Maestros del Renacimiento

Un juego familiar de estrategia para 1 a 4 jugadores, basado en el conocido «Lorenzo il Magnifico».

Reglamento

En Maestros del Renacimiento, te convertirás en un importante ciudadano de Florencia, cuyo objetivo será aumentar su fama y prestigio. Obtén recursos del mercado y úsalos para comprar nuevas cartas. Cada carta te otorga un poder de producción que transforma los recursos para que puedas almacenarlos en tu Caja Fuerte. Aprovecha las habilidades de los Líderes, recuerda mostrar tu devoción al Papa, ¡y expande tu poder tanto en la ciudad como en los territorios cercanos!

Maestros del Renacimiento es un juego de reglas sencillas, pero con una gran profundidad estratégica, debido a sus mecánicas de selección de acciones y desarrollo de un motor de producción.

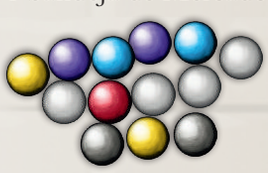
Componentes



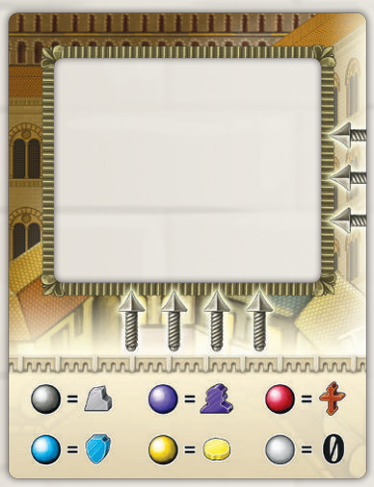
4 tableros de jugador



1 bandeja de Mercado



13 bolas de Mercado
(4 blancas, 2 azules, 2 grises, 2 amarillas, 2 púrpuras, 1 roja)



1 tablero de Mercado



48 cartas de Desarrollo
(de 4 tipos, divididas en 3 niveles)



16 cartas de Líder



7 fichas del modo solitario



12 losetas de Favor del Papa



1 reserva de recursos



4 marcadores de Fe



6 losetas «3x»



1 ficha de Cruz Negra



1 Tintero



64 recursos
(16 Monedas, 16 Piedras, 16 Sirvientes y 16 Escudos)

Diseño del juego: Simone Luciani y Nestore Mangone
Ilustraciones y diseño gráfico: Klemens Franz, atelier198
Edición de reglas: Andrea Kattnig, atelier198
Editor: Giuliano Acquati
Traducción al español: Fernando Rincón Urquiza
Edición en español: Maldito Games

Agradecimientos especiales
Nestore Mangone quisiera darle las gracias a Walter, Tommaso, Virgino, Gabriele, Flaminia, Marco y a Marilena. Simone Luciano quisiera darle las gracias a Samantha, Francesco, Ido, Andrea, Michele, Paolo, Martina, Giacomo, Enrico Sauro y a The Rolling Gamers.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Preparación

1. Coloca la **reserva de recursos** sobre la mesa. Divide los **recursos** y coloca cada tipo en un compartimento de la reserva.

   Coloca las **losetas «3x»** junto a la reserva de recursos.

2. Divide las **cartas de Desarrollo** según su reverso para crear 12 mazos de 4 cartas cada uno. Baraja cada mazo por separado y colócalos bocarriba sobre la mesa de forma que creen una cuadrícula de cuatro columnas. Cada columna debe corresponder a cada tipo de carta. Coloca las cartas de nivel I en la parte inferior y las de nivel III en la parte superior.

3. Sitúa el **tablero de Mercado** sobre la mesa y coloca la **bandeja de Mercado** en su hueco correspondiente, tal y como aparece en la imagen. Coloca 12 **bolas de Mercado** al azar en la bandeja de Mercado, y **la bola restante** en la rampa de la esquina superior derecha, tal y como aparece en la imagen.

