

 Pascal Ribault  R. Gewska - F. Weiss - A. Stepanova - S. Pikul

Virtu

Umění vládnout



Pro 3-5 hráčů



Historický úvod

Na konci 15. století byla **Itálie** v důsledku krize středověké společnosti a oslabení císařské moci rozdrobena na několik politických celků. Vedle papežského státu s hlavním městem v **Římě** se o většinu moci a prosperity dělili čtyři další velcí hráči: republiky **Benátky** a **Florence**, vévodství **Milán** a království **Neapol**. Neustále usilovaly o politickou a ekonomickou nadvládu a využívaly každé příležitosti ke zvýšení své kulturní proslulosti a náboženského vlivu.

Právě v těchto neutěšených politických poměrech se utvořily základy moderní diplomacie a vojenství a díky podpoře vzdělanosti a umění mohlo dojít k velkému kulturnímu rozmachu. Znovuobjevení řeckých a římských autorů vedlo k rozvoji myšlení a novému pohledu na okolní svět.

Slovo **virtù** pochází z italštiny a znamená v závislosti na kontextu „ctnost“, „schopnost“ či „kladnou vlastnost“. Na tomto konceptu založil svou politickou teorii **Niccolò Machiavelli**. Definoval v ní dovednosti vládce, jež jsou zapotřebí ke konání velkých činů, vybudování základů státní moci a přizpůsobení se novým poměrům, jinými slovy umění vládnout.



Papež Kliment VII. korunuje Karla V. císařem Svaté říše římské v katedrále v Bologni 23. února 1530



Italští kupci přicházející v roce 1536 do Lyonu obchodovat s hedvábím

Existují dva způsoby řešení sporů: pomocí práva a pomocí síly. První způsob je vlastní lidem, zatímco druhý se běžně vyskytuje u zvířat. Ale protože ten první velmi často nepostačuje, je třeba sáhnout po tom druhém.


*Niccolò Machiavelli
Vládař (1532)*



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



Herní materiál

Herní materiál určený pro hru 2 hráčů (se symbolem ) se používá výhradně ve variantě **Virtù: Války o Itálii**.



- 1 herní plán – jedna strana pro variantu hry se 2 nebo 5 hráči, druhá strana pro variantu se 3 nebo 4 hráči



- 1 malá deska prestiže pro 2 hráče



- 1 malá deska se stranou pro prestiž pro 3–5 hráčů a stranou pro vliv pro 2 hráče



- 5 akčních desek „paláců“ (v 5 barvách) včetně 2 oboustranných (modrá a žlutá)



- 57 destiček: 31 měst (Řím 2x), 14 titulů, 5 cechů, 5 katedrál a 2 destičky pro hru 2 hráčů



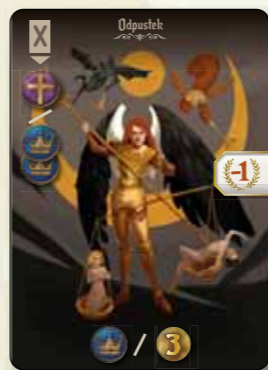
- 56 karet postav (každá 5x, s výjimkou papeže)



- 15 karet rodů pro 3–5 hráčů (po 3 kartách v 5 barvách)



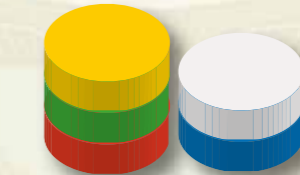
- 13 karet rodů pro 2 hráče (4 modré, 3 žluté, 2 červené, 2 zelené a 2 bílé)



- 10 karet odpustků



- 10 bonusů za patronát (9 karet + 1 destička)



- 90 disků nadvlády (po 18 v 5 barvách)



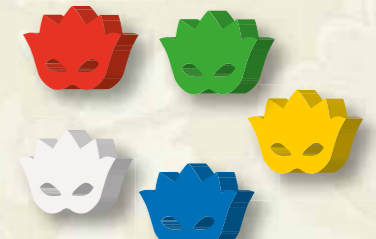
- 8 žetonů nedostupných měst



- 11 žetonů válečných bonusů +1



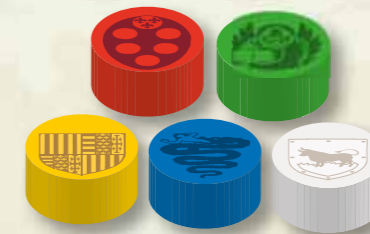
- 32 figurek vojenských jednotek (8 modrých, po 6 v ostatních 4 barvách)



- 25 figurek agentů (po 5 v 5 barvách)



- 5 figurek katedrál



- 5 akčních žetonů se znaky (1 v každé barvě)



- 45 florénů (30 mincí s hodnotou 1, 15 mincí s hodnotou 5)



- 5 oboustranných přehledů hry (jedna strana pro hru 3–5 hráčů, druhá pro hru 2 hráčů)



- 1 bodovací blok



- 2 sešity pravidel: **Virtù: Umění vládnout** a **Virtù: Války o Itálii**



Máte chybějící nebo poškozenou komponentu? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

Příprava hry

1 Umístěte doprostřed stolu **herní plán (1a)** nahoru tou stranou, jež odpovídá počtu hráčů v dané partii. Položte totožné karty **postav** na sebe a společně s papežem je vyskládejte lícem nahoru vedle herního plánu (**1b**).

2 Vytvořte hromádku destiček **neutrálních měst** (bez znaků) (**2a**). Rozložte destičky **titulů (2c)**, **destičky a figurky katedrál (2d)** a **bonusy za patronát** (9 karet a 1 destičku) (**2b**).

3 Položte na jednu hromádku všech 10 karet **odpuštěk**.

4 Žetony **válečných bonusů +1** přijdou do banku.

5 Do banku se umístí rovněž florény.

9 • **2 destičky** zobrazující hráčova **počáteční města** (s odpovídajícím znakem). Ty si hráč položí barevnou stranou (stranou s dostupnými zdroji) nahoru do svého dominia (tj. nad svůj palác).

10 • **18 disků nadvlády**. Každý hráč umístí po 1 disku na svá **počáteční města** na herním plánu (**10a**), 1 disk na **stupnici pořadí tahů (10b)** a 2 disky na **desku prestiže**: 1 disk na startovní pole stupnice patronátu a 1 disk na startovní pole stupnice měst (**10c**). Jakmile se určí první hráč (viz následující strana), pořadí disků v těchto dvou sloupcích se musí upravit, aby odpovídalo pořadí tahů: disk prvního hráče bude nahoře, posledního dole. Zbývající disky si hráči položí vedle svých paláců (**10d**).

11 • **6 figurek vojenských jednotek**. Každý hráč umístí 1 jednotku ke každému ze svých **počátečních měst (11a)**. Zbývající figurky se položí vedle paláců; bude možné je získat později při verbování (**11b**). Modrý hráč dostane pouze 6 figurek; zbývající 2 modré figurky jsou určeny pro hru 2 hráčů **Války o Itálii**.

12 • **5 figurek agentů**. Každý hráč začíná hru se 2 agenty (**12a**). Výjimku představují Neapol (žlutá) a Řím (bílá); jejich karty rodů jim dovolují mít na začátku 3 agenty. Zbývající agenti nejsou v tuto chvíli dostupní; umístěte jejich figurky do banku (**12b**).

Každý hráč rovněž dostane:

13 • **1 florén**. **1**

14 • **1 přehled** (použijte stranu pro 3–5 hráčů).

V závislosti na počtu hráčů si každý vybere jednu barvu a v ní odpovídající materiál:

6 • **1 akční desku** zvanou „palác“, kterou si hráč položí před sebe (v případě žlutého a modrého paláce se ujistěte, že je nahoře strana pro 3–5 hráčů).

7 • **3 karty rodu pro 3–5 hráčů** (s odpovídajícím znakem). Všichni hráči tyto karty umístí současně podle své volby do komnat ve svém paláci nebo na pole dvořanů (viz s. 9–10).

8 • **1 akční žeton** (s odpovídajícím znakem), který se později umístí na jednu z 5 komnat v paláci. Tím každý hráč zároveň určí svou první akci (viz s. 11).



Příklad přípravy pro hru 4 hráčů

Hra 2 hráčů

Nejprve si přečtěte tato obecná pravidla pro 3–5 hráčů a poté speciální pravidla pro 2 hráče **Války o Itálii**.

Hra 3 hráčů

Použijte u herního plánu stranu pro **3/4 hráče** a u desky prestiže a přehledů stranu pro **3–5 hráčů**.

Můžete hrát za **Florencii** (červená), **Neapol** (žlutá) a **Benátky** (zelená).

8 měst nebude dostupných: **Nice, Turín, Milán, Janov, Parma, Ragusa, Cagliari** a **Reggio** (u jejich názvů na herním plánu je malá hvězda). Zakryjte tato města 8 žetony **nedostupných měst** a vraťte 8 odpovídajících destiček zpět do krabice.

