



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...

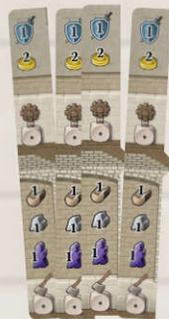
Ci sono molti modi per guadagnare Punti Vittoria, e dovrete anche gestire il vostro rapporto con la Chiesa. La partita è divisa in 3 periodi, ognuno formato da due turni di gioco; alla fine di ciascun periodo i giocatori dovranno mostrare la loro fede, e chi non avrà pregato abbastanza subirà pesanti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



21 Tessere Scomunica

(7 per ogni periodo)



20 Carte Leader

Risorse in legno:



Legno (16 piccoli, 4 grandi)
Pietra (16 piccoli, 4 grandi)
Servitori (18 piccoli, 5 grandi)



16 Dischi Indicatori

(4 per ogni colore dei giocatori)



4 Tessere Spazio Chiuso

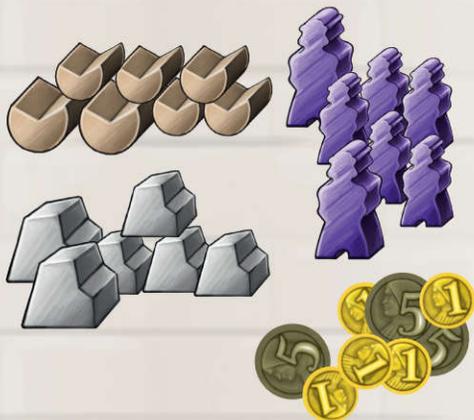


96 Carte Sviluppo (numerata da 1 a 96)

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*).

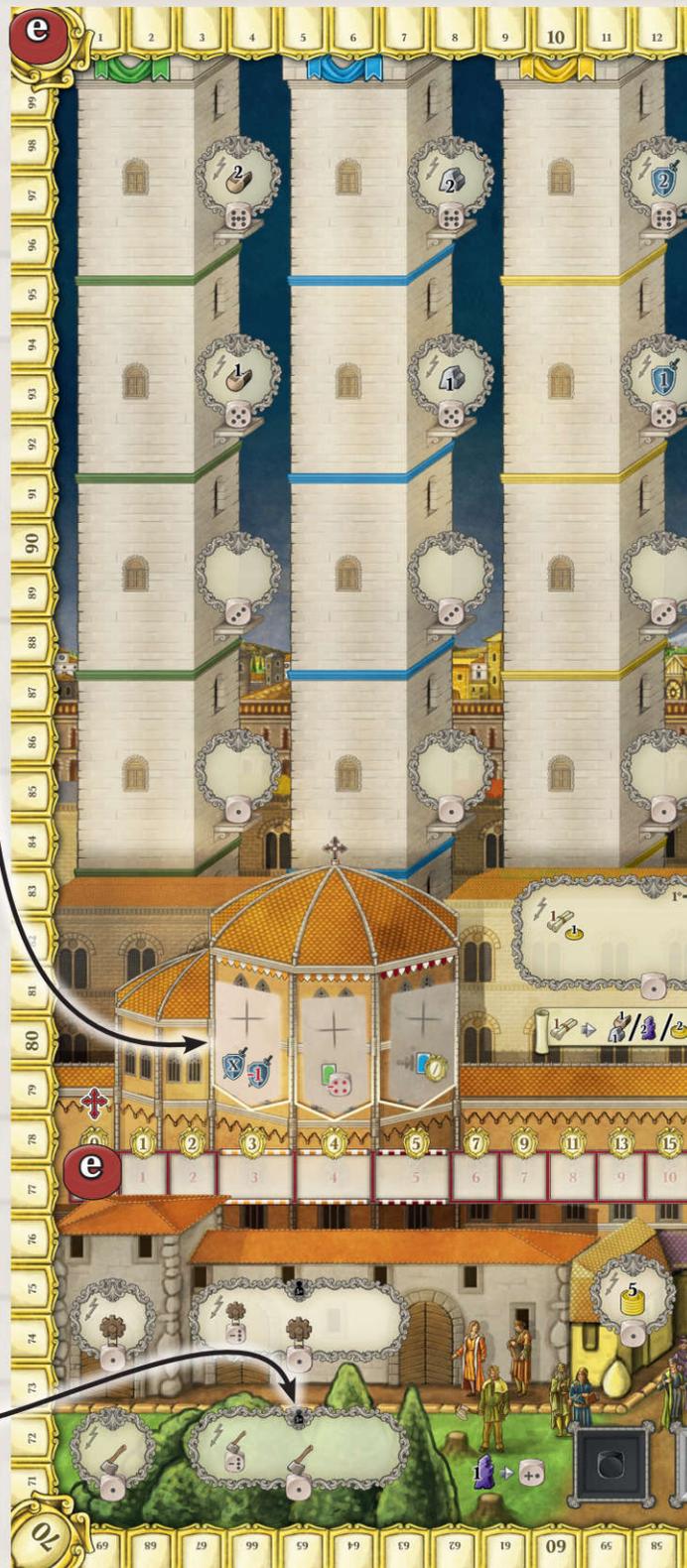
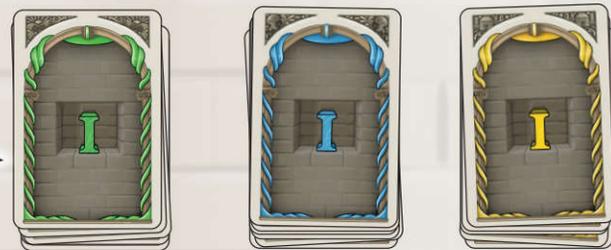


- 5 Piazzate i 3 dadi a lato del tabellone.



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

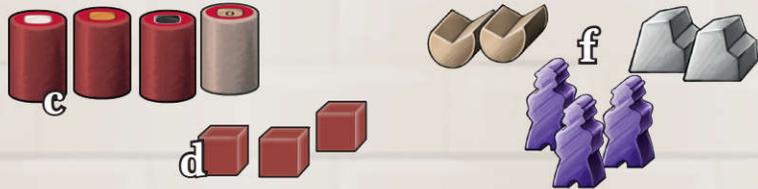
In una partita a 3 giocatori, piazzate le 2 tessere spazio chiuso piccole negli spazi appropriati (*quelli con il simbolo 4*).





