie wycofuje się z licytacji i oferuje 6 dukatów, Franek pasuje. Tomek cieszy się, że udało mu się nabyć Urząd tak tanio, płaci licytowaną kwotę do Banku i otrzymuje kartę.

Jeżeli nikt nie przystąpi do licytacji karty przechodzi ona na rzecz gracza aktywnego, "za darmo" (wciąż należy opłacić koszt Patronatu Artysty, aby zagrać taką kartę).

Karta Urzędu, Artysty, Pomniejszego Rodu czy Posiadłości musi być zagrana od razu po licytacji.

Uwaga: Gracz, który zdobył kartę Artysty – bez względu na sposób jej zdobycia – musi opłacić Koszt Patronatu, aby zagrać tę kartę. Jeżeli nie chce lub nie może tego uczynić, karta jest odkładana na bok i wróci do talii na początku kolejnej tury gry.

7.0 Zagrywanie kart

W fazie Zagrywania Kart, gracz aktywny może zagrać dowolną ilość kart z ręki. Nie ma obowiązku zagrywania kart. Wszystkie karty zagrywane z ręki mogą być zagrane jedynie podczas fazy Zagrywania Kart danego gracza, z wyjątkiem karty Doktora (patrz 5.7.3).

8.0 Przejmowanie kart

Przejmowanie to procedura zdobywania kart należących do innych graczy. Przejmując karty innych, gracz aktywny zwiększa swoje PZ i jednocześnie pozbawia ich swoich rywali.

W Księciu: Zmaganiach Rodu Borgia występują dwa rodzaje przejęć: niechronione i chronione.

Niechronione: Gracz może podjąć próbę przejęcia (odebrania) dowolnej karty Urzędu lub Artysty, która nie jest chroniona przez Posiadłość (oznacza to, że dana karta nie znajduje się ani na Planszy Rodu ani pod kartą Posiadłości). Próby przejęcia niechronionego nie wymagają użycia Siły [Power] (np. Kondotierów), chociaż aby upewnić się, że przejęcie zakończy się sukcesem warto jest przydzielić jej nieco do takiej próby.

Chronione: Gracz może podjąć próbę przejęcia karty Pomniejszego Rodu nie chronionej przez Posiadłość lub samej karty Posiadłości – włączając w to wszystkie karty Urzędów, Artystów i Pomniejszych Rodów, które są przez tą posiadłość chronione. Taka próba przejęcia wymaga użycia Siły [Power] (ponieważ tak Pomniejszy Ród jak i Posiadłość mają przypisaną na stałe taką wartość). Gracz nie może przejmować pojedynczych kart chronionych przez Posiadłość. Zamiast tego gracz przejmuje wszystkie karty chronione przez posiadłość razem z całą Posiadłością. Po udanej próbie przejęcia Posiadłości gracz otrzymuje kartę Posiadłości oraz wszystkie karty do tej Posiadłości przypisane.

Uwaga: Należy pamiętać, że o ile możesz przejmować (tak jak przy przejęciach chronionych) karty znajdujące się pod ochroną Bazowej Posiadłości (z Planszy Rodu) to nigdy nie możesz przejąć samej Bazowej Posiadłości. Jeżeli przejmiesz kartę Artysty natychmiast musisz opłacić koszt jego Patronatu. Jeżeli nie masz dość pieniędzy lub nie chcesz płacić Patronatu, nie możesz odebrać tej karty przeciwnikowi.



Posiadłości, Pomniejsze Rody i Kondotierzy posiadają wartość Siły (Power),

wyrażoną w punktach Siły na karcie. Urzędy i Artyści (poza Leonardo da Vinci) nie posiadają wartości Siły. Wartość Siły używana jest do określenia zwycięzcy podczas prób przejęcia.

8.1 Procedura Przejmowania

1. Gracz aktywny określa cel próby przejęcia (niechroniona pojedyncza karta lub karta Posiadłości z lub bez przypisanych do niej kart). Wartość Siły, jaką dysponuje w obronie Posiadłość lub Pomniejszy Ród zawsze musi być widoczna dla wszystkich graczy. Pomniejszy Ród chroniony przez Posiadłość dodaje wartość swojej Siły do wartości Siły Posiadłości. Obaj gracze mogą dodatkowo zwiększać wartość swojej Siły poprzez zagrywanie kart Kondotierów.

Gracz podejmujący próbę przejęcia nazywany jest "atakującym". Gracz, którego karty są celem próby przejęcia nazywany jest "obrońcą".

