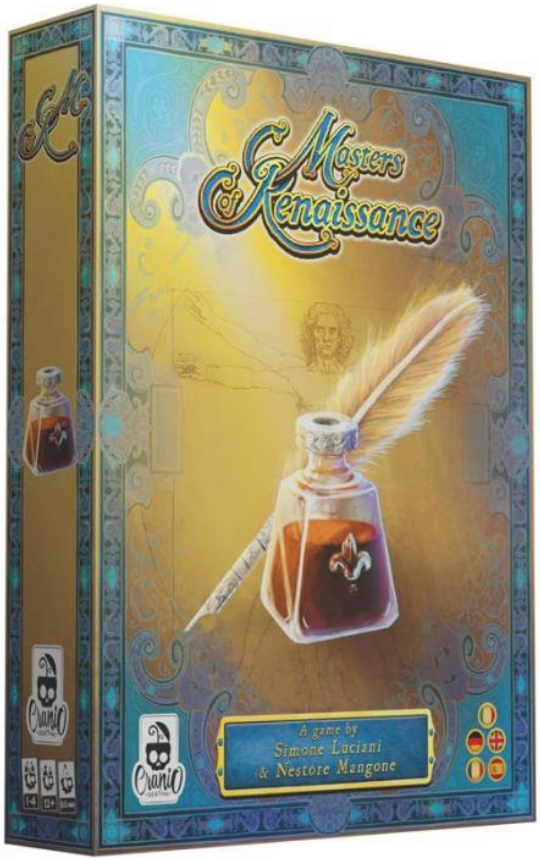
Maestri del Rinascimento:

Lorenzo Il Magnifico



Un gioco di strategia per famiglie

per 1-4 giocatori

nell'acclamato mondo

di Lorenzo il Magnifico

Regolamento

In Maestri del Rinascimento, sei un importante cittadino di Firenze e il tuo obiettivo è aumentare la tua fama e il tuo prestigio. Prendi risorse dal mercato e usale per acquistare nuove carte. Espandi il tuo potere sia in città che nei territori circostanti! Ogni carta ti garantisce un potere di produzione che trasforma le risorse affinché tu possa conservarle nella tua cassaforte. Cerca di sfruttare le abilità dei leader a tuo vantaggio e non dimenticare di mostrare la tua devozione al Papa!

Maestri del Rinascimento è un gioco dalle regole semplici che offre profonde scelte strategiche di selezione delle azioni e di costruzione del proprio motore di gioco (engine building).

Componenti

* 1 Plancia Mercato
* 4 Plancie Personali
* 13 Biglie Mercato (4 bianche, 2 blu, 2 grigie, 2 gialle, 2 viola, 1 rossa)
* 1 Tabellone Mercato
* 7 Tasselli Azione Solo
* 12 Tasselli Favore del Papa
* 48 Carte Sviluppo (4 tipi divisi in 3 livelli)

* 16 Carte Leader

* 1 Riserva Risorse

* 4 Segnalini Fede

* 64 Risorse (16 monete, 16 pietre, 16 servitori e 16 scudi)

* 1 Segnalino Croce Nera

* 6 Tasselli "3x"

* 1 Calamaio (Segnalino Primo Giocatore)

Game Design: Simone Luciani e Nestore Mangone

Illustrazioni e Grafica: Klemens Franz, atelier198

Revisione Regolamento: Andrea Kattnig, atelier198

Editore: Giuliano Acquati

Ringraziamenti Speciali

Nestore Mangone desidera ringraziare Walter, Tommaso, Virginio, Gabriele, Flaminia, Marco e Marilena.

Simone Luciani desidera ringraziare Samantha, Francesco, Ido, Andrea, Michele, Paolo, Martina, Giacomo, Enrico Sauro e i Rolling Gamers.

Preparazione (Setup)

* Posiziona la Riserva Risorse sul tavolo. Dividi le risorse e metti ciascun tipo in uno scomparto separato della riserva. Posiziona i tasselli "x3" accanto alla Riserva Risorse.

* Dividi le Carte Sviluppo in base al loro dorso in modo da creare 12 mazzi separati da 4 carte ciascuno. Mescola ciascun mazzo separatamente e posizionalo a faccia in su sul tavolo per creare una griglia di quattro

colonne. Ogni colonna deve corrispondere a un tipo di carta. Posiziona le carte di livello I in basso e le carte di livello III in alto.

* Posiziona il Tabellone Mercato sul tavolo e inserisci la Plancia Mercato nello spazio vuoto corrispondente all'interno del tabellone, come illustrato.