7 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" 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

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

9 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.

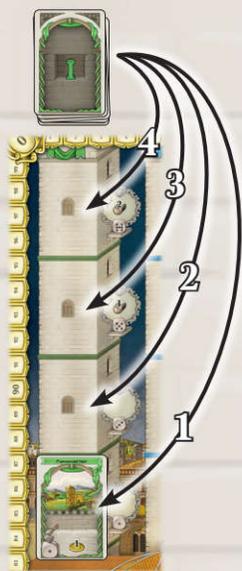
Il Gioco

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 neutro con uno "0" o un dado colorato*): 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 l'eventuale 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



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



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



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



Al quarto piano dovete piazzare familiari di valore 7 (o maggiore). Per piazzare qui dovete 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.



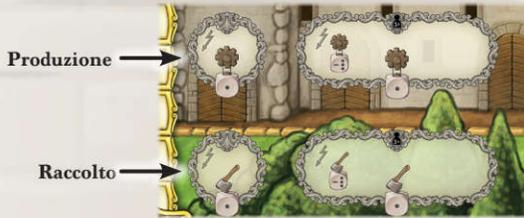
Dopo aver preso una carta, piazzatela nello spazio appropriato della vostra plancia giocatore: i territori nella fila in basso, gli edifici nella fila in alto, i personaggi in basso a destra, le imprese in alto a destra. Se sulla carta è presente un effetto immediato, lo ottenete in questo momento.

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 la Falegnameria: spendi 1 o 2 legni per ricevere 3 o 5 monete.
- spendere 2 servitori per attivare anche il 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 Falegnameria) 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

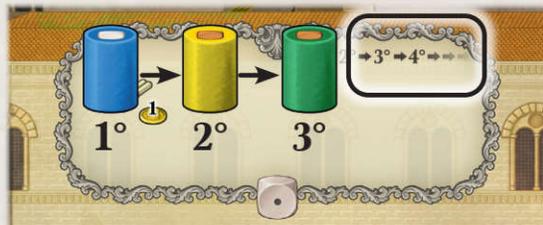


C'è **1 grande spazio azione** nel Palazzo del Consiglio.

☞ 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 sulla spazio di partenza.

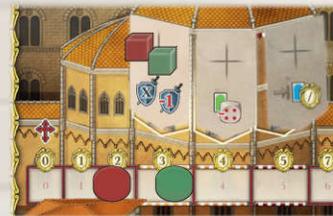
(Per una descrizione dettagliata degli effetti delle tessere scomunica vedi la guida di riferimento.)



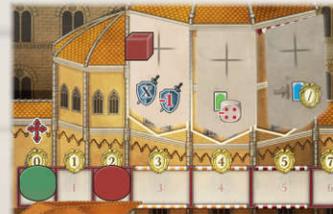
Dopo la fase Azioni del secondo turno, il Rosso ha 2 Punti Fede, quindi non ha raggiunto i 3 Punti Fede richiesti dal Rapporto in Vaticano del primo periodo e subisce la prima scomunica. Lascia il disco sullo spazio dove si trova.

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 Acchittocca, 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, Ido Traini per la regola del "quarto familiare", Davide Malvestuto e Sabrina Volpini per l'instancabile supporto.

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.)

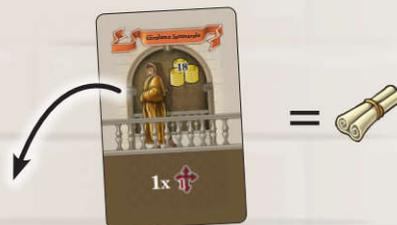


Azioni Leader

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 di fine 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 Kattinig, atelier198

Edizione: Giuliano Acquati

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.



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 spese 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

Ognio mo senpre si trova nel mezo del mondo en 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 nientedimanco 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 Mediolanensium 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 trattenne 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 stantem restantemque totiens fortunam usque adeo sù 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 veteres 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 perdere».

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'esser gli preposto dal padre il fratello, il quale veramente odiava.

Requisiti: 15 servitori

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

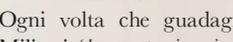
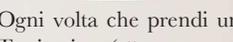
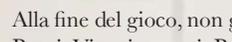
Pico della Mirandola

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.

Tessere Scomunica

 I 	 II 	 III 
 <p>Ogni volta che guadagni Punti Militari (da uno spazio azione o da una carta Sviluppo), guadagni 1 Punto Militare 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.)</p>	 <p>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.</p>	 <p>Alla fine del gioco, non guadagni Punti Vittoria per i Personaggi influenzati, come se non possedessi carte Personaggio.</p>
 <p>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.)</p>	 <p>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.</p>	 <p>Alla fine del gioco, non guadagni Punti Vittoria per le Imprese compiute, come se non possedessi carte Impresa.</p>
 <p>Ogni volta che ricevi servitori (da uno spazio azione o da una carta Sviluppo), ricevi 1 servitore in meno. (Se possiedi più carte da cui ricevi servitori, considera ciascuna carta come una singola fonte, quindi ricevi 1 servitore in meno per ogni carta.)</p>	 <p>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.</p>	 <p>Alla fine del gioco, non guadagni Punti Vittoria per i Territori conquistati, come se non possedessi carte Territorio.</p>
 <p>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.)</p>	 <p>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.</p>	 <p>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.)</p>
 <p>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.)</p>	 <p>Non puoi piazzare familiari negli spazi azione del Mercato.</p>	 <p>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.)</p>
 <p>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.)</p>	 <p>Devi spendere 2 servitori per aumentare il valore di un'azione di 1 (e 4 servitori per aumentarlo di 2, e così via...).</p>	 <p>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.)</p>
 <p>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.</p>	 <p>Ogni turno di gioco devi saltare la tua prima azione (quando bocca 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.</p>	 <p>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.)</p>



Lorenzo

il Magnifico

Famiglie del Rinascimento

Espansione

Regolamento

In Famiglie del Rinascimento i giocatori troveranno nuove possibilità per espandere il potere della loro famiglia sulla Firenze rinascimentale. Avrete a disposizione la forza della vostra casata, nuovi territori da conquistare, nuovi personaggi da influenzare, nuovi edifici da sponsorizzare, nuove imprese da promuovere e nuovi Leader da chiamare in vostro sostegno. Inoltre, dovrete affrontare una nuova famiglia emergente in città! Questa espansione aggiunge infatti la possibilità di giocare in 5 contendenti. Meccaniche aggiuntive amplieranno enormemente la variabilità del gioco.