Rovněž tak vraťte do krabice destičky měst **Perugia** a **Civitavecchia**, protože tato města nejsou na herním plánu pro 3/4 hráče vyobrazena.

Použijte destičku města **Řím** bez znaku; přidejte ji k destičkám neutrálních měst.

Hra 4 hráčů

Použijte u herního plánu stranu pro **3/4 hráče** a u desky prestiže a přehledů stranu pro **3–5 hráčů**.

Můžete hrát za **Milán** (modrá), **Florencii** (červená), **Neapol** (žlutá) a **Benátky** (zelená).

Vraťte do krabice destičky měst **Perugia** a **Civitavecchia**, protože tato města nejsou na herním plánu pro 3/4 hráče vyobrazena.

Použijte destičku města **Řím** bez znaku; přidejte ji k destičkám neutrálních měst.

Hra 5 hráčů

Použijte u herního plánu stranu pro **2/5 hráčů** a u desky prestiže a přehledů stranu pro **3–5 hráčů**.

Pátý hráč bude hrát za **Řím** (bílá) a začínat hru se 3 agenty (místo 2).

Použijte destičku města **Řím** se znakem, která bude ve vlastnictví hráče Říma.

Poznámka: Hra v pěti není nejlepší způsob, jak se Virtù naučit.

Určení prvního hráče

Ten, kdo byl naposledy v Itálii (případně v Římě, pokud by takových bylo více), se stává prvním hráčem (můžete ho určit i jakýmkoli jiným způsobem). Od něho dále hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Příčinným způsobem upravte pořadí disků na **stupnici pořadí tahů**. Toto pořadí se bude v průběhu hry měnit.

Zároveň je třeba upravit i umístění disků ve **sloupcích** na desce prestiže (na stupnicích patronátu a měst, viz 10b a 10c). Disk prvního hráče musí být úplně nahoře a disk posledního hráče zcela dole.

Cíl hry

Každý hráč představuje jednoho z významných protagonistů, kteří zanechali svou stopu v renesanční Itálii: **aragonskou** dynastii v Neapoli, rod **Medicejských** ve Florencii, rod **Sforzů** v Miláně, **dóžata** v Benátkách nebo rod **Borgiů** v Římě. Vaším cílem je upevnit svou moc a nadvládu a stát se „pánem Itálie“.

1 Budete získávat body prestiže za shromažďování zdrojů, patronát nad vědci a umělci, obchod, stejně jako za ovládnutí dalších měst (diplomatickou anexí nebo vojenskou silou). Díky tomu se z vás stanou mistři politického intrikování a žádání spojenci okolních mocností.

Body prestiže představují plody vašeho „umění vládnout“. Můžete je získat nejrůznějšími způsoby a jejich množství budou nakonec určovat následující faktory:

- Počet ovládaných měst.
- Pozice na stupnici patronátu umění a vědy.
- Vlastnictví určitých karet nebo destiček.
- Stupeň náboženského vlivu.
- Válečné trofeje.
- Spojenectví se sousedními velmocemi.

Stežejní prvky hry

Uáš palác

Každá akční deska zvaná **palác** je jedinečná. Uprostřed paláce se nachází **5 komnat** neboli **akčních polí**.

Pomocí posouvání svého **akčního žetonu** od jedné komnaty ke druhé po směru hodinových ručiček budete určovat, jakou akci provedete.

Každý palác má rovněž **5 antecamer** neboli **polí dvořanů**, z nichž jsou ovšem na začátku hry dostupná pouze tři (dvě napravo a jedno nalevo). Tři světlejší pole nejsou na začátku hry k dispozici.



Dostupné zdroje



Vyčerpané zdroje

Karty a destičky

Destičky reprezentují především města a tituly.

Karty představují důležité postavy; některé z nich poskytují akce (v pravém horním rohu).

Většina karet a destiček (kromě měst) má cenu (v levém horním rohu), kterou je třeba zaplatit.

Všechny karty a destičky mají ve spodní části symboly, jež se používají při akcích nebo nákupech. Na barevné straně se jedná o „dostupné zdroje“, na nažloutlé straně o „vyčerpané zdroje“.

Karta na akčním poli

Akce



Dominium

Akční žeton

Komnata/akční pole s kartou postavy

Pole pro vylepšení



Karta dvořana s vyčerpanými zdroji

Pole pro trofeje

Komnata/akční pole bez karty

Palác

Nedostupné pole dvořana (protože je světlejší)

Cena



Karta dvořana s dostupným zdrojem

Dostupné pole dvořana

Akce

Cena



Symbole zdrojů ve spodní části

Destičky, které získáte během hry, se vždy umísťují do vašeho dominia stranou s dostupnými zdroji nahoru, s výjimkou obléhání nebo při stavbě katedrály (bude vysvětleno později).

Vaše **karty** se musí vždy nacházet v paláci na jednom ze tří typů polí (nikdy je nesmíte držet v ruce). Karty se nazývají podle toho, na kterém poli leží:

• Karty **dvořanů**:

Jakmile získáte během hry kartu postavy, musíte ji umístit na volné pole dvořana (toto neplatí při přípravě hry).

V závislosti na fázi hry bude u těchto karet viditelná strana s **dostupnými zdroji** nebo strana s **vyčerpanými zdroji**.

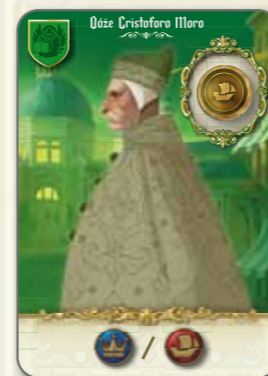
• Karty **akcí** přijdou do komnat ve vašem paláci. Taková karta musí mít na sobě symbol akce a po umístění nahradí akci komnaty, kterou zabrala.

• Karty **vylepšení** se zasouvají pod karty na akčních polích tak, aby byly vidět jejich spodní okraje.

Pozor: Na každém akčním poli se smí nacházet pouze jedna karta vylepšení.

Karty **akcí** a **vylepšení** jsou vždy umístěny tak, aby byly vidět jejich strany s dostupnými zdroji.

Při přípravě hry umístěte své 3 karty rodu do svého paláce libovolným způsobem při zachování výše uvedených omezení (můžete tedy každou z nich zahrát rovnou jako kartu akce či vylepšení, případně i na pole dvořanů).



3 karty rodu a 2 destičky počátečních měst pro hráče Benátek

Hru začínáte se 3 kartami **rodu** a 2 destičkami **počátečních měst** (na všech je vyobrazen váš znak).

Akce a zdroje

A – VE HŘE SE OBJEVUJE CELKEM 6 AKCÍ:



B – VE SPODNÍ ČÁSTI KARET A DESTIČEK SE NACHÁZÍ CELKEM 8 SYMBOLŮ RŮZNÝCH ZDROJŮ:

-  **Florén**
Použitelný kdykoli.
-  **Koruna**
Používá se při akcích vláda, mecenát a anexe, stejně jako při nákupech, nebo pokud chcete zastavit prodej odpustků.
-  **Kříž**
Používá se při akcích vláda a mecenát, stejně jako při nákupech, nebo pokud chcete zastavit prodej odpustků.
-  **Jízda**
Používá se při akci tažení.
-  **Lod'**
Používá se při akcích obchod, anexe a tažení.
-  **Maska**
Používá se při akci intriky.
-  **Válčení**
Používá se při vyhodnocování obléhání a poskytuje +1 k síle.
-  **Šipka**
Používá se v 1. fázi tahu a umožňuje posunout akční žeton o 1 další pole zdarma.

Používání zdrojů při placení

V průběhu hry budete muset platit za provádění **akcí a nákupů**. Jejich cena je uvedena ve florénech a/nebo v symbolech zdrojů.

Vaše **florény** jsou uloženy v pokladnici a máte k nim přístup kdykoli.

Symbyly florénů na svých kartách dvořanů nebo destičkách ve svém dominiu můžete rovněž využívat kdykoli (dokonce i mimo akce nebo v tazích ostatních hráčů – za předpokladu, že jsou příslušné karty a destičky otočeny nahoru stranou s dostupnými zdroji) a převádět je na florény ve své pokladnici. Jednoduše otočte zvolenou kartu nebo destičku stranou s vyčerpanými zdroji nahoru a vezměte si z banky odpovídající počet mincí.

Na druhou stranu však můžete **symbyly florénů na akčních kartách a kartách vylepšení** použít při placení pouze za akce na polích, kde jsou tyto karty vyloženy (viz **Akce**). Jestliže vám poskytnou více florénů, než potřebujete, nemůžete si přebytek převést do pokladnice.

Jiné symbyly než florény si nemůžete ukládat. Musíte je využít okamžitě, jinak vám propadnou.