4. Baraja las **cartas de Líder** y forma un mazo. Colócalo bocabajo sobre la mesa.

Devuelve las **fichas del modo solitario** y la **ficha de Cruz Negra** a la caja: solo se usan para las partidas en solitario *(ver página 8)*.

Si prefieres aprender a jugar con un vídeo, visita *www.malditogames.com/como-jugar/maestros-renacimiento*

1





4



2

Verde *Azul* *Amarillo* *Púrpura*

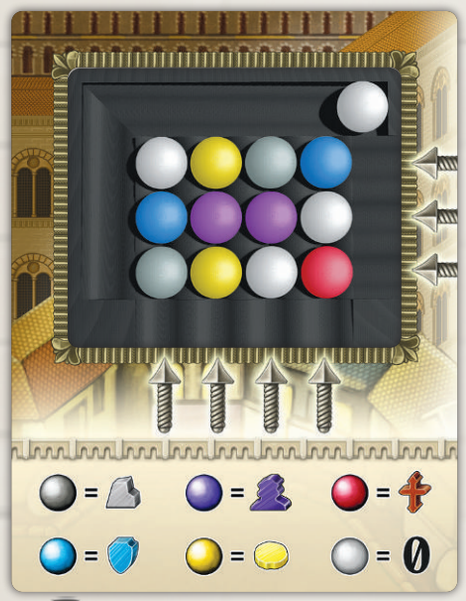
Nivel III

Nivel II

Nivel I



3



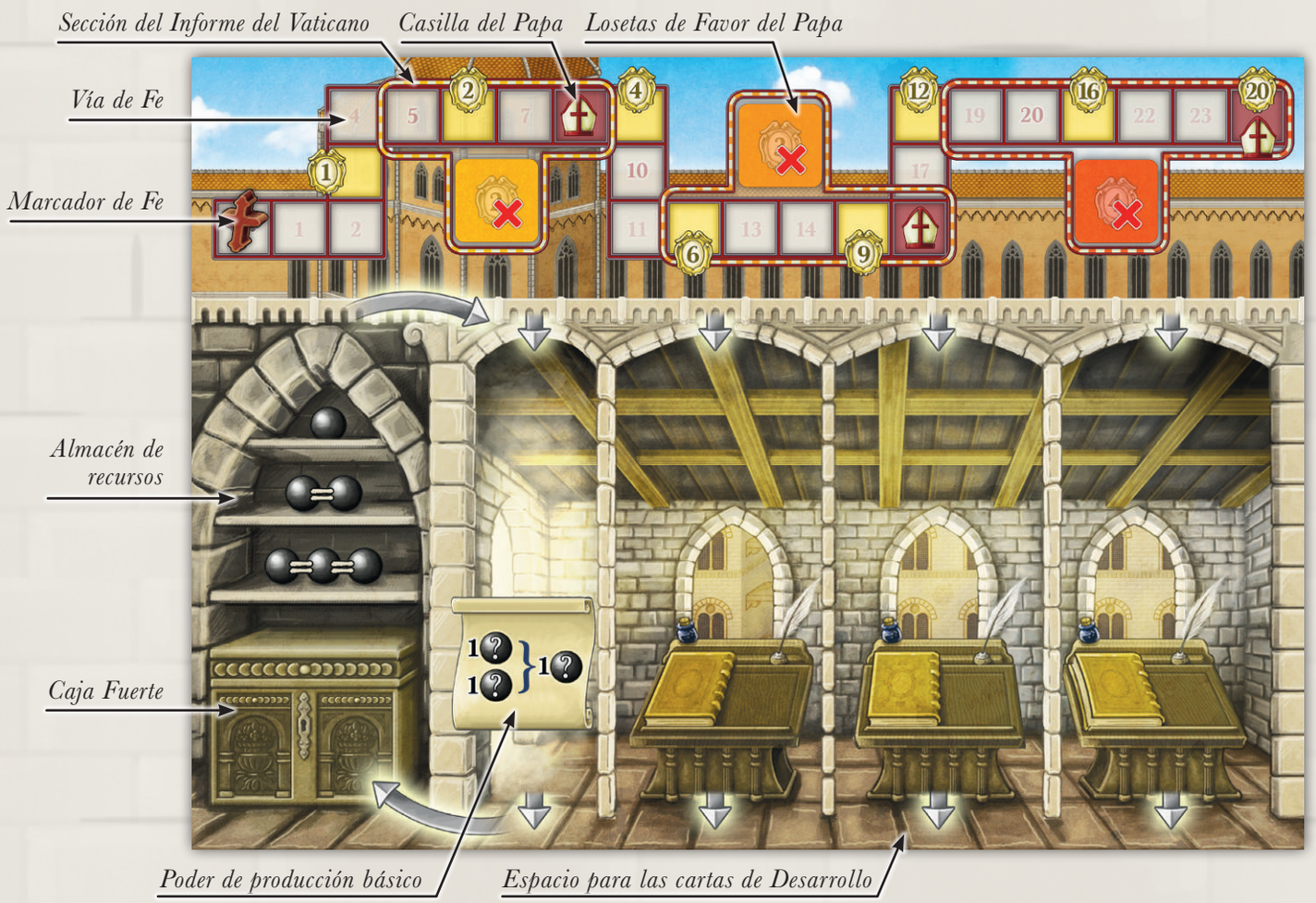
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Preparación de los jugadores

