



Lorenzo il Magnifico

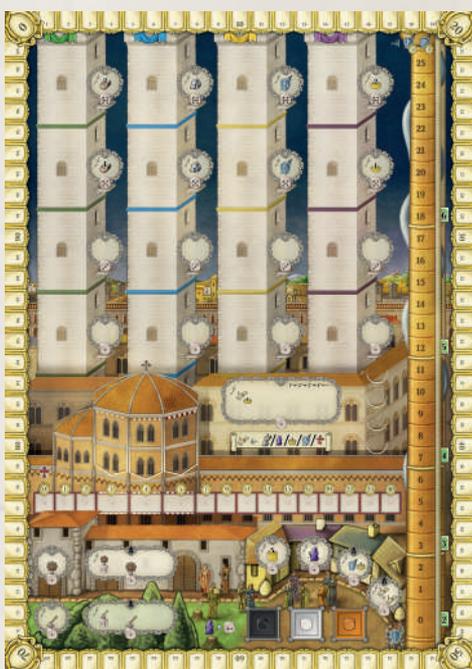
Regolamento

In Lorenzo il Magnifico, ogni giocatore prende le parti di un nobile capofamiglia nella Firenze rinascimentale. Cercherete di accumulare prestigio e fama per guadagnare più Punti Vittoria dei vostri avversari. Per riuscirci, manderete i vostri familiari in varie aree della città, dove potranno ottenere diversi guadagni. In alcune zone riceveranno utili risorse, in altre acquisteranno carte sviluppo (che rappresentano i nuovi territori conquistati, gli edifici sponsorizzati, i personaggi influenzati o le imprese promosse), altrove attiveranno gli effetti delle carte possedute. L'efficacia dei vostri familiari però non è sempre uguale: all'inizio di ogni turno, 3 dadi determineranno il valore delle azioni che i familiari effettueranno. Dovrete scegliere accuratamente il modo migliore di gestire i vostri familiari...

Ci sono molti modi per guadagnare Punti Vittoria, e dovrete anche gestire il vostro rapporto con la Chiesa. La partita è divisa in 3 periodi, ognuno formato da due turni di gioco; alla fine di ciascun periodo i giocatori dovranno mostrare la loro fede, e chi non avrà pregato abbastanza subirà pesanti penalità. Dopo 6 turni di gioco calcolerete il vostro punteggio finale, e il giocatore con più Punti Vittoria sarà il vincitore.

Componenti

1 Tabellone



4 Plance Giocatore



4 Tessere Bonus Personale



Monete (1, 5)



3 Dadi
(bianco, nero, arancione)



16 Familiari
(ogni giocatore ha 3 pedine colorate e 1 neutra)

12 Cubi Scomunica
(3 per ogni colore dei giocatori)

16 Dischi Indicatori
(4 per ogni colore dei giocatori)

4 fogli di adesivi

Bustine

Regolamento

Guida di Riferimento



20 Carte Leader

Risorse in legno:



Legno
(16 piccoli,
4 grandi)



Pietra
(16 piccoli,
4 grandi)



Servitori
(18 piccoli,
5 grandi)



21 Tessere Scomunica



96 Carte Sviluppo
(4 tipologie divise in 3 Periodi)

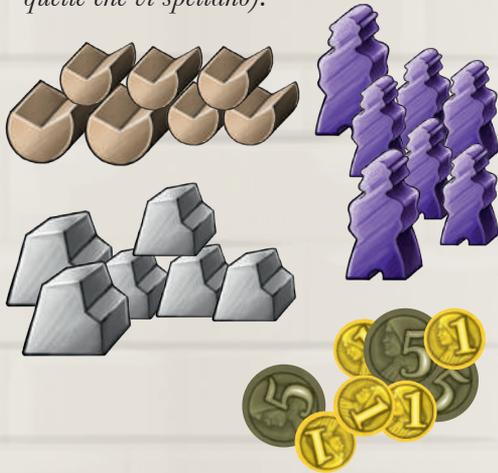


4 Tessere Spazio Chiuso

Prima della prima partita dovrete piazzare gli adesivi sui familiari (pedine cilindriche). Gli adesivi hanno come sfondo il colore dei giocatori. Per ogni set di pedine, applicate gli adesivi con il simbolo di un dado colorato sulle 3 pedine colorate. Applicare l'adesivo con il simbolo di un dado neutro e uno "0" sulle 4 pedine neutre.

Preparazione

- 1 Piazzate il tabellone al centro del tavolo.
- 2 Separate le carte Sviluppo per tipologia e per periodo (*colore e numero sul retro*). Mescolate ogni mazzetto di 8 carte separatamente. Formate poi 4 mazzi a faccia in giù (*uno per tipologia*) posizionando sul fondo le carte di terzo periodo, in mezzo le carte di secondo periodo, in cima le carte di primo periodo. Piazzate i singoli mazzi a lato del tabellone, in corrispondenza delle torri per le carte.
- 3 Dividete le tessere scomunica per periodo (*numero sul retro*), pescate una tessera per tipo e piazzatele a faccia in su negli appositi spazi sul tabellone. (*Rimettete le tessere avanzate nella scatola.*)
- 4 Piazzate le risorse, divise per tipo, e le monete a lato del tabellone: formano la riserva comune. Le risorse piccole valgono 1, quelle grandi valgono 5. Le risorse sono da considerarsi illimitate (*se le finite, trovate un modo per prendere nota di quelle che vi spettano*).