Componenti

Componenti per il 5° giocatore



1 Plancia Giocatore



1 Tessera Bonus Personale



3 Tessere Scomunica



3 Cubi Scomunica



30 Gettoni Speciali



48 Carte Sviluppo Speciali (numerate da 97 a 144)



4 Familiari (3 pedine colorate e 1 neutra)



4 Dischi Indicatori



5 Tessere Asta



1 Familiare Speciale



2 Tessere Adattamento



1 Plancia Torre Speciale



20 Carte Leader



30 Risorse (legno, pietra, servitori)



10 Tessere Famiglia



1 Tessera Palazzo del Consiglio



3 Tessere Fede Speciali

Prima della prima partita dovrete piazzare gli adesivi sui nuovi familiari (pedine cilindriche). Applicate 3 adesivi con il dado colorato sulle pedine rosa. Applicate l'adesivo con un dado neutro e uno "0" sulla pedina neutra. Applicate l'adesivo con uno sfondo marrone sulla pedina del familiare speciale

Autori:

Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Simone Luciani

Illustrazioni e grafica: Klemens Franz, atelier198

Impaginazione: Andrea Kattinig, atelier198

Edizione: Giuliano Acquati

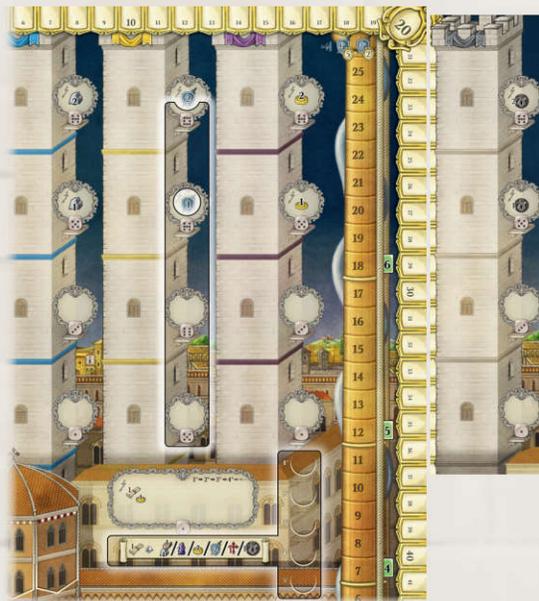
Per giocare a Lorenzo il Magnifico Famiglie del Rinascimento, applicate le seguenti modifiche alla Preparazione del gioco base.

Preparazione

- 1 Piazzate la plancia Torre speciale a lato del tabellone. Piazzate la tessera Palazzo del Consiglio sul tabellone, in modo da coprire lo stesso punto.



- 5 In una partita a 2-4 giocatori, usate la tessera Adattamento 2 3 4. In una partita a 5 giocatori, usate la tessera 5. Pescate una carta Sviluppo speciale avanzata e piazzate la tessera sulla corrispondente torre del tabellone.



- 2 Separate le carte Sviluppo speciali per periodo (numero sul retro) e pescate 8 carte per periodo. Formate il mazzetto di carte Sviluppo speciali come al solito (posizionando sul fondo le carte di terzo periodo, in mezzo le carte di secondo periodo, in cima le carte di primo periodo). Piazzate il mazzetto speciale in corrispondenza della Torre speciale.
- 3 Aggiungete le 3 nuove tessere scomunica a quelle del gioco base prima di scegliere quali tessere scomunica usare.
- 4 Posizionate i gettoni speciali a faccia in giù a lato del tabellone.

In questo esempio, pescate un edificio in una partita da 5 giocatori. Posizionate la tessera Adattamento sulla torre gialla.

Rimettete nella scatola tutte le carte Sviluppo speciali avanzate, non serviranno.

- 6 Ogni giocatore sceglie un colore e riceve la dotazione iniziale di quel colore
I giocatori NON ricevono risorse (legno, pietra e servitori).
- 7 Il primo giocatore non riceve nulla, il secondo riceve 1 moneta, il terzo riceve 2 monete, il quarto riceve 3 monete, il quinto riceve 4 monete.

In Famiglie del Rinascimento i giocatori troveranno nuovi componenti, ognuno con specifiche regole.

Tessere Famiglia

In questa espansione ogni giocatore inizia il gioco con una tessera Famiglia. Queste rappresentano la vostra famiglia e vi mettono a disposizione il loro potere per tutta la partita. (Per una spiegazione dettagliata dei poteri delle tessere Famiglia, vedi la guida di riferimento.) Prima del primo turno di gioco, per determinare quale tessera Famiglia utilizzeranno, i giocatori fanno un'asta per aggiudicarsi la famiglia desiderata. L'asta determina con quante risorse inizierete la partita. Pescate un

numero di tessere Asta e un numero di tessere Famiglia pari al numero di giocatori. Piazzate casualmente ogni tessera Famiglia sopra ogni tessera Asta. Le tessere Asta mostrano 6 righe offerta, formate da uno spazio offerta e una dotazione iniziale. Seguendo l'Ordine di Turno, ogni giocatore esegue un'offerta. Per eseguire un'offerta, piazzate uno dei vostri familiari colorati (non importa il dado correlato) in uno spazio offerta libero della tessera Asta associata alla famiglia che desiderate.

Sono applicate le seguenti regole:

- Se la tessera Asta è vuota, potete piazzare il vostro familiare dove volete.
- Se la tessera Asta è già occupata da un'altro giocatore, potete piazzare il vostro familiare solo in uno spazio offerta superiore. In questo caso, il giocatore superato deve immediatamente spostare il suo familiare in uno spazio offerta (della stessa o di un'altra tessera Asta) seguendo le stesse regole. Questo potrebbe causare spostamenti consecutivi.



