



# Lorenzo

il Magnifico

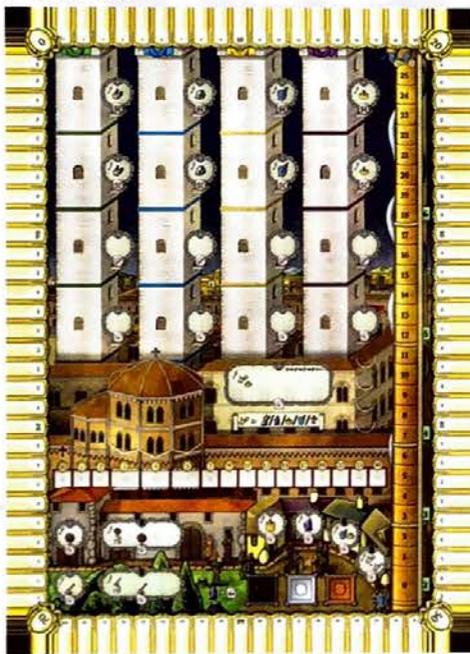
## Reglamento

En Lorenzo il Magnifico, cada jugador dirige una familia noble en la Florencia del Renacimiento. Deberás acumular fama y prestigio para ganar más puntos de victoria que los demás. Para ello, enviarás a miembros de tu familia a diversas áreas de la ciudad para cumplir diferentes objetivos. En algunos lugares podrán conseguir valiosos recursos y, en otros, cartas de desarrollo que representan nuevos territorios, edificios patrocinados, personajes influenciados o empresas alentadas. Los familiares no son siempre los mismos: al principio de cada ronda se lanzarán 3 dados para determinar su valor. Elige cuidadosamente dónde envías a los familiares con mayor valor...

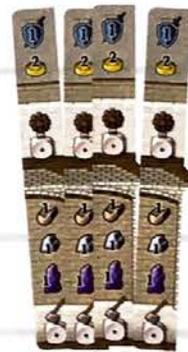
Hay múltiples maneras de ganar puntos de victoria, pero hay que vigilar las relaciones con la Iglesia. El juego está dividido en tres periodos, cada uno formado por dos rondas. Al final de cada periodo, los jugadores deberán demostrar su fe, y aquellos que no hayan rezado con suficiente fervor sufrirán duras penalizaciones. Después de 6 rondas se calcula la puntuación final y el jugador con más puntos de victoria será el ganador.

### Componentes

1 Tablero



4 Tableros personales



4 Losetas de bonos personales



Monedas (1,5)



3 Dados (blanco, negro, naranja)



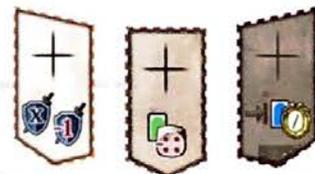
16 Familiares (Para cada jugador 3 peones de su color más 1 incoloro)



12 marcadores de excomunión (3 de cada color)



16 Discos de madera (4 de cada color)



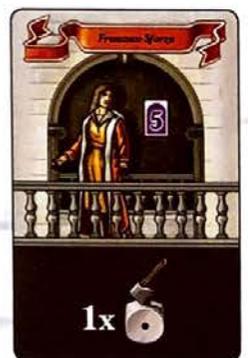
21 Losetas de excomunión

4 Hojas de pegatinas

Bolsitas de plástico

Reglamento

Guía de referencia rápida



20 cartas de líder

Recursos de madera:



Madera

(16 pequeños, 4 grandes)



Piedra

(16 pequeños, 4 grandes)



Sirvientes

(18 pequeños, 5 grandes)



4 losetas de modificación de tablero



96 Cartas de desarrollo (4 tipos divididos en 3 periodos)

Antes de la primera partida coloca las pegatinas sobre las piezas de familiar. Las pegatinas tienen el mismo color de fondo que las piezas. Coloca las pegatinas que representan cada dado (blanco, negro y naranja) en las piezas de color de cada set y la pegatina con el 0 en la pieza sin color.

## Despliegue

1 Coloca el tablero en el centro de la mesa.

2 Divide las cartas de desarrollo por tipo y periodo (*color y número en el reverso*). Baraja cada grupo de 8 cartas separadamente. Crea 4 mazos diferentes (*uno por cada color de carta*), colocando el periodo III en el fondo, el II en el medio y el I en la parte superior del mazo. Sitúa los mazos al lado del tablero cerca de la torre de su color.

3 Separa las losetas de excomunión por periodo (*número en el reverso*). Baraja cada grupo por separado. Elige al azar una loseta de cada uno y colócala en el espacio que le corresponde en el tablero (*devuelve las losetas sobrantes a la caja*).

4 Coloca los recursos y las monedas cerca del tablero formando la reserva general. Las piezas pequeñas representan 1 recurso y las grandes 5. Los recursos son ilimitados (*si te faltan piezas, usa cualquier método para llevar la cuenta de esos recursos extra*).