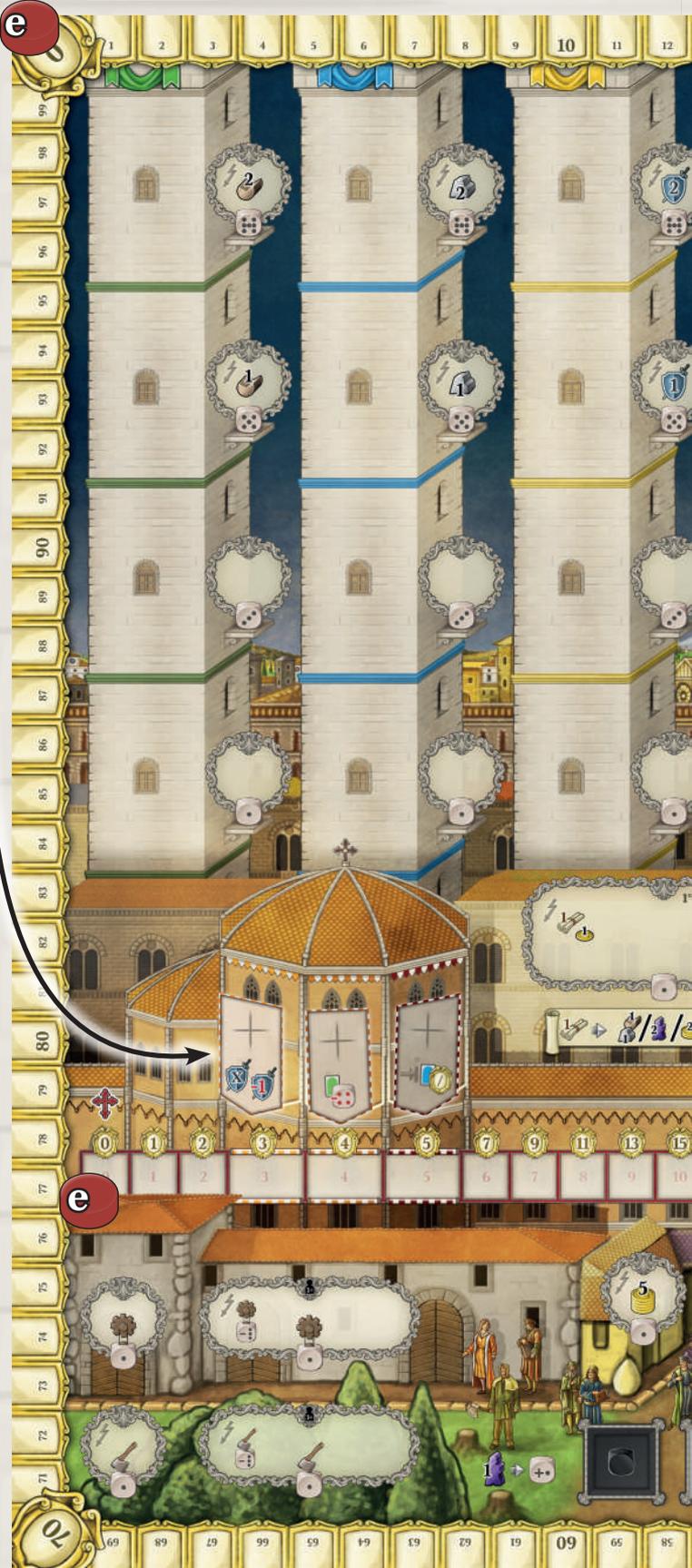
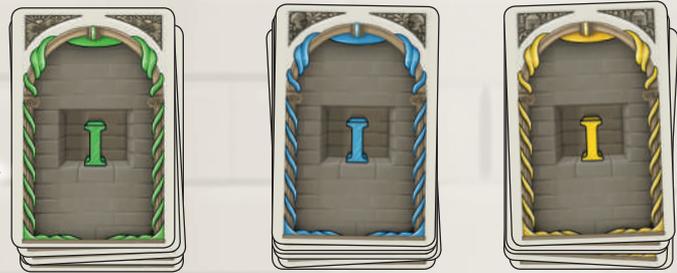


- 5 Piazzate i 3 dadi a lato del tabellone.



- 6 In partite a 2 giocatori, piazzate le 4 tessere spazio chiuso negli spazi appropriati sul tabellone (*quelli con i simboli 3+ e 4*).

In una partita a 3 giocatori, piazzate le 2 tessere spazio chiuso piccole negli spazi appropriati (*quelli con il simbolo 4*).





6 Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:

a 1 plancia giocatore



b 1 tessera bonus personale (nella versione base, usate questo lato)

c 3 familiari del proprio colore e il familiare neutro con l'adesivo del proprio colore

d 3 cubi scomunica

e 4 dischi del proprio colore. Piazza un disco sugli spazi "0" dei tracciati dei Punti Vittoria, dei Punti Militari, dei Punti Fede. Piazza l'ultimo disco sul tracciato dell'Ordine di Turno.



tracciato Punti Vittoria



tracciato Punti Militari



tracciato Punti Fede



tracciato Ordine di Turno

f 2 legni, 2 pietre, 3 servitori

7 Scegliete casualmente l'ordine di turno e piazzate in quell'ordine i dischi sul tracciato dell'Ordine di Turno.

8 Indipendentemente dal numero di giocatori, il primo giocatore riceve 5 monete, il secondo 6 monete, il terzo 7 monete, il quarto 8 monete.



Lorenzo il Magnifico è un gioco strategico e complesso. Vengono presentate prima le regole del gioco base per una partita introduttiva alle meccaniche di gioco. Per giocare il gioco completo, una volta lette le regole base, leggete anche la sezione “Regole Avanzate” a pag. 12.

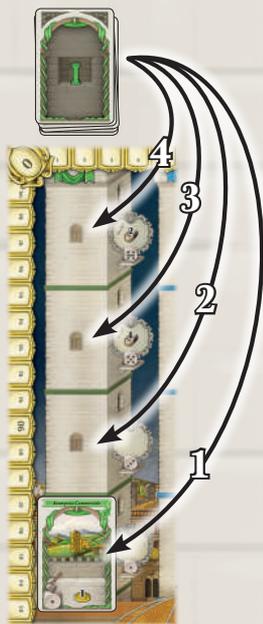
Il Gioco

Una partita si sviluppa in **3 periodi**, ognuno formato da due turni di gioco, per un totale di **6 turni di gioco**. Ogni turno di gioco è suddiviso in diverse fasi.

- A** Preparazione del turno di gioco
- B** Azioni
- C** Rapporto in Vaticano (solo nei turni 2, 4, 6 – alla fine di ogni periodo)
- D** Fine del turno

A Preparazione del turno di gioco

- ☛ Pescate **4 carte Sviluppo** dalla cima di ogni mazzo e piazzatele **negli spazi appositi** sul tabellone, a partire dallo spazio più in basso.



- ☛ Il primo giocatore **lancia i dadi** e li posiziona negli appositi spazi sul tabellone.



B Azioni

Seguendo l'Ordine di Turno, ogni giocatore esegue **un'azione a turno**.

Per eseguire un'azione, dovete **piazzare un vostro familiare su uno spazio azione** ed eseguire l'azione corrispondente.



Sopra ogni pedina familiare c'è un simbolo (un dado colorato o neutro con uno “0”): il simbolo è correlato al valore del dado corrispondente.



Ogni familiare può effettuare un'azione al **valore del dado** corrispondente (per esempio, se il valore del dado bianco è 4 in questo turno, tutti i familiari con il simbolo del dado bianco avranno un valore pari a 4 in questo turno).



I **familiari neutri** non sono collegati a un dado e hanno un valore pari a “0”. (L'adesivo colorato serve a ricordare a quale giocatore appartiene un familiare neutro.)



Il **valore minimo** necessario per effettuare un'azione è raffigurato nel simbolo del dado sotto lo spazio azione. Le azioni sono spiegate nel dettaglio nelle pagine seguenti.



Nota bene: Un familiare di un certo valore può sempre effettuare azioni che richiedono un valore inferiore.



Prima di piazzare un familiare, potete sempre **pagare 1 servitore per aggiungere 1 al suo valore**, senza limitazioni (per esempio, potete pagare 3 servitori per far sì che il vostro familiare neutro abbia un valore pari a 3).



Nel caso in cui non possiate piazzare il vostro familiare neutro, perdetevi un'azione.

Ci sono **5 zone** diverse dove poter piazzare i familiari. Regole diverse vengono applicate agli spazi azione nelle differenti zone.

Le Torri per le carte Sviluppo

Ci sono 4 Torri ognuna con 4 piani. Su ogni piano c'è **uno spazio azione** che **permette di prendere la carta Sviluppo corrispondente** e, se presenti, alcuni bonus.

Le carte

Ci sono 4 diverse tipologie di **carte Sviluppo**: **territori** (verdi), **edifici** (gialli), **personaggi** (blu) e **imprese** (viola).