Il giocatore rosso ha fatto un'offerta per questa tessera Famiglia. A sua volta, il giocatore blu ne ha fatta una maggiore per la stessa tessera Famiglia. Il giocatore rosso deve quindi immediatamente procedere con una ulteriore offerta: può decidere di piazzare il suo familiare in uno spazio offerta più alto nella stessa tessera Asta, o può scegliere uno spazio offerta in un'altra tessera Asta.

Le offerte si susseguono finché tutti i giocatori hanno il loro familiare su una tessera Asta diversa.

Ogni giocatore riceve la tessera Famiglia corrispondente e la dotazione iniziale indicata dalla riga offerta dove si trova il loro familiare.

Nota bene: Se un giocatore piazza sullo spazio offerta più in alto di una tessera Asta, è sicuro di ottenere la tessera Famiglia corrispondente.



Il giocatore rosso riceve la tessera Orsini, 4 servitori, 2 legni e 2 monete. Il giocatore blu riceve la tessera Medici, 5 monete, 2 servitori e 3 pietre. Il giocatore rosa riceve la tessera Gonzaga, 2 monete, 1 pietra, 4 servitori e 1 legno.

Nuovi Leader

Aggiungete alle carte Leader del gioco base quelle dell'espansione. Distribuite le carte Leader e sceglietele secondo il regolamento del gioco base. Mettete da parte i Leader inutilizzati a formare un mazzo a faccia in giù. (Per una descrizione dettagliata delle nuove carte Leader, vedi la guida di riferimento.)

In questa espansione, alcuni Leader possiedono una nuova abilità speciale: **l'Abilità Azione**. Questi Leader forniscono uno spazio azione che solamente i giocatori che possiedono le carte Leader possono usare. Gli spazi azione dei Leader seguono tutte le regole base del piazzamento dei familiari.

Gettoni Speciali



Questa espansione introduce una nuova risorsa: i gettoni speciali. Considerate i gettoni speciali esattamente come qualsiasi altra risorsa del gioco (monete, legno, pietra, servitori). Ogni volta che un'azione, un effetto immediato o un effetto permanente forniscono 1 o più gettoni speciali, pescate 1 o più gettoni speciali dalla riserva e posizionateli a lato della vostra plancia giocatore. Potete guardare il retro del gettone senza mostrarlo agli altri giocatori.

Nota bene: Potete ricevere un gettone speciale come Privilegio del Consiglio.

Quando volete durante il vostro turno, **potete scartare un gettone speciale in vostro possesso per ricevere immediatamente ciò che è illustrato sul gettone**. Potete scartare gettoni più volte in un turno, e potete scartare gettoni in qualsiasi momento, prima o dopo l'azione di piazzamento di un familiare. I gettoni scartati sono piazzati scoperti in una riserva separata. Quando il giocatore pesca l'ultimo gettone dalla riserva, deve rimettere tutti i gettoni scartati a faccia in giù nella riserva, dopo averli mescolati.

Alcune carte Sviluppo speciale hanno gettoni speciali come costo, altre come risorsa che il giocatore deve pagare per attivare il loro effetto permanente: pagando il numero di gettoni speciali non occorre preoccuparsi del simbolo presente sul gettone. Alcune carte Leader hanno i gettoni speciali tra i requisiti: bisogna semplicemente possederli nella propria riserva personale.

Alla fine del gioco, i gettoni speciali nella riserva personale non contano per il calcolo del punteggio per le risorse accumulate: ricordate di scartarli per ricevere quello che è illustrato su di essi prima del punteggio finale (non potete scartare gettoni speciali che siano stati posizionati sulle carte).

Torre Speciale

La tessera Torre speciale fornisce 4 nuovi spazi azione che permettono di prendere nuove carte Sviluppo. Segue tutte le regole del gioco base. Nella fase di Preparazione del turno di gioco, pescate 4 carte Sviluppo speciale dalla cima del mazzetto e piazzatele negli appositi spazi sulla torre, a partire dallo spazio più in basso. Durante la fase Azioni, i giocatori possono piazzare i loro familiari sugli spazi azione di questa torre, seguendo tutte le regole di piazzamento del gioco base (*se piazzate il vostro Familiare sul terzo o quarto piano, ricevete immediatamente 1 o 2 gettoni speciali*). Nella fase Fine del Turno, scartate tutte le carte Sviluppo rimaste sulla torre.



Tessera Adattamento

La tessera Adattamento viene posizionata sugli spazi azioni di una torre ad inizio partita (*vedi Preparazione*), e si sposta su un'altra torre alla fine di ogni turno. Questa tessera modifica i requisiti minimi degli spazi azione della torre su cui è piazzata. In una partita a 2-4 giocatori, i nuovi valori sono maggiori dei valori base. In una partita a 5 giocatori, i nuovi valori sono minori.

Nella Fase di Fine Turno, spostate la tessera Adattamento sugli spazi azione della torre a destra della torre dove si trova in questo turno. Se in questo turno la tessera si trova sulla torre imprese (*l'ultima a destra sul tabellone*), spostatela sulla torre territori (*la prima a sinistra*). La tessera Adattamento non viene mai piazzata sulla tessera Torre speciale.



Carte Sviluppo Speciali

Le carte Sviluppo speciali sono di 4 tipologie: territori, edifici, personaggi e imprese. Funzionano esattamente come le carte del gioco base.

Qui di seguito alcuni dei nuovi simboli che trovate sulle carte.



Potete piazzare qui uno dei vostri gettoni speciali a faccia in su. Quando la activate, ricevete ciò che è illustrato sul gettone.



Ricevete un numero di risorse/Punti pari al numero di carte raffigurate in vostro possesso. Potete ricevere al massimo il valore di attivazione utilizzato e al massimo il numero di carte che possedete. (*Per esempio, con 4 carte se il vostro valore di attivazione è 3, ricevete 3; se il vostro valore di attivazione è 5, ricevete 4.*)



Pescate una carta Leader dal mazzo.



Non pagate le 3 monete addizionali per torre occupata quando piazzate sulla Torre speciale.



Ogni volta che giocate una carta Leader, ricevete un gettone speciale.



Potete pagare quello che è rappresentato a sinistra per ottenere ciò che è a destra un numero di volte pari al vostro valore di attivazione.



Ricevete un gettone speciale Oppure pagate 3 gettoni speciali per giocare una carta Leader ignorando tutti i suoi requisiti.