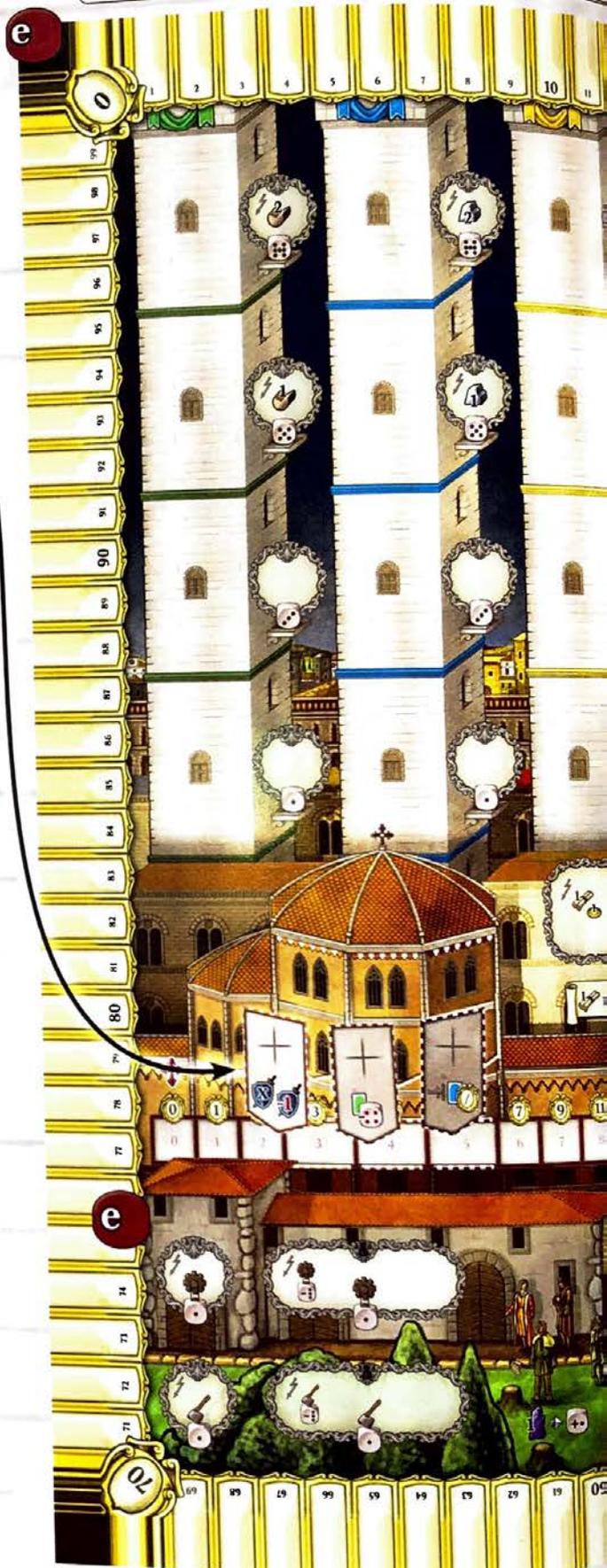


5 Sitúa los 3 dados cerca del tablero.



6 En una partida de 2 jugadores, coloca todas las losetas de modificación del tablero en los lugares apropiados (*con los símbolos*  *y* ).

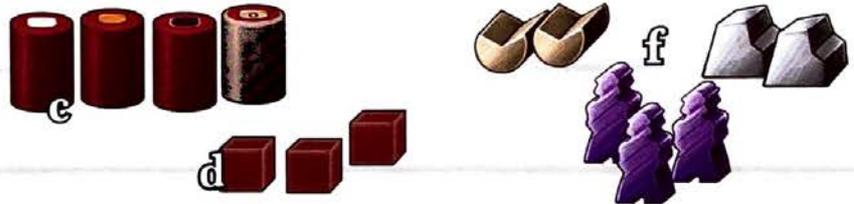
En una partida de 3 jugadores, coloca las dos losetas de modificación del tablero en los lugares apropiados (*con el símbolo* ).





**7** Cada jugador elige un color y recibe:

**a** Un tablero personal.

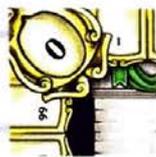


**b** Una loseta de bonos personales (en el juego básico, todos los jugadores usan esta cara)

**c** 3 familiares de su color más 1 incoloro con la pegatina de su color.

**d** 3 marcadores de excomunión de su color.

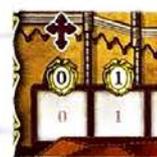
**e** 4 discos de su color. Coloca 1 disco en cada una de las casillas "0" del marcador de puntos de victoria, el marcador de puntos militares y el marcador de puntos de fe. Coloca el último disco en el marcador de orden de turno.



Marcador de puntos de victoria



Marcador de puntos militares



Marcador de puntos de fe



Marcador de orden de turno

**f** 2 maderas, 2 piedras y 3 sirvientes

**8** Elige el orden de turno al azar y coloca los discos en el marcador de orden de turno como corresponda.

**9** Sin importar el número de jugadores, el primer jugador recibe 5 monedas, 6 el segundo, 7 el tercero y 8 el cuarto

Lorenzo il Magnifico es un complejo juego de estrategia. Aquí presentamos las reglas básicas para poder jugar una primera partida. Para jugar una partida al juego completo, lee la sección Reglas avanzadas en la página 12 y añádelas a las reglas básicas.

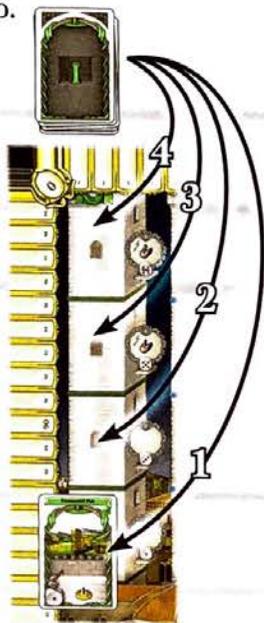
## El juego

La partida se divide en **3 periodos**, cada uno formado por 2 rondas, lo que hace un total de **6 rondas**. Cada ronda se divide en las siguientes fases:

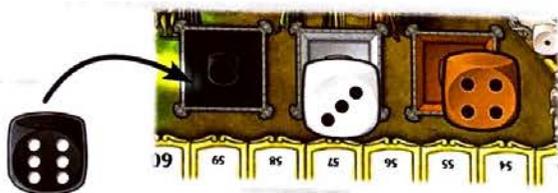
- A** Despliegue
- B** Acciones
- C** Informar al Vaticano (sólo en las rondas 2, 4 y 6 - al final de cada periodo)
- D** Final de ronda

### A Despliegue

- Roba **4 cartas de desarrollo** de cada mazo y colócalas **en los espacios correspondientes** del tablero, empezando desde abajo.