Tutte le carte, ad eccezione dei territori, hanno un **costo indicato in alto a sinistra**. Quando dovete prendere una carta (per effetto di un familiare piazzato su una torre o per effetto di un'altra carta), dovete sempre pagare il suo costo. Se non potete pagare il costo di una carta per prenderla, non vi è permesso piazzare il familiare in quello spazio azione.

Molte carte hanno un **effetto immediato**. Questo è indicato nella parte mediana della carta, di fianco al **simbolo di un fulmine**. Alcune volte otterrete risorse, altre volte Punti (Vittoria, Militari o Fede), altre ancora azioni bonus (queste azioni possono essere: prendere un'altra carta senza piazzare il familiare, oppure effettuare un'azione raccolto o produzione).

Molte carte hanno un **effetto permanente**, indicato nella parte inferiore della carta, che si attiva in modi diversi per ogni tipologia di carta.



Territori

I territori non hanno un costo indicato sulla carta, tuttavia non è così facile conquistare nuovi territori. Per poter prendere una nuova carta territorio, dovete poterla piazzare nel primo spazio libero a sinistra della fila in basso sulla vostra plancia giocatore.



I primi due spazi a sinistra sono sempre disponibili, mentre gli altri diventano disponibili mano a mano che la vostra forza militare cresce. Su ogni spazio destinato alle carte territorio sulla plancia (eccetto i primi due) è segnato il numero di **Punti Militari** necessari affinché un giocatore possa piazzare una carta in quello spazio. I Punti Militari non vanno spesi quando si prende un nuovo territorio: sono semplicemente un requisito da possedere solo nel momento in cui si prende la carta (dopo aver piazzato la carta, il requisito viene coperto e potete dimenticarlo.) Se non possedete i Punti Militari richiesti, non potete piazzare il familiare per prendere la carta.

I territori sono una fonte importante di risorse. Gli effetti permanenti dei territori vengono attivati con un'azione Raccolto (vedi Attivare gli effetti permanenti a pag. 8).

Inoltre, i territori forniscono **Punti Vittoria a fine partita** in relazione al numero totale di carte territorio possedute (vedi Fine della partita e punteggio finale a pag. 11).

	= Prendi il numero indicato di risorse o Punti		= Effettua un'azione specifica con un valore specifico senza piazzare familiari
	= Paga le risorse o i Punti a sinistra per ottenere le risorse o i Punti a destra, solo una volta per attivazione (se ci sono due frecce, devi scegliere quale scambio effettuare)		= Ricevi le monete o i Punti a sinistra per ogni carta o Punto Militare sulla destra in tuo possesso
	= Ricevi uno sconto delle risorse a destra quando prendi una specifica categoria di carta		= Quando effettui un'azione specifica (raccolto, produzione oppure prendere una carta specifica), aumenta il valore dell'azione del numero di puntini indicati

Edifici

Gli edifici costano sempre e solo **risorse** (*legno, pietra, servitori, monete*). Quando acquistate una carta edificio, dovete spendere le risorse indicate riponendole nella riserva generale dalla vostra plancia giocatore. Se non avete le risorse richieste, non potete piazzare il familiare per prendere la carta. Piazzate gli edifici acquisiti negli spazi appositi della fila in alto sulla plancia giocatore, da sinistra a destra.



Gli edifici permettono di guadagnare risorse oppure di convertire risorse di un certo tipo in altre risorse o in Punti. Gli effetti permanenti degli edifici vengono attivati con un'**azione Produzione** (vedi *Attivare gli effetti permanenti a pag. 8*).

Esempi di effetti permanenti:



Paga 1 legno per guadagnare 3 Punti Vittoria OPPURE paga 3 legni per guadagnare 7 Punti Vittoria.



Guadagna 1 Punto Vittoria per ogni carta personaggio in tuo possesso.



Paga 4 monete per ricevere 3 legni e 3 pietre.



Paga 1 legno OPPURE 1 pietra per guadagnare 2 Punti Fede.

Personaggi

I personaggi costano sempre e solo **monete**. Quando acquistate una carta personaggio, dovete spendere le monete indicate, riponendole nella riserva generale dalla vostra plancia giocatore. Se non avete le monete indicate, non potete piazzare il familiare per prendere la carta. Piazzate i personaggi acquisiti a formare una fila a lato della vostra plancia giocatore (*in basso a destra*).



Alcuni effetti immediati dei personaggi vi permettono di effettuare un'**azione bonus** senza piazzare familiari. In questo caso, tutte le regole vengono normalmente applicate a quell'azione (*come se venisse piazzato un familiare*).

Esempi di effetti immediati:

Guadagna 1 Punto Fede. In aggiunta, effettua un'azione a valore 4 per prendere una carta di una qualsiasi categoria senza piazzare un familiare (puoi aumentare il valore dell'azione tramite servitori o effetti di altre carte). Paga 3 monete aggiuntive se la torre è occupata e prendi il bonus del terzo/quarto piano (vedi pag.7).



Effettua un'azione a valore 6 per prendere una carta edificio senza piazzare un familiare (puoi aumentare il valore dell'azione tramite servitori o effetti di altre carte). Il costo della carta viene scontato di 1 legno e 1 pietra. Paga 3 monete aggiuntive se la torre è occupata e prendi il bonus del terzo/quarto piano (vedi pag.7).



Guadagna 2 Punti Fede. In aggiunta, effettua un'azione raccolto a valore 4 senza piazzare un familiare (puoi aumentare il valore dell'azione tramite servitori o effetti di altre carte).



Guadagna 2 Punti Vittoria per ogni carta personaggio in tuo possesso, compresa questa.



Ricevi 3 Privilegi del Consiglio diversi tra di loro (vedi pag.9).



Gli effetti permanenti dei personaggi vengono attivati in particolari circostanze (*di solito quando effettuate un'azione specifica*). Alcuni effetti danno un bonus al valore dell'azione, altri danno uno sconto sul costo delle carte.

Esempi di effetti permanenti:

Ogni volta che effettui un'azione per prendere una carta personaggio (attraverso un familiare o come effetto di un'altra carta), aumenta di 2 il valore dell'azione. In aggiunta, il costo della carta è scontato di 1 moneta.



Ogni volta che effettui un'azione raccolto (attraverso un familiare o come effetto di un'altra carta), aumenta di 2 il valore dell'azione (vedi pag. 8).



Non ricevi il bonus dello spazio azione (vedi pag.7) quando prendi una carta dal terzo/quarto piano di una torre (attraverso un familiare o come effetto di un'altra carta).



Inoltre, i personaggi forniscono **Punti Vittoria a fine partita** in relazione al numero totale di carte personaggio possedute (*vedi Fine della partita e punteggio finale a pag. 11*).

Imprese

Le imprese costano **risorse oppure Punti Militari**. Alcune carte hanno un **doppio costo**: in questi casi potete scegliere quale dei due pagare. Se non avete le risorse o i Punti Militari richiesti, non potete piazzare il familiare per prendere la carta.

Questo simbolo indica che dovete spendere 2 Punti Militari, ma lo potete fare solo se possedete almeno 4 Punti Militari prima di prendere la carta
OPPURE spendete le risorse indicate.



Piazzate le carte impresa acquisite a formare una fila a lato della vostra plancia giocatore (in alto a destra).