Cada jugador toma:

- 1 **tablero de jugador**, que coloca enfrente suya.
- 3 **losetas de Favor del Papa**, las cuales sitúa en las casillas correspondientes de la Vía de Fe con la cara «inactiva» *(la que tiene una X roja)* bocarriba.
- 1 **marcador de Fe**, que coloca sobre la casilla «0» de la Vía de Fe.

¡ATENCIÓN! Las «reglas adicionales de preparación» que encontrarás a continuación requieren que tomes decisiones importantes. Lee cuidadosamente todo el reglamento para entender cómo funciona el juego, antes de tomarlas.



Reglas adicionales de preparación

- Cada jugador roba 4 **cartas de Líder** del mazo, elige 2 de ellas y descarta las otras 2. Mantén las cartas en tu mano, ocultas al resto de jugadores. Puedes guardar en la caja las cartas de Líder sobrantes, no se usarán en esta partida.
- Escoge al azar al primer jugador, que recibe el **Tintero**.

  Según su orden, el resto de jugadores obtiene una cantidad inicial de recursos a su elección y recibe una cantidad de puntos de Fe, según la tabla de la derecha:

Jugador	Recursos a su elección	Fe
1.º	0	0
2.º	1	0
3.º	1	1
4.º	2	1

Coloca los recursos que hayas escogido en las baldas de tu Almacén y suma los puntos de Fe en tu Vía de Fe, según las reglas que se explican en la siguiente página.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

ugadores **se turnan** empezando por el primer
ntido de las agujas del reloj.

nte tu turno, debes **escoger y realizar 1** d
ntes acciones:

- Obtén recursos del Mercado
- Compra 1 carta de Desarrollo
- Activa la producción

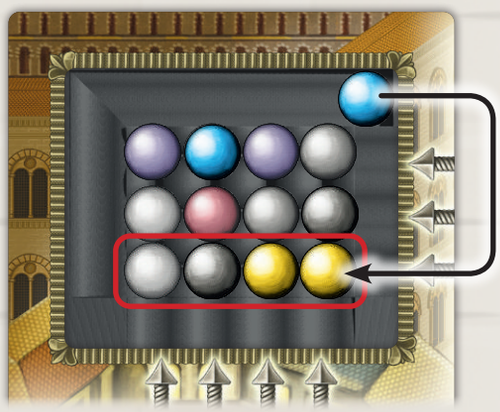
rno acaba cuando completas la acción.

ener recursos del Mercado



El Mercado se compone de 3 filas, 4 columnas y 1 bola separada, situada en la rampa.

Después de obtener los recursos, coge la bola de la rampa en la esquina superior derecha de la bandeja de Mercado y **ponla en la columna/fila que elegiste**, siguiendo las flechas. De esta forma, empujarás la columna/fila para hacer que la bola opuesta caiga en la rampa del Mercado.