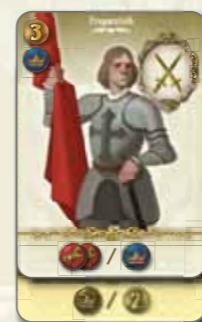
Jestliže chcete použít symbyly zdrojů ze svých karet dvořanů nebo destiček ve svém dominiu, musí být tyto otočeny nahoru stranou s dostupnými zdroji. Když vyobrazené zdroje použijete, otočte je nahoru stranou s vyčerpanými zdroji.



Symbyly na kartách **akcí a vylepšení** můžete použít při placení pouze za akce na polích, kde jsou tyto karty vyloženy (viz **Akce**). Na druhou stranu se však tyto karty nikdy neotáčí; vždy bude vidět jejich strana s dostupnými zdroji.

Pozor: Kdykoli „platíte“, můžete využít z každé karty nebo destičky pouze zdroje jednoho druhu.

Karta **akce** ležící na kartě **vylepšení** má k dispozici **dvě různé** spodní části (z karty akce a karty vylepšení). **Můžete použít stejný druh zdroje z obou karet, nebo jeden druh z karty akce a jiný druh z karty vylepšení.**



Pravidla hry

Nechce se vám studovat pravidla? Podívejte se na videonávod!



Hra se dělí na „roky“, přičemž jeden rok je tvořen fází jara a fází zimy. V každé fázi se používá pořadí tahů, jež se mezi fázemi může změnit.

• 1. FÁZE: JARO

Začátek jara: Posuňte svůj akční žeton a proveďte akci.

Konec jara: Vyhodnoťte obléhání a poté určete pořadí tahů.

• 2. FÁZE: ZIMA

Zaplatte jednotkám žold, reorganizujte svůj palác, verbujte, nakupujte a uzavírejte spojení.

Jestliže na konci roku některý hráč dosáhne posledního pole na stupnici patronátu nebo měst na desce prestiže, nebo pokud hráči ovládnou všechna města na herním plánu, nastane konec hry.

1. fáze: JARO

A – ZAČÁTEK JARA



Posuňte svůj akční žeton a proveďte akci.

Pouze v úplně první fázi jara dané partie umísťujete svůj **akční žeton** přímo do komnaty, jejíž akci máte v úmyslu provést, a ihned ji provedete.



Každé následující jaro musíte svůj akční žeton přesunout. Přesun o 1–2 pole je zdarma.

Jestliže máte v úmyslu přesunout svůj akční žeton o více než dvě pole, můžete:

- Zaplatit 2 florény (pouze jednou za jaro) a přesunout ho o další pole. 
- Zaplatit 1 symbol šipky za každé pole navíc. Destičky, jejichž šipky jste využili, otočte stranou s vyčerpanými zdroji nahoru. 
- Smíte dokonce provést obojí: zaplatit 2 florény a libovolný počet šipek. Jestliže máte k dispozici dostatek šipek, můžete dokonce „oběhnout“ celý palác a provést stejnou akci jako minulé jaro.

Když akční žeton při svém pohybu mine šipku s kartou dvořana (na levé nebo pravé straně paláce), otočte všechny karty dvořanů na této straně paláce nahoru stranou s dostupnými zdroji.

Jinými slovy, pokud projdete kolem svých dvořanů a „navštívíte“ je, dají vám k dispozici své zdroje.

V tomto příkladu se zelený akční žeton přemístil přes šipku s kartou dvořana nalevo: všechny karty dvořanů v levé části zeleného paláce se otočí nahoru stranou s dostupnými zdroji.



Poté proveďte akci komnaty, na níž váš akční žeton zakončil svůj pohyb.

Jestliže se na cílovém poli nachází karta akce, proveďte její akci místo akce předtíštěné na daném poli. Dokud se na tomto poli nachází karta akce, nahrazuje standardní akci pole.

Akce mají různou cenu a jejich četnost závisí na symbolech, jež máte k dispozici a jste ochotni investovat do jejich provedení.

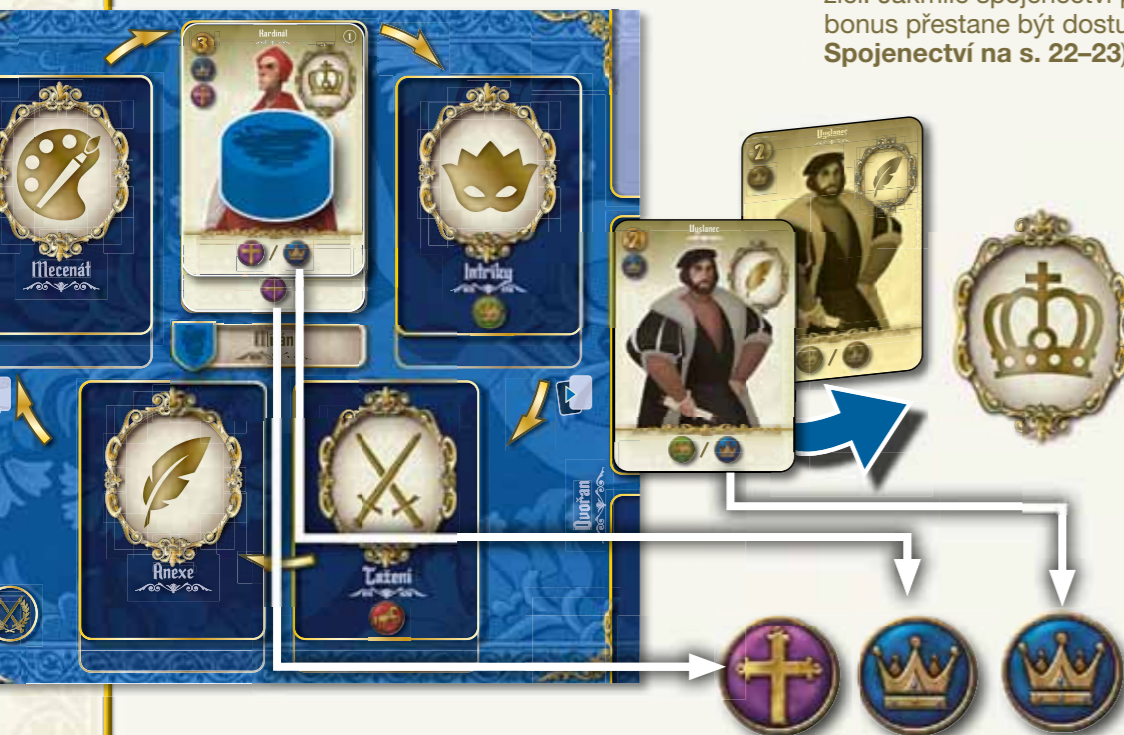
Zaplacení ceny akce

Když provádíte akci, musíte zaplatit její cenu v předepsaných symbolech. Z každé karty můžete využít pouze symbyly jednoho druhu, smíte však použít více karet a/nebo destiček.

1) NEJPRVE POUŽIJTE ZDROJE POSKYTOVANÉ:

- Akční kartou pod akčním žetonem.
- Kartou vylepšení v téže komnatě.

Tyto karty zůstávají po provedení akce otočeny stranou s dostupnými zdroji nahoru.



2) V PŘÍPADĚ NUTNOSTI JE DOPLŇTE:

- Z jedné či více karet dvořanů poskytujících zdroje (z levé či pravé části svého paláce). Poté je otočte stranou s vyčerpanými zdroji nahoru.
- Z destiček ve svém dominiu poskytujících zdroje. Poté je otočte stranou s vyčerpanými zdroji nahoru.
- **Bonusem za spojenectví**, který máte k dispozici. Jakmile spojenectví přestane existovat, jeho bonus přestane být dostupným (viz **Spojenectví** na s. 22–23).

V tomto příkladu použije modrý hráč korunu ze spodní části karty akce *Kardinal*, kříž ze spodní části karty vylepšení, která se nachází pod ní, a korunu z karty dvořana *Vyslanec*. Modrý hráč otočí kartu *Vyslanec* nažloutlou stranou nahoru.

Díky tomu má k dispozici pro akci *Vláda* 2 koruny a 1 kříž.

Mohl by rovněž použít koruny a kříže z destiček poskytujících zdroje ve svém dominiu, které by poté otočil stranou s vyčerpanými zdroji nahoru.

Zrušení prodeje odpustků

Abyste se zbavili karty odpustku a odstranili ji ze svého paláce, musíte zaplatit 1 kříž nebo 2 koruny ve chvíli, kdy váš akční žeton **překračuje** pole s kartou odpustku nebo na něm **zakončuje svůj pohyb**. Dokud není karta odpustku odstraněna, nemáte k dispozici akci, kterou blokuje.

Cena za zbavení se této karty



K zaplacení za odstranění karty odpustku smíte použít karty dvořanů (včetně těch, které jste právě otočili v důsledku pohybu akčního žetonu) a destičky. Jakmile uhradíte požadovanou cenu, odeberte danou kartu odpustku ze svého paláce a vraťte ji na hromádku karet odpustků.