Le imprese non hanno un effetto permanente durante la partita, ma forniscono **Punti Vittoria a fine partita** (vedi *Fine della partita e punteggio finale a pag. 11*).

Regole per piazzare un familiare in uno spazio azione delle Torri

Ogni spazio azione può contenere **1 solo familiare**. A seconda dell'altezza del **piano**, il familiare che piazzate deve avere un determinato valore:



Al primo piano dovrete piazzare familiari di valore 1 (o maggiore).



Al secondo piano dovrete piazzare familiari di valore 3 (o maggiore).



Al terzo piano dovrete piazzare familiari di valore 5 (o maggiore).



Al quarto piano dovrete piazzare familiari di valore 7 (o maggiore). Per piazzare qui dovrete spendere almeno 1 servitore, oppure possedere una carta il cui effetto aumenta il valore di questa azione.

Non ci sono regole sull'ordine di piazzamento sui diversi piani (i giocatori non devono piazzare prima negli spazi azione del primo piano).

Negli spazi azione del terzo e del quarto piano sono presenti alcuni **bonus** (1 o 2 legni, 1 o 2 pietre, 1 o 2 Punti Militari, 1 o 2 monete). Quando piazzate un familiare in questi spazi, ricevete subito il bonus corrispondente. Potete anche utilizzare il bonus così ricevuto per pagare il costo della carta che volete prendere.



Se la **Torre è occupata** (ci sono già uno o più familiari, vostri o di altri giocatori, presenti nella stessa torre dove piazzate il vostro familiare), dovete **pagare 3 monete** alla riserva generale prima di piazzare il vostro familiare. Se piazzate in uno spazio che fornisce monete bonus, non potete usare quelle monete per pagare queste 3 monete aggiuntive.



Non ci possono essere due familiari dello stesso colore sulla stessa Torre. I familiari neutri non sono considerati di un colore. Un giocatore quindi può prendere due carte dalla stessa torre, ma solo utilizzando il suo familiare neutro oppure utilizzando effetti di altre carte.



Dopo aver preso una carta, piazzatela nello spazio appropriato della vostra plancia giocatore: i territori nella fila in basso, gli edifici nella fila in alto, i personaggi in basso a destra, le imprese in alto a destra. Se sulla carta è presente un effetto immediato, lo ottenete in questo momento.

Non si possono avere **più di 6 carte** per tipologia.

Ricapitolando: piazzate un familiare su un piano di una torre (il familiare deve avere un valore pari o superiore al valore richiesto dallo spazio azione; se ci sono altri familiari presenti pagate 3 monete; non ci possono essere due familiari dello stesso colore nella stessa torre), ricevete i bonus se presenti, pagate il costo della carta (se è un territorio dovete possedere i Punti Militari richiesti), prendete la carta e posizionatela nello spazio appropriato della vostra plancia giocatore, ottenete l'effetto immediato della carta se presente.

La zona raccolto e la zona produzione

Ognuna di queste zone è divisa in **2 spazi azione**. Il primo **a sinistra** può contenere **1 solo familiare**; lo spazio più grande **a destra** (*non disponibile in partite a due giocatori*) può contenere familiari **senza limitazioni di numero**.



Per essere piazzato qui un familiare deve avere un valore di 1 (*o maggiore*). Lo spazio azione grande fornisce un **malus di -3** al valore dell'azione; per poter essere piazzato qui il familiare deve attivare un'azione a valore 1 (*o maggiore*).

Non ci possono essere due familiari dello stesso colore nella stessa zona. Un giocatore può piazzare un familiare colorato e il familiare neutro (*nei due spazi azione oppure solo in quello grande*).



Il valore del familiare piazzato qui determina il **valore dell'azione** Raccolto/Produzione. (*Il valore dell'azione, come sempre, può aumentare grazie a servitori o poteri di carte.*)

Il Raccolto attiva il bonus personale corrispondente e gli effetti permanenti delle carte territorio in possesso del giocatore, ma solo di quelle carte che hanno un valore di attivazione uguale o inferiore al valore dell'azione.

La Produzione attiva il bonus personale corrispondente e gli effetti permanenti delle carte edificio in possesso del giocatore, ma solo di quelle carte che hanno un valore di attivazione uguale o inferiore al valore dell'azione.

Il **valore di attivazione** è il numero indicato sul dado presente sulla carta. Il bonus personale è quello rappresentato sulle tessere bonus personale a lato della plancia giocatore. (*Questo bonus ha un valore di attivazione 1, quindi viene sempre attivato.*)



Attivare gli effetti permanenti

Quando si attiva una fila di carte territorio si ottengono le risorse e i Punti dai territori attivati, oltre al bonus personale.



Hai piazzato un familiare di valore 3 sul primo spazio azione Raccolto. Hai 2 servitori nella riserva personale e decidi di spenderli per aumentare il valore dell'azione a 5. Ricevi 1 legno, 1 pietra e 1 servitore dalla tessera bonus personale; 3 legni dalla Foresta, 2 Punti Militari e 2 servitori dal Maniero; 1 Punto Vittoria e 2 pietre dalla Cava di Marmo. Non ricevi i bonus dal Monastero perché la tua azione ha valore 5 mentre quella carta ha un valore di attivazione di 6.

Quando si attiva una fila di carte edificio si attivano gli effetti degli edifici attivati, oltre al bonus personale.

Tutti gli edifici si attivano contemporaneamente, cioè non potete usare le risorse prodotte da un edificio per attivare il potere di un altro edificio. In altre parole, **dovete già possedere** nella vostra riserva personale **tutte le risorse** che intendete utilizzare (*negli edifici che hanno un effetto di scambio risorse*) prima di iniziare l'azione. Per ricordarlo, potete spostare le risorse che volete usare dalla riserva personale sopra le carte che le utilizzeranno.



Hai piazzato un familiare di valore 6 sul secondo spazio azione Produzione, quindi la tua azione avrebbe valore 3. Puoi decidere di:

- non spendere servitori e attivare solo il bonus personale e la Tesoreria: guadagni 1 Punto Militare e ricevi 2 monete dal bonus personale; spendi 1 o 2 monete per guadagnare 3 o 5 Punti Vittoria.
- spendere 1 servitore per attivare anche il Falegneria: spendi 1 o 2 legni per ricevere 3 o 5 monete.
- spendere 2 servitori per attivare anche la Castelletto: ricevi 1 Privilegio del Consiglio e guadagni 2 Punti Vittoria.

In ogni caso non puoi utilizzare le monete ricevute dal bonus personale (o dalla Falegneria) per utilizzare la Tesoreria. Devi già possedere nella riserva personale prima dell'attivazione le monete che utilizzerai.

Il Mercato



Ci sono **4 spazi azione** nel Mercato. (I due spazi contraddistinti dal simbolo  sono disponibili solo in partite a 4 giocatori.)

- ☞ Ogni spazio può contenere **1 solo familiare**. **Ci possono essere più familiari dello stesso colore nei diversi spazi azioni del Mercato** (un giocatore può piazzare un familiare in più spazi azione di questa zona).
- ☞ Per piazzare in uno di questi spazi, il familiare deve avere un valore di 1 (o maggiore).