Uwaga: Posiadłości i Pomniejsze Rody zapewniają Siłę tylko dla obrońcy. Atakujący otrzymuje punkty Siły tylko z kart Kondotierów (i ew. z karty Leonardo da Vinci, patrz 8.2).



2. Atakujący nie musi używać Siły aby przejąć niechronioną kartę Artysty lub Urzędu, ponieważ karty te nie posiadają wartości Siły (poza kartą Leonardo da Vinci) i przejąć taką "bezbronną" kartę nie jest trudno. Jednak gracz broniący się może utrudnić zadanie atakującemu poprzez zagrywanie kart Kondotierów w obronie takiej niechronionej karty.

3. Obaj gracze zagrywają karty Kondotierów (dowolną ilość) w tajemnicy przed drugą stroną (trzymanie kart pod stołem powinno zapewnić dyskrecję) a następnie jednocześnie ujawniają zagrane

karty. Po ujawnieniu kart nie można nic już do nich dokładać.

4. Aby określić wynik próby przejęcia należy porównać łączne wartości Siły atakującego i obrońcy (sumując wartości Siły z Posiadłości, Pomniejszych Rodów [tylko obrońcy] oraz zagranych kart Kondotierów)

Jeżeli wartość Siły obrońcy wynosi 0 (nie zagrał kart Kondotierów) gracz atakujący wygrywa automatycznie i zabiera kartę.

Jeżeli łączna wartość Siły atakującego jest większa niż łączna wartość Siły obrońcy, atakujący wygrywa i zabiera kartę (lub karty, jeśli celem była Posiadłość z przypisanymi kartami). Po przejęciu Posiadłości wszystkie karty przypisane do niej również zostają przejęte, ale pozostają przypisane do tej Posiadłości.

Jeżeli łączna wartość Siły atakującego jest mniejsza bądź równa wartości Siły obrońcy, atakujący przegrywa. Nic się nie dzieje, poza tym, że atakujący wykorzystał już swoją próbę przejęcia w tej fazie gry (i prawdopodobnie kilka kart Kondotierów).

5. Wszystkie karty Kondotierów biorące udział w próbie przejęcia (zarówno atakujące jak i broniące) są odkładane na bok i wrócą do talii w kolejnej turze gry.

Przykład niechronionego przejęcia

Tomek podejmuje próbę przejęcia karty artysty Mantegna należącej do Andrzeja. Mantegna nie jest chroniony przez Posiadłość, dwie Posiadłości Andrzeja zawierają już po jednej karcie artysty. Tomek mógłby spróbować przejąć kartę nie używając Siły, ale z drugiej strony nie wie czy Andrzej ma na ręce jakieś karty Kondotierów. Zatem kiedy Andrzej uśmiechając się do Tomka chowa swoje karty pod blatem Tomek decyduje na zagraniu karty Kondotierów o Sile 2 (również uprzednio chowając swoje karty). Obaj gracze ujawniają zagrane karty jednocześnie. Andrzej nie zagrał żadnej karty, decydując się na "oddanie" karty bez walki. Jednak Tomek, nie wiedząc o decyzji przeciwnika, zagrał kartę Kondotierów o Sile 2 i chociaż okazało się

to niepotrzebne (nie doszło do walki) to i tak musi opłacić stawkę najemniczą i odrzucić zagrąną kartę (która wróci do talii na początku kolejnej tury). Musi też opłacić koszt patronatu Mantegna zanim będzie mógł go dołączyć do swojej (wolnej) Posiadłości lub położyć go przed swoją planszą Rodu bez ochrony.

Przykład chronionego przejęcia

Zosia, w swojej fazie gracza, zauważa, że Ceri (2 Punkty Siły), Posiadłość Jasia, zawiera karty Pomniejszego Rodu Sforza (kolejny 1 Punkt Siły), artystę Sandro Botticelli oraz Urząd Skarbnika (Depositor General), ostatnie dwie karty są bardzo cenne. Zosia pamięta także, że Jasiowi pozostała tylko jedna karta na ręku, czyli może to być dobry moment na podjęcie próby przejęcia Ceri i kart przez nią chronionych. Zosia ogłasza podjęcie próby przejęcia Ceri. Zosia ma na ręce dwie karty Kondotierów, jedna o Sile 2 i druga o Sile 3, w sumie dysponuje 5 Punktami Siły, czyli o dwa więcej niż łączna wartość Siły Ceri i Pomniejszego Rodu Sforza ($2+1=3$). Zosia zagrywa (w tajemnicy) obie karty Kondotierów a Jaś w tym samym czasie zagrywa (również w tajemnicy) kartę Kondotierów o Sile 2. Obaj gracze mają zatem równą Siłę, 5, oznacza to że Ceri pozostaje w rękach obrońcy (przy remisach punktowych [innych niż 0] obrońca zwycięża). Ceri i wszystkie karty przez nią chronione pozostają przy Jasiu a wszystkie użyte podczas tej próby przejęcia karty Kondotierów są odkładane na bok i wrócą do talii na początku kolejnej tury gry. Gracze muszą też opłacić stawki najemnicze zagranych kart.