Elegiste la fila resaltada, por lo que obtienes 1 Piedra por la bola gris y 2 Monedas por las bolas amarillas; no obtienes nada por la bola blanca.

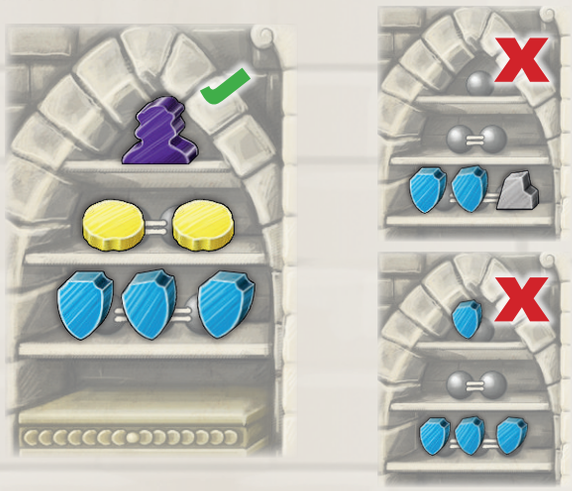
Después, debes «empujar» la fila con la bola azul de la rampa. La bola blanca caerá a la rampa del Mercado.

Puntos de Fe: La Fe no es un recurso tangible. Cuando recibas un punto de Fe, mueve tu marcador de Fe 1 casilla en la Vía de Fe de tu tablero de jugador.

Reglas del Almacén y sus baldas

Coloca los recursos obtenidos del Mercado en el Almacén de tu tablero de jugador *(exceptuando los puntos de Fe, que se marcan en la Vía de Fe)*. El Almacén está dividido en 3 baldas de 1, 2 y 3 huecos, respectivamente.

Solo puedes colocar 1 tipo de recurso en cada balda. No puedes colocar el mismo tipo de recurso en 2 baldas distintas. En otras palabras, cada balda tiene que tener 1 solo tipo de recurso, y todas las baldas deben tener recursos distintos.



Puedes mover libremente los recursos entre las baldas durante tu turno *(siguiendo las reglas del Almacén)*.

Puedes descartar cualquier recurso que no puedas o no quieras almacenar, pero los demás jugadores reciben 1 punto de Fe por cada recurso que descartes.



En esta situación, solo puedes obtener 1 Moneda o 1 Sirviente más (si desplazas la Moneda a la balda superior). También puedes obtener puntos de Fe.

Si obtuvieras más recursos, el resto de jugadores recibirá 1 punto de Fe por cada recurso que no puedas almacenar.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Comprar una carta de Desarrollo

Puedes comprar 1 de las cartas de Desarrollo que se muestran en la cuadrícula.

El coste de cada carta aparece en la parte superior de la misma. Puedes pagarlo usando recursos de cualquier balda de tu Almacén Y/O de tu Caja Fuerte *(ver siguiente página)*. Devuelve a la reserva de recursos los que hayas usado para pagar y coloca la carta en uno de los tres espacios de tu tablero de jugador.

Hay 3 niveles de cartas de Desarrollo. Una carta de nivel I puede colocarse en cualquiera de los espacios vacíos de tu tablero. Una carta de nivel II tiene que colocarse sobre una de nivel I *(sin importar el color)*. Una carta de nivel III solo puede colocarse sobre una carta de nivel II *(sin importar el color)*.

Coloca las cartas de nivel II y III ligeramente escalonadas, de manera que veas cuántas cartas de cada color has comprado.







¡ATENCIÓN! Cuando compres la última carta de un mazo, ese tipo concreto de carta y de nivel ya no estará disponible el resto de la partida. En otras palabras, no rellenes el hueco vacío de la cuadrícula.

En la situación que se muestra, tienes los recursos necesarios para comprar las cartas resaltadas.

Puedes comprar la carta azul de Nivel I señalada y colocarla en uno de los espacios libres de tu tablero O BIEN puedes comprar la carta verde de Nivel II señalada y colocarla sobre la carta de Nivel I que ya tienes en tu tablero.

