



# Condottiere



# INSTRUKCJA

TRZECIA EDYCJA

# Wstęp

W czasach renesansu Włochy były podzielone na liczne niepodległe miasta-państwa, których nastawienie wobec siebie było czasem przyjazne, a czasem wrogie. Najbardziej znanymi spośród nich były Genua, Florencja, Księstwo Mediolanu i Republika Wenecka.

Był to czas, kiedy pojawili się Condottieri (pol-Kondotierzy): przywódcy najemnych armii, którzy oferowali swoją pomoc najsilniejszym spośród miast. Condottieri, budzący grozę stratedzy i doskonale wyszkoleni żołnierze, niechętnie oddawali w usługi swoje zdolności przywódcze i swoje armie – tak naprawdę to oni wpływali na mapę polityczną Włoch, zawiązując intrygi, zawierając przymierza, tocząc bitwy i prowadząc oblężenia. Najśmielsi z nich dali początek nowym dynastiom: Francesco Sforza przejął w posiadanie Księstwo Mediolanu, a Giovanni de Medici zamienił Florencję w swoje królestwo.

W grze CONDOTTIERE powracacie do tych niezwykłych czasów, kiedy wszystko wydawało się być możliwe dla grupy zdeterminowanych mężczyzn. W tej grze gracz reprezentuje Condottiere, który stara się podbić najświetniejsze miasta Włoch. Jednak musi uważać, ponieważ nie jest sam! Powinien brać pod uwagę ambicje innych Condottieri. Silne wojsko to za mało – jeżeli gracz chce mieć szansę na wygraną musi być także dobrym dyplomata.

## Cel gry

Celem graczy w CONDOTTIERE jest podbicie miast-państw, zjednoczenie ich i utworzenie w ten sposób najsilniejszego królestwa we Włoszech.

Zwycięzcą zostaje pierwszy gracz, który będzie kontrolował określoną liczbę regionów. Zwycięstwo można osiągnąć o wiele szybciej, poprzez kontrolę

regionów sąsiadujących ze sobą. Regiony ze sobą sąsiadują, jeżeli łączy je wspólna granica.

Jeżeli w grze bierze udział 4, 5 lub 6 osób, zwycięzcą zostaje pierwszy gracz, który będzie kontrolował 5 dowolnych regionów lub 3 regiony sąsiadujące ze sobą. Jeżeli w grze biorą udział 2 lub 3 osoby, zwycięzcą zostanie pierwszy gracz, który podbije 6 dowolnych regionów lub 4 regiony sąsiadujące ze sobą.

Dokładniejsze informacje na temat warunków zwycięstwa znajdują się w akapicie „Warunki zwycięstwa” na stronie 16.



## Zawartość pudełka

- 1 plansza przedstawiająca mapę renesansowych Włoch. Plansza jest podzielona na 17 regionów, a w każdym z nich zaznaczono jego główne miasto.



- 110 kart, wykorzystywanych do rozstrzygania bitew pomiędzy Condottieri.



- 1 znacznik Condottiere. Gracz, który posiada ten znacznik wybiera region, w którym zostanie stoczona następną bitwa.



- 1 znacznik papieskiej łaski. Region, w którym znajduje się ten znacznik cieszy się łaską papieża i nie może być atakowany.



- 36 znaczników kontroli w 6 różnych kolorach. Znaczniki te są wykorzystywane do oznaczania regionów podbitych przez graczy.

- Instrukcja.



# Przebieg gry

Rozgrywka CONDOTTIERE składa się z szeregu **rund**. Podczas każdej rundy przeprowadza się jedną lub kilka **bitew**. Runda kończy się, kiedy wszyscy gracze poza jednym zagrają swoją ostatnią kartę. Następnie karty są tasowane i rozdawane na nowo, po czym rozpoczyna się kolejna runda gry.

Na początku każdej bitwy gracz, który posiada znacznik Condottiere umieszcza go w wybranym przez siebie regionie. Region ten będzie polem bitwy pomiędzy graczami.



**Ważne:** Znacznik Condottiere nie może zostać umieszczony w regionie, w którym znajduje się znacznik papieskiej łaski, ani w regionie, który został już podbity przez innego gracza.