- El primer jugador lanza los dados y los sitúa en las casillas correspondientes.



### B Acciones

Siguiendo el orden de turno, los jugadores se alternan realizando acciones, **una cada uno** hasta quedarse sin familiares.

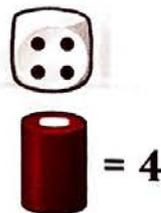
Para realizar una acción debes colocar **un familiar en una casilla de acción**.



En la parte superior de cada familiar hay un símbolo (un dado de color o neutral). El valor de ese símbolo será el del dado correspondiente.



Cada familiar puede realizar una acción con un **valor** igual al dado que le corresponde (por ejemplo, si el dado blanco muestra un valor de 4, el familiar de cada jugador con el símbolo del dado blanco tiene valor 4 para esta ronda).



El **familiar incoloro** tiene siempre un valor de 0 (el color de la pegatina sirve para recordar a quién pertenece la pieza).



El **valor mínimo** necesario para realizar cada acción está representado con un símbolo de un dado bajo cada casilla de acción. Las acciones se explican en las siguientes páginas.



**Atención:** Un familiar siempre puede realizar una acción que requiera un valor menor que el suyo.



Antes de colocar un familiar siempre puedes **gastar sirvientes para incrementar su valor**, en un ratio de 1:1, sin límite (por ejemplo, puedes gastar 3 sirvientes para incrementar el valor de tu familiar incoloro de 0 a 3).



Si no puedes colocar el familiar incoloro, pierdes una acción.

Hay 5 áreas distintas en el tablero en las cuales colocar a tus familiares, cada una con sus reglas de colocación específicas.

### Torres para las cartas de desarrollo

Hay 4 torres con 4 pisos cada una. En cada piso hay una **casilla de acción** que permite **adquirir la carta de desarrollo correspondiente** y obtener bonos adicionales, si los hay.

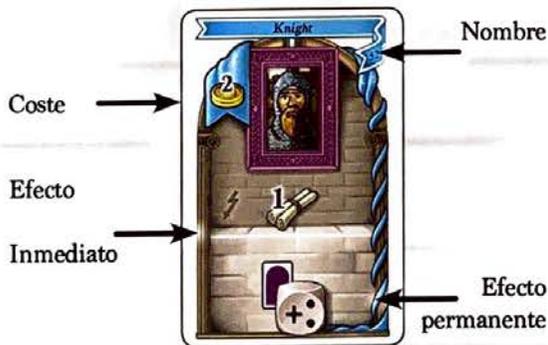
### Las cartas

Hay 4 tipos de cartas de desarrollo: **Territorios** (verde), **Edificios** (amarillo), **Personajes** (azul) y **Empresas** (morado).

Todas las cartas, excepto los territorios, tienen un **coste indicado en la esquina superior izquierda**. Cuando vayas a adquirir una carta (por colocar un familiar o por efecto de otra carta), debes siempre pagar su coste.

Muchas cartas tienen un **efecto inmediato**. Éste viene **indicado en la parte media de la carta, tras un símbolo de un rayo**. A veces recibirás recursos, otras veces puntos (de victoria, militares o de fe) y otras, acciones adicionales (que pueden ser adquirir otra carta sin colocar un familiar o realizar una acción de cosecha/producción).

Muchas cartas tienen un **efecto permanente**. Éste viene **indicado en la parte baja de la carta**. Estos efectos se activan de forma distinta dependiendo del tipo de carta.



### Territorios

Los territorios no tienen coste, pero no es tan sencillo conseguirlos. Al adquirir una carta de territorio, debes colocarla en el primer espacio libre a la izquierda de tu tablero personal (en la línea inferior).



Los primeros dos espacios siempre están disponibles, los otros lo estarán cuando incrementes tu poder militar. En cada espacio de la línea (excepto en los 2 primeros) se muestra el número de **Puntos Militares** necesario para colocar allí una carta. No tienes que gastar esos puntos, tan solo poseerlos en el momento de colocar la carta (una vez colocada, has cumplido el requerimiento y ya no se tendrá en cuenta).



Los territorios son una fuente muy importante de recursos. Sus efectos permanentes se activan con la **acción de cosecha** (ver Activar efectos permanentes en la página 8).

Adicionalmente, los territorios otorgan **puntos de victoria al final de la partida** en función de la cantidad que poseas (ver Fin de la partida y puntuación final en la página 11).

= Gana la cantidad indicada de recursos 0 puntos.

= Realiza una acción específica de un valor concreto sin colocar un familiar.

= Paga los recursos o puntos indicados a la izquierda para ganar los recursos o puntos indicados a la derecha, sólo una vez por activación (en caso de que haya dos flechas, sólo puede ejecutarse una de ellas).

= Gana las monedas o los puntos de victoria indicados a la izquierda por cada carta o puntos militares indicados en la derecha que poseas.

= Recibes un descuento en los recursos indicados a la derecha cuando adquieres un tipo específico de carta.