Sin embargo, no puedes comprar la carta azul de Nivel III señalada (incluso aunque tengas los recursos necesarios) porque no tienes una carta de Nivel II sobre tu tablero.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Activar la producción

Puedes activar los poderes de producción que quieras de entre los visibles en tu tablero de jugador.

Cada carta de Desarrollo tiene un poder de producción ilustrado en la parte central *(dentro del libro abierto)*. Además, cada tablero de jugador tiene un poder de producción básico que aparece ilustrado en el espacio más pequeño a la izquierda *(dentro del pergamino)*.

Cuando activas la producción, puedes pagar los recursos que aparecen a la izquierda para obtener los recursos que aparecen a la derecha, en cada uno de los poderes de producción visibles. Por ello, cuando compres cartas nuevas, tienes que escoger cuidadosamente qué cartas vas a tapar, ya que solo las cartas visibles pueden ser activadas durante la producción. El poder de producción básico te permite pagar 2 recursos de cualquier tipo *(incluso 2 recursos diferentes, pero no puntos de Fe)* para recibir 1 recurso de tu elección *(excepto puntos de Fe)*. No puedes pagar con/obtener puntos de Fe.

Coloca los recursos obtenidos al producir en la Caja Fuerte de tu tablero de jugador *(exceptuando los puntos de Fe, que se marcan en la Vía de Fe)*. La Caja Fuerte es una balda especial sin restricciones: aquí puedes almacenar juntos todos los recursos de cualquier tipo que quieras.

Si la reserva se queda sin recursos, usa las losetas «3x». Si tienes 3 recursos del mismo tipo en tu Caja Fuerte, coge una loseta «3x» y colócala en tu Caja Fuerte. Pon uno de esos recursos sobre la loseta y devuelve los otros dos a la reserva de recursos.

Puedes activar cada poder de producción visible de tu tablero de jugador **solo 1 vez por turno**. Los poderes de producción se activan todos a la vez. De hecho, **no puedes usar los recursos obtenidos de un poder de producción para activar otro poder de producción.** Es decir, antes de activar todos los poderes de producción debes tener todos los recursos que debas pagar. Puedes decidir no activar un poder de producción si no quieres pagar los recursos que requiere. Puedes seleccionar los recursos que quieras usar para pagar de cualquier balda de tu Almacén o de tu Caja Fuerte.

Las flechas en tu tablero personal son un recordatorio del ciclo de los recursos durante la producción. Coge los recursos de tus baldas y/o de tu Caja Fuerte; colócalos sobre las cartas que quieras activar; devuélvelos a la reserva y coge los recursos producidos por las cartas que han sido activadas; coloca los recursos obtenidos en la Caja Fuerte.

¡ATENCIÓN! No puedes mover recursos de tu Almacén a tu Caja Fuerte o viceversa. La única forma de almacenar recursos en tu Caja Fuerte es a través de la producción.





En la situación de la imagen número 1, tienes los recursos necesarios para activar el poder de producción de todas tus cartas (cogiéndolos de las baldas de tu Almacén y de la Caja Fuerte).

Decides activar todas las cartas (también podrías usar el poder de producción de tu tablero para transformar las 2 Piedras restantes en un recurso de tu elección).

El resultado de la producción aparece ilustrado en la imagen 2. Obtienes los recursos indicados en tu Caja Fuerte y también avanzas tu marcador de Fe 1 casilla.