Ogni spazio fornisce un **bonus** immediato:



Ricevi 5 monete



Ricevi 5 servitori



Guadagna 3 Punti Militari e ricevi 2 monete



Ricevi 2 Privilegi del Consiglio diversi tra loro (non puoi prendere lo stesso bonus due volte)

Quando ricevi risorse, prendile dalla riserva generale e piazzale negli spazi appropriati della tua plancia giocatore. Quando guadagni Punti, sposta il tuo disco sul tracciato dei Punti corrispondente.

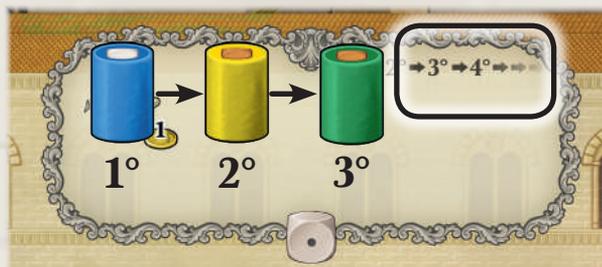


Il Palazzo del Consiglio



C'è **1 grande spazio azione** nel Palazzo del Consiglio.

- ☞ Questo spazio può contenere familiari senza limitazioni. **Ci possono essere più familiari dello stesso colore** nel Palazzo del Consiglio (un giocatore può piazzare più familiari in questo spazio azione).
- ☞ Per piazzare in uno di questi spazi, il familiare deve avere un valore di 1 (o maggiore).
- ☞ Quando piazzate un familiare qui, piazzatelo **in ordine da sinistra a destra**.



- ☞ Ricevete immediatamente **1 Privilegio del Consiglio e 1 moneta**.

Nota bene: Alla fine di ogni turno di gioco, l'Ordine di Turno viene modificato in base all'ordine con cui sono stati piazzati i familiari nel Palazzo del Consiglio (vedi *Fine del Turno* a pag. 11).



Il Privilegio del Consiglio è un bonus a scelta tra:



1 legno e 1 pietra / 2 servitori / 2 monete / 2 Punti Militari / 1 Punto Fede

C Rapporto in Vaticano

Questa fase si effettua **solo** nei turni di gioco 2/4/6. (Nel gioco non c'è un indicatore del turno, per calcolare i turni dovete semplicemente guardare i mazzi delle carte Sviluppo. Quando in cima ai mazzetti ci sono carte di un'epoca successiva a quelle presenti nelle torri, vuol dire che si tratta di turni pari.)

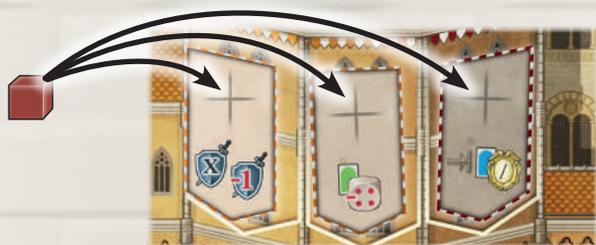
In questa fase i giocatori possono mostrare il proprio **sostegno verso la Chiesa**, attraverso i loro Punti Fede.

Ogni periodo ha un numero di Punti Fede richiesti per poter mostrare il proprio sostegno alla Chiesa. Questi numeri sono rispettivamente 3, 4, 5 per i periodi 1, 2, 3 e sono indicati nel Tracciato dei Punti Fede.



Ci sono 3 diverse possibilità:

- Se un giocatore **non ha raggiunto** il livello di Punti Fede entro la fine di un periodo, cioè il disco del suo colore sul tracciato dei Punti Fede non è almeno sullo spazio indicato, **subisce una scomunica**. Il giocatore scomunicato deve piazzare uno dei propri cubi colorati sulla tessera scomunica del periodo corrente. Da questo momento in poi fino alla fine della partita quel giocatore subirà gli effetti negativi della scomunica. Lascia il suo disco sullo spazio in cui si trova.



Se un giocatore **ha raggiunto** il livello di Punti Fede richiesto (il suo disco si trova sullo spazio richiesto o oltre), **può decidere** se sostenere la Chiesa oppure no.

- Se **non mostra il suo sostegno**, subisce **la scomunica** come se non avesse raggiunto i Punti Fede richiesti. Piazza quindi un suo cubo sulla tessera scomunica e ne subisce gli effetti negativi. Lascia il suo disco sullo spazio in cui si trova.
- Se **mostra il suo sostegno**, deve **spendere** tutti i suoi **Punti Fede** per

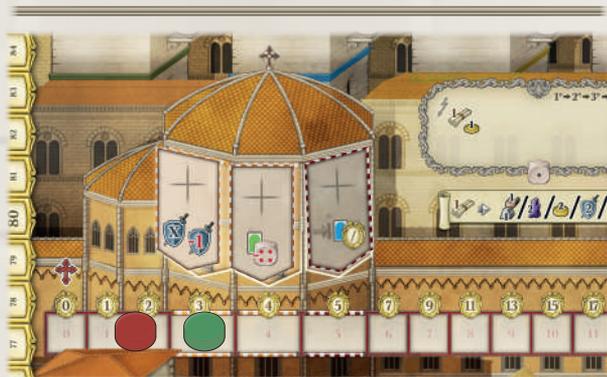
sostenere la Chiesa. Tuttavia il Vaticano lo premia per questo gesto con un certo numero di Punti Vittoria. Riporta quindi il suo disco indicatore sul tracciato dei Punti Fede allo spazio di partenza e **guadagna** il numero di **Punti Vittoria** indicato sullo spazio del tracciato dei Punti Fede sul quale si trova il suo disco indicatore prima di spendere i Punti Fede.



(Subire una scomunica vi farà ricevere degli effetti negativi per il resto della partita, tuttavia vi permette di non perdere i Punti Fede accumulati.)

Alla fine dell'ultimo turno della partita, anche i giocatori che non hanno raggiunto i Punti Fede richiesti, dopo aver subito la scomunica, ricevono i Punti Vittoria segnati sullo spazio dove si trova i loro disco sul tracciato dei Punti Fede e riportano il loro disco sullo spazio di partenza.

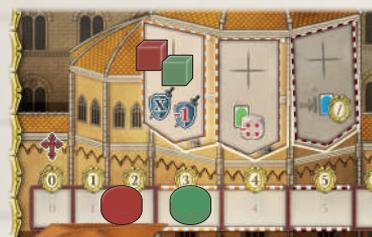
(Per una descrizione dettagliata degli effetti delle tessere scomunica vedi la guida di riferimento.)



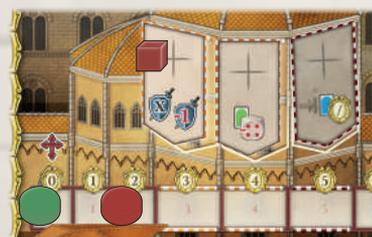
Dopo la fase Azioni del secondo turno, il Rosso ha 2 Punti Fede, quindi non ha raggiunto i 3 Punti Fede richiesti dal Rapporto in Vaticano del primo periodo e subisce la prima scomunica. Lascia il disco sullo spazio dove si trova.

Il Verde ha 3 Punti Fede, quindi può decidere se sostenere la Chiesa oppure no.

Se non sostiene la Chiesa, subisce la prima scomunica e lascia il suo disco dove si trova.



Se sostiene la Chiesa, guadagna 3 Punti Vittoria e sposta il suo disco sullo spazio "0" del tracciato.