= Cuando realices una acción específica (cosecha, producción o adquirir un tipo carta), incrementa el valor de la acción en tanto como el número de puntos mostrado en el dado.

## Edificios

Los edificios siempre cuestan **recursos** (*madera, piedra, sirvientes o monedas*). Cuando adquieras una carta de edificio, debes pagar los recursos indicados y devolverlos a la reserva general. Si no tienes los recursos requeridos, no puedes colocar a un familiar para adquirir la carta.

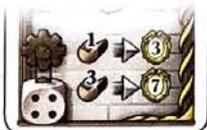


Coloca el edificio en el primer espacio libre a la izquierda en tu tablero personal (*en la fila superior*).



Los edificios producen recursos o te permiten cambiar unos por otros, o por puntos. Sus efectos permanentes se activan con la **acción de producción** (*ver Activar efectos permanentes en la página 8*).

Ejemplos de efectos permanentes:



Paga 1 madera para ganar 3 puntos de victoria o paga 3 maderas para ganar 7 puntos de victoria.



Gana 1 punto de victoria por cada carta de personaje que tengas junto a tu tablero personal.



Paga 4 monedas para ganar 3 maderas y 3 piedras.



Paga 1 madera o 1 piedra para ganar 2 puntos de fe.

## Personajes

Los personajes siempre cuestan únicamente **monedas**. Cuando adquieres un personaje, debes pagar las monedas correspondientes y devolverlas a la reserva general. Si no tienes la cantidad de monedas necesaria, no puedes colocar a un familiar para adquirir la carta.

Coloca la carta en una línea junto a tu tablero personal (*empezando en la parte inferior derecha*).



Los efectos inmediatos de algunos personajes te permiten realizar una **acción adicional** sin usar un familiar. En este caso se aplican todas las reglas de forma normal (*como si estuvieras colocando un familiar*).

## EJEMPLOS DE EFECTOS INMEDIATOS:

Ganas 1 punto de fe. Además, puedes realizar una acción de valor 4 para adquirir una carta de cualquier tipo sin tener que usar un familiar (*puedes modificar el valor con sirvientes o efectos de cartas*). Paga 3 monedas extras si la torre ya está ocupada y recibe los bonos si realizas la acción de los pisos 3 o 4 (*ver página 7*).



Realiza una acción de valor 6 para adquirir un edificio sin tener que usar un familiar (*puedes modificar el valor con sirvientes o efectos de cartas*). El coste de la carta se reduce en 1 madera y 1 piedra. Paga 3 monedas extras si la torre ya está ocupada y recibe los bonos si realizas la acción de los pisos 3 o 4 (*ver página 7*).



Ganas 2 puntos de fe. Además, puedes realizar una acción de cosecha de valor 4 sin tener que usar un familiar (*puedes modificar el valor con sirvientes o efectos de cartas*).



Ganas 2 puntos de victoria por cada carta de personaje que tengas junto a tu tablero personal.



Recibes 3 privilegios diferentes.



Los efectos permanentes de los personajes se activan en circunstancias específicas (*normalmente, cuando estás realizando otra acción*). Algunos te dan bonos al valor de acciones, otros, te dan descuentos para adquirir determinadas cartas.

Ejemplos de efectos permanentes:

Cuando realices una acción para adquirir una carta de personaje (*usando un familiar o por efecto de una carta*), incrementa en 2 el valor de la acción. Además, el coste de la carta se reduce en 1 moneda.



Cuando realices la acción de cosecha (*usando un familiar o por efecto de una carta*), incrementa en 2 el valor de la acción.



No recibes el bono cuando adquieres una carta de desarrollo en el tercer o cuarto piso de las torres (*ya sea usando un familiar o por efecto de una carta*).



Adicionalmente, los personajes otorgan puntos de victoria al final de la partida en función de la cantidad que poseas (*ver Fin de la partida y puntuación final en la página 11*).

## Empresas

Las empresas cuestan recursos o **puntos militares**. Algunas cartas de empresa tienen un **coste doble**: en ese caso puedes elegir qué coste quieres pagar. Si no tienes los recursos o puntos militares necesarios, no puedes colocar a un familiar para adquirir la carta.

Este símbolo significa que debes pagar 2 puntos militares y que sólo puedes hacerlo si tienes al menos 4 en el momento de adquirir la carta  
O pagar los recursos mostrados.



Coloca la carta en una línea junto a tu tablero personal (empezando en la parte superior derecha).



Los efectos permanentes de las empresas no se activan durante el juego, si no que otorgan **puntos de victoria al final de la partida** (ver *Fin de la partida y puntuación final en la página 11*).

## Reglas para colocar familiares en una torre

Cada casilla de acción sólo puede contener **un familiar**. Éste deberá tener un valor determinado, dependiendo del **piso** en el que lo coloques:



En el primer piso deberás colocar un familiar de al menos valor 1.



En el segundo piso deberás colocar un familiar de al menos valor 3.



En el tercer piso deberás colocar un familiar de al menos valor 5.



En el cuarto piso deberás colocar un familiar de al menos valor 7. Para ello deberás gastar al menos 1 sirviente o tener una carta que incremente el valor de tu familiar.

No hay ninguna regla que obligue a ocupar los pisos de las torres en ningún orden, puedes colocar tu familiar directamente en la casilla que quieras (y puedas).

