

Maestri del Rinascimento

Un gioco strategico per tutti
da 1 a 4 sfidanti
nel rinomato mondo
di Lorenzo il Magnifico

Regolamento

In "Maestri del Rinascimento" siete illustri cittadini di Firenze in competizione per accrescere la vostra fama e il vostro potere. Raccogliete risorse al mercato e usatele per comprare nuove carte. Espandete i vostri possedimenti all'interno della città e nelle campagne così da aumentare le vostre forze produttive. Ogni carta vi fornisce, infatti, un potere di produzione per trasformare le risorse e immagazzinarle nel vostro forziero. Cercate di usare le abilità dei leader e non dimenticate di mostrare la vostra devozione al Papa!

Maestri del Rinascimento è un gioco dalle meccaniche semplici che offre profonde scelte strategiche nella selezione delle azioni e nella costruzione del motore di gioco.

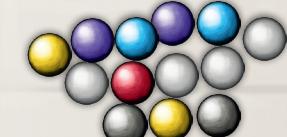
Componenti



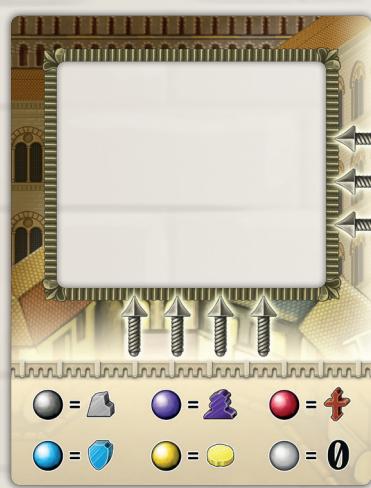
4 Plance Personali



1 Struttura Mercato



13 Biglie Mercato
(4 bianche, 2 blu, 2 grigie,
2 gialle, 2 viola, 1 rossa)



1 Plancia Mercato



48 Carte Sviluppo
(4 tipologie in 3 livelli)



16 Carte Leader



7 segnalini Azione



12 tessere Favore Papale



1 Riserva delle Risorse



4 Indicatori
Fede



6 tessere "3x"



1 segnalino Croce Nera



1 Calamaio



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

Autori: Simone Luciani e Nestore Mangone

Illustrazioni e Grafica: Klemens Franz, atelier198

Grafica del Regolamento: Andrea Kattnig, atelier198

Edizione a cura di: Giuliano Acquati



Ringraziamenti

Nestore Mangone ringrazia Walter, Tommaso, Virgino, Gabriele, Flaminia, Marco e Marilena. Simone Luciani ringrazia Samantha, Francesco, Ido, Andrea, Michele, Paolo, Martina, Giacomo, Enrico Sauro e i Rolling Gamers.

Preparazione

- 1** Piazzate la **Riserva delle Risorse** sul tavolo. Dividete le **Risorse** per tipo e piazzate ciascun tipo in uno scompartimento della Riserva. Piazzate le **tessere “3x”** accanto alla Riserva.
- 2** Dividete le **Carte Sviluppo** per tipologia (*colore*) e livello (*numero*) a seconda del loro retro e formate 12 mazzetti separati, ciascuno di 4 carte. Mescolate separatamente ciascun mazzetto e piazzateli a faccia in su sul tavolo creando una griglia di quattro colonne. Ogni colonna deve essere formata dalla stessa tipologia di carte. Piazzate le carte di livello I in basso e le carte di livello III in alto.

3 Piazzate la **Plancia Mercato** sul tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Inserite la **Struttura Mercato** nello spazio corrispondente al centro della Plancia, come mostrato qui sotto.

Piazzate casualmente 12 **Biglie Mercato** negli alloggi al centro della Struttura e piazzate la Biglia rimanente nello scivolo laterale della Struttura, come mostrato qui sotto.

4 Mescolate le **Carte Leader** tra di loro, formate un mazzo e piazzatelo a faccia in giù sul tavolo.

Rimettete nella scatola il **segnalino Croce Nera** e i **segnalini Azione**; vengono utilizzati solo nella partita in solitario (*vedi pag. 8*).