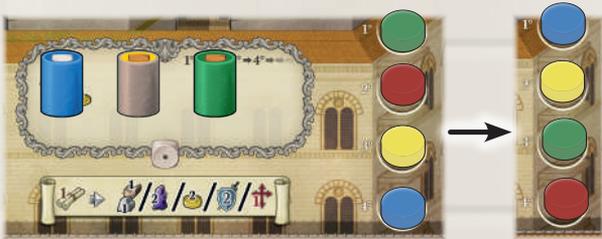


D Fine del turno

Alla fine di ogni turno di gioco svolgete le seguenti operazioni.

☛ **Togliete** dal tabellone tutte le **carte Sviluppo** rimaste. *(Non verranno più usate in questa partita.)*

☛ **Modificate** la posizione dei dischi sull'**Ordine di Turno** in relazione ai familiari piazzati nel Palazzo del Consiglio. Il giocatore che ha piazzato per primo (*più a sinistra*) nello spazio azione diventa primo giocatore per il turno successivo: piazza quindi il disco del suo colore sul primo spazio dell'Ordine di Turno. E così via per gli altri giocatori. *(Se un giocatore ha piazzato più familiari qui, contate quello più a sinistra.)* Se nessuno ha piazzato familiari nel Palazzo del Consiglio, lasciate l'Ordine di Turno com'è. *(Se uno o più giocatori non hanno piazzato qui familiari, rimangono nell'ordine relativo precedente, cioè perdono posizioni se vengono scavalcati, ma non modificano le loro posizioni relative.)*



☛ **Riprendete** dal tabellone i **familiari** del vostro colore e il vostro familiare neutro.

Fine del gioco e punteggio finale

La partita termina alla fine del sesto turno, dopo la fase Fine del Turno. Calcolate ora il vostro punteggio finale.

Ogni giocatore guadagna Punti Vittoria nei seguenti modi, indicati dal simbolo ⇒.

Ringraziamenti

Virginio e Flaminia: Ringraziamo tutti coloro che hanno provato il gioco e hanno contribuito a migliorarlo, in particolare: Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarrah, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Filippo Di Cataldo, Luca e Livia Ercolini, Alessandro Lansuisi, Carlo Lavezzi, Claudia Dini, Walter Nuccio; uno speciale ringraziamento a Antonio Tinto e Stefano Luperto insieme ai quali, in Achittocca, abbiamo imparato a inventare giochi.

☛ **Territori conquistati:** 1/4/10/20 Punti Vittoria per 3/4/5/6 carte territorio sulla propria plancia giocatore.



☛ **Personaggi influenzati:** 1/3/6/10/15/21 Punti Vittoria per 1/2/3/4/5/6 carte personaggio sulla propria plancia giocatore.



☛ **Imprese compiute:** La somma dei Punti Vittoria indicati sulle carte impresa sulla propria plancia giocatore.



☛ **Forza militare:** Il giocatore più in alto sul tracciato dei Punti Militari guadagna 5 Punti Vittoria, il secondo ne guadagna 2. *(In caso di pareggio al primo posto, entrambi i giocatori guadagnano 5 Punti Vittoria e nessuno ne guadagna 2. In caso di pareggio al secondo posto, entrambi i giocatori guadagnano 2 Punti Vittoria.)*



☛ **Risorse accumulate:** 1 Punto Vittoria ogni 5 risorse. Calcolate tutte le risorse (*legno, pietra, servitori, monete*) insieme.



Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore più avanti nell'Ordine di Turno.

Simone: Ringrazio Samantha Milani, Marco & Simona, Francesco Stifani, Andrea Frizzo, Roberto Pellei e Simone Scalabroni, le associazioni Rolling Gamers e Spazio Ludico; un particolare ringraziamento a Daniel Marinangeli per i tanti test e Ido Traini per la regola del "quarto familiare".

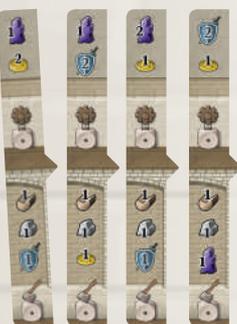
Cranio Creations: Ringraziamo Paolo Mori che ha concesso l'uso del nome "Lorenzo il Magnifico"; un ringraziamento speciale a Alessandro Corsi che ha curato la revisione storica e ha preparato le descrizioni dei Leader.

Regole avanzate

Per una partita completa, aggiungete le seguenti regole. Una regola fornisce ai giocatori una tessera bonus personale diversa. Inoltre, viene introdotto un elemento importante del gioco: le carte Leader. Queste vengono utilizzate nella fase Azioni: hanno effetti molto forti, ma per essere giocate dovrete soddisfare requisiti importanti.

Preparazione della partita

☉ Girate le **tessere bonus personale** da questo lato. Invece che ricevere una tessera uguale per tutti, ogni giocatore, in ordine inverso all'Ordine di Turno, **sceglie** una tessera e la piazza a lato della sua plancia giocatore.



☉ Mescolate le **carte Leader** e consegnate 4 carte a ogni giocatore. In contemporanea, ogni giocatore **sceglie** una carta da tenere e passa le restanti al giocatore alla sua destra. Si procede così finché tutti i giocatori hanno il loro set finale di 4 carte Leader.

Le carte Leader

Ogni carta Leader possiede dei **requisiti** per poter essere giocata, indicati nella parte superiore della carta, di fianco all'illustrazione. I requisiti non sono costi, ciò vuol dire che non dovete pagare le risorse o i Punti richiesti o scartare le carte indicate, ma semplicemente possederli nel momento in cui giocate la carta Leader.



Ogni Leader ha un' **abilità** che può essere "una volta per turno" o "permanente", indicata nella parte inferiore della carta.

Le abilità "una volta per turno" forniscono bonus immediati (*risorse, Punti o azioni*). Questi effetti possono essere sfruttati solo una volta per turno di gioco. Le abilità "permanenti" di solito hanno effetti che si applicano in particolari situazioni, e quindi possono essere attivate più volte in un turno di gioco.

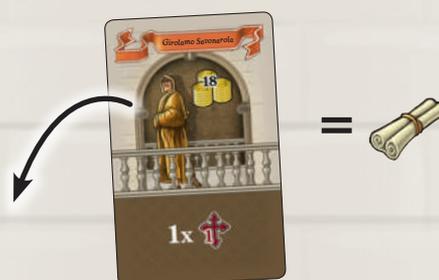
(Per una descrizione dettagliata delle carte Leader, vedi la guida di riferimento.)

Azioni Leader

Durante il proprio turno è possibile compiere **azioni speciali**. Queste azioni possono essere effettuate in qualsiasi momento, prima o dopo l'azione di piazzamento del familiare.

Scartare una carta Leader

Scartate una carta Leader dalla vostra mano e ricevete un Privilegio del Consiglio. Potete effettuare questa azione **più volte** in un turno.