Uwaga: Ten rodzaj ataku jest bardzo ważny w przebiegu rozgrywki i często związany jest z zawieraniem sojuszy, zmianami frontu czy przekupstwem. W sekcji 13.0 opisaliśmy opcjonalną zasadę pozwalającą na zawieranie umów czy dobijanie targów między graczami.

8.2 Wyjątek da Vinci

Od autora: Leonardo da Vinci nie był

zwyczajnym artystą. Poza jego wielkimi dziełami w dziedzinach rzeźbiarstwa, malarstwa i przede wszystkim badań i szkiców dotyczących anatomii człowieka, da Vinci często wspomagał swoich patronów w projektowaniu i produkcji machin wojennych i broni.

Standardowo karty Artystów nie mają przypisanych wartości Siły. Karta Leonardo da Vinci jednak:

- zapewnia 1 Punkt Siły podczas ataku (próby przejęcia) Rodu, który patronuje Leonardo da Vinci. Jeden punkt Siły z karty da Vinci jest dodawany do łącznej wartości kart Kondotierów, użytych do tego ataku.
- zapewnia 1 dodatkowy Punkt Siły dla obrońcy jeżeli da Vinci jest chroniony przez Posiadłość która jest celem ataku.

Sama karta da Vinci nie posiada "własnej" wartości Siły i może dodawać tę wartość do ataku tylko w przypadku, gdy atakujący zagra co najmniej jedną kartę Kondotierów.

9.0 Obliczanie dochodu

W każdej turze gry podczas Fazy Dochodu, gracze (jednocześnie) obliczają swój dochód. Zarobione Dukaty gracze otrzymują z "Banku".

Gracze otrzymują Dukaty za:

- Posiadłości: dochód w Dukatach jest opisany na każdej karcie Posiadłości danego gracza
- Urzędy: dochód w Dukatach jest opisany na każdej karcie Urzędu danego gracza

Na początku każdej tury gry, poza pierwszą, każdy gracz otrzymuje dodatkowo 35 Dukatów. Stanowi to dochód pochodzący z bazowych Posiadłości graczy.

Gracze nie mają obowiązku ujawniać ile Dukatów znajduje się w ich posiadaniu. Nie mogą jednak uczestniczyć w licytacji czy zagrać karty, jeśli nie mają odpowiedniej ilości Dukatów.

10.0 Wybory

W Fazie Wyborów większością głosów wybierany jest Papież.

- Każdy żeton kardynała ma "wartość" 3 głosów
- Każdy Urząd zapewnia jego właścicielowi określoną na karcie ilość głosów

***Od autora:** Głosy w rozgrywce reprezentują pozycję i wpływ nie tylko pochodzące od kardynałów, którzy w rzeczywistości jako jedyni mogli głosować na nowego Papieża. Historycznie, wybór taki wymagał 2/3 większości głosów.*

Wybory odbywają się w serii tur. Podczas pierwszej tury wyborów, gracze w tajemnicy zapisują, na których graczy/rody oddają swoje głosy. Do zapisywania głosów należy używać notesu wyborczego, który znajdziecie w pudełku z grą. Zapisane głosy są jednocześnie ujawniane przez wszystkich graczy. Gracze mogą "dzielić" swoje głosy na kilku graczy/rodów, ale nie mogą wstrzymywać się od głosu (wszystkie przysługujące im głosy muszą być wykorzystane). Oczywiście, dopuszczalne jest głosowanie na siebie samego.

Przykład: Tomek ma 15 głosów do dyspozycji podczas głosowania, Franek 14, Marysia i Andrzej po 13 a Rafał 12. Tomek, Franek i Rafał głosują na siebie a Marysia i Andrzej głosują Rafała. Rafał otrzymał większość głosów (38 z 67) i zostaje nowym Papieżem.

Jeżeli nie ma większości głosów, następuje kolejna tura głosowania, tym razem jawna. Jawne głosowanie odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół stołu, poczynając od gracza, który jest dotychczasowym Papieżem. Ponownie, gracze mogą dzielić przysługujące im głosy na kilku graczy/rody, ale nie mogą wstrzymywać się od głosu.