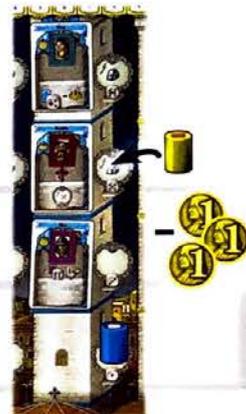
En las casillas de acción de los pisos 3 y 4 hay anotado un **bono** (1 o 2 maderas, 1 o 2 piedras, 1 o 2 puntos militares y 1 o 2 monedas). Cuando coloques un familiar en una de estas casillas,



recibes el bono inmediatamente. Incluso puedes usarlo para pagar parte del coste de la carta que estás adquiriendo con esa acción.

Si la **torre está ocupada**

(ya hay uno o más familiares, de cualquier jugador incluido tú mismo), deberás **pagar 3 monedas** a la reserva general para poder colocar tu familiar. Si la casilla de acción tiene un bono de monedas, deberás pagar este coste de 3 monedas antes de poder recibirlo.



No puede haber dos familiares del mismo color en la misma torre.

Los familiares incoloros se consideran neutrales a este efecto (un jugador puede adquirir dos o más cartas de la misma torre en una misma ronda, pero sólo usando su familiar incoloro o a través del efecto de una carta).



Después de adquirir una carta, sitúala en su lugar correspondiente de tu tablero personal: territorios en la línea inferior, edificios en la superior, personajes a la derecha en la parte inferior y las empresas en la superior. Si la carta tiene un efecto inmediato, actívalo ahora.

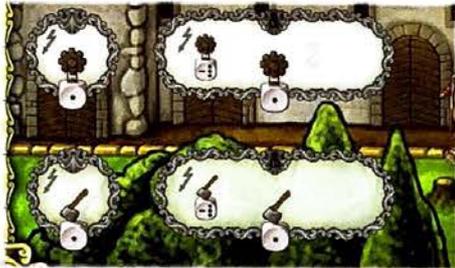
Nunca puedes tener más de **6 cartas de desarrollo** del mismo tipo.

**En resumen:** Coloca un familiar (tiene que tener un valor igual o superior que el requerimiento de la casilla; si ya hay otros familiares en la misma torre, paga 3 monedas a la reserva general; no puede haber dos familiares del mismo color en la misma torre), gana el bono que indique la casilla de acción, paga el coste de la carta (si es un territorio, debes tener los puntos militares necesarios), toma la carta, colócala en tu tablero personal y realiza el efecto inmediato de la carta, si tiene.

## Áreas de cosecha y producción

Ambas áreas están divididas en **dos casillas**. La primera casilla de acción, **a la izquierda**, puede contener **sólo un familiar**. La casilla de acción alargada de la derecha (*no disponible en partidas de 2 jugadores*) puede contener un **número ilimitado** de familiares.

producción



cosecha

- El familiar que coloques en cualquiera de estas casillas debe tener un valor de 1 o superior. La casilla de acción alargada otorga una **penalización de -3** al valor de la acción.

- No puede haber 2 familiares del mismo color en la misma área** (entre las dos casillas de acción). Los familiares incoloros se consideran neutrales a este efecto.



- El valor del familiar que coloques determinará el **valor de la acción** (este valor puede ser incrementado gastando sirvientes o mediante efectos de cartas).
- La acción de cosecha activa el correspondiente bono personal más los efectos permanentes de los territorios en tu tablero personal, pero sólo si su valor de activación es igual o menor que el valor de la acción.
- La acción de producción activa el correspondiente bono personal más los efectos permanentes de los edificios en tu tablero personal, pero sólo si su valor de activación es igual o menor que el valor de la acción.

- El **valor de activación** de cada territorio o edificio es el valor representado en un dado en la propia carta. El bono personal está indicado en la loseta de bonos personales que cada jugador tiene junto a su tablero personal (*el valor de activación de ese bono es 1, así que se activa siempre*).



## Activar efectos permanentes

Cuando activas tu línea de territorios, ganas los recursos y puntos de las cartas activadas, además de lo indicado en tu loseta de bonos personales.

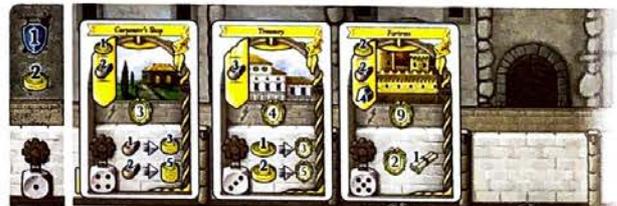


Has colocado un familiar de valor 3 en la primera casilla de acción del área de cosecha. Tienes 2 sirvientes y decides gastarlos para incrementar el valor de la acción a 5. Recibes 1 madera, 1 piedra y 1 sirviente de tu loseta de bonos personales, 3 maderas de la Foresta, 2 puntos militares y 2 sirvientes de la Mansión y 1 punto de victoria y 2 piedras de la Canteras de mármol.

No recibes ningún beneficio del Monasterio porque su valor de activación es 6 y el valor de tu acción era 5.

Cuando activas tu línea de edificios, ganas recursos y puntos de las cartas activadas, además de lo indicado en tu loseta de bonos personales.

**Todos los recursos** que decidas gastar para activar efectos de intercambio (*aquellos que cambian un recurso por otro o por puntos*) **debes tenerlos disponibles** en el momento de la activación (*es decir, no puedes usar recursos ganados de unos edificios para pagar otros en la misma activación*). Para recordarlo, puedes mover los recursos que quieras cambiar sobre las cartas de edificio correspondientes antes de la activación.