Pokud se odstraněná karta nacházela na poli, kde zakončil svůj pohyb váš akční žeton, můžete nyní provést akci obvyklým způsobem.

Nezapomeňte, že na konci hry ztratíte za každou kartu odpustku ve svém paláci 1 bod prestiže!

Historické pozadí: Katolická církev v 15. a 16. století nabízela věřícím odpustky. Jejich koupí mohli především mocní a bohatí zkrátit pobyt své duše v očistci, kde měla po smrti pykat za své hříchy. Vládcí, kteří ve svých zemích prodej odpustků povolili, sice dosáhli krátkodobého posílení moci a finančního zisku (v herních mechanismech vyjádřeno korunou nebo florény), ale v delším horizontu riskovali nespokojenost obyvatel (blokování akčních polí) a pokles oblíbenosti (ztráta bodu prestiže). Z tohoto důvodu bylo prodávání odpustků v řadě případů opět zakázáno (zaplacením korun nebo křížů). V roce 1517 odpustkové praktiky důrazně odsoudil ve svých 95 tezích Martin Luther, což se stalo jednou z příčin reformace.

6 dostupných akcí



Efekt: Otočte destičky ve svém dominiu stranou s dostupnými zdroji nahoru a reaktivujte svůj bonus za spojenectví.

Cena akce: koruny nebo kříže

Průběh akce: Za každou zaplacenou korunu nebo kříž otočte až 2 své destičky stranou s dostupnými zdroji nahoru.

V rámci téže akce můžete platit korunami i kříži, ale z různých karet/destiček, protože z každé karty/destičky můžete využít pouze zdroj jednoho druhu.

Můžete také za **1 korunu** nebo **1 kříž** reaktivovat bonus za spojenectví, které máte uzavřené s některou z velmocí.

(viz 2. fáze: **ZIMA, E – Spojenectví**, s. 22–23).

Pozor: V rámci této akce nemůžete otočit zpět destičky, které jste využili k jejímu zaplacení.

Poznámka: Je dovoleno získat florény z destiček s dostupnými zdroji těsně před vyhodnocením akce *Vláda*. Protože za provedení akce *Vláda* se neplatí florény a jejich symboly lze využít kdykoli, můžete destičky s florény využít a poté je v rámci *Vlády* znovu otočit dostupnými zdroji nahoru.



Mecenat

Efekt: Postup na stupnici patronátu (za podporu vědců a umělců).

Cena akce: florény a koruny nebo kříže

Průběh akce: Zaplatte cenu uvedenou na desce prestiže, abyste postoupili na další stupeň na stupnici patronátu.

V každém roce můžete postoupit pouze o jeden stupeň.



Postup na každý z obou prvních stupňů stojí 2 florény a 1 korunu nebo 1 kříž. Dva následující stupně stojí každý 3 florény, 1 korunu a 1 další korunu, či 1 kříž. A konečně dosažení nejvyššího (pátého) stupně vyžaduje 4 florény, 2 koruny a 1 kříž (jak je uvedeno na stupnici patronátu).

• BONUS ZA PATRONÁT

Jakmile dosáhnete 2. a 4. stupně na stupnici patronátu, ihned získáte jeden bonus za patronát podle své volby z těch, které jsou dosud k dispozici.

Bonusy za patronát (9 karet a 1 destičku) poznáte podle fialového pozadí a symbolu. Existují dva druhy těchto bonusů:



Osobnost

nebo



Dílo

Některé ze základních akcí předtištěných na palácových komnatách (*vláda*, *intriky* a *tažení*) poskytují samy o sobě určitý symbol (korunu, masku, jízdu), což vám umožňuje provést tyto akce bez nutnosti dalších karet nebo destiček.

Jakmile získáte zvolenou výhodu, položte kartu odpustku na pole s akcí, kterou jste právě provedli. Jestliže se zde již nachází karta rodu nebo postavy, položte kartu odpustku na ni (případně i na kartu vylepšení pod kartou akce, ale pod akční žeton).

Pokud se na daném poli již karta odpustku nachází, nesmíte zde vyhlášovat další prodej odpustků.

Když se váš akční žeton zastaví na poli s **kartou odpustku** a vy okamžitě nevyhlásíte zrušení prodeje odpustků, (viz dále), nemůžete provést akci tohoto pole (čímž o svou akci přijdete). Ve stejném ročním období už nemůžete vyhlásit **další prodej odpustků**.



V tomto příkladu je jedna komnata zakrytá kartou odpustku. Aby červený hráč mohl provést akci tohoto pole, musí nejprve kartu odpustku odstranit.

Prodej odpustků


Jednou za rok (během fáze jara nebo zimy, ale ne v obou) můžete „vyhlásit prodej odpustků“. Odpustek vám jednorázově přinese určité zdroje, ale z dlouhodobého hlediska vás bude výrazně omezovat.

Odpustek vám poskytuje jednu z následujících výhod:

- **1 korunu**, kterou musíte ihned použít na zaplacení své akce.
- **3 florény**, které si ihned umístíte do pokladnice.

Získáváte

Bonus, který si vyberete na 4. stupni, musí být jiného druhu než ten z 2. stupně. Jinými slovy, během hry nemůžete získat více než 1 **osobnost** a 1 **dílo**.

 Některé bonusy za patronát vám poskytují trvalé efekty. Položte je před sebe, ale **mimo palác**:

- **Leonardo da Vinci** vám poskytuje válečný bonus (pokud zaplatíte 1 florén) při každém obléhání.
- **Bastionová pevnost** vám poskytuje válečný bonus **+2 k obraně**, kdykoli jste obléháni.
- **Mikuláš Koperník** vám poskytuje další pole dvořana.
- **Vladař** vám poskytuje další pole dvořana a dalšího agenta. Zároveň brání ostatním hráčům v umístění agentů do vašich měst, paláce a k velmocím, s nimiž máte uzavřené spojenectví.
- **Michelangelo** vám poskytuje navíc 1 korunu, kterou můžete využít při akci *mecenát*.
- **Dóm a Sixtinská kaple** vám poskytují 1, resp. 2 další kříže, ale **pouze pro určení stupně vašeho náboženského vlivu při závěrečném bodování** (viz Konec hry, s. 23-24).

Některé bonusy za patronát vám na konci hry přináší 1 bod prestiže, Kryštof Kolumbus 2 body prestiže.

Dva bonusy za patronát vám přináší zdroje:

- **Niccolò Machiavelli** (považovaný za kartu postavy) přijde na pole dvořana stranou s dostupnými zdroji nahoru.
- **Děla** (destička) přijdou stranou s dostupnými zdroji nahoru do vašeho dominia.



Obchod

Efekt: Získáváte 2 florény za každou použitou loď.

Cena akce: loď

Průběh akce: Vezměte si z banku 2 florény za každou loď, kterou zaplatíte ze svých dostupných zdrojů.



Anexe

Efekt: Získáváte nadvládu nad neutrálním městem (bez disku nadvlády) za pomoci diplomacie.

Cena: koruny, v některých případech loď



Červený hráč (Florence) anektuje Ravennu (hodnota 2). Za to musí zaplatit 3 koruny.

Průběh akce: Musíte zaplatit **více korun**, než kolik činí „upravená“ hodnota (základní hodnota modifikovaná případnými agenty) anektovaného města.

Základní hodnota města je uvedena na herním plánu vedle jeho názvu. Snižuje se o 1, pokud máte v daném městě svého agenta, nebo se naopak o 1 zvyšuje, má-li tam agenta některý protihráč.

Umístěte do anektovaného města svůj disk nadvlády, poté si vezměte jeho destičku a přidejte ji do svého dominia stranou s dostupnými zdroji nahoru. Navíc postupte o 1 stupeň na stupnici měst.


Omezení: Cílové město musí být přímo spojeno silnicí s některým městem, které již ovládáte.

Místo anexe města spojeného s vaším městem silnicí můžete anektovat přístavní město (označené symbolem kotvy) z některého svého přístavního města. V takovém případě musíte vedle ceny v korunách zaplatit navíc 1 loď za každé moře, které během anexe musíte překonat.



Červený hráč provádí anexi Terraciny (přístav, hodnota 1), kde se nachází zelený agent (+1 k hodnotě). Anexi zahajuje v Pise (přístav) a musí zaplatit 3 koruny a 2 lodě (za překonání dvou moří).

Symbole kotev na herním plánu udávají, s jakým mořem daný přístav sousedí. Všimněte si, že některá města mají přístavy ve dvou mořích.

Nemůžete anektovat „pirátské“ přístavy (Ragusu, Ajaccio, Cagliari, Tunis), které jsou na herním plánu označeny symbolem . S těmito městy lze pouze válčit.



Symbol toho, že se jedná o pirátský přístav.