Diventate primi nel tracciato Militare. Muovete il vostro indicatore nella stessa posizione in cui si trova il primo.



Alcune imprese costano Punti Militari e Risorse.



Ogni volta che giocate una carta Leader potete ignorare un requisito a vostra scelta (*per esempio, se volete giocare Pietro Bembo, che richiede 3 carte Personaggio e 3 Punti Fede, potete giocarlo con 3 punti Fede e nessuna carta Personaggio*).



Potete piazzare qui uno dei vostri gettoni speciali a faccia in su. Ogni volta che piazzate un familiare all'interno dell'area Mercato, ricevete ciò che è illustrato sul gettone speciale.



Potete attivare un altro edificio/territorio ignorando il suo valore di attivazione.



Prendete una carta scartata nei turni precedenti senza pagar alcun costo. Non potete prendere una carta Sviluppo speciale.

Nuovi Leader

Alfonso V d'Aragona

Il Re concesse la gratie, aggiungendo di più per il beneficio del regno, e de poveri un stabilimento di dar publica udienza a povere e miserabili persone, e ministrargli giustizia.

Requisiti: 6 Punti Militari e MASSIMO 0 Punti Fede

Abilità permanente: Ogni volta che prendi una carta Territorio, guadagni 1 Punto Fede.

Alfonso I d'Este

Eodem millesimo, de Novembre et Decembre, il duca Hercole fece fare il pezolo che va al palazo de la sua habitazione, cum quella piazza drieto il dicto castello cum boteche nove.

Requisiti: 10 monete e MASSIMO 1 servitore

Abilità permanente: Ogni volta che prendi una carta Personaggio, ricevi 2 servitori.

Ercole I d'Este

[...] 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: 4 Punti Fede, MASSIMO 1 moneta e MASSIMO 1 Punto Militare

Abilità permanente: Ogni volta che prendi una carta Edificio, guadagni 2 Punti Militari.

Ferdinando d'Aragona

Principe certamente prudentissimo et di grandissima estimatione, con tutto, che molte volte per l'adietro havesse dimostrato pensieri ambiziosi, et alieni da consigli della pace.

Requisiti: 8 monete, 8 servitori e MASSIMO 1 risorsa tra legno e pietra

Abilità permanente: Ogni volta che prendi una carta Impresa, ricevi 1 legno e 1 pietra.

Martin Lutero

È una vergogna infinita di questi scempj et altri che hanno governo di queste terre, che non vedono chi è costui, il quale hanno tolto per maestro e per propheta.

Requisiti: 1 carta Territorio, 1 carta Personaggio, 1 carta Edificio, 1 carta Impresa e 7 Punti Militari

Abilità permanente: Ignori gli effetti delle scomuniche

Tomas de Torquemada

Por medio de este excelente varon, y deslos santos Reyes, que ansi resuscitaran otros, que hizieran otra nueva Inquisicioncontra la falta de la caridad, para que ansi estuuiera la Fè tan viva como limpia, pues sin las obras es muerta.

Requisiti: 3 carte Edificio e 5 legni

Abilità una volta per turno: Scarta 1 carta Personaggio per guadagnare 3 Punti Fede

Pietro Bembo

Fu finalmente preposto alla cura di scrivere i brevi segreti del Papa; il quale è certo carico importantissimo, et solito a commettersi solamente a persone importantissime, et di gran prudentia, et eruditione.

Requisiti: 3 carte Personaggio e 3 Punti Fede

Abilità azione: Solo tu puoi usare questo spazio azione che ha valore minimo 3.

Quando piazzati un tuo familiare qui, ricevi 3 monete e 3 servitori.

Paracelso

Mysterii naturae vires, liberae a suo impedimento, comparantur captivæ, qui solvitur a suis vinculis, et compeditibus, cuius tunc animus liber est.

Requisiti: 3 carte Territorio e 3 pietre

Abilità permanente: Puoi usare i servitori al posto di legno, pietra o monete

Leon Battista Alberti

Colui adunque chiamerò architetto, il quale co' l'giuditio e con la mente esperta sa mandare ad effetto tutto ciò che dal movimento de' pesi, e congiuntione de' corpi acconciatamente s'accomoda.

Requisiti: 3 carte Impresa e 10 servitori

Abilità una volta per turno: Effettua un'azione Produzione a valore 3: con questa azione puoi attivare solo una carta Edificio. Puoi aumentare il valore dell'azione spendendo servitori o per effetto di carte Personaggio in tuo possesso.

Lucia da Narni

Quel che di mirabile scuopriasi in lei, era uno spirito di profetia, et una certa cognitione de' pensieri altrui così fatta, che rendevasi ad ogn'uno veneranda e tremenda.

Requisiti: 6 carte Sviluppo di cui MASSIMO 1 carta Territorio e MASSIMO 2 gettoni speciali

Abilità una volta per turno: Guadagni 1 Punto Fede e 2 Punti Vittoria.

Palla Strozzi

Fu a suoi tempi ricchissimo cavalier fiorentino, et molto potente nella sua republica, nella cui casa usava molto spesso venire come giovane del banco Giovanni Rucellai.

Requisiti: 4 carte Territorio e 5 Punti Fede

Abilità una volta per turno: Effettua un'azione Raccolto a valore 3. Con questa azione puoi attivare solo una carta Territorio. Puoi aumentare il valore dell'azione spendendo servitori o per effetto di carte Personaggio in tuo possesso.

Ladislao VII Jagellone

Ma vi fu Ladislao più sollecito e concludendo tosto il matrimonio ne hebbe agevolmente la corona de' gli ungari. E vi fu ventidue anni re.

Requisiti: 10 Punti Vittoria e MASSIMO 1 carta Edificio

Effetto immediato: puoi giocare una carta Leader ignorando tutti i suoi requisiti.

Massimiliano I d'Asburgo

Fu di natura magnanimo, cortese, e grato universalmente a tutti. Amatore de' virtuosi, et persecutore degli huomini ribaldi, e vitiosi. Premì i letterati, et altri virtuosi.

Requisiti: 4 carte Territorio e 4 carte Edificio

Abilità azione: Solo tu puoi usare questo spazio azione che ha valore minimo 6.