Si es necesario, puedes cambiar 6 Piedras de tu Caja Fuerte: coge 2 losetas «3x», coloca 1 Piedra sobre cada loseta y devuelve 4 Piedras a la reserva de recursos.



www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

El Informe del Vaticano

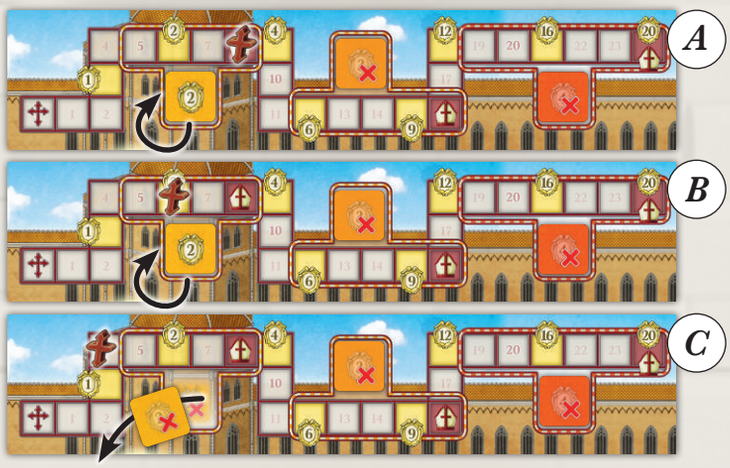
Hay 3 secciones de Informe del Vaticano en la Vía de Fe *(las casillas dentro del marco conectadas a cada loseta de Favor del Papa)*. Al final de cada sección del Informe del Vaticano, hay 1 casilla del Papa *(la casilla indicada por el símbolo del Papa)*.

Cuando un marcador de Fe llega *(o supera)* **una casilla del Papa, se realiza un Informe del Vaticano.**

Todos los jugadores comprueban a la vez su marcador de Fe. Si tu marcador está en una casilla *(o la ha superado)* de la sección del Informe del Vaticano activo *(el que está vinculado a la casilla del Papa a la que se acaba de llegar)*, pon bocarriba la loseta de Favor del Papa de esa sección. Si tu marcador de Fe está antes de la sección del Informe del Vaticano activa, descarta la loseta de Favor del Papa de esa sección.

Cada sección se activa 1 sola vez durante la partida.

Al final de la partida, obtendrás Puntos de Victoria por las losetas de Favor del Papa que estén bocarriba.



En este ejemplo, el jugador A ha llegado a la primera casilla del Papa y activa el primer Informe del Vaticano. Los jugadores A y B ponen bocarriba la loseta de Favor del Papa de sus tableros. El jugador C descarta la loseta de su tablero de jugador.

Acciones de Líder

Durante tu turno, además de las acciones normales, **puedes realizar las siguientes acciones de Líder**:

- Descartar un Líder: Puedes descartar 1 carta de Líder de tu mano para obtener 1 punto de Fe.
- Jugar un Líder: Si cumples los requisitos de una carta de Líder de tu mano, puedes jugarla, colocándola bocarriba junto a tu tablero de jugador. Te dará una habilidad especial durante el resto de la partida. Más adelante encontrarás una descripción detallada de las habilidades especiales de los Líderes.

Puedes realizar ambas acciones de Líder durante el mismo turno, o la misma acción de Líder 2 veces en el mismo turno *(por ejemplo, descartar 2 Líderes)*.

Los requisitos del Líder aparecen ilustrados en la parte superior izquierda de la carta. Pueden ser un número concreto de cartas de Desarrollo de un tipo o nivel específicos *(el número de puntos dentro de la bandera de color)* o un número concreto de recursos en tu suministro. Para cumplir los requisitos, simplemente tienes que tener los objetos requeridos: no tienes que pagar ni descartarlos.

De cara a los requisitos, cuenta todas tus cartas de Desarrollo, incluso las tapadas.



Habilidades especiales de los Líderes

Hay 4 tipos de habilidades especiales:



Al comprar una carta de Desarrollo, obtienes un descuento en el coste del recurso indicado *(si el coste de la carta que compres incluye ese recurso)*.



Al obtener recursos del Mercado, cada bola blanca en la columna/fila elegida te da el recurso indicado. Si juegas 2 Líderes con esta habilidad y solo hay 1 bola blanca en la columna/fila elegida, debes elegir qué recurso obtienes *(de entre aquellos que te otorgan los Líderes)*, ya que no puedes obtener 2 recursos de 1 única bola blanca.



Esta habilidad te otorga una balda adicional con 2 huecos para recursos. Esta balda especial puede almacenar solamente los recursos indicados.