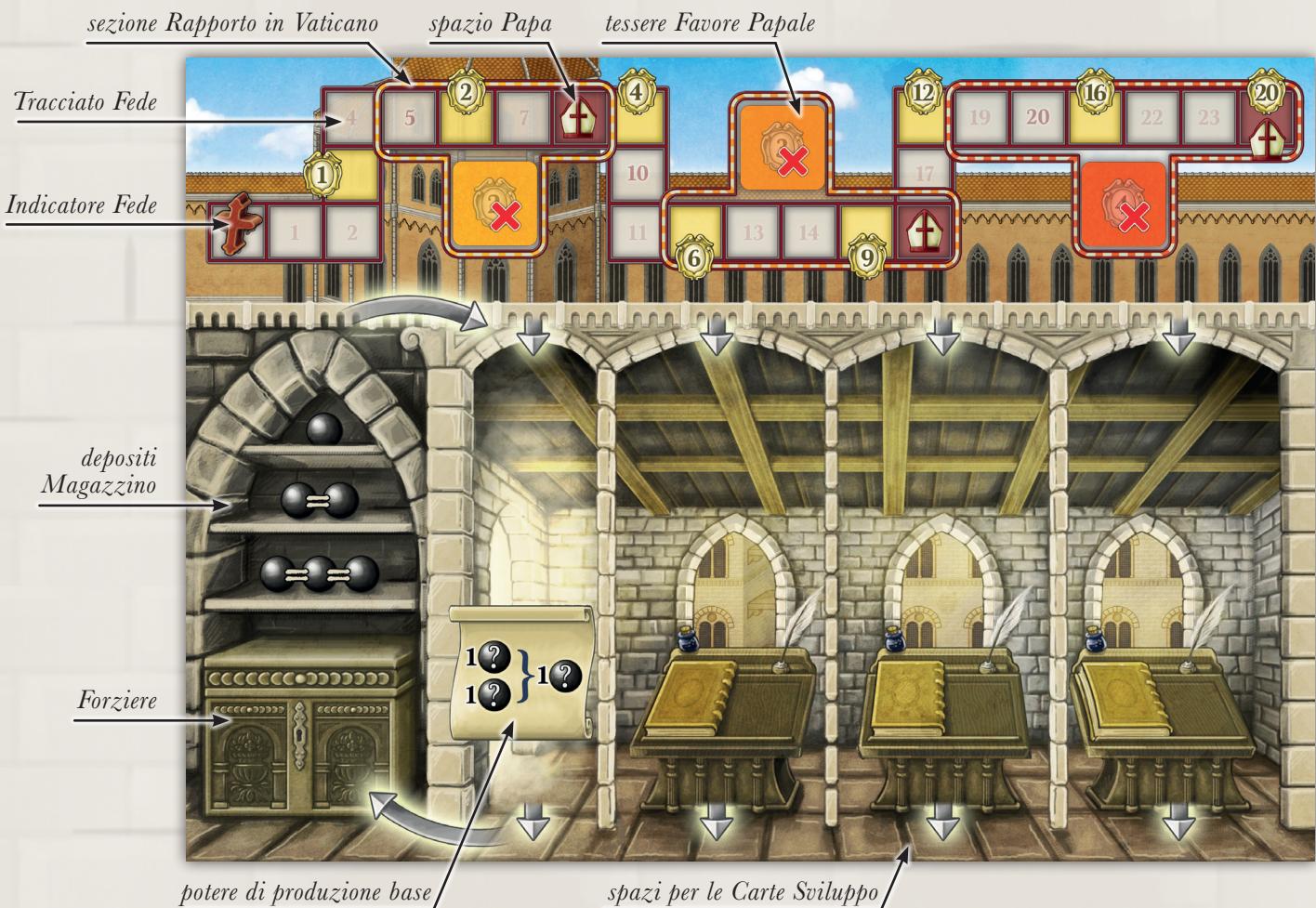


Preparazione dei giocatori

Ogni giocatore riceve:

- ➊ 1 **Plancia Personale** e la piazza di fronte a sé.
- ➋ 3 **tessere Favore Papale** diverse. Piazzatele negli spazi corrispondenti del Tracciato Fede, con il lato “non attivo” visibile (*quello con la X rossa*).
- ➌ 1 **Indicatore Fede**. Piazzatelo nel primo spazio del Tracciato Fede sulla vostra Plancia Personale.