Symbol toho, že toto město nelze anektovat.

Čazení



Efekt: Přesuňte své vojenské jednotky a zahajte jedno či více obléhání, kterými se pokusíte ovládnout jedno či více měst vojensky. Můžete obléhat neutrální města a/nebo města, jež ovládají vaši protihráči.

Cena akce: jízda, loď, válečné bonusy

Průběh akce: Zaplatte jízdou a/nebo loděmi, abyste mohli přesunout své jednotky.



1 symbol jízdy umožňuje přesun **1 jednotky** z jednoho města do sousedního, pokud jsou spojena silnicí.



1 symbol lodě umožňuje přesun **1 jednotky** přes **1 moře**.

Pokud zaplatíte odpovídající počet symbolů, můžete s jednou jednotkou pohnout i vícekrát (například za 1 jízdu ji přesunete do sousedního přístavu a odsud za 2 lodě přes 2 moře do cíle).

Tímto způsobem můžete klidně přesunout více jednotek (společně nebo odděleně), jestliže za každou z nich patřičným způsobem zaplatíte.

Jednotka, která se přesune k neutrálnímu městu nebo městu ovládanému jiným hráčem, zde musí svůj pohyb okamžitě ukončit (zastaví se „před branami“) a zahájit obléhání. Obléhání se vyhodnocuje na konci jara.

(viz Vyhodnocení obléhání, s. 17–19)



Během jednoho jara může probíhat více obléhání.

Pozor: Pokud se rozhodnete využít při nastávajícím obléhání symboly válčení ze své karty akce tažení nebo vylepšení, nezapomeňte na to, že nesmíte současně využít jejich symboly jízdy nebo lodí, protože z každé karty můžete vždy využít pouze jeden druh symbolů.

Abyste si snáze zapamatovali, že jste použili symboly válčení z karet, vezměte si za každý takový symbol jeden žeton válečného bonusu +1 z banku a poté je použijte na konci jara při vyhodnocování obléhání.

Jestliže získání symbolu vyžaduje platbu ve florénech, musíte zaplatit okamžitě.

Za jeden symbol válčení nemůžete získat více žetonů, i kdybyste byli schopni zaplatit vícekrát.



Žetony válečných bonusů +1, jež nevyužijete do konce jara, vraťte zpět do banku.



Intriky

Efekt: Umístěte, přesuňte nebo odstraňte agenty.

Cena akce: masky

Průběh akce: Za každý zaplacený symbol masky můžete využít jednu z následujících možností:

- Umístit jednoho agenta ze své zásoby do města, kde se dosud žádný agent nenachází, případně tam přesunout svého agenta, který je již ve hře.
- Umístit jednoho agenta ze své zásoby do komnaty v paláci libovolného hráče, kde se dosud žádný agent nenachází, případně tam přesunout svého agenta, který je již ve hře.
- Umístit jednoho agenta ze své zásoby k velmoci, kde se dosud žádný agent nenachází, případně tam přesunout svého agenta, který je již ve hře.
- Odstranit ze hry libovolného protihráčova agenta.

Agenti

Na začátku hry máte ve své zásobě k dispozici 2 nebo 3 agenty. Agenti jsou v zásadě špioni, kteří vám pomáhají prosadit vaše záměry nebo sabotují aktivity ostatních hráčů.



Další agenty (až do maxima 5) získáte, pokud si koupíte kartu Rádce, Podesta nebo Mordýř, resp. získáte bonus za patronát Vladař.



Během akce *intriky* se agenti přemísťují do **měst, komnat v palácích** nebo k **velmocím**.

V každém městě, v každé komnatě a u každé velmoci smí být současně vždy pouze jeden agent.

Volitelné pravidlo pro první hry: V každém paláci smí být současně vždy pouze jeden agent.

Pokud chcete vyslat svého agenta někam, kde se již nachází cizí agent, musíte nepřátelského agenta nejprve odstranit. Lze to provést v rámci téže akce *intriky*: jednoduše zaplatíte 2 masky.

Můžete rovněž hrát defenzivně a umisťovat své agenty do komnat ve svém paláci, do měst pod svou kontrolou a k velmocím, s nimiž máte uzavřené spojení. Soupeři tam nebudou schopni umisťovat své agenty, dokud se nevypořádají s vašimi.

Jestliže vám dostupní agenti v zásobě dojdou a vy naznáte, že by byli zapotřebí jinde, můžete je za stejnou cenu přesouvat.

Pokud protihráč odstraní vašeho agenta, vrátí se zpět do vaší zásoby a může být použit během vaší další akce *intriky*.

Dobytí města ovládaného jiným hráčem nebo převzetí spojení nevede k odstranění tam umístěných agentů bez ohledu na to, či agenti to jsou.

Jak agent ovlivňuje komnatu v paláci

Jestliže se v některé komnatě vašeho paláce nachází nepřátelský agent, nemůžete provádět akci této komnaty (stejně jako kdyby tam ležela karta odpustku).

Pokud ovšem poskytuje komnata s cizím agentem akci *intriky*, můžete tuto akci i přesto využít, pokud zaplatíte předtištěnou masku (a ještě jednu další), abyste odsud nepřátelského agenta odstranili.

Nepřátelský agent rovněž brání v manipulaci s kartami v dané komnatě během fáze zimy.



Jestliže by chtěl některý protihráč umístit svého agenta do zeleného paláce do komnaty s akcí *tažení*, musel by zaplatit 2 masky (1 za odstranění zeleného agenta a 1 za umístění vlastního).

Jak agent ovlivňuje město

Města mají svou základní hodnotu, jež je uvedena na herním plánu.

Agent v neutrálním městě (bez disku nadvlády) modifikuje jeho hodnotu o 1 ve prospěch hráče, jemuž agent patří, a o 1 v neprospěch ostatních v případě anexí a obléhání.

Váš agent v nepřátelském městě snižuje hodnotu tohoto města o 1, pokud se ho rozhodnete obléhat.

Váš agent ve vámi ovládaném městě nemá na jeho hodnotu vliv.



Ancona – neutrální město s červeným agentem: hodnota -1 pro červeného hráče, +1 pro všechny ostatní (při anexi a obléhání)

Siena – město s červeným diskem nadvlády a zeleným agentem: hodnota -1 pro zeleného hráče (při obléhání)

Spoleto – město s modrým diskem nadvlády a agentem: hodnota se nemění, ale dokud je zde modrý agent, nelze sem umístit žádného jiného agenta

Jak agent ovlivňuje spojení

Ve fázi zimy máte možnost uzavřít nebo převzít spojení s některou z tehdejších velmocí. Dotyčné velmoci jsou uvedeny na herním plánu.

Svého agenta můžete umístit k velmocím následujícími způsoby:

- na pravé pole, pokud má s touto velmocí uzavřené spojení jiný hráč a toto pole je volné; v opačném případě agenta postavte na disk nadvlády daného hráče,
- na svůj disk nadvlády, pokud se jedná o vaše spojení, nebo
- na levé pole, pokud s touto velmocí spojení dosud nikdo neuzavřel.

Máte-li u velmoci svého agenta, získáváte slevu 1 libovolného zdroje, pokud budete chtít toto spojení uzavřít. Jestliže se jedná o spojení protihráče, můžete po zaplacení plné ceny toto spojení převzít.

Osmanská říše

Červený hráč má slevu 1 zdroj při uzavírání spojení s Osmanskou říší.

Nepřátelský agent umístěný u vaší spojenecké velmoci vám nedovoluje využívat bonus za spojení. Podrobnosti o fungování spojení viz **2. fáze**:

Francie

Červený hráč (a pouze on) může převzít spojení s Francií (za běžnou cenu). Navíc modrý hráč nemůže využít jeho bonus, protože ho blokuje červený agent.

ZIMA, E – Spojenectví, s. 22–23. (Zima je období, kdy se spojení vytváří nebo přebírají.)

B – KONEC JARA

Vyhodnocení obléhání a polních bitev

Jakmile všichni hráči provedou svou akci, je na čase vyhodnotit probíhající obléhání.

Jestliže máte alespoň jednu vojenskou jednotku u města, které neovládáte (neutrálního města nebo města pod kontrolou jiného hráče), musíte zahájit obléhání.

Počínaje prvním hráčem a dále v pořadí tahů přijde každý hráč jednou na řadu a musí vyhodnotit všechna obléhání, která zahájil. Pořadí vyhodnocování je čistě na něm.

• VÁLEČNÝ BONUS



Při vyhodnocování svých obléhání můžete použít jeden či více žetonů **válečných bonusů +1**, které jste získali akcí *tažení*.

Navíc vy i obránce můžete získat další válečné bonusy z karet dvořanů, pokud je otočíte stranou s vyčerpanými zdroji nahoru. Jestliže obránce v daném kole rovněž použil akci *tažení* a získal za ni žetony válečných bonusů, smí je využít při obraně. Nezapomeňte, že neutrální města žádné obránce nemají!