* Posiziona casualmente 12 Biglie Mercato sulla Plancia Mercato e la biglia rimanente nell'angolo in alto a destra dello scivolo, come illustrato.

* Mescola le Carte Leader e crea un mazzo. Posizionalo a faccia in giù sul tavolo.

* Riponi i tasselli Azione Solo e il segnalino Croce Nera nella scatola: verranno utilizzati solo nella modalità Solo.

Preparazione dei Giocatori

Ogni giocatore prende:

* 1 Plancia Personale e la posiziona davanti a sé.

* 3 Tasselli Favore del Papa e li posiziona sugli spazi corrispondenti del Tracciato della Fede, mostrando il lato "non attivo" (quello con la X rossa) verso l'alto.

* 1 Segnalino Fede e lo posiziona sullo spazio "0" del Tracciato della Fede.

ATTENZIONE! Le seguenti "Regole di Preparazione Aggiuntive" richiedono di prendere decisioni importanti. Si prega di leggere attentamente l'intero regolamento per comprendere meglio il funzionamento del gioco.

Regole Aggiuntive di Preparazione

* Ogni giocatore pesca 4 Carte Leader dal mazzo e ne sceglie 2 da tenere, scartando le altre. Tieni le carte in mano, senza mostrarle agli altri giocatori. Puoi riporre tutte le altre Carte Leader nella scatola.

* Scegliete casualmente il primo giocatore. Il primo giocatore riceve il Calamaio.

* Seguendo l'ordine di turno, tutti gli altri giocatori prendono un numero iniziale di risorse a loro scelta e ricevono un numero di Punti Fede secondo il seguente schema:

Giocatore	Risorse a scelta	Punti Fede
1°	0	0
2°	1	0
3°	1	1
4°	2	1

Metti le risorse scelte nei depositi del tuo Magazzino e registra i Punti Fede sul tuo Tracciato della Fede, seguendo le regole della pagina successiva.

Come si gioca

I giocatori giocano a turni, uno dopo l'altro in senso orario, a partire dal primo giocatore.

Durante il tuo turno, devi scegliere ed eseguire una delle seguenti azioni:

* Prendere Risorse dal Mercato
* Acquistare una Carta Sviluppo
* Attivare la Produzione

Il tuo turno termina quando l'azione è stata completata.

1. Prendere Risorse dal Mercato

Scegli una colonna o una riga di biglie nel Mercato e prendi tutte le risorse indicate nella colonna o riga scelta. Ogni Biglia Mercato indica una risorsa:

* Grigia: Pietra
* Viola: Servitore
* Rossa: Punto Fede
* Blu: Scudo
* Gialla: Moneta
* Bianca: Nessuna risorsa (a meno che non sia modificata dalle abilità dei Leader)

Dopo aver preso le risorse, devi prendere la biglia che si trova sullo scivolo nell'angolo in alto a destra del Mercato e inserirla nella colonna/riga che hai scelto, seguendo le frecce. Così facendo, spingerai la colonna/riga facendo uscire la biglia opposta, che andrà a posizionarsi sullo scivolo del Mercato.

Regole dei Depositi:

* Devi posizionare le risorse prese dal Mercato nel Magazzino della tua Plancia Personale (ad eccezione dei Punti Fede, che vengono registrati sul Tracciato della Fede). Il Magazzino è diviso in tre depositi rispettivamente da 1, 2 e 3 spazi.
* Puoi posizionare un solo tipo di risorsa in un singolo deposito. Non puoi posizionare lo stesso tipo di risorsa in due depositi diversi. In altre parole,

ogni deposito deve contenere lo stesso tipo di risorsa e tutti i depositi devono contenere risorse diverse.

* Puoi spostare le risorse nei tuoi depositi in qualsiasi momento durante il tuo turno (rispettando le regole dei depositi).

* Puoi scartare qualsiasi risorsa che non puoi o non vuoi conservare, ma tutti gli altri giocatori riceveranno 1 Punto Fede per ogni risorsa scartata.

Punti Fede: La fede è una risorsa speciale. Quando ricevi un Punto Fede, sposta il tuo Segnalino Fede avanti di 1 spazio sul Tracciato della Fede della tua Plancia Personale.

2. Acquistare una Carta Sviluppo

Puoi acquistare una delle Carte Sviluppo mostrate sulla griglia.