Gracze głosują w tej (i ewentualnie w kolejnych) turach głosowania dotąd, aż jeden gracz/ród nie zdobędzie większości głosów. Gracz ten zostaje nowym

Papieżem.

11.0 Zwycięstwo w grze

Na koniec każdej tury gry podliczane są PZ.

Gracze zdobywają PZ za:

- Dukaty: 1 PZ za każde pełne 10 Dukatów posiadanych przez gracza.
Przykład: Tomek ma 87 Dukatów. Otrzymuje 8 PZ.
- Tytuł Papieża: Gracz, który jest Papieżem otrzymuje 10 PZ.
- Urzędy i Artystów: tak jak jest to opisane na kartach.

Gracze sumują PZ posiadane na koniec każdej tury gry. Zwycięzcą w rozgrywce zostaje gracz z największą ilością PZ po zakończeniu trzeciej tury gry. Jeśli kilku graczy ma taką samą liczbę PZ (co jest wysoce nieprawdopodobne) rozgrywka kończy się remisem.

12.0 Władza Papieża

Gracz, który został wybrany Papieżem pozbawiany jest wszystkich Urzędów (zarówno niechronionych jak i chronionych) w Fazie Redystrybucji Urzędów. Następnie Papież:

- **musi** rozdzielić te Urzędy dowolnie między pozostałych graczy (z reguły kierując się wyborczymi umowami, patrz 13.0)
- **może** odebrać pozostałym graczom wszystkie Urzędy, potasować je i losowo rozdać dla graczy. Każdy gracz musi otrzymać taką samą ilość Urzędów, jaką miał przed redystrybucją. W tym momencie przeciwko Papieżowi można zagrać kartę Oskarżenia o Symonię. **Uwaga:** Jeśli Papież decyduje się na redystrybucję Urzędów graczom, musi zastosować ją do wszystkich Urzędów posiadanych przez graczy, nie może wybrać tylko kilku z nich.

Następnie Papież otrzymuje do dyspozycji żetony kardynałów w liczbie równej liczbie graczy. Rozdziela tych kardynałów wedle uznania, jedyną zasadą, jaką musi się kierować jest to, że sobie może przydzielić

maksymalnie o 1 kardynała więcej od największej liczby kardynałów przyznanej dla innego (któregokolwiek) gracza. Papież ma prawo nie przydzielenia kardynałów graczowi/graczom.

Przykład: Podczas gry 5-osobowej, Tomek, który jest Papieżem, daje 2 kardynałów dla Marysi i 3 kardynałów przydziela sobie. Franek, Ela i Janek nie otrzymują kardynałów.

W kolejnej turze gry nowy Papież może zdobywać nowe/kolejne Urzędy.

13.0 Zasada Opcjonalna: Handel i Umowy

Aby uczynić *Księcia: Zmagania Rodu Borgia* jeszcze bardziej ekscytującą i urozmaiconą grą, proponujemy stosowanie zasady handlu i umów w rozgrywkach. Zasada ta mówi, że:

Gracz aktywny podczas swojej fazy gracza może zawierać umowy z pozostałymi graczami. Gracze nieaktywni nie mogą zawierać umów między sobą. Zawieranie umów, handlowanie i przekupywanie jest także dopuszczalne w Fazie Wyborów (wszyscy gracze jednocześnie mogą próbować dogadywać się z innymi).

Każda karta może zostać sprzedana, z wyjątkiem Urzędów, które mogą zostać sprzedane tylko za pozwoleniem Papieża. Kardynałowie i Posiadłości (w tym bazowa) nie mogą zostać sprzedane. Sprzedaż kart może się odbywać tylko w fazach graczy i w Fazie Wyborów.

Wszystkie umowy zawarte w rozgrywce nie są wiążące i gracze w żaden sposób nie mogą zmusić innych do wywiązania się i przestrzegania zawartego porozumienia.

Projekt gry:
Opracowanie:
Testowanie:

Alexander S. Berg
Ulrich Blennemann
Bob Aarhus,
Todd Davis,
Gerry Haggerty,
Ken King,
Marion Lischka,
Christoph Ludwig,
Larissa Ostravskaya,
Ted Raicer,
Alan Rothberg,
Aaron Silverman,
Rich Simon,
Pete Stein,
Kris Weinschenker,
Larry Welborn,
Rick Young
Michael Bruinsma,
Ulrich Blennemann
Franz Vohwinkel
Lin Lehen

Produkcja:

Ilustracje:

Układ graficzny:

Tłumaczenie:

Piotr Leonczuk
na zlecenie firmy
Wargamer

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom firmy Wargamer.

Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firmy Wargamer jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.