Giocare una carta Leader

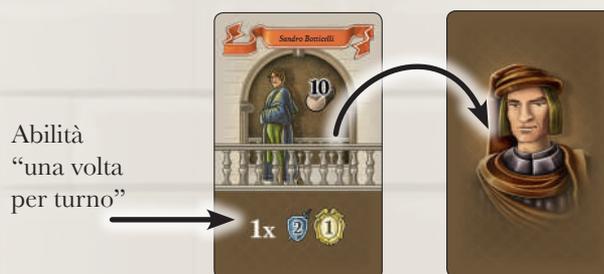
Potete mettere in gioco una carta Leader dalla vostra mano nel momento in cui soddisfatte le richieste della carta. Semplicemente piazzate la carta a faccia in su a lato della vostra plancia giocatore. Potete effettuare questa azione **più volte** in un turno.



Esempio: nel momento in cui avete 10 legni nella vostra riserva personale, potete giocare questa carta Leader.

Attivare un Leader "una volta per turno"

Girate la carta Leader a faccia in giù e risolvete l'effetto della sua abilità. Potete attivare **più carte** nello stesso turno.



Fase Fine del turno

Girate le carte Leader a faccia in giù nuovamente a faccia in su.

Autori:

Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Simone Luciani

Illustrazioni e grafica: Klemens Franz, atelier198

Impaginazione: Andrea Kattnig, atelier198



Vogliamo dedicare questo gioco alla memoria di Harald Bilz, a cui dobbiamo immensa gratitudine per il suo continuo sostegno, per i suoi calorosi consigli e per le motivazioni che ci ha fornito negli anni. Rimarrà sempre nei nostri cuori.

Tessere Scomunica

I



Ogni volta che guadagni Punti Militari (da uno spazio azione o da una carta Sviluppo), guadagni 1 Punto Militari in meno. (Se possiedi più carte da cui guadagni Punti Militari, considera ciascuna carta come una singola fonte, quindi guadagna 1 Punto Militare in meno per ogni carta.)

II



Ogni volta che prendi una carta Territorio (attraverso uno spazio azione o per effetto di una carta Sviluppo), il valore della tua azione è ridotto di -4. Puoi sempre aumentare il valore dell'azione spendendo servitori o per effetto di carte in tuo possesso.

III



Alla fine del gioco, non guadagni Punti Vittoria per i Personaggi influenzati, come se non possedessi carte Personaggio.



Ogni volta che ricevi monete (da uno spazio azione o da una carta Sviluppo), ricevi 1 moneta in meno. (Se possiedi più carte da cui ricevi monete, considera ciascuna carta come una singola fonte, quindi ricevi 1 moneta in meno per ogni carta.)



Ogni volta che prendi una carta Edificio (attraverso uno spazio azione o per effetto di una carta Sviluppo), il valore della tua azione è ridotto di -4. Puoi sempre aumentare il valore dell'azione spendendo servitori o per effetto di carte in tuo possesso.



Alla fine del gioco, non guadagni Punti Vittoria per le Imprese compiute, come se non possedessi carte Impresa.



Ogni volta che ricevi servitori (da uno spazio azione o da una carta Sviluppo), ricevi 1 servitori in meno. (Se possiedi più carte da cui ricevi servitori, considera ciascuna carta come una singola fonte, quindi ricevi 1 servitori in meno per ogni carta.)



Ogni volta che prendi una carta Personaggio (attraverso uno spazio azione o per effetto di una carta Sviluppo), il valore della tua azione è ridotto di -4. Puoi sempre aumentare il valore dell'azione spendendo servitori o per effetto di carte in tuo possesso.



Alla fine del gioco, non guadagni Punti Vittoria per i Territori conquistati, come se non possedessi carte Territorio.



Ogni volta che ricevi legno o pietra (da uno spazio azione o da una carta Sviluppo), ricevi 1 legno e 1 pietra in meno. (Se possiedi più carte da cui ricevi legno o pietra, considera ciascuna carta come una singola fonte, quindi ricevi 1 legno e 1 pietra in meno per ogni carta.)



Ogni volta che prendi una carta Impresa (attraverso uno spazio azione o per effetto di una carta Sviluppo), il valore della tua azione è ridotto di -4. Puoi sempre aumentare il valore dell'azione spendendo servitori o per effetto di carte in tuo possesso.



Alla fine del gioco, prima del calcolo del punteggio finale, perdi 1 Punto Vittoria ogni 5 Punti Vittoria in tuo possesso. (Per esempio, se possiedi 26 Punti Vittoria prima del calcolo finale, perdi 5 Punti Vittoria.)



Ogni volta che effettui un'azione Raccolto (attraverso uno spazio azione o per effetto di carte Sviluppo o Leader), riduci il valore dell'azione di -3. Puoi sempre aumentare il valore dell'azione spendendo servitori o per effetto di carte in tuo possesso. (Se per esempio piazzati un familiare nello spazio azione più grande, il valore dell'azione è ridotto di -6.)



Non puoi piazzare familiari negli spazi azione del Mercato.



Alla fine del gioco, perdi 1 Punto Vittoria per ogni Punto Militare in tuo possesso. (Per esempio, se finisci la partita con 12 Punti Militari, perdi 12 Punti Vittoria.)



Ogni volta che effettui un'azione Produzione (attraverso uno spazio azione o per effetto di carte Sviluppo o Leader), riduci il valore dell'azione di -3. Puoi sempre aumentare il valore dell'azione spendendo servitori o per effetto di carte in tuo possesso. (Se per esempio piazzati un familiare nello spazio azione più grande, il valore dell'azione è ridotto di -6.)



Devi spendere 2 servitori per aumentare il valore di un'azione di 1 (e 4 servitori per aumentarlo di 2, e così via...).



Alla fine del gioco, perdi 1 Punto Vittoria per ogni legno e pietra raffigurata sui costi delle carte Edificio in tuo possesso. (Per esempio, se le tue carte Edificio sono costate un totale di 7 legni e 6 pietre, perdi 13 Punti Vittoria.)



Il valore dei tuoi familiari colorati è ridotto di -1, ogni volta che li piazzati. (Per esempio, se il dado nero vale 5, il tuo familiare nero vale 4.) Puoi sempre aumentare il loro valore spendendo servitori o per effetto di carte Personaggio in tuo possesso.



Ogni turno di gioco devi saltare la tua prima azione (quando tocca a te piazzare un familiare, devi passare). Inizi a effettuare azioni dal secondo turno (nell'ordine di turno appropriato). Quando tutti i giocatori hanno svolto i loro turni, puoi recuperare l'azione saltata e piazzare il tuo ultimo familiare.



Alla fine del gioco, perdi 1 Punto Vittoria per ogni risorsa (legno, pietra, servitori e monete) nella tua riserva sulla tua plancia giocatore. (Per esempio, se finisci la partita con 3 legni, 1 pietra, 4 monete e 2 servitori, perdi 10 Punti Vittoria.)

Carte Leader

Francesco Sforza

E per dirlo ad un tratto non ci fu guerra famosa nell'Italia, che Francesco Sforza non vi si trovasse, e le Repubbliche, Principi, Re e Papi andavano a gara per haverlo al suo sevigio.

Requisiti: 5 carte Impresa

Abilità una volta per turno: Effettua un'azione Raccolto a valore 1. Puoi aumentare il valore dell'azione spendendo servitori o per effetto di carte Personaggio in tuo possesso (Contadino o Fattore).

Ludovico Ariosto

Io desidero intendere da voi Alessandro fratel, compar mio Bagno, S'in la Cort'è memoria più di noi; Se più il Signor m'accusa; se compagno Per me si lieva.