Quando piazzati un tuo familiare qui, ricevi 3 gettoni speciali e guadagni 5 Punti Vittoria.

Guglielmo de' Pazzi

Haveva Cosimo la Bianca sua nipote con Guglielmo congiunta, sperando che quel parentado facesse quelle famiglie più unite, e levasse via l'inimicitie, e gli odii.

Requisiti: 3 carte Personaggio e 8 monete

Abilità azione: Solo tu puoi usare questo spazio azione che ha valore minimo 4.

Quando piazzati un tuo familiare qui, guadagni 3 Punti Fede e 2 Punti Militari.

Piero della Francesca

Essendo stato tenuto maestro raro nelle difficoltà de' corpi regolari e nell'Aritmetica e Geometria, non potette mandare in luce le virtuose fatiche sue.

Requisiti: 4 gettoni speciali e 10 Punti Vittoria

Abilità azione: Solo tu puoi usare questo spazio azione che ha valore minimo 3.

Quando piazzati un tuo familiare qui, ricevi 3 gettoni speciali.

Erasmus da Rotterdam

Quanto rectus erat huc totis nervis incumbere, ut posita dissidiorum rabie primum inter nos christiana concordia iugeretur

Requisiti: 4 carte Impresa e 3 carte Personaggio

Abilità azione: Solo tu puoi usare questo spazio azione che ha valore minimo 5.

Quando piazzati un tuo familiare qui, guadagni 3 Punti Vittoria, 3 legni e 3 pietre.

Marsilio Ficino

O che felice convito è quello di Lorenzo Magnanimo, nel quale un sol cibo è per tutti i cibi che ritrovarlo pensar si possono, dove sempre la voglia e satia, e la satiati desiderosa.

Requisiti: 4 Punti Fede, 5 pietre e MASSIMO 1 carta Impresa

Abilità una volta per turno: Pesca 2 Gettoni Speciali e scegli 1 Gettone Speciale da tenere. Scarta l'altro gettone.

Beatrice d'Este

Cosa rara da udire fu, che il Duca Ludovico il Moro sentì tanto dolore della morte di questa sua moglie che non trovava quiete di giorno, ne di notte riposo.

Requisiti: 5 carte Sviluppo di cui MASSIMO 1 carta Personaggio e MASSIMO 1 moneta

Abilità una volta per turno: Scarta 1 gettone speciale per ricevere 5 monete O guadagnare 5 Punti Vittoria.

Giulio II

Non poteva oltraggio alcuno soffrire, et era implacabile co' contumaci, e ribelli. Nelle calamità si mostrò sempre di se stesso maggiore, nelle prosperità seppè assai rattenerisi.

Requisiti: 9 carte Sviluppo di MASSIMO 3 tipologie diverse

Abilità una volta per turno: Scarta 1 legno, 1 pietra e 1 moneta per guadagnare 3 Punti Fede.

Bramante

Cominciar le lodate | Opere ridotte al vero et naturale, | Da Bramante, che primo, et principale, | Mostrò l'originale | Del far i templi, et edifici nostri, | che con ragion sian vagamente mostrati.

Requisiti: 4 carte Impresa, 4 servitori, 4 legni e 4 monete

Abilità azione: Solo tu puoi usare questo spazio azione che ha valore minimo 1. Quando piazzati un tuo familiare qui, effettui un'azione Raccolto o un'azione Produzione al valore del familiare piazzato. Puoi aumentare il valore dell'azione spendendo servitori o per effetto di carte Personaggio in tuo possesso.

Famiglie



Da Montefeltro

Ogni volta che spendi legno e/o pietra per prendere una carta Edificio, piazza le risorse spese su questa tessera. Quando ricevi un Privilegio del Consiglio, puoi scegliere di riprendere tutte le risorse presenti su questa tessera, invece che ricevere il Privilegio.



Malatesta

Quando prendi una carta Impresa che costa Punti Militari, non spendi Punti Militari. Devi comunque avere i Punti Militari richiesti.



Medici

Ogni volta che prendi una carta Personaggio, ricevi anche un gettone speciale. Inoltre, puoi avere fino a 8 carte Personaggio. Alla fine della partita, guadagni 28/36 Punti Vittoria per 7/8 carte Personaggio.



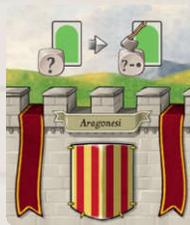
Gonzaga

Alla fine della fase Azioni di ogni turno di gioco, puoi spendere 7 servitori per prendere una qualsiasi carta Sviluppo rimasta sul tabellone, ma non sulla torre speciale. Non paghi il costo della carta (se è una carta Territorio, non sei obbligato ad avere i Punti Militari richiesti).



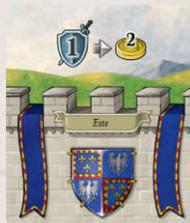
Colonna

All'inizio della partita, ricevi il familiare grigio a valore 3. Puoi usarlo come un tuo familiare. Per tutte le regole di piazzamento dei familiari, non è considerato del tuo colore e non è un familiare neutro (per esempio, puoi piazzarlo in una torre dove c'è già un familiare del tuo colore).



Aragonesi

Ogni volta che prendi una carta Territorio, effettui immediatamente un'azione Lavoro a un valore di 1 inferiore al valore di attivazione della carta presa. Non puoi aumentare il valore dell'azione spendendo servitori o per effetto di carte Personaggio in tuo possesso.



Este

Durante il tuo turno, puoi spendere 1 Punto Militare per ricevere 2 monete. Puoi effettuare questo cambio tutte le volte che vuoi.



Sforza

Durante l'asta per la scelta delle Famiglie, pescate 2 carte Leader e piazzatele a faccia in su accanto a questa tessera. Il giocatore che si aggiudica questa famiglia prende anche le 2 carte Leader: ne gioca immediatamente una (ignorando tutti i suoi requisiti) e tiene l'altra.



Orsini

Ogni volta che ottieni un set composto da 4 carte Sviluppo diverse (1 per tipo), ricevi una ricompensa. La prima volta peschi 2 carte Leader dal mazzo. La seconda volta giochi una carta Leader ignorando tutti i suoi requisiti. La terza volta guadagni 10 Punti Vittoria. La quarta volta guadagni 15 Punti Vittoria.