Při vyhodnocování obléhání oznamte použití jednoho válečného bonusu, pak totéž učiní obránce, potom zase vy atd.

Jakmile oba „pasujete“, tj. rozhodnete se další bonusy nepřidávat, je obléhání ukončeno.



Většina válečných bonusů vyžaduje za použití **1 florén**.

Každý válečný bonus můžete použít pouze jednou za obléhání (není možné zaplatit vícekrát za opakované použití).

Jakmile vyhodnotíte všechna svá obléhání, odhodte všechny zbývající žetony **válečných bonusů +1**.

• SPECIÁLNÍ VÁLEČNÉ BONUSY

Upřesnění obecných pravidel:



• Bonus za patronát **Leonardo da Vinci** vám poskytuje válečný bonus +1, který lze použít jednou během každého obléhání, jestliže za to zaplatíte 1 florén.



• Bonus za patronát **Bastionová pevnost** vám poskytuje válečný bonus +2 pro všechna obléhání, kde vystupujete jako obránce.



• Bonus za patronát **Děla** vám po zaplacení 1 florénu poskytne válečný bonus +2 pro jedno obléhání. Aby bylo možné tuto destičku použít, musí být otočená stranou s dostupnými zdroji nahoru. Poté ji otočte nahoru stranou s vyčerpanými zdroji.



• Spojenectví s **Francií** vám poskytuje válečný bonus +2, který lze využít během jednoho obléhání. Poté je však tento bonus deaktivován (viz **2. fáze: ZIMA, E – Spojenectví**, s. 22–23).

• POSTUP PŘI VYHODNOCOVÁNÍ OBLÉHÁNÍ

Spočítejte bojovou sílu každého hráče:

ÚTOČNÍK
+1 za každou svou jednotku u daného města
+1 za každý použitý žeton válečného bonusu
+ speciální válečné bonusy
OBRÁNCE
Základ = hodnota města (1–4)
-1, pokud zde má útočník svého agenta
Neutrální město
+1, pokud zde má svého agenta kdokoli kromě útočníka
Město ovládané jiným hráčem
+1 za každou svou jednotku u daného města
+1 za každý použitý žeton válečného bonusu
+ speciální válečné bonusy



- **Útočník:** 2 (jednotky) + 1 (válečný bonus) = 3
- **Siena:** 3 (hodnota města) - 1 (červený agent) = 2



- **Útočník:** 2 (jednotky) = 2
- **Benevento:** 2 (hodnota města) + 1 (jiný než žlutý agent) = 3



- **Útočník:** 3 (jednotky) + 1 (válečný bonus) = 4
- **Parma:** 1 (hodnota města) + 1 (jednotka) = 2



- **Útočník:** 3 (jednotky) + 1 (válečný bonus) = 4
- **Ravenna:** 2 (hodnota města) + 1 (jednotka) + 1 (válečný bonus) - 1 (červený agent) = 3

• VÍTĚZSTVÍ & TROFEJ

Pokud jste útočníkem a vaše bojová síla je **větší než obráncova**, stáváte se vítězem a postupujte následně.

Jestliže obléhané město mělo konečnou bojovou sílu alespoň 3, ztrácíte automaticky 1 útočící jednotku. Dále ztrácíte 1 útočící jednotku za každou obráncovu jednotku. Obránce ztrácí všechny své bránící jednotky. Vítězství vám náleží i tehdy, jestliže vám nakonec nezůstane ani jedna útočící jednotka, protože jste měli větší bojovou sílu ve chvíli, kdy se určovala.

Ztracené jednotky se vrací do zásoby svých vlastníků. Ti je mohou během následující zimy znovu naverbovat.

Získáváte nadvládu nad daným městem: **umístěte na něj svůj disk nadvlády a jeho destičku přidejte do svého dominia stranou s vyčerpanými zdroji nahoru** (to odráží útrapy způsobené obléháním).

• **Jestliže bylo dobyté město neutrální**, vezměte si jeho destičku zprostředk stolu.

• **Jestliže dobyté město ovládal jiný hráč**, vezměte si jeho destičku ze soupeřova dominia. Dále získáváte **trofej** ve formě odstraněného soupeřova disku nadvlády; položte ho na pole pro trofeje ve svém paláci.



Od každého protihráče můžete vlastnit pouze jednu trofej, ale to vám nebrání obléhat a dobývat další jím ovládaná města.

Každá získaná trofej má na konci hry hodnotu 2 bodů prestiže.

Jestliže se v dobytém městě nacházela katedrála, získáváte od poraženého protihráče i její destičku. Přidejte ji do svého dominia stranou s vyčerpanými zdroji nahoru (to odráží útrapy způsobené obléháním).

Každá destička katedrály ve vašem dominiu má na konci hry hodnotu 1 bodu prestiže.

• PORÁŽKA & ÚSTUP

Pokud jste útočníkem a vaše bojová síla je stejná nebo menší než obráncova, utrpíte porážku a postupujte následně.

- Ihned ztrácíte 1 jednotku.
- Všechny vaše zbývající útočící jednotky musí ustoupit k městu, které ovládáte a které je bezprostředně spojeno silnicí s obléhaným městem. Za tento přesun nemusíte platit symboly jízdy (jednotky ustoupí pěšky).
- Pokud bylo obléhané město přístav, máte možnost ustoupit do jiného svého přístavu, pokud zaplatíte 1 loď za každou jednotku a každé překonané moře.



Červený hráč oblehl Spoleto, ale srovnání bojové síly vyznělo v jeho neprospekch (2 : 2), takže se mu ho nepodařilo dobýt. Ztrácí 1 útočící jednotku a zbývající ustoupí do Perugia (sousedního města pod jeho kontrolou).



Zelený hráč musí ustoupit od Ancony, ale nemůže ustoupit po souši. Musí tedy zaplatit 1 loď za každou ustupující jednotku.

- Všechny vaše útočící jednotky, které přežily, ale nejsou schopny ústupu, protože napadené město není přímo spojeno silnicí s žádným vaším městem, nemají přístup k přístavu, nebo zkrátka nejste ochotni investovat loď, jsou ztraceny. Můžete se záměrně rozhodnout pro ztrátu svých jednotek.
- Vaše ztracené jednotky se vrací do vaší zásoby. Během následující zimy je lze znovu naverbovat.

Ústupy se provádí v pořadí tahů na konci fáze, poté co se vyhodnotí všechna obléhání.

• POLNÍ BITVY

Pokud mají dva hráči své jednotky před neutrálním městem nebo před městem ovládaným třetím hráčem a první příslušný hráč v pořadí tahů se rozhodne vyhodnotit své obléhání, dojde k polní bitvě. Obléhání lze vyhodnotit až po jejím skončení. Určete bojovou sílu obou protivníků: lze do ní započítat pouze jejich armády a válečné bonusy, které se rozhodnou využít. Postupujte stejně jako při obléhání.

JESTLIŽE MÁ JEDEN Z BOJUJÍCÍCH VĚTŠÍ BOJOVOU SÍLU:

- Porazený hráč ztrácí všechny své jednotky. Vítěz ztrácí stejný počet jednotek (nebo tolik, kolik lze).
- Vítěz může nyní oblehnout město se zbývajících jednotkami, stejně tak ale může obléhání vzdát. V tom případě se svými jednotkami bez dalších ztrát na konci fáze ustoupí.
- Za vítězství v polní bitvě nezískáte trofej.
- Válečné bonusy použité během polní bitvy se považují za spotřebované a nelze je aplikovat při následném obléhání.

V PŘÍPADĚ SHODNÝCH BOJOVÝCH SIL:

- Oba hráči ztrácí po 1 jednotce a na konci fáze musí se zbylými jednotkami ustoupit.

Určení nového pořadí tahů

Kdykoli získáte nebo ztratíte kontrolu nad některým městem (v důsledku anexe nebo obléhání), upravte svou pozici na stupnici měst na desce prestiže, aby odpovídala počtu měst, která ovládáte.

Jestliže se na novém poli již nachází nějaké disky, položte svůj disk na ně.

Pokud ovládáte alespoň 5 měst, zpřístupní se vám nové pole dvořana v paláci, jak je uvedeno na desce prestiže.

Jakmile se vyhodnotí všechna obléhání a ústupy, určete nové pořadí tahů: **hráč s největším počtem měst bude na tahu jako první**, hráč s druhým největším počtem měst jako druhý atd.

V případě, že se na jednom poli nachází více disků, přijdou daní hráči na tah v sestupném pořadí odshora dolů.

Upravte odpovídajícím způsobem pozice disků na stupnici pořadí tahů a přejděte k fázi zimy.



2. fáze: Zima

ŽOLD, PALÁCE, NÁKUPY, SPOJENECTVÍ

Každý hráč provede v pořadí tahů všech 5 kroků fáze zimy, než bude na řadě další hráč.