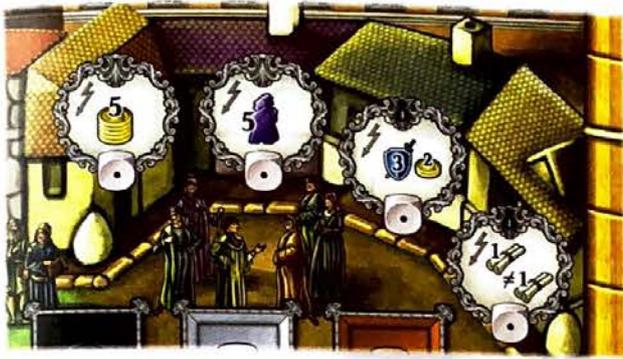


Has colocado un familiar de valor 6 en la segunda casilla de acción del área de producción, con lo que su valor se reduce a 3. Puedes hacer lo siguiente:

- No gastar sirvientes y activar sólo la Tesorería y tu bono personal: ganas 1 punto militar y 2 monedas de tu loseta de bonos personales y puedes gastar 1 o 2 monedas para ganar 3 o 5 puntos de victoria.
- Puedes gastar un sirviente para, además de lo anterior, activar también la carpintería y gastar 1 o 2 maderas para ganar 3 o 5 monedas.
- Puedes gastar 2 sirvientes para, además de todo lo anterior, activar también la fortaleza y ganar 1 privilegio y 2 puntos de victoria.

En cualquier caso, no puedes usar las monedas ganadas con la loseta de bonos personales o con la Carpintería para pagar en la Tesorería. Las monedas que quieras gastar ahí debes poseerlas antes de la activación.

## El Mercado



Hay 4 espacios en el mercado (Los dos espacios marcados con el símbolo  sólo están disponibles en las partidas de 4 jugadores).

- ☞ Cada casilla de acción puede contener **un único familiar, pero puede haber más familiares del mismo color en el área de mercado** (un jugador puede colocar familiares en más de una casilla de acción).
- ☞ El valor del familiar que desees colocar en esta área debe tener un valor de al menos 1.

Cada casilla de acción proporciona una **ganancia** inmediata:



Gana 5 monedas



Gana 5 sirvientes



Gana 3 puntos militares y 2 monedas

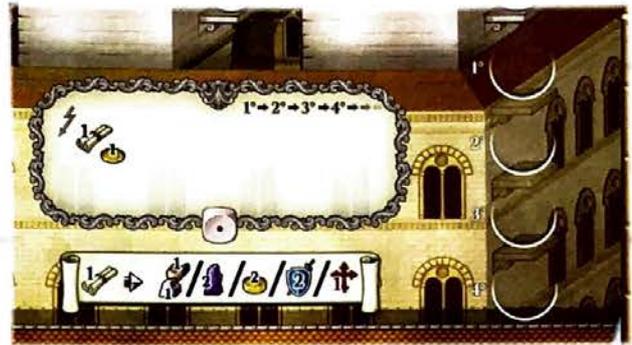


Recibe 2 privilegios diferentes (no puedes elegir el mismo dos veces)

Cuando ganes recursos, tómalos de la reserva general y colócalos en su espacio correspondiente de tu tablero personal. Cuando ganes puntos, mueve tu disco en el marcador correspondiente esa misma cantidad de espacios.

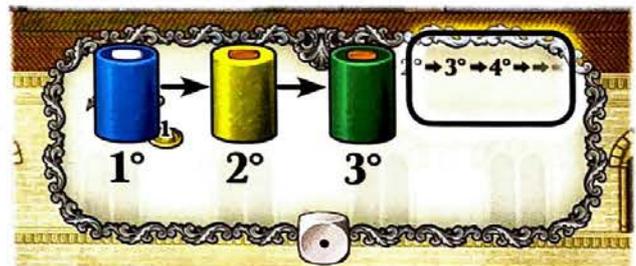


## El palacio del consejo



Hay **una gran casilla** de acción en el palacio del consejo.

- ☞ **No hay límite al número de familiares que puede contener esta casilla y estos pueden ser del mismo color, sin restricciones** (un mismo jugador puede colocar más de un familiar en esta casilla).
- ☞ El valor del familiar que desees colocar en esta casilla debe tener un valor de al menos 1.
- ☞ Cuando coloques familiares aquí, colócalos **en orden, de izquierda a derecha**.



- ☞ Inmediatamente recibes **1 privilegio y ganas 1 moneda**.

**Atención:** al final de cada ronda, el orden de turno cambia en relación al orden en el que se hayan colocado los familiares en esta casilla (ver *Fin de la ronda*, en la página 11).



Los privilegios son una ganancia de tu elección de entre las siguientes opciones:



1 madera y 1 piedra / 2 sirvientes / 2 monedas / 2 puntos militares / 1 punto de fe

## C Informar al Vaticano

Esta fase sólo ocurre en las rondas 2/4/6 (no hay un contador de rondas en el juego. Si no recuerdas en que ronda estás, deberás mirar los mazos de cartas de desarrollo. Si el reverso muestra un número de periodo distinto del de las cartas en la mesa es que es un turno par).

Durante esta fase, los jugadores deben demostrar su **apoyo a la Iglesia** mediante los puntos de fe.

Cada periodo tiene un mínimo de puntos de fe requeridos, 3/4/5 puntos para los periodos 1/2/3, respectivamente. Esto se indica en el marcador de puntos de fe.