Della Rovere

Piazzate le 3 tessere Fede speciali nel corrispondente punto del tracciato dei Punti Fede. Quando il tuo disco indicatore lo raggiunge, prendi la tessera e ricevi i bonus indicati (puoi ricevere i bonus solo quando raggiungi la tessera per la prima volta). Tuttavia, ogni volta che ricevi una scomunica, perdi 5 Punti Vittoria.

Nuove Tessere Scomunica



Ogni volta che ricevi gettoni speciali, ne ricevi uno in meno.



Non puoi prendere carte Sviluppo dalla Torre speciale.



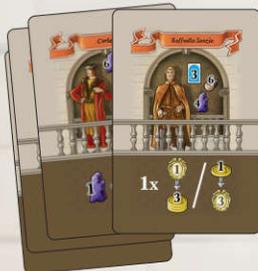
Alla fine del gioco, perdi 5 Punti Vittoria per ogni carta Sviluppo in tuo possesso oltre la quarta, per ogni tipologia.



Componenti



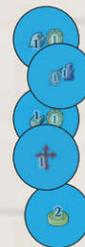
24 Carte Sviluppo
(numerate da 145 a 168)



4 Carte Leader



2 Tessere Famiglia



5 Gettoni dei Visconti

Preparazione delle carte Sviluppo

Seguite la preparazione del gioco normalmente, rimpiazzando il punto 2 con questa procedura per la costruzione dei mazzi Sviluppo:

- 2a** Separate le carte Sviluppo del gioco base per **tipo** e **periodo** (il colore e il numero sul retro). Poi separate anche le carte Sviluppo della Congiura dei Pazzi allo stesso modo.
- 2b** Mescolate tutte le carte dello stesso tipo e periodo insieme, per formare 12 mazzetti.
- 2c** Pescate le prime 8 carte da ciascun mazzetto per creare i 4 mazzi di carte Sviluppo da usare nel gioco, seguendo la solita procedura (carte di terzo periodo in fondo, di secondo periodo in mezzo e di primo periodo in cima, tutte a faccia in giù). Rimettete nella scatola tutte le altre carte Sviluppo: non verranno usate in questa partita.



Varianti

- !** Se volete giocare con mazzi casuali, ma **volete più controllo sul gioco**, guardate tutte le carte selezionate prima di mescolarle nuovamente e creare i 4 mazzi.
- !** Se volete **costruire i vostri mazzi personalizzati**: selezionate le carte che volete usare dal gioco base e dal mazzo La Congiura dei Pazzi. Assicuratevi di avere un totale di 8 carte per ogni tipo e periodo!
- !** **Compatibilità con Famiglie del Rinascimento:** La Congiura dei Pazzi non modifica l'espansione Famiglie del Rinascimento. Se volete giocare con entrambe le espansioni, le carte della Congiura dei Pazzi non vengono mai mescolate con quelle della quinta Torre Speciale.



Nuove Carte Sviluppo



#145

Immediato: ricevi 5 monete.
Raccolto: se effettui un'azione Raccolto di valore 3 o superiore, devi perdere 1 Punto Vittoria (non puoi ignorare questo effetto).



#146

Immediato: ricevi 3 legni e 3 pietre.
Raccolto: se effettui un'azione Raccolto di valore 4 o superiore, devi perdere 2 Punti Vittoria (non puoi ignorare questo effetto).



#147

Immediato: ricevi 1 legno e 1 servitore.
Raccolto: se effettui un'azione Raccolto di valore 5 o superiore, ricevi 3 legni OPPURE 3 servitori.



#148

Immediato: guadagni 1 Punto Militare e 1 Punto Fede.
Raccolto: se effettui un'azione Raccolto di valore 4 o superiore, guadagni 2 Punti Militari OPPURE 1 Punto Fede.



#149

Immediato: ricevi 2 legni e 2 pietre.
Raccolto: se effettui un'azione Raccolto di valore 4 o superiore, ricevi 3 legni OPPURE 3 pietre.



#150

Immediato: ricevi 2 monete e 2 servitori.
Raccolto: se effettui un'azione Raccolto di valore 5 o superiore, guadagni 1 Punto Vittoria e 3 Punti Fede.



#151

Immediato: ricevi 1 pietra.
Permanente: ignora la penalità di -3 sul valore dell'azione quando usi lo spazio azione di destra nell'area Produzione (cioè non sei il primo giocatore nel round ad attivare una Produzione).



#152

Immediato: ricevi 1 legno.
Permanente: ignora la penalità di -3 sul valore dell'azione quando usi lo spazio azione di destra nell'area Raccolto (cioè non sei il primo giocatore nel round ad attivare una Raccolto).



#153

Immediato: effettua un'azione di Produzione di valore 3, attivando le carte Edificio di un altro giocatore a tua scelta. Devi comunque spendere TUE risorse. Puoi spendere servitori per aumentare il valore dell'azione.
Permanente: il valore delle tue azioni di Produzione è sempre aumentato di 1.



#154

Immediato: effettua un'azione di Raccolto di valore 2, attivando le carte Territorio di un altro giocatore a tua scelta. Puoi spendere servitori per aumentare il valore dell'azione.
Permanente: il valore delle tue azioni di Raccolto è sempre aumentato di 1.



#155

Immediato: guadagna 3 Punti Vittoria, poi ognuno dei tuoi avversari deve scartare un Territorio OPPURE 1 Edificio a loro scelta.
Nota: se gli avversari non hanno neanche una carta di queste tipologie, non devono scartare nulla. I Leader che hanno già giocato rimangono in gioco anche se dovessero perdere i requisiti. Gli avversari non perdono le ricompense immediate raccolte dalle carte scartate.



#156

Immediato: ricevi 2 Privilegi del Consiglio, poi ognuno dei tuoi avversari deve scartare un Personaggio OPPURE 1 Impresa a loro scelta.
Nota: vedi sopra.



Nuove Carte Sviluppo



#157

Immediato: guadagna 3 Punti Vittoria.
Produzione: se effettui un'azione di Produzione di valore 2 o superiore, puoi pagare 1 Punto Vittoria per ricevere 1 Privilegio del Consiglio.