Il costo di ciascuna carta è illustrato nella parte superiore della carta stessa. Il costo può essere pagato utilizzando risorse provenienti da qualsiasi deposito del Magazzino E/O dalla Cassaforte. Rimetti le risorse utilizzate nella Riserva Risorse. Posiziona la carta in uno dei 3 spazi della tua Plancia Personale.

Ci sono tre livelli di Carte Sviluppo:

* Una carta di livello I può essere posizionata in qualsiasi spazio vuoto della plancia.

* Una carta di livello II deve essere posizionata sopra una carta di livello I (di qualsiasi colore).

* Una carta di livello III deve essere posizionata solo sopra una carta di livello II (di qualsiasi colore).

Posiziona le carte di livello II e III leggermente sfalsate, in modo da poter vedere quante carte di ciascun colore hai acquistato.
ATTENZIONE! Quando acquisti l'ultima carta da un mazzo, quel determinato tipo e livello di carta non sarà più disponibile nel gioco. In altre parole, non riempire lo spazio vuoto nella griglia.

3. Attivare la Produzione

Puoi attivare i poteri di produzione che desideri tra quelli visibili sulla tua Plancia Personale.
Ogni Carta Sviluppo ha un potere di produzione illustrato nella parte centrale (all'interno del libro aperto). Inoltre, ogni Plancia Personale possiede un potere di produzione base illustrato nello spazio più piccolo a sinistra (all'interno della pergamena).
Quando attivi la produzione, puoi pagare le risorse illustrate a sinistra per ricevere le risorse illustrate a destra per ciascuno dei tuoi poteri di produzione visibili. Pertanto, devi scegliere con cura quali carte coprire quando ne acquisti di nuove, poiché solo le carte visibili possono essere attivate durante la produzione. Il potere di produzione base ti permette di pagare 2 risorse di qualsiasi tipo (anche 2 risorse diverse) per ricevere 1 risorsa a tua scelta.
Posiziona le risorse ricevute dalla produzione nella Cassaforte della tua Plancia Personale (ad eccezione dei Punti Fede, che vengono registrati sul Tracciato della Fede). La Cassaforte è un deposito speciale senza restrizioni: lì puoi conservare qualsiasi quantità e tipo di risorsa insieme.

Se la riserva generale esaurisce le risorse, usa i tasselli "3x". Se hai 3 risorse dello stesso tipo nella tua Cassaforte, prendi un tassello "3x", posizionalo nella Cassaforte, metti una di quelle risorse sul tassello e rimetti le altre nella Riserva Risorse.

Quando esegui questa azione, puoi attivare ciascun potere di produzione visibile sulla tua Plancia Personale solo una volta. I poteri di produzione vengono attivati tutti contemporaneamente. Infatti, non puoi usare le risorse ricevute da un potere di produzione per attivarne un altro. In altre parole, devi possedere tutte le risorse che intendi pagare prima di attivare i poteri di produzione. Se vuoi, puoi decidere di non attivare un potere di produzione se non desideri pagare le risorse richieste.

Puoi prelevare le risorse da pagare da qualsiasi deposito del Magazzino o dalla Cassaforte.

ATTENZIONE! Non puoi mai spostare risorse dai depositi del Magazzino alla Cassaforte e viceversa. L'unico modo per conservare risorse nella Cassaforte è attraverso l'azione di Produzione!

Il Rapporto Vaticano

Sul Tracciato della Fede sono presenti tre sezioni Rapporto Vaticano (gli spazi all'interno della cornice collegati a ciascun tassello Favore del Papa). Alla fine di ogni sezione Rapporto Vaticano, c'è uno Spazio Papa (lo spazio indicato dal simbolo del Papa).

Quando un Segnalino Fede raggiunge (o supera) uno Spazio Papa, si verifica un Rapporto Vaticano.

Tutti i giocatori controllano contemporaneamente il proprio Tracciato della Fede:

* Se il tuo Segnalino Fede si trova su uno spazio all'interno (o oltre) la sezione del Rapporto Vaticano attiva, gira il tassello Favore del Papa di quella sezione a faccia in su.

* Se il tuo Segnalino Fede si trova prima della sezione del Rapporto Vaticano attiva, scarta il tassello Favore del Papa di quella sezione.

Ciascuna sezione si attiva una sola volta durante la partita. Alla fine del gioco, otterrai Punti Vittoria per tutti i tuoi tasselli Favore del Papa girati a faccia in su.

Azioni Leader

Durante il tuo turno, oltre all'azione normale, puoi eseguire un'Azione Leader:

* Scartare un Leader: puoi scartare una Carta Leader dalla tua mano per ricevere 1 Punto Fede.