Hay tres opciones diferentes:

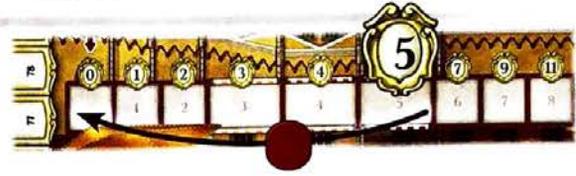
☛ **Si un jugador no alcanza** los puntos de fe requeridos para el periodo (*su disco no ha llegado al nivel correspondiente*), no puede apoyar a la Iglesia y **es excomulgado**. Los jugadores excomulgados deben colocar un marcador de excomunión de su color en la loseta de excomunión del periodo en curso para indicarlo. A partir de ese momento, sufren los efectos adversos de esa excomunión. En este caso, el disco en el marcador de fe se queda en la casilla en la que está.



**Si un jugador alcanza** los puntos de fe requeridos (*su disco en el marcador de fe está en el nivel correspondiente o más allá*), puede decidir apoyar a la iglesia o no hacerlo.

☛ **Si opta por no apoyar** a la Iglesia, **es excomulgado**. Debe colocar un marcador de excomunión de su color en la loseta de excomunión del periodo en curso y desde este momento sufrirá los efectos negativos que indique. Su disco en el marcador de fe se queda en la casilla en la que está.

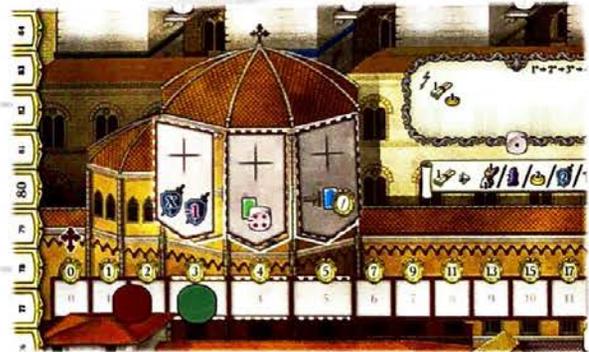
☛ **Si decide apoyar** a la Iglesia, **debe gastar** todos **sus puntos de fe**. A cambio, el Vaticano le premia con una cierta cantidad de puntos de victoria. Debe mover su disco a la casilla 0 del marcador de puntos de fe y gana los puntos de victoria que indique la casilla desde la que lo ha movido.



(sufrir una excomunión te penaliza con efectos negativos pero te permite conservar tus puntos de fe)

Al final de la sexta ronda, incluso los jugadores que no llegan al nivel requerido y son excomulgados ganan los puntos de victoria que indique la casilla en la que está su disco y lo colocan de vuelta en la casilla 0.

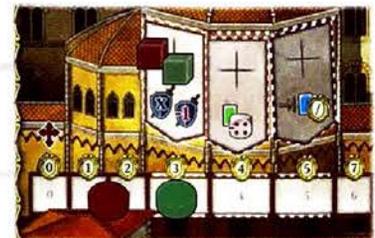
(para ver una explicación detallada de cada loseta de excomunión, ver la Guía de referencia rápida)



Después de la fase de acción de la ronda 2, el jugador rojo tiene sólo 2 puntos de fe, con lo que no llega a los 3 puntos requeridos durante la fase de Informar al Vaticano del primer periodo y, por tanto, es excomulgado. Su disco se queda donde está.

El jugador verde tiene 3 puntos de fe, así que puede apoyar a la iglesia o decidir no hacerlo.

Si no lo hace, es excomulgado y su disco se queda donde está.



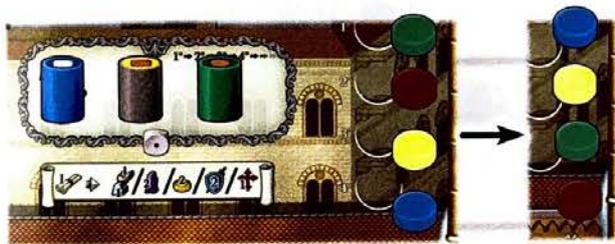
Si lo hace, gana 3 puntos de victoria y mueve su disco de vuelta a la casilla 0.



## **D** Fin de la ronda

Al final de la ronda, realiza los siguientes pasos:

- **Descarta** todas las **cartas de desarrollo sobre el tablero**, ya no se usarán más.
- **Cambia el orden de turno** en función del orden en el que se han colocado los familiares en la casilla de Palacio del consejo. El jugador que esté primero (*más a la izquierda*) se convierte en el primer jugador. Coloca su disco en la primera posición del orden de turno. Los siguientes jugadores se colocarán a continuación en el orden de turno. Los jugadores que no tengan familiares en la casilla de Palacio del consejo mantienen su orden relativo, tras los jugadores que si los tengan. Los familiares incoloros cuentan como de su color a este efecto (*si un jugador tiene más de un familiar en la casilla, se tiene en cuenta el de más a la izquierda*). Si no hay familiares en la casilla de Palacio del consejo, el orden de juego se mantiene.



- **Los jugadores recuperan sus familiares del tablero.**

Ya estás listo para empezar la siguiente ronda.

## **Fin de la partida y puntuación final**

El juego termina al final de la sexta ronda, tras la fase de Fin de ronda. Es en este momento que se calcula la puntuación final. Los puntos que se ganan en esta fase vienen indicados por el símbolo ➡.

## **Agradecimientos**

**Virgino y Flaminia:** nos gustaría dar las gracias a todos aquellos que han jugado el juego y han ayudado a hacerlo mejor, en especial : Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarah, Riccardo Rabisoni, Francesca Vilmercati, Filippo di Cataldo, Luca y Livia Ercolini, Alessandro Lansuisi, Carlo Lavezzi, Claudia Dini, Walter Nuccio. Especial agradecimiento a Antonio Tinto y Stefano Luperto: junto a ellos en Acchittocca aprendimos a crear juegos.