#158

Immediato: ricevi 2 Privilegi del Consiglio.
Produzione: se effettui un'azione di Produzione di valore 6 o superiore, paga 1 Punto Vittoria per ognuno dei tuoi avversari; poi, ogni avversario deve darti 2 monete OPPURE 3 Punti Vittoria (a loro scelta).
Nota: devi pagare tutto l'ammontare di Punti Vittoria. Gli avversari devono pagare tutto l'ammontare di monete - altrimenti, pagano Punti Vittoria.



#159

Immediato: guadagna 5 Punti Vittoria.
Produzione: se effettui un'azione di Produzione di valore 5 o superiore, puoi scartare 1 delle tue carte Personaggio per guadagnare 7 Punti Vittoria.
Nota: i Leader già giocati rimangono in gioco anche se dovessero perdere i requisiti. Non perdi le ricompense immediate raccolte dalle carte scartate.



#160

Immediato: guadagna 2 Punti Militari.
Produzione: se effettui un'azione di Produzione di valore 4 o superiore, puoi pagare 1 Punto Militare per ognuno dei tuoi avversari; se lo fai, ogni avversario deve darti 2 servitori OPPURE 3 Punti Vittoria (a loro scelta).
Nota: vedi sopra.



#161

Immediato: guadagna 5 Punti Vittoria.
Produzione: se effettui un'azione di Produzione di valore 2 o superiore, ricevi la ricompensa di uno spazio Mercato libero a tua scelta OPPURE 1 Privilegio del Consiglio.



#162

Immediato: guadagna 8 Punti Vittoria.
Produzione: se effettui un'azione di Produzione di valore 4 o superiore, puoi scartare 1 Leader già giocato (non dalla tua mano) per guadagnare 6 Punti Vittoria.



#163

Costo: 1 Punto Militare per ognuno dei tuoi avversari.
Immediato: ogni avversario deve darti 1 legno OPPURE 1 pietra OPPURE 1 moneta OPPURE 1 servitore (a loro scelta).



#164

Immediato: pesca 2 carte Leader.
Conteggio finale: guadagna 2 Punti Vittoria per ogni Leader che hai giocato.



#165

Costo: 2 Punti Militari per ognuno dei tuoi avversari.
Immediato: ogni avversario deve darti 2 legni OPPURE 2 pietre OPPURE 2 monete OPPURE 2 servitori (a loro scelta).



#166

Immediato: ricevi 3 monete.
Conteggio finale: guadagna 2 Punti Vittoria per ogni Edificio in tuo possesso.



#167

Costo: 3 Punti Militari per ognuno dei tuoi avversari.
Immediato: ogni avversario deve darti 3 legni OPPURE 3 pietre OPPURE 3 monete OPPURE 3 servitori (a loro scelta).



#168

Immediato: puoi effettuare una azione di valore 7 per prendere una qualsiasi carta Sviluppo (non dalla quinta torre) senza piazzare il Familiare. Paga le 3 monete aggiuntive se la torre scelta è occupata e prendi gli eventuali bonus dal terzo/quarto piano.

Nuovi Leader

Raffaello Sanzio

Ille hic est Raphael timuit quo sospite vinci, rerum magna parens et moriente mori

Requisiti: 3 carte Personaggio, 6 legni e 4 servitori

Abilità una volta per turno: Scambia 1 Punto Vittoria per 3 Monete OPPURE 1 Moneta per 3 Punti Vittoria.

Carlo VIII

Non potreste credere i bei giardini che ho in questa città perché, ne sono io testimone, sembra che manchi solo Adamo ed Eva per farne un paradiso terrestre.

Requisiti: 6 servitori, 5 Punti Militari e 5 Punti Fede

Abilità permanente: Ogni servitore che spendi aumenta il valore dell'azione di 2, invece che di 1.

Niccolò Macchiavelli

Venuta la sera, mi ritorno in casa et rivestito condecatamente entro nelle antique corti degli antiqui huomini, dove, da loro ricevuto amorevolmente, mi pasco di quel cibo che solum è mio et che io nacqui per lui.

Requisiti: 3 Carte Territorio, 20 Punti Vittoria e 1 Carta Leader

Abilità permanente: Ogni volta che guadagni Punti Vittoria (da qualsiasi fonte), guadagni 1 Punto Vittoria aggiuntivo.

Jacopo Salviati

Quando è con quelli che sa che sono inimici de' Medici e che piaceva loro il viver passato, monstra aver voluto sempre tener fermo quel governo e mai avere avuta altra intenzione.

Requisiti: 3 Carte Edificio e 8 Punti Militari

Abilità permanente: Ogni volta che ricevi un Privilegio del Consiglio (o più Privilegi da una stessa fonte), ricevi 1 Privilegio del Consiglio aggiuntivo.

Nuove Famiglie



Della Scala

Ogni volta che ricevi un Privilegio del Consiglio, puoi prendere qualsiasi bonus ad eccezione del Punto Fede, ma ricevi 1 Punto Fede aggiuntivo.

Inoltre, puoi pagare 1 Punto Fede per ricevere 1 moneta, 1 servitore e 1 Punto Militare tutte le volte che desideri.



Visconti

Durante l'asta per la scelta delle Famiglie, pescate 2 carte Leader e piazzatele a faccia in su accanto a questa tessera. Se ti aggiudichi questa famiglia prendi anche le 2 carte Leader; ricevi inoltre i 5 gettoni dei Visconti (*piazza i gettoni di fronte a te dal lato non attivo*).

Ogni volta che giochi una carta Leader, attiva un gettone (*giralo dal lato con il simbolo di spunta*) a tua scelta e ricevi il bonus illustrato. Inoltre, ricevi i bonus di tutti gli altri gettoni attivati in precedenza.

Nota: Ogni volta che giochi una carta Leader oltre la quinta, attiva tutti i gettoni.

Autori:

Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Simone Luciani

Illustrazioni e grafica: Klemens Franz, atelier198

Impaginazione: Andrea Kattinig, atelier198

Edizione: Giuliano Acquati

Ringraziamo Elisabetta Micucci per avere creato la grafica di questa nuova edizione, Riccardo Rodolfi per aver seguito l'edizione della Congiura dei Pazzi e Davide Malvestuto per la revisione dei testi.