ATTENZIONE! Prima di procedere con i punti seguenti della preparazione per i giocatori, vi invitiamo a leggere tutte le regole del gioco per comprenderne i meccanismi. Infatti, prima di iniziare a giocare, dovrete fare delle scelte che influiranno sulla vostra partita.



Prima di giocare

- ➊ Ogni giocatore pesca 4 **Carte Leader** dal mazzo e ne sceglie 2 da tenere in mano. Scartate le carte che non volete tenere. Tenete le carte in mano, senza rivelarle agli altri giocatori. Potete rimettere tutte le Carte Leader non utilizzate nella scatola.
- ➋ Scegliete casualmente il primo giocatore. Questi riceve il **Calamaio**. Tutti gli altri giocatori a turno in senso orario ricevono le risorse iniziali, secondo lo schema seguente.

Giocatore	Risorse a scelta	Punti Fede
1 ^{mo}	0	0
2 ^{do}	1	0
3 ^{zo}	1	1
4 ^{to}	2	1

Piazzate le risorse scelte nei depositi del vostro Magazzino e avanzate sul Tracciato Fede, secondo le regole di pagina seguente.

Il gioco

Il gioco è diviso in **turni** che si susseguono uno all'altro **in senso orario** a partire dal primo giocatore.

Durante il tuo turno, **devi** eseguire una a scelta tra le tre azioni possibili del gioco:

- ⦿ Prendere Risorse al Mercato
- ⦿ Comprare una Carta Sviluppo
- ⦿ Attivare la Produzione

Dopo aver eseguito l'azione, il turno termina.

Prendere Risorse al Mercato

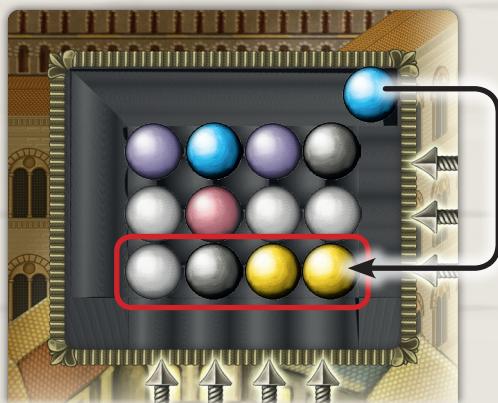
Scegli una riga o una colonna di Biglie nella Struttura del Mercato e ricevi tutte le Risorse presenti nella riga/colonna scelta.

Ogni Biglia rappresenta una Risorsa, come indicato dal seguente schema di riferimento.



Il Mercato è costituito dalle quattro colonne e tre righe formate dalle Biglie al centro della struttura; la Biglia rimanente viene posizionata nello scivolo laterale.

Dopo aver preso le Risorse, devi prendere la Biglia dallo scivolo e inserirla nella riga/colonna scelta, seguendo le frecce. Così facendo, le Biglie di quella riga/colonna si sposteranno fino a far uscire la Biglia opposta a quella inserita fuori dal Mercato.



Scegli la riga evidenziata. Ricevi 1 pietra per la biglia grigia e 2 monete per le due biglie gialle; non ricevi nulla per la biglia bianca.

Poi, devi usare la biglia blu fuori dal Mercato per spostare la riga scelta. La biglia bianca fuoriesce dal Mercato.

Punti Fede: La Fede è una Risorsa speciale. Quando ricevete un Punto Fede fate avanzare il vostro Indicatore Fede di uno spazio sul Tracciato Fede della vostra Plancia Personale.

I Depositi del Magazzino

Devi piazzare le Risorse prese al Mercato nei depositi del Magazzino della vostra Plancia Personale (ad eccezione dei Punti Fede che vengono registrati sul Tracciato Fede).

Il Magazzino è diviso in tre depositi di 1, 2, 3 spazi ciascuno (*il numero delle biglie disegnate in ciascun deposito*).

In un deposito potete piazzare solo una tipologia di Risorsa. Inoltre, non potete piazzare la stessa tipologia di Risorsa in due depositi differenti. In altre parole, ciascun deposito deve contenere la stessa tipologia di Risorsa e tutti i depositi devono contenere tipologie diverse di Risorsa.



Potete spostare come volete le Risorse nei vostri depositi durante il turno (*rispettando le regole dei depositi*).