Esta habilidad te otorga un poder de producción adicional. Al activar la producción, puedes usar este poder como de costumbre. Recibes 1 recurso a tu elección y 1 punto de Fe.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Fin de la partida

El turno final comienza **cuando un jugador llegue a la última casilla de su Vía de Fe** *(activando el último Informe del Vaticano)* o **cuando un jugador adquiera su 7.ª carta de Desarrollo.** El resto de jugadores hará su último turno, siguiendo hasta llegar al jugador situado a la derecha del primero *(el jugador con el Tintero)*. Una vez concluido su turno, la partida acaba y los jugadores calculan cuántos Puntos de Victoria *(PV)* tienen:

- Cada carta de Desarrollo que tengas en tu tablero de jugador, esté tapada o no, te otorga el número de PV que indique.
- El marcador de Fe te otorga PV dependiendo de la casilla en la que se encuentre. Si tu marcador de Fe ha llegado o ha superado una casilla que otorga PV *(las casillas amarillas)*, obtienes ese número de PV.
- Las losetas de Favor del Papa en tu tablero de jugador te otorgan el número de PV que indican.
- Cada carta de Líder que hayas jugado te otorga el número de PV que indica.
- Cada conjunto de 5 recursos de cualquier tipo que tengas en tu suministro *(Almacén, Caja Fuerte, baldas especiales del Líder)* te otorga 1 PV *(suma el número total de recursos que te queden y divide el total entre 5, redondeando hacia abajo)*.

El jugador con mayor número de PV es el ganador. En caso de empate, gana el jugador con mayor cantidad de recursos en su suministro.





En esta situación, obtendrías 31 PV por tus cartas de Desarrollo, 5 PV por tus losetas de Favor del Papa activadas, 9 PV por tu posición en la Vía de Fe, 5 PV por tus cartas de Líder, y 2 PV por tus 12 recursos restantes.

Modo solitario

Si quieres retar al mismísimo Lorenzo «el Magnífico», puedes jugar en solitario a Maestros del Renacimiento. Para ello, añade las siguientes reglas a las del juego base.

Preparación

- Prepara la partida según las instrucciones generales. Tú serás el primer jugador.
- Coloca la ficha de Cruz Negra en la primera casilla de tu Vía de Fe *(junto a tu marcador de Fe)*.
- Baraja las fichas del modo solitario, haz una pila y colócala bocabajo sobre la mesa.

Partida

Después de cada turno, debes revelar la primera ficha del modo solitario de la pila y aplicar su efecto.



Descarta 2 cartas de Desarrollo del tipo indicado de la fila inferior de la cuadrícula, del nivel más bajo al más alto *(si no quedan cartas de Nivel I, debes descartar las cartas de Nivel II, y así sucesivamente)*.



Avanza la ficha de Cruz Negra 2 casillas.



Avanza la ficha de Cruz Negra 1 casilla. A continuación, baraja todas las fichas del modo solitario y haz una pila nueva.

La ficha de Cruz Negra representa el marcador de Fe de Lorenzo «el Magnífico». Puede activar un Informe del Vaticano igual que un marcador de Fe normal. Durante el Informe del Vaticano *(sin importar si ha sido activado por tu marcador de Fe o por la ficha de Cruz Negra)*, sigue las reglas normales para activar o descartar tus losetas de Favor del Papa.

Fin de la partida

Una partida individual puede acabar de tres formas diferentes.

- Si un tipo de carta de Desarrollo ya no está disponible en la cuadrícula *(se ha comprado o descartado una columna completa de cartas)*, la partida acaba y pierdes.
- Si la ficha de Cruz Negra llega a la casilla final de tu Vía de Fe antes que tu marcador de Fe, acaba la partida y pierdes.
- Si tu marcador de Fe llega a la casilla final de la Vía de Fe *(después del último Informe del Vaticano)* o si compras tu 7.ª carta de Desarrollo, acaba la partida ¡igualmas! Suma tus Puntos de Victoria. ¿Cual será tu mejor puntuación?

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com