* Giocare un Leader: Se soddisfi i requisiti di una Carta Leader nella tua mano, puoi giocare quella carta posizionandola a faccia in su accanto alla tua Plancia Personale. Ti fornirà un'abilità speciale per il resto della partita.

Puoi eseguire entrambe le azioni nello stesso turno, oppure la stessa azione due volte nello stesso turno.

I requisiti del Leader sono illustrati nella parte in alto a sinistra della carta. Possono consistere in un numero specifico di Carte Sviluppo di un certo tipo o livello, oppure in un numero specifico di risorse nella tua riserva. Per

soddisfare i requisiti è sufficiente possedere gli elementi richiesti: non devi pagarli né scartarli. Ai fini dei requisiti, conta tutte le tue Carte Sviluppo, anche quelle coperte.

Abilità Speciali dei Leader

Esistono 4 diversi tipi di abilità speciali:

* Sconto: Quando acquisti una Carta Sviluppo, puoi pagarne il costo con uno sconto della risorsa indicata.
* Deposito Extra: Questa abilità ti fornisce un deposito speciale extra da 2 spazi per la risorsa indicata.
* Conversione Mercato: Quando prendi risorse dal Mercato, ogni biglia bianca nella colonna/riga scelta ti dà la risorsa indicata. Se giochi due Leader con questa abilità, devi scegliere quale risorsa prendere per ciascuna biglia bianca.
* Produzione Aggiuntiva: Questa abilità ti fornisce un potere di produzione aggiuntivo (fornisce 1 risorsa a scelta e 1 Punto Fede).

Fine della Partita

La partita può terminare in due modi diversi. La fine della partita si attiva quando:

* Un giocatore raggiunge l'ultimo spazio del proprio Tracciato della Fede (attivando l'ultimo Rapporto Vaticano); OPPURE
* Un giocatore acquista la sua 7ª Carta Sviluppo.

Tutti gli altri giocatori, fino a quello seduto alla destra del primo giocatore (il giocatore con il Calamaio), giocheranno il loro ultimo turno. Dopodiché

la partita termina e i giocatori calcolano i Punti Vittoria (PV) totali ottenuti dalle seguenti fonti:

* Carte Sviluppo: Ogni carta sulla tua plancia (visibile o coperta) dà i PV indicati.
* Tracciato della Fede: Dà PV in base alla posizione finale del tuo Segnalino Fede.
* Tasselli Favore del Papa: I tasselli attivati sulla tua plancia danno i PV indicati.
* Carte Leader: Ogni carta Leader giocata dà i PV indicati.
* Risorse Rimanenti: Ogni set di 5 risorse di qualsiasi tipo rimaste nella tua riserva dà 1 PV (somma tutte le risorse rimaste e dividi per 5, arrotondando per difetto).

Il giocatore che ottiene il maggior numero di PV è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di risorse rimanenti.

Modalità Solo

Se vuoi sfidare Lorenzo il Magnifico in persona, puoi giocare a Maestri del Rinascimento in solitario con le seguenti regole aggiuntive.

Preparazione Solo

* Prepara il gioco come di consueto. Impostati come primo giocatore.
* Posiziona il segnalino Croce Nera sul primo spazio del tuo Tracciato della Fede (insieme al tuo Segnalino Fede).
* Mescola i tasselli Azione Solo, crea una pila e posizionala a faccia in giù sul tavolo.

Svolgimento del Gioco

Dopo ogni tuo turno, devi rivelare il primo tassello Azione Solo della pila e applicare l'effetto illustrato:

* Scarta 2 Carte Sviluppo del tipo indicato dal fondo della griglia, dal livello più basso al più alto.
* Avanza la Croce Nera di 2 spazi.
* Avanza la Croce Nera di 1 spazio, poi mescola tutti i tasselli Azione Solo e crea una nuova pila.

Il segnalino Croce Nera rappresenta il Segnalino Fede di Lorenzo il Magnifico e può attivare i Rapporti Vaticani.

Fine della Partita Solo

Una partita in solitario può terminare in tre modi:

* Se un tipo di Carta Sviluppo non è più disponibile nella griglia, la partita termina immediatamente: hai perso.
* Se la Croce Nera raggiunge l'ultimo spazio del Tracciato della Fede prima di te, la partita termina immediatamente: hai perso.
* Se il tuo Segnalino Fede raggiunge l'ultimo spazio del Tracciato della Fede O se acquisti la tua 7ª Carta Sviluppo, la partita termina immediatamente: hai vinto e puoi calcolare il tuo punteggio finale!