Potete scartare ogni Risorsa che non potete piazzare nei vostri Depositi, ma se lo fate ogni altro giocatore riceve 1 Punto Fede per ogni Risorsa scartata.



In questa situazione, puoi ricevere nei tuoi depositi solo 1 moneta o 1 servitore (spostando la moneta nel deposito in alto). Puoi anche ricevere Punti Fede. Se prenderai più risorse, tutti gli altri giocatori riceveranno 1 Punto Fede per ogni Risorsa che non potrai piazzare.

Comprare una Carta Sviluppo

Puoi comprare una Carta Sviluppo visibile dalla griglia di carte disponibili sul tavolo.

Ogni carta ha un costo illustrato nella parte superiore. Il costo può essere pagato prendendo le Risorse da un qualsiasi deposito del Magazzino e/o dal Forziere (*vedi prossima pagina*). Rimettete le Risorse pagate nella Riserva delle Risorse e piazzate la Carta Sviluppo acquistata in uno dei tre spazi appositi sulla vostra Plancia Personale.

Ci sono tre livelli di Carte Sviluppo. Una carta di livello I può essere piazzata in qualsiasi spazio libero della Plancia. Una carta di livello II deve essere piazzata sopra una carta di livello I (*non importa il colore*). Una carta di livello III deve essere piazzata sopra una carta di livello II (*non importa il colore*). Piazzate le carte impilate sfalsandole leggermente di modo da vedere una piccola porzione della carta inferiore (*per ricordarvi la tipologia e quanti Punti Vittoria vale*).



ATTENZIONE! Quando viene comprata l'ultima carta di un mazzetto, quella specifica tipologia di carta di quello specifico livello non sarà più disponibile per il resto della partita. In altre parole non rimpiazzate lo spazio lasciato vuoto nella griglia.



In questa situazione, possiedi le risorse necessarie a comprare le carte indicate.

Potresti comprare la carta di livello I indicata e piazzarla in uno degli spazi liberi OPPURE potresti comprare la carta di livello II indicata e piazzarla sopra quella di livello I già presente sulla tua Plancia.

Non puoi comprare la carta di livello III indicata (anche se possiedi le risorse necessarie), poiché non possiedi una carta di livello II sopra la quale piazzarla.

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 della carta (*all'interno del libro*). In aggiunta, ogni Plancia Personale ha un potere di produzione base illustrato nel piccolo spazio a sinistra dello spazio per le carte (*nella pergamena*).

Quando attivate la produzione, potete pagare le Risorse illustrate a sinistra per ricevere le Risorse illustrate a destra per ogni potere di produzione visibile. Quindi decidete con attenzione quali carte coprire quando ne comprate di nuove, poiché solo le carte visibili saranno attivabili durante la produzione. Il potere di produzione base consente di pagare 2 Risorse qualsiasi (*anche diverse tra loro*) per ricevere 1 Risorsa a scelta.

Dovete piazzare le Risorse che ricevete come effetto dei poteri di produzione attivati nel Forziere. Il Forziere è un deposito illimitato che può contenere tutte le tipologie di Risorse insieme, in qualsiasi numero.

Se una Risorsa nella riserva generale si esaurisce, usate le tessere “3x”. Se avete 3 Risorse dello stesso tipo nel vostro Forziere, prendete una tessera “3x” e piazzatela nel Forziere, mettete sopra la tessera una di quelle Risorse e rimettete le altre due nella riserva generale.

Quando eseguite questa azione, potete attivare ogni potere di produzione visibile sulla vostra Plancia **solo una volta**. I poteri di produzione si attivano tutti contemporaneamente. Infatti, **non potete usare le Risorse ricevute con un potere di produzione per attivare un altro potere di produzione**. In altre parole, dovete avere tutte le Risorse necessarie per attivare tutti i poteri di produzione che volete attivare prima di effettuare l'azione. Se volete, potete decidere di non attivare un potere di produzione se non volete spendere le Risorse richieste. Potete prendere le Risorse da usare nella produzione da qualsiasi vostro deposito (*nel Magazzino*) o dal Forziere.