## Przebieg bitwy

Podczas każdej bitwy gracze kolejno, w **turach** zagrywają na stół przed sobą jedną odkrytą kartę, formując w ten sposób swoją **kompanię**. Kompania należąca do gracza składa się z jednostek, których gracz chce użyć w trakcie bitwy. Kiedy wszyscy gracze zakończą wykładanie kart, bitwa jest rozstrzygana, a posiadacz najsilniejszej kompanii podbija wybrany region. Następnie wybiera się nowy region i przeprowadzana jest kolejna bitwa.

## Przygotowanie gry

1. Planszę należy położyć na środku stołu.
2. Każdy gracz kładzie przed sobą znaczniki kontroli w wybranym kolorze. Elementy te posłużą do oznaczenia regionów podbitych w trakcie gry.
3. Najmłodszy gracz bierze znacznik Condottiere i stawia go przed sobą. Następnie tasuje talie i rozdaje każdemu z graczy (włączając siebie) po 10 zakrytych kart. Wreszcie stawia znacznik Condottiere w wybranym przez siebie regionie, który będzie polem pierwszej bitwy.

Rozpoczyna się pierwsza runda gry, a gracze przystępują do przeprowadzenia pierwszej bitwy.



## Początek bitwy

Podczas bitwy, pierwsza tura zawsze należy do gracza, który ustawił znacznik Condottiere. Później kolejka przechodzi dalej, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Podczas swojej tury gracz musi **zagrać kartę** lub **spasować**.

## Zagranie karty

Jeżeli gracz zdecyduje się zagrać kartę, kładzie **jedną** odkrytą kartę przed sobą, umieszczając ją obok kart zagranych wcześniej, podczas danej bitwy. Karty te tworzą jego **kompanię**. Całkowita siła gracza jest równa sumie wartości kart znajdujących się w jego kompanii, włączając w to wszelkie modyfikacje spowodowane zagranieniem kart specjalnych (patrz „Wyjaśnienie kart” na stronach 10-15). Do swojej **kompanii** gracz może jako pierwszą wyłożyć dowolną kartę, nawet kartę specjalną.

Po zagranieniu karty gracz musi na głos podać sumę wartości siły jednostek znajdujących się w jego **kompanii**.

Należy zauważyć, że podczas bitwy gracze nigdy nie są zmuszeni do zagrywania kart. Gracz może spasować w dowolnej ze swoich tur. Nawet gracz, który ustawił znacznik Condottiere może spasować w swojej pierwszej turze, na samym początku bitwy.

## Pasowanie

Jeżeli gracz zdecyduje się nie zagrywać karty mówi po prostu „Pasuję”. Do czasu kolejnej bitwy gracz ten nie może już zagrywać żadnych kart (podczas obecnej bitwy jest on pomijany). Jednakże, gracz, który spasował nadal może wygrać obecną bitwę, jeżeli na jej końcu, jego kompania będzie najsilniejsza.



# Miasto i region

Miasto



Region

Należy zauważyć, że, po tym jak inni gracze spasowali, ich przeciwnicy mogą nadal zagrywać karty. Nawet jeżeli wszyscy gracze poza jednym spasują, gracz, który pozostał może kontynuować zagrywanie pojedynczych kart, dopóki nie zdecyduje się spasować.

## Rozstrzygnięcie bitwy

Gracze kolejno w turach zagrywają karty lub pasują, dopóki wszyscy nie spasują lub jeden z nich nie zagra karty „Kapitulacja”. Następnie należy rozstrzygnąć bitwę, postępując zgodnie z poniższymi krokami:

### 1. Porównanie siły

Gracze na głos podają całkowitą siłę swojej kompanii. Gracz, który dowodzi najsilniejszą kompanią podbija region. Następnie umieszcza w podbitym regionie jeden ze swoich znaczników kontroli, a przed sobą stawia znacznik Condottiere.

**Wyjątek:** Zamiast zwycięzcy, znacznik Condottiere bierze gracz, który posiada w swojej kompanii najwięcej kart kurtyzan (patrz strona 13).

Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma kompanie o takiej samej sile, na planszy nie stawia się żadnych znaczników kontroli, a znacznik Condottiere należy przekazać osobie siedzącej po lewej stronie gracza, który ostatnio go posiadał.