V tomto pořadí:

1. Zaplatíte žold svým jednotkám ve hře.
2. Můžete reorganizovat svůj palác.
3. Můžete si koupit karty nebo destičky.
4. Můžete verbovat jednotky.
5. Můžete uzavřít společenství.

Poté je s těmito 5 kroky na řadě další hráč.

A - Zaplatte svým jednotkám žold

Musíte zaplatit **žold svým jednotkám** na herním plánu následujícím způsobem:

- 1 nebo 2 jednotky ➤ 0 *Pokud nemůžete zaplatit všem, nebo se rozhodnete nezaplatit vůbec, musíte odstranit z herního plánu všechny jednotky, jimž nezaplatíte.*
- 3 nebo 4 jednotky ➤ 1
- 5 nebo 6 jednotek ➤ 2

Pamatujte, že danou sumu platíte jakožto celek za všechny jednotky, nikoliv za každou jednotku zvlášť.

B – Reorganizujte svůj palác

Můžete libovolně přeskládat karty ve svém paláci, pokud budete respektovat jak obecná pravidla, tak následující pravidla pro reorganizaci:

- Karty přesunujte jednu po druhé.
- Nemůžete přidávat nebo odebírat karty z komnat, kde se nachází váš akční žeton, karta odpustku nebo nepřátelský agent.
- Karty dvořanů můžete přesouvat do komnat nebo na jiná pole dvořanů pouze tehdy, pokud mají nahoře stranu s dostupnými zdroji.
- Pokud odebíráte kartu z komnaty, musí přijít stranou s vyčerpanými zdroji nahoru na volné pole dvořana.
- Kartu bez akce nemůžete ponechat v komnatě samotnou.

Poznámka: Nemůžete přesunout kartu z jedné komnaty rovnou do jiné komnaty. Musí nejprve projít přes některé volné pole dvořana. Odebrání karty z komnaty (nebo přesun karty dvořana s dostupnými zdroji na jiné pole dvořana) vyžaduje rovněž volné pole dvořana. Proto není možné přesunout kartu z jedné komnaty do jiné během téže zimy. Stejně tak nemůžete přímo prohodit dvě karty dvořanů s dostupnými zdroji.

• DOSTUPNÁ POLE DVOŘANŮ

Na začátku hry máte k dispozici 3 pole dvořanů (jedno v levé části paláce a dvě v pravé). Díky koupi destiček, získání určitých bonusů za patronát nebo ovládnutím alespoň 5 měst (jak je uvedeno na stupnici měst) se vám mohou zpřístupnit až tři další pole.

Pole navíc poskytovaná destičkami titulů máte k dispozici i tehdy, jestliže jsou tyto destičky stranou s vyčerpanými zdroji nahoru. Ačkoli zbytek této strany je nažloutlý, symbol pole dvořana nikoli.



PŘEDTÍM

Příklad reorganizace paláce:

Hráč Neapole už nemá žádná volná pole dvořanů, proto se musí nad reorganizací svého paláce trochu zamyslet:

- 1 Ferdinand II. Neapolský se stane kartou vylepšení pod Praporečníkem.
- 2 Kupec se přesune ze svého pole dvořana na to, které se právě uvolnilo.
- 3 Karta vylepšení pod Alfonsem, vévodou z Kalábrie (Vyslanec) opustí komnatu a přesune se stranou s vyčerpanými zdroji nahoru na volné pole dvořana v pravé části paláce.

Tento hráč nemůže:

- Přesunout Federika III. de Montefeltro, protože tato karta má nahoře stranu s vyčerpanými zdroji.
- Manipulovat s kartami a komnatami, kde leží akční žeton a karta odpustku.

Po reorganizaci vypadá neapolský palác takto:



POTOM

Dodatečně získaná pole dvořanů nejsou „pevně dána“. To znamená, že pokud z některého světlejšího pole přesunete kartu do komnaty, můžete další kartu, která má přijít na pole dvořana, umístit i na jiné světlejší pole.

Pokud jste získali další pole dvořanů, můžete je používat i tehdy, jestliže jsou některá vaše původní pole dvořanů volná.

Pole dvořana se považuje za volné, jestliže je dostupné a neleží na něm žádná karta. Pole dvořana obsazené kartou můžete uvolnit i tehdy, je-li tato karta stranou s vyčerpanými zdroji nahoru, jestliže ji odhodíte. Pokud se jedná o kartu postavy, vraťte ji do nabídky, kde si ji bude možné znovu koupit. Pokud se jedná o kartu rodu, odstraňte ji ze hry.

Jestliže jste získali nové pole dvořana za ovládnutí 5 měst a počet vámi ovládaných měst klesne pod pět, musíte si vybrat, o které světlejší pole dvořana přijdete. Pokud se na něm nachází karta, musíte ji ihned přesunout na jiné pole dvořana (i kdyby byla stranou s vyčerpanými zdroji nahoru), nebo odhodit.

C – Nákup karet a/nebo destiček

Můžete si koupit tolik různých karet a destiček, kolik chcete, pokud zaplatíte jejich cenu uvedenou v levém horním rohu.

Ke všem nákupům v této fázi dochází současně, proto není možné koupit si kartu/destičku a použít její zdroje v téže fázi k zaplacení něčeho jiného. Stejně jako při placení akcí smíte i při nákupech využít pouze jeden druh symbolů z dolní části každé karty/destičky.

Zakoupenou kartu musíte umístit stranou s dostupnými zdroji nahoru na libovolné volné pole dvořana. Nezapomeňte, že můžete kartu odhodit, abyste udělali místo. Lze tedy odhodit kartu, jejíž zdroje jste použili při nákupu!

Zakoupené destičky (s výjimkou Katedrály, viz s. 22) musíte umístit do svého dominia stranou s dostupnými zdroji nahoru.

Pozor: omezení při nákupech

Smíte vlastnit pouze 1 kopii karty postavy **Kardinál**, 1 destičku **Cech** a 1 kopii od těch destiček titulů, které mají v pravém horním rohu symbol ①.

• DESTIČKY TITULŮ

Můžete si koupit destičku **Vévodství** i **Knížectví**, na nichž je váš znak. Smíte si koupit pouze své destičky Vévodství a Knížectví.

Rovněž tak si můžete koupit destičku **Království**, nebo **Republika**. Tyto dva režimy však nejsou kompatibilní, proto můžete vlastnit pouze destičku jednoho z nich. Ve hře jsou pouze 2 kopie od každé z těchto destiček.





• DESTIČKY KATEDRÁL

Destičku katedrály si můžete koupit pouze tehdy, jestliže ovládáte město se základní hodnotou 3-4, v němž dosud katedrála nestojí.

Když si koupíte destičku katedrály, musíte ji umístit do svého dominia stranou s vyčerpanými zdroji nahoru a postavit figurku katedrály do příslušného města na herním plánu.



Žlutý hráč smí postavit katedrálu v Palermu, protože toto město má hodnotu 3.

Jestliže přijdete o město v důsledku obléhání, musíte odevzdat destičku města i katedrály dobyvateli. Obě se však otočí stranou s vyčerpanými zdroji nahoru, což odráží útrapy způsobené obléháním.

Ve hře je k dispozici pouze 5 katedrál. Jedná se proto o velmi omezenou příležitost!

Každá destička katedrály má na konci hry hodnotu 1 bodu prestiže.

• DALŠÍ AGENTI

Jestliže získáte kartu se symbolem agenta, získáte zároveň i další figurku agenta ve své barvě z banku. Nového agenta můžete použít již příští jaro v rámci akce *intriky*.



Každý hráč může disponovat maximálně 5 agenty.

V jedné a té samé fázi zimy si můžete koupit pouze jednu kopii od každé karty nebo destičky. Ovšem stejnou kartu či destičku si smíte koupit další zimu, pokud nejste omezeni na vlastnictví pouze jednoho exempláře dotyčné karty nebo destičky.

D – Verbování jednotek

Jednotky můžete verbovat ve městech, která ovládáte.

Naverbování 1 jednotky ve vašem počátečním městě, jež stále ovládáte (na jehož destičce je váš znak), stojí 1 florén. Naverbování 1 jednotky ve městě, které jste ovládli během hry (anebo dobytí nebo dobyli při obléhání), stojí 3 florény.

Nemůžete verbovat ve svém počátečním městě, jež ovládá některý protivráč.

Každý hráč může mít na herním plánu maximálně 6 jednotek.

E – Uzavření nebo převzetí spojení

Každou zimu můžete uzavřít nebo převzít jedno spojení s jednou ze tří velmocí tehdejší doby: Francií, Osmanskou říší nebo Svatou říší římskou.

S každou velmocí může mít uzavřené spojení současně vždy pouze jeden hráč.