Le frecce sulla Plancia Personale ricordano il ciclo delle risorse durante la produzione. Prendete le risorse dai depositi e/o dal Forziere; piazzatele sopra i poteri che volete attivare; rimettettele nella riserva generale e piazzate le risorse prodotte dai poteri attivati nel Forziere, prendendole dalla riserva generale.

ATTENZIONE: Non potete spostare le risorse dai depositi del Magazzino al Forziere e viceversa. L'unico modo per mettere le risorse nel Forziere è attraverso la produzione!

Nella situazione illustrata nell'immagine 1, hai le risorse per attivare i poteri di produzione di tutte le tue carte (prendendo le risorse dal Magazzino e dal Forziere). Puoi decidere liberamente quali poteri attivare (potresti anche attivare il potere di produzione base sulla tua Plancia).

Se decidessi di attivare tutte le carte e non il potere base, il risultato della tua azione sarebbe quello illustrato nell'immagine 2.

Ricevi nel tuo Forziere le risorse indicate e muovi il tuo indicatore Fede di uno spazio sul Tracciato Fede.

Se necessario, puoi cambiare le 6 pietre nel tuo Forziere: prendi due tessere “3x”, metti una pietra su ciascuna tessera e rimetti 4 pietre nella riserva.



Rapporto in Vaticano

Quando un giocatore per primo raggiunge o oltrepassa con il proprio Indicatore Fede uno spazio Papa, avviene un Rapporto in Vaticano.

Tutti i giocatori simultaneamente controllano la propria devozione sul Tracciato Fede della propria Plancia.

Se il tuo Indicatore Fede si trova in uno spazio all'interno o più avanti della sezione Rapporto in Vaticano conteggiata (*quello relativo allo spazio papa raggiunto*), gira la tessera Favore Papale di quella sezione a faccia in su. Se il tuo Indicatore Fede si trova in uno spazio antecedente alla sezione conteggiata, togli la tessera Favore Papale da quella sezione e mettila da parte.

Alla fine della partita, otterrete Punti Vittoria per ogni tessera Favore Papale a faccia in su sulla vostra Plancia.



In questo esempio, il giocatore A ha raggiunto lo spazio Papa della prima sezione e ha attivato il Rapporto in Vaticano. I giocatori A e B girano a faccia in su la tessera Favore Papale relativa alla prima sezione. Il giocatore C deve scartarla dalla propria Plancia.

Azioni Leader

Durante il tuo turno, prima o dopo aver eseguito l'azione normale, puoi eseguire un'azione Leader.

- ➊ Scartare un Leader: Scarta una Carta Leader dalla tua mano per ricevere 1 Punto Fede.
- ➋ Giocare un Leader: Se soddisfi i requisiti di una Carta Leader nella tua mano, puoi giocare quel Leader piazzando la carta a faccia in su vicino alla tua Plancia. Il Leader fornisce un'abilità speciale per il resto della partita.

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

I requisiti delle Carte Leader sono illustrati nella parte in alto a sinistra. Possono essere uno specifico numero di Carte Sviluppo di una certa tipologia o un certo livello (*il numero di pallini nella bandiera*), oppure un numero specifico

di Risorse nei vostri depositi. Per soddisfare un requisito, devi semplicemente possedere gli elementi richiesti: non devi quindi pagarli o scartarli.

Per i requisiti contano tutte le carte in tuo possesso, anche quelle coperte.



Abilità Speciali dei Leader

Ci sono 4 tipologie diverse di abilità speciale:



Quando compri una Carta Sviluppo, puoi pagarne il costo con uno sconto della risorsa indicata (*se la carta che stai comprando ha quella risorsa come costo*).



Questa abilità fornisce un deposito speciale di 2 spazi. Quando prendi Risorse al Mercato, puoi piazzare qui solo le Risorse indicate. Puoi anche piazzare la stessa tipologia di risorsa in uno dei depositi base del Magazzino.



Quando ricevi Risorse al Mercato, ogni Biglia bianca presente nella riga/colonna scelta ti fornisce la risorsa indicata. Se giochi due Leader con questa abilità, quando prendi Risorse al Mercato, devi scegliere quale risorsa (*tra quelle fornite dai Leader*) prendere per ciascuna Biglia bianca (*non puoi quindi prendere entrambe le Risorse da una singola Biglia bianca*).