## 2. Nowa bitwa

Gracz, który posiada znacznik Condottiere wybiera region, w którym zostanie stoczona kolejna bitwa. Gracz może wybrać dowolny region, pod warunkiem, że nie znajdują się w nim żadne znaczniki kontroli, ani nie ma w nim znacznika papieskiej łaski. Gracz może także wybrać region, w którym miała miejsce nierozstrzygnięta (z powodu remisu) bitwa.

## 3. Odrzucenie kompanii

Wszystkie karty znajdujące w kompaniach graczy są odkładane na stos kart odrzuconych. Odrzucenie kart jest obowiązkowe.

## 4. Odrzucenie kart z ręki

Jeżeli gracz nie ma na ręce żadnych kart najemników, może odrzucić wszystkie karty, które ma na ręce (odłożyć je na stos kart odrzuconych). Odrzucanie kart nie jest obowiązkowe, ale jest opcją dla graczy, którzy nie mają kart najemników. Jeżeli gracz posiada na ręce jedną lub kilka kart najemników, nie może odrzucić kart. Gracz musi pokazać przeciwnikom odrzucane karty.

## Koniec rundy

Runda kończy się, jeżeli podczas rozstrzygania bitwy, po zakończeniu kroku „Odrzucanie kart z ręki”, tylko jeden gracz (i nikt poza nim) ma jeszcze karty



na ręce. Gracz, któremu zostały na ręce karty, może zachować maksymalnie dwie z nich, a pozostałe musi odłożyć na stos kart odrzuconych. Następnie gracz posiadający znacznik Condottiere tasuje wszystkie pozostałe karty (włączając w to karty ze stosu kart odrzuconych).

Następnie rozdaje każdemu z grających (sobie także) tyle kart, aby każdy z graczy miał na ręce dokładnie 10 kart. Następnie osoba posiadająca znacznik Condottiere rozdaje każdemu graczowi po 1 dodatkowej karcie za każdy region kontrolowany przez danego gracza.

*Przykład: Gracz, który nie ma na ręce kart i kontroluje Parmę, Wenecję i Sienę otrzyma 13 kart.*

### **Jeżeli gracz nie ma żadnych kart**

Jeżeli podczas bitwy gracz nie ma żadnych kart na ręce to musi spasować. Nie będzie mógł brać udziału w kolejnych bitwach, aż do czasu następnej rundy. Pozostali gracze rozstrzygają bitwy bez niego. Jeżeli gracz zwycięży bitwę, zagrywając swoją ostatnią kartę z ręki, otrzymuje znacznik Condottiere, nawet jeżeli nie będzie mógł wziąć udziału w kolejnej bitwie.



# Wyjaśnienie kart



## Karty najemników

Można je odróżnić od innych kart dzięki pomarańczowej obwódce, a także symbolowi tarczy znajdującemu się w lewym górnym rogu karty. Wartości liczbowe znajdujące się na tarczy mogą wynosić

od 1 do 10 i oznaczają siłę karty. Najemnicy są najczęstszymi kartami zapewniającymi siłę, jednak w talii występują też inne karty nie będące najemnikami (kurtyzana i bohaterka), które także mają wartości siły.

W talii występuje 10 kart najemników o wartości 1 i po 8 kart najemników o sile 2, 3, 4, 5, 6 i 10.

## Karty specjalne

Liczby w nawiasach informują ile kart danego rodzaju występuje w talii.



### Zima (3)

Po zagranie karty zimy należy odrzucić wszystkie karty wiosny, które zostały zagrane wcześniej.

Silny zimowy mróz i spowodowany nim głód zmniejszają skuteczność żołnierzy. Jeżeli w trakcie rozstrzygnięcia bitwy, pośród zagranych kart będzie znajdowała się karta zimy, wszystkie karty najemników są traktowane tak, jakby miały wartość 1. Zasada ta odnosi się do najemników znajdujących się w kompaniach wszystkich graczy – włączając w to kompanię gracza, który zagrał kartę zimy.

*Przykład: Gracz ma w swojej kompanii dwóch najemników o sile 10, jednego najemnika o sile 5 oraz jednego*



najemnika o sile 4 - całkowita siła jego kompanii wynosi 29. Jednak, gdyby została zagrana karta zimy, siła kompanii gracza wyniosłaby 4.