Requisiti: 5 carte Personaggio

Abilità permanente: Puoi piazzare i tuoi familiari in spazi azione occupati.

Filippo Brunelleschi

[...] sparuto de la persona [...], ma di ingegno tanto elevato che ben si può dire che e' ci fu donato dal cielo per dar nuova forma alla architettura.

Requisiti: 5 carte Edificio

Abilità permanente: Non devi spendere 3 monete aggiuntive quando piazzati un familiare in una Torre già occupata.

Sigismondo Malatesta

Era a campo la maistà del re de Ragona. [...] el fè levare de campo cum la soe gente e cum lo altre di fiorentini, cum gram danno e poco onore del re.

Requisiti: 7 Punti Militari e 3 Punti Fede

Abilità permanente: Il tuo familiare neutro ha un bonus di +3 sul suo valore. Puoi aumentare il suo valore spendendo servitori o per effetto di carte Personaggio in tuo possesso.

Girolamo Savonarola

Che se possibile sempre ruminale qualche cosa divota, et quando mangiate, et quando lavorate, et quando camminate; [...] et sentirete nel core uno continuo ardore di fiamma di charità.

Requisiti: 18 monete

Abilità una volta per turno: Guadagna 1 Punto Fede.

Michelangelo Buonarroti

Dai quali tutti Michelagnolo molto era accarezzato, et acceso al honorato suo studio, ma sopra tutti dal Magnifico, il quale spesse volte il giorno lo faceva chiamare monstrandogli sue gioie [...].

Requisiti: 10 pietre

Abilità una volta per turno: Ricevi 3 monete.

Giovanni dalle Bande Nere

Egli apprezzava più gli huomini prodi che le ricchezze le quai desiderava per donar a loro.

Requisiti: 12 Punti Militari

Abilità una volta per turno: Ricevi 1 legno, 1 pietra e 1 moneta.

Leonardo da Vinci

Ognomo sempre si trova nel mezo del mondo in essotto il mezo del suo emisperio e sopra il cietro desso mondo.

Requisiti: 4 carte Personaggio e 2 carte Territorio

Abilità una volta per turno: Effettua un'azione Produzione a valore 0. Puoi aumentare il valore dell'azione spendendo servitori o per effetto di carte Personaggio in tuo possesso (Artigiano o Studioso).

Sandro Botticelli

[...] ancora che agevolmente apprendesse tutto quello che e' voleva, era mientedimanco inquieto sempre, né si contentava di scuola alcuna [...].

Requisiti: 10 legni

Abilità una volta per turno: Guadagna 2 Punti Militari e 1 Punto Vittoria.

Ludovico il Moro

Ludovicum Sfortiam Mediolansium principem, cui Moro cognomen fuit, nequaquam a suscedine oris, quod esset aequo pallidior ita vocatum ferunt, quod pro insigni gestabat Mori arboris.

Requisiti: 2 carte Territorio, 2 carte Personaggio, 2 carte Edificio e 2 carte Impresa
Abilità permanente: I tuoi familiari colorati hanno valore 5, senza contare il dado corrispondente. Puoi aumentare il loro valore spendendo servitori o per effetto di carte Personaggio in tuo possesso.

Lucrezia Borgia

Donna Lucretia, benché avesse homai a mutar mariti secondo il capriccio et interesse dei suoi, [...] si trattene fin che il tempo unico medico di queste passioni le fece volger l'animo a più soavi pensieri.

Requisiti: 6 carte Sviluppo dello stesso tipo

Abilità permanente: I tuoi familiari colorati hanno un bonus di +2 sul loro valore. Puoi aumentare il loro valore spendendo servitori o per effetto di carte Personaggio in tuo possesso.

Federico da Montefeltro

[...] la gloriosa memoria del Duca Federico, il quale a di suoi fu lume della Italia. Né quivi [Urbino] cosa alcuna volse, se non rarissima et eccellente.

Requisiti: 5 carte Territorio

Abilità una volta per turno: Uno dei tuoi familiari colorati ha valore 6, senza contare il dado corrispondente. Puoi aumentare il suo valore spendendo servitori o per effetto di carte Personaggio in tuo possesso.

Lorenzo de' Medici

Vir ad omnia summa natus, et qui flantem reflantemque totiens fortunam usque adeo sit alterna velificatione moderatus.

Requisiti: 35 Punti Vittoria

Abilità permanente: Copia l'abilità di un altro Leader giocato da un avversario. Una volta decisa l'abilità da copiare, questa non può essere cambiata.

Sisto IV

[...] secretamente trattò, che per mezzo di una congiura fussero ammazati Lorenzo e Giuliano de' Medici fratelli, e si riordinasse poi quella Repubblica a sua volontà.

Requisiti: 6 legni, 6 pietre, 6 monete e 6 servitori

Abilità permanente: Guadagni 5 Punti Vittoria aggiuntivi ogni volta che mostri il tuo sostegno alla Chiesa in una fase Rapporto in Vaticano.

Cesare Borgia

Cesarem Borgiam, qui sanguinario ingenio, immanique saevitia veleres tyrannos aequasse censerì potest, viroso sanguine, execrabile semine progenitum ferunt.

Requisiti: 3 carte Edificio, 12 monete e 2 Punti Fede

Abilità permanente: Non devi soddisfare il requisito di Punti Militari quando prendi carte Territorio.

Santa Rita

Fu talmente abbracciata la santa astinenza, e l'aspro vestire dalla nostra Beata Rita, che chi la mirava, restava meravigliato, e quasi fuor di se stesso rimaneva.

Requisiti: 8 Punti Fede

Abilità permanente: Ogni volta che ricevi legno, pietra, monete o servitori come effetto immediato di una carta Sviluppo (non da uno spazio azione), ricevi il bonus due volte.

Cosimo de' Medici

Debeunt igitur Medici magno Cosmo omnis Medicea, et Florentina posteritas.

Requisiti: 4 carte Edificio e 2 carte Personaggio

Abilità una volta per turno: Ricevi 3 servitori e guadagna 1 Punto Vittoria.

Bartolomeo Colleoni

Et era allhor frequente per le bocche del volgo un sì fatto motto: «Havere il Coglione allo Sforza, il gioco di maniera in man concio, che non facendo ei torto alle carte più non potea perdero».

Requisiti: 4 carte Territorio e 2 carte Impresa

Abilità una volta per turno: Guadagna 4 Punti Vittoria.

Ludovico III Gonzaga

[...] la qual cosa sopportava con sdegno Lodovico, parendogli che nota infame gli fosse l'essergli preposto dal padre il fratello, il quale veramente odiava.

Requisiti: 15 servitori

Abilità una volta per turno: Ricevi 1 Privilegio del Consiglio.

Pico della Mirandola

Ioannes Picus Mirandula merito cognomine phoenix appellatus est, quod in eum, Dii superi, supra familiae claritatem, omnis corporis, ac animi vel rarissima dona contulerint.

Requisiti: 4 carte Impresa e 2 carte Edificio

Abilità permanente: Quando prendi carte Sviluppo, ricevi uno sconto di 3 monete sul loro costo (se costano monete). Questo non è uno sconto sulle 3 monete aggiuntive da pagare in caso di Torre occupata.