Questa abilità fornisce un potere di produzione aggiuntivo. Quando attivi la produzione, puoi liberamente attivare anche questo potere, secondo le regole normali. Riceverai una Risorsa a scelta e 1 Punto Fede.

Fine della partita

La partita può finire in due modi. **Quando un giocatore raggiunge l'ultimo spazio del Tracciato Fede** (attivando quindi il terzo Rapporto in Vaticano) OPPURE **quando un giocatore compra la sua settima Carta Sviluppo**, viene attivata la fine della partita. Tutti gli altri giocatori fino al giocatore seduto a destra del primo giocatore (*il giocatore con il Calamaio*) giocano il loro ultimo turno. La partita finisce e viene conteggiato il punteggio finale di ogni giocatore, sommando i Punti Vittoria (PV) ottenuti dai seguenti elementi:

- ⦿ Ogni Carta Sviluppo sulla vostra Plancia, non importa se visibile o coperta, fornisce i PV indicati.
- ⦿ Il Tracciato Fede fornisce PV in base alla posizione finale del vostro Indicatore Fede. Se il vostro indicatore si trova su uno spazio che fornisce PV, oppure lo ha superato, allora ottenete quel numero di PV.
- ⦿ Le tessere Favore Papale a faccia in su sulla vostra Plancia forniscono il numero indicato di PV.
- ⦿ Ogni Carta Leader giocata fornisce il numero indicato di PV.
- ⦿ Ogni 5 Risorse di qualsiasi tipo rimaste nella vostra riserva (*Magazzino, Forziere, depositi speciali dei Leader*) forniscono 1 PV. (*Sommate tutte le risorse che avete e dividete il totale per 5 arrotondando per difetto*).

Il giocatore con più PV è il vincitore della partita.

In caso di pareggio tra due o più giocatori, vince il giocatore (*tra quelli in parità*) con il maggior numero di risorse nella propria riserva.



In questa situazione finale, ottieni 31 PV per le Carte Sviluppo, 5 PV per le tessere Favore Papale, 9 PV per il Tracciato Fede, 5 PV per le Carte Leader, 2 PV per le risorse rimaste, per un totale di 52 Punti Vittoria.

Partita in solitario

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

Preparazione

- ⦿ Prepara la partita seguendo tutte le regole base. Sei il primo giocatore.
- ⦿ Piazza il segnalino Croce Nera sul primo spazio del tuo Tracciato Fede (*insieme al tuo Indicatore Fede*).
- ⦿ Mescola i segnalini Azione, forma una pila e piazzala a faccia in giù sul tavolo.

Il gioco

Dopo ogni turno, devi rivelare il primo segnalino Azione della pila e applicare l'effetto indicato.

-2 Scarta dalla griglia di carte disponibili le due Carte Sviluppo della tipologia indicata **-2** più in basso. Se non ci sono più carte di livello I, scarta quelle di livello II, e così via.

+2 Sposta la Croce Nera in avanti di due spazi.

+1 Sposta la Croce Nera in avanti di uno spazio. Poi, rimescola tutti i segnalini Azione e crea una nuova pila.

Il segnalino Croce Nera rappresenta l'indicatore Fede di Lorenzo il Magnifico. Anch'esso può attivare un Rapporto in Vaticano, come se fosse un indicatore normale. Durante il Rapporto in Vaticano (*non importa se attivato dal tuo indicatore o dal segnalino Croce Nera*), segui le regole base per attivare o scartare le tessere Favore Papale.

Fine della partita

Una partita in solitario può finire in tre modi.

- ⦿ Se tutte le Carte Sviluppo di una certa tipologia non sono più disponibili sul tavolo (*una colonna completa di carte non è più presente*), la partita termina immediatamente. Hai perso.
- ⦿ Se la Croce Nera raggiunge lo spazio finale del Tracciato Fede prima del tuo Indicatore Fede, la partita termina immediatamente. Hai perso.
- ⦿ Se il tuo Indicatore Fede raggiunge lo spazio finale del Tracciato Fede OPPURE se compri la tua settima Carta Sviluppo, la partita termina immediatamente (*eventualmente dopo l'ultimo Rapporto in Vaticano*). Hai vinto la partita e puoi calcolare il tuo punteggio finale seguendo le regole base. Quale sarà il tuo record?