Efekt kart zimy nie kumuluje się. Bez względu na liczbę zagranych kart zimy, efekt jest taki sam, jak w przypadku zagrania jednej karty.



### Wiosna (3)

Po zagraniu karty wiosny należy odrzucić wszystkie karty zimy, które zostały zagrane wcześniej.

Ciepło, które przychodzi wraz z wiosną podnosi morale i siły witalne żołnierzy. Jeżeli w trakcie rozstrzygnięcia bitwy, pośród zagranych kart będzie znajdowała się karta wiosny, gracz posiadający najsilniejszego najemnika będącego w grze, dodaje 3 punkty siły do jego wartości. Jeżeli dwie lub więcej kart remisuje w najwyższym poziomie siły, wszystkie remisujące karty zwiększają swą wartość o 3 dodatkowe punkty siły.

*Przykład: Rozgrywka dla 2 graczy – Szymon ma w swojej kompanii jedną kartę najemnika o sile 2 i dwie karty najemników o sile 5, Krzysztof zaś ma w swojej kompanii jedną kartę najemnika o sile 1, jedną kartę najemnika o sile 4, jedną bohaterkę i kartę wiosny. W związku z tym, że najemnicy o sile 5 należący do Szymona są najsilniejszymi kartami najemników będącymi w grze, dodaje do wartości każdej z nich po 3 punkty siły i teraz całkowita siła jego kompanii wynosi 18. Całkowita siła kompanii Krzysztofa wynosi 15. Żadnej z kart Krzysztofa nie są przyznawane dodatkowe 3 punkty siły, ponieważ żadna z jego kart nie jest najsilniejszą kartą będącą w grze.*

Efekt kart wiosny nie kumuluje się. Jeżeli zostanie zagranych kilka kart wiosny, efekt jest taki sam, jak w przypadku zagrania jednej karty.



## Biskup (6)

W momencie zagrania karty biskupa najsilniejsza karta najemnika będąca w grze jest odkładana na stos kart odrzuconych. Jeżeli kilka kart remisuje w najwyższym poziomie siły, wszystkie remisujące karty są odrzucane. Karty najemników należące do gracza, który wcześniej spasował podczas tej bitwy także mogą zostać odrzucone w wyniku działania biskupa. Po zagraniu, karta biskupa zostaje odłożona na stos kart odrzuconych.

Gracz, który zagrał kartę biskupa otrzymuje znacznik papieskiej łaski i musi natychmiast zdecydować czy chce ustawić go w regionie, w którym nie znajduje się żaden znacznik kontroli, czy chce pozostawić go poza planszą.

Znacznik Condottiere nie może być ustawiany w regionie, w którym znajduje się znacznik papieskiej łaski. Znacznik papieskiej łaski reprezentuje interwencję kościoła i oznacza, że w danym regionie nie mogą mieć miejsca żadne bitwy.

*Przykład: Podczas rozgrywki dla dwóch graczy Krzysztof ma w swojej kompanii jedną kartę najemnika o sile 6, jedną kartę o sile 3 i dwie karty o sile 1. Szymon ma w swojej kompanii jedną kartę najemnika o sile 6 i dwie karty najemników o sile 1 i zagrywa kartę biskupa. W związku z tym, że najsilniejszymi kartami najemników są te o wartości 6, wszyscy najemnicy o sile 6 (z kompanii obu graczy) są odkładani na stos kart odrzuconych (dotyczy to także kompanii gracza, który zagrał kartę biskupa). Szymon otrzymuje znacznik papieskiej łaski i musi zdecydować czy chce ustawić go w regionie, w którym nie ma żadnego znacznika kontroli, czy chce pozostawić go poza planszą.*



## Kurtyzana (12)

Gracz, który podczas rozstrzygania bitwy, w kroku „porównanie siły” ma w swojej kompanii najwięcej kart kurtyzan otrzymuje znacznik Condottiere zamiast gracza, który wygrał bitwę. Zwycięzca bitwy ustawia swój znacznik kontroli

w podbitym regionie, a gracz, który zagrał najwięcej kart kurtyzan otrzymuje znacznik Condottiere (wybiera gdzie będzie rozgrywana kolejna bitwa i jako pierwszy zagrywa kartę podczas kolejnej bitwy).

Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma taką samą liczbę kurtyzan w swojej kompanii, znacznik Condottiere otrzymuje zwycięzca bitwy. Jeżeli dwóch lub więcej graczy remisuje w liczbie kurtyzan i dwóch lub więcej graczy remisuje w całkowitej sile kompanii, znacznik Condottiere jest przekazywany graczowi siedzącemu po lewej stronie osoby, która jako ostatnia posiadała znacznik.

Kurtyzana ma siłę 1, ale **nie** jest traktowana jak karta najemnika (w związku z tym nie działają na nią karty wiosna, zima, dobosz czy kukła). Należy zauważyć, że karta kurtyzany ma czerwoną obwódkę zamiast pomarańczowej, a wartość jej siły jest przedstawiona na srebrnej pieczęci, a nie na tarczy.



## Dobosz (6)

Karta dobosza podnosi morale kompanii, w której zostanie zagrana. Podczas rozstrzygania bitwy wartości kart najemników znajdujących się w kompanii, w której została zagrana karta dobosza zostają podwojone.

Zagrywanie kilku doboszy jest dozwolone, ale nie ma żadnego dodatkowego efektu (wartości kart najemników nie są mnożone razy 3, ani razy 4 itd.).

Jeżeli podczas bitwy zostanie zagrana karta zimy, każda karta najemnika znajdująca się w kompanii z doboszem ma wartość 2 zamiast 1.

*Przykład: Całkowita siła kompanii składającej się z trzech kart wynosi 21. Jeśli zostanie zagrana dodatkowo karta dobosza, armia będzie miała siłę równą 42 lub 6, jeżeli inny gracz zagra kartę zimy.*

Jeżeli podczas bitwy zostanie zagrana karta wiosny, gracz posiadający w swojej kompanii dobosza powinien podwoić wartość siły, która jest wydrukowana na jego karcie najemnika przed dodawaniem do niej 3 punktów siły wynikających z działania wiosny.

*Przykład: Kompania Jacka składa się z jednej karty najemnika o sile 2, jednej karty najemnika o sile 4 i dobosza. W grze znajduje się także karta wiosny, a najsilniejszą kartą najemnika jest karta o wartości 4. Całkowita siła Jacka wynosi 15.*



### Bohaterka (3)

Bohaterka ma siłę 10, ale **nie** jest kartą najemnika (i w związku z tym nie działają na nią karty zimy, wiosny, dobosza, ani kukły). Należy zauważyć, że karta bohaterki ma czerwoną obwódkę zamiast pomarańczowej, a wartość jej siły jest przedstawiona na srebrnej pieczęci, a nie na tarczy.



## Kukła (16)

Kukły są stosowane w celu zmylenia wrogów. Zagranie karty kukły pozwala graczowi na wycofanie ze swojej kompanii jednej karty najemnika i wzięcie jej z powrotem do ręki. Po zagraniu karty kukły, gracz może zdecydować się nie zabierać do ręki karty najemnika. Kukła nie może być wykorzystywana do odzyskania karty specjalnej, karty znajdującej się w kompanii innego gracza, ani karty znajdującej się na stosie kart odrzuconych. Po użyciu, karta kukły jest odrzucana.



## Kapitulacja (3)

Jeżeli gracz zagra tę kartę, bitwa natychmiast się kończy, a region zostaje zdobyty przez gracza dowodzącego kompanią, która jest najsilniejsza w momencie zagrania karty kapitulacja.

## Umowy pomiędzy graczami

Podczas rozgrywki gracze mogą dogadywać się ze sobą i ustalać wspólne strategie. Mogą sobie nawzajem pokazywać karty, ale **nie** mogą się nimi wymieniać. Gracze nie muszą jednak przestrzegać zawartych umów.



# Zwycięzca

Jeżeli w grze bierze udział 4, 5, lub 6 osób gra kończy się podczas rozstrzygnięcia bitwy, kiedy po „Porównaniu siły”, jeżeli jeden z graczy kontroluje 5 dowolnych regionów lub 3 regiony sąsiadujące ze sobą. Jeżeli w rozgrywce biorą udział 2 lub 3 osoby, warunkiem zwycięstwa jest kontrolowanie 6 dowolnych regionów, lub 4 regionów sąsiadujących ze sobą.