Cena za uzavření spojení je uvedena na herním plánu, ale dostanete slevu 1 zdroj, pokud máte u dané velmoci svého agenta (viz akce *Intriky*, s. 15-17) a s danou velmocí nemá dosud uzavřené spojení žádný jiný hráč. Při uzavření spojení s některou velmocí umístíte svůj disk na levé pole u této velmoci.

Jestliže máte svého agenta u velmoci, s níž má uzavřené spojení jiný hráč, můžete toto spojení převzít, pokud zaplatíte běžnou cenu (bez slevy). V tom případě vraťte předchozí disk jeho vlastníkov, umístíte svůj disk na levé pole u velmoci a postavte na něj svého agenta.

Když dojde k uzavření nebo převzetí spojení, agent (vlastní i cizí), který se nachází u dané velmoci, tam zůstane.

I když během jedné zimy smíte uzavřít nebo převzít pouze jedno spojení, můžete se v průběhu několika let stát spojencem několika velmocí.



Každé spojení poskytuje určitý bonus. Na konci hry má každé uzavřené spojení hodnotu 1 bodu prestiže, pokud se u dané velmoci nenachází nepřátelský agent.

Bonus za spojení můžete využít tehdy, jestliže se váš disk nachází na levém poli u velmoci a není tam žádný cizí agent. Když bonus využijete, přesuňte svůj disk na pravé pole (tím dojde k zakrytí poskytnutého bonusu).

Abyste mohli bonus využít znovu, musíte při akci *vláda* zaplatit 1 korunu nebo 1 kříž za každý bonus, který chcete reaktivovat. Poté přesuňte své disky zpět na levé pole.



V tomto případě může spojení s Osmanskou říší uzavřít jakýkoli hráč, pokud zaplatí 1 korunu a 3 lodě. Protože zelený hráč zde má svého agenta, platil by při svém uzavírání spojení o 1 symbol méně.



V tomto případě je Osmanská říše spojencem zeleného hráče. Protože se zde nachází červený agent, nemůže zelený hráč využít bonus za spojení (ani by za něj nedostal 1 bod prestiže na konci hry). Červený hráč (a pouze on) by mohl toto spojení převzít, pokud by zaplatil plnou cenu.



V tomto případě je Osmanská říše spojencem zeleného hráče. Protože se jeho disk nachází na levém poli, má k dispozici bonus za spojení (poskytující 2 symboly lodí). Jakmile by ho využil, přesunul by disk na pravé pole.



V tomto případě je Osmanská říše spojencem zeleného hráče, ale jeho disk se nachází na pravém poli. To znamená, že bonus za spojení byl už využit (je zakrytý diskem). K jeho reaktivaci je zapotřebí zaplatit během akce *vláda* 1 korunu nebo 1 kříž. Poté by se disk přesunul zpět na levé pole.

Bonusy za spojení poskytované jednotlivými velmocemi:

- **Francie:** Válečný bonus +2 využitelný během obléhání nebo v polní bitvě (viz akce *Tažení*, s. 14).
- **Osmanská říše:** 2 symboly lodí použitelné (současně) při akcích *anexe*, *tažení*, *obchod* nebo při ústupu.
- **Svatá říše římská:** 1 kříž použitelný při akcích, nákupech nebo zákazu prodeje odpustků. Tento kříž se rovněž započítává při určování náboženského vlivu na konci hry (pokud se samozřejmě u této velmoci nenachází nepřátelský agent).

F – Prodej odpustků

V zimě (stejně jako na jaře) můžete kdykoli povolit prodej odpustků, pokud se váš akční žeton nenachází v komnatě, kde již karta odpustku leží.

Prodej odpustků vám poskytne 1 korunu, kterou musíte ihned použít, nebo 3 florény, jež přijdou do vaší pokladnice.

Poté položte kartu odpustku do komnaty pod svůj akční žeton.



Konec hry

Konec hry nastává, pokud je na konci jara splněna alespoň jedna z následujících podmínek:

- Hráči ovládli všechna města na herním plánu (tj. nezbyla žádná neutrální města).
- Některý hráč dosáhl konce na stupnici měst (tj. ovládá alespoň 8 měst).
- Některý hráč dosáhl konce na stupnici patronátu.

Všichni následně odehrají příslušné kroky ve fázi zimy, po níž hra končí.

Poté se podle pokynů na následující straně přidělí body prestiže.

Prestíž & vítězství

• **Ovládnutí měst:** Body prestiže závisí na vaší pozici na stupnici měst (0–6 bodů prestiže). Navíc hráč, který je na této stupnici nejdále, získá další 1 bod prestiže (v případě shody získají tento bod všichni dotyční hráči).

• **Podpora umění a vědy:** Body prestiže závisí na vaší pozici na stupnici patronátu (0–3 body prestiže). Navíc hráč, který je na této stupnici nejdále, získá další 1 bod prestiže (v případě shody získají tento bod všichni dotyční hráči).

• **Karty/destičky:** Určité karty ve vašem paláci a destičky ve vašem dominiu mohou přinést uvedené množství bodů prestiže (nezáleží na tom, jakou stranou nahoru jsou momentálně otočené).

• **Náboženský vliv:** Udělené body prestiže závisí na tom, kolik každý hráč shromáždil symbolů kříže. Do celkového součtu se zahrnují:

- karty ve vašem paláci a destičky ve vašem dominiu (nezáleží na tom, jakou stranou nahoru jsou momentálně otočené),

- spojenectví se Svatou říší římskou (pokud se u této velmoci nenachází cizí agent); nezáleží na tom, zda je bonus za spojenectví momentálně dostupný,

- bonusy za patronát Dóm a Sixtinská kapele.

Za **náboženský vliv** se udělují následující odměny v sestupném pořadí na základě množství křížů jednotlivých hráčů:

Hra 3 hráčů: 4, 2 a 0 bodů prestiže

Hra 4 hráčů: 4, 2, 1 a 0 bodů prestiže

Hra 5 hráčů: 4, 2, 1, 0 a 0 bodů prestiže

Pokud u některého počtu křížů nastane shoda, všichni dotyční hráči dostanou odměnu za nejbližší nižší stupeň.

Příklad odměn za náboženský vliv: Pokud by ve hře 4 nebo 5 hráčů měli dva hráči stejný nejvyšší počet křížů, dostal by každý z nich 2 body prestiže (odpovídající druhému místu) a hráč se druhým největším počtem křížů by získal 1 bod prestiže (odpovídající třetímu místu).

• **Vojenská prestiž:** 2 body prestiže za každou trofej (můžete mít pouze 1 trofej od každého protiváče).

• **Spojenectví:** 1 bod prestiže za každé uzavřené spojenectví, pokud se u dané velmoci nenachází nepřátelský agent; nezáleží na tom, zda je bonus za spojenectví momentálně dostupný.

• **Odpustky:** -1 bod prestiže za každou kartu odpustku ve vlastním paláci.

Hráč s největším počtem bodů prestiže se stává páнем Itálie.

V případě shody vítězí hráč, který má ve svém paláci a dominiu nejvíce symbolů korun (na kartách a destičkách bez ohledu na to, jakou stranou jsou otočeny nahoru).

Jestliže shoda přetrvává i nadále, dotyční hráči se musí o nadvládu rozdělit.

Vítězné skóre zpravidla činí cca 15 bodů prestiže.



Tiráž

Autor hry: Pascal Ribault

Překlad: Václav Pražák

Ilustrace: Roma Gewska, Sveta Pikul, Alena Stepanova, Fabrice Weiss, paperpiratesproduction.

Manažer projektu: Charles-Amir Perret

Umělecké vedení: Igor Polouchine

DTP: Tereza Moravcová

Balení: Origames



Poděkování: Slovy Niccola Machiavelliho: „Všechno je z poloviny dílem osudu a z poloviny, nebo alespoň zčásti, dílem člověka.“ A proto hra **Virtu: Umění vládnout**, dlouho zvaná „The Masters of Italy“, by nikdy nevznikla bez podpory mé manželky Corinne a jejího porozumění pro mou herní vášně; bez mých prvních herních testerů Franka a „langonnais“ Bertranda, Simona a Thomase; bez

podpory a odborného úsudku „Kalbarjots“, hlavně Alexandry, Sylvaina a Loïca, a v především bez Gontrana, jenž přišel s názvem pro hru a přepracoval všechny úvodní texty. A nakonec musím zmínit Antona za jeho pomoc s Válkami o Itálii.

Poděkování si také zaslouží PEL „games of tomorrow“ za ocenění prototypu v roce 2015; Benoit Forget, Thomas Cauet a Didier Jacobee za to, že přes všechny zvraty od začátku věřili v „Masters of Italy“; a speciálně Bernard a Charles-Amir ze Super Meeple za jejich nadšení a dosažení závěrečné kvality.

Distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a.s.
Thámová 13, 186 00, Praha 8
www.albi.cz

Albi

©2021 SUPERMEEPLE. SUPERMEEPLE a jejich logo jsou ochranné známky společnosti.
www.supermeeple.com