Jeżeli, po przeprowadzeniu bitwy, wszystkie regiony znajdujące się na planszy będą podbite, a żaden z powyższych warunków zwycięstwa nie zostanie spełniony, zwycięzcą zostaje gracz, który kontroluje najwięcej regionów. (Może się tak zdarzyć, kiedy wszystkie regiony poza jednym zostaną podbite, a w ostatnim wolnym regionie będzie znajdował się znacznik papieskiej łaski.)

## Rozstrzygnięcie remisów

Jeżeli dwóch lub więcej graczy remisuje w największej liczbie kontrolowanych regionów, przeprowadzana jest ostateczna bitwa, w której biorą udział tylko remisujący gracze. Najpierw gracze odrzucają wszystkie karty, które mają na ręce. Gracz posiadający znacznik Condottiere tasuje wszystkie 110 kart i rozdaje każdemu z walczących graczy po 10 kart oraz 1 kartę, za każdy region kontrolowany przez danego gracza.

W tej ostatecznej bitwie, gracz posiadający znacznik Condottiere zagrywa kartę jako pierwszy. Jeżeli pośród graczy nie ma osoby posiadającej znacznik Condottiere, bitwę rozpoczyna gracz siedzący najbliżej lewej strony osoby, która posiada znacznik Condottiere.

Gracz, który wygra bitwę zostaje zwycięzcą. Jeżeli ostateczna bitwa zakończy się remisem, gracze dzielą się zwycięstwem



# Zasady opcjonalne

Jeżeli gracze mają ochotę na dłuższą i bardziej skomplikowaną rozgrywkę w CONDOTTIERE, mogą wprowadzić jedną lub kilka spośród poniższych zasad opcjonalnych.

## Dobieranie po bitwie

W tym wariacie gracze dobierają karty na końcu każdej bitwy, zamiast dobierać je na końcu każdej rundy. Tak naprawdę w tym wariacie podczas rozgrywki nie ma żadnych „rund”, a jest jedynie seria bitew.

W tym wariacie na początku rozgrywki grający posiadają 7, a nie z 10 kart na ręce. Podczas rozgrywki bitwy są przeprowadzane zgodnie z poniższymi etapami:

**1. Porównanie siły** (zgodnie z normalnymi zasadami)

## 2. Dobieranie kart

Każdy gracz może po bitwie dobrać maksymalnie 3 karty, ale nie może przekroczyć swojego limitu kart na ręce. Limit kart na ręce gracza wynosi 10 kart plus 1 karta za każdy region kontrolowany przez gracza.

*Przykład: Krzysztof ma na ręce 9 kart i na końcu bitwy kontroluje 1 region. W związku z tym, jego limit kart na ręce wynosi 11. Krzysztof może dobrać tylko 2 nowe karty, ponieważ dobranie 3 kart spowodowałoby przekroczenie limitu.*

Jeżeli na końcu bitwy **żaden z graczy nie ma kart** na ręce, wszyscy grający dobierają po 10 kart (zamiast 3).

**3. Nowa bitwa** (zgodnie z normalnymi zasadami)

**4. Odrzucenie kompanii** (zgodnie z normalnymi zasadami)

W tym wariacie gracze nie mają możliwości odrzucania kart z ręki po każdej bitwie.

## Gra na punkty

Wariant ten powiększa liczbę dostępnych strategii i możliwości negocjacji, ponieważ w celu wyłonienia zwycięzcy przeprowadzanych jest kilka rozgrywek.

Gracze mogą zdecydować jaki wynik (przykładowo 20 lub 30 punktów) musi zostać osiągnięty w trakcie kilku partii CONDOTTIERE. Punkty są przyznawane na końcu każdej partii zgodnie z poniższymi zasadami:

- Jeden punkt za każdy region kontrolowany przez gracza.
- Jeżeli gracz zwycięży kontrolując 3 regiony sąsiadujące ze sobą (4 regiony, jeżeli w rozgrywce biorą udział 2 lub 3 osoby), otrzymuje 5 punktów jako dodatek do punktów uzyskanych za kontrolowane regiony.

Kolejne rozgrywki należy prowadzić do czasu uzyskania lub przekroczenia przez jednego lub kilku graczy ustalonego wyniku. Kiedy to nastąpi, zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów (Jeżeli gracze remisują, należy przeprowadzić ostateczną bitwę, zgodnie z normalnymi zasadami).

**Uwaga:** Sugerujemy, aby podczas rozgrywki zgodnej z tym wariantem nie stosować reguł wariantu „Odbijanie regionów” opisanego poniżej.

## Większe królestwa

Wariant ten wydłuża czas rozgrywki i utrudnia zwycięstwo poprzez kontrolę sąsiednich regionów.

Liczbę sąsiadujących regionów, która jest niezbędna do zwycięstwa należy zwiększyć o 1. Tak więc, jeżeli w rozgrywce bierze udział 4, 5 lub 6 osób, do zwycięstwa wymagane są 4 sąsiadujące regiony (ale gracz nadal może wygrać kontrolując 5 dowolnych regionów). Jeżeli w rozgrywce biorą udział 2 lub 3 osoby, aby wygrać, należy kontrolować 5 sąsiednich regionów lub 6 regionów dowolnych.

## Odbijanie regionów

Ten wariant pozwala graczom na zdobywanie regionów kontrolowanych przez przeciwnika.

Od teraz znacznik Condottiere może być ustawiany w regionie kontrolowanym przez innego gracza, ale ten gracz („obrońca” regionu) otrzyma w trakcie bitwy istotną przewagę: Przed zagranieniem pierwszej karty obrońca regionu może spasować w swojej turze dowolną liczbę razy, nie tracąc przy tym prawa do zagrywania kart w późniejszej fazie bitwy. Jednakże, w momencie kiedy zagra swoją pierwszą kartę, musi przestrzegać normalnych zasad (jeżeli później spasuje, straci prawo do zagrywania kolejnych kart w tej bitwie). Ta możliwość pozwala obrońcy zagrywania kart nawet po tym, jak inni gracze spasują.

Jeżeli bitwa zakończy się remisem, obrońca utrzymuje kontrolę nad regionem i ponadto otrzymuje znacznik Condottiere.

Jeżeli gracz zagra kartę biskupa, może ustawić znacznik papieskiej łaski w dowolnym regionie (nawet w regionie, w którym znajduje się znacznik kontroli) lub może usunąć ten znacznik z planszy.

## Zakryte karty

Wariant ten zapewnia w trakcie rozgrywki większy element blefu.

Jeżeli gracz zagrywa karty najemników, dobosza, bohaterki i kurtyzany, wyklada je w swojej kompanii zakryte (obrazkiem do dołu). Podczas zagrywania swojej następnej karty gracz musi odkryć zakrytą kartę znajdującą się w jego kompanii. Jednakże, jeżeli gracz mający w swojej kompanii zakrytą kartę spasuje, może zdecydować się nie odkrywać swojej zakrytej karty. Na końcu bitwy, przed ustaleniem całkowitej siły kompanii, gracze muszą odkryć wszystkie zakryte karty.

Po zagraneniu karty gracz musi podać na głos sumę siły odkrytych kart znajdujących się w jego kompanii (nie biorąc pod uwagę zakrytych kart).

Zakryte karty najemników nie mogą być wycofywane przy pomocy karty kukły.

Jeżeli zostanie zagrana karta biskupa, bierze się pod uwagę jedynie odkrytych najemników. Wszystkie zakryte karty najemników są ignorowane przez biskupa.

*Przykład: Podczas rozgrywki dla 2 osób, Jan ma w swojej kompanii dwie karty najemników o sile 6 i jedną zakrytą kartę najemnika o sile 10. Szymon ma w swojej kompanii jedną kartę najemnika o sile 5, dwie karty najemników o sile 1 i zagrywa kartę biskupa. W związku z tym, że najsilniejszą odkrytą kartą najemnika jest karta o wartości 6, wszystkie karty o sile 6 znajdujące się w kompaniach obu graczy muszą zostać odłożone na stos kart odrzuconych. Na zakrytą kartę najemnika o sile 10 biskup nie działa.*

## Twórcy gry

**Projekt gry:** Dominique Ehrhard

**Opracowanie gry:** John Goodenough

**Edycja:** James Torr

**Projekt graficzny:** Scott Nicely

**Grafiki na kartach:** Tomasz Jędruszek

**Grafika na okładce:** David Palumbo

**Grafika na okładce:** John Goodenough

**Kierownik edycji:** Christian T. Petersen

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Polska Wersja:** GALAKTA 2007