- **Territorios conquistados:** 1/4/10/20 puntos de victoria por tener 3/4/5/6 cartas de territorio en tu tablero personal.



- **Personajes influenciados:** 1/3/6/10/15/21 por tener 1/2/3/4/5/6 personajes junto a tu tablero personal.



- **Empresas alentadas:** La suma de todos los puntos de victoria de las cartas de empresa junto a tu tablero personal.



- **Fuerza Militar:** Si hay un empate en el primer puesto, todos ellos ganan 5 puntos de victoria y nadie gana los 2 puntos. Si hay empate en el segundo puesto, todos ellos ganan 2 puntos de victoria.



- **Recursos acumulados:** 1 punto de victoria por cada 5 recursos de cualquier tipo (*suma todos los recursos y divide el total por 5*).



El jugador con más puntos de victoria es el ganador. En caso de empate, gana el jugador más avanzado en el orden de turno.

**Simone:** me gustaría dar las gracias a Samantha Milani, Marco & Simona, Francesco Stifani, Andrea Frizzo, Roberto Pellei y Simone Scalabroni, Rolling Gamers y Spazio Ludico associations; Especial agradecimiento a Daniel Marinangeli por sus muchos testeos y a Ido Traini por la regla del "cuarto miembro de familia".

**Cranio Creations:** nos gustaría agradecer a Paolo Mori, que nos permitió usar el nombre "Lorenzo il Magnifico"; Especial agradecimiento a Alessandro Corsi, que puso especial dedicación a revisar históricamente el juego y preparó las descripciones de los líderes.

## Reglas avanzadas

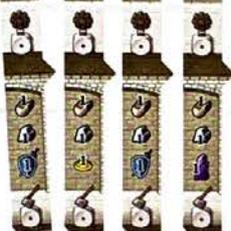
Para jugar el juego al completo, añade estas reglas avanzadas. La regla de despliegue te permite tener una loseta de bonos personales "personalizada". También se introduce un elemento importante para el juego: las cartas de líder. Estas cartas pueden ser usadas durante la fase de acción: tienen habilidades especialmente poderosas, pero tendrás que cumplir ciertos requisitos para poderlas jugar.

### Despliegue

⑥ Gira las **losetas de bonos personales** para que muestren esta cara. En orden inverso al orden de juego, cada jugador **elige** una loseta y la coloca junto a su tablero personal.



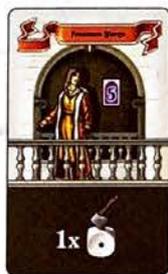
⑥ Baraja las **cartas de líder** y reparte 4 a cada jugador. Los jugadores **eligen** una de ellas, se la quedan y pasan las restantes al jugador de su derecha. El proceso se repite hasta que cada jugador haya elegido 4 cartas.



### Cartas de líder

Cada carta de líder tiene un **requerimiento** para ser jugada, indicado en la parte superior de la carta. Los requerimientos no son costes: no tienes que pagarlos, tan sólo tenerlos en el momento de jugar la carta (*no importa si más adelante dejas de cumplirlos*).

Cada líder tiene una **habilidad** especial, que puede ser "una vez por ronda" o "permanente", tal y como se indica en la parte inferior de la carta.



Las habilidades de "una vez por ronda" dan bonos cuando activas la habilidad del personaje (*ver más abajo*). Estos efectos, como su nombre indica, sólo pueden activarse una vez cada ronda.

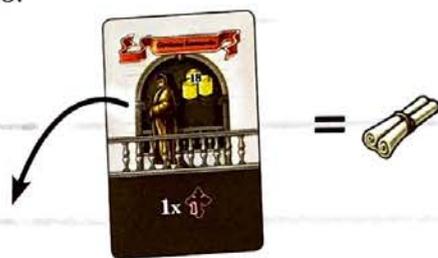
Las habilidades "permanentes" son efectos que se aplican en circunstancias "determinadas" y puede ser que se apliquen en más de una ocasión. (*para una descripción detallada de los líderes, ver la Guía de referencia rápida.*)

### Acciones de los líderes

Durante tu turno en la fase de acción, puedes realizar una o más **acciones especiales**. Estas acciones pueden realizarse antes o después de colocar el familiar.

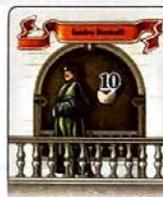
#### Descartar una carta de líder

Puedes decidir descartar una carta de líder de tu mano para ganar 1 privilegio inmediatamente. Puedes hacer esta acción más de una vez por turno.



#### Jugar una carta de líder

Puedes jugar una carta de líder de tu mano si cumples su requerimiento. Colócalo cerca de tu tablero personal. Puedes hacer esta acción **más de una vez** por turno.



Ejemplo: en el momento que tengas 10 maderas, puedes jugar esta carta de líder.

#### Activar la habilidad "una vez por turno" de tu líder

Gira la carta boca abajo para resolver la habilidad de ese líder. Puedes hacer esta acción **más de una vez** por turno.



#### Fin de la ronda

Vuelve a poner boca arriba a todos los líderes en juego.

**Diseñadores:** Virginio Gigli & Flaminia Brasini  
with Simone Luciani

**Ilustraciones:** Klemens Franz, atelier198

**Tipografía:** Andrea Kattinig, atelier198



Dedicamos este juego con cariño a la memoria de Harald Bilz. Le debemos nuestra infinita gratitud por su constante apoyo, por sus apasionados consejos y por la motivación que nos dio durante todos estos años. Estarás para siempre en nuestros corazones.

# Leaders Cards

## 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 servizio.*

**Requerimiento:** 5 cartas de empresa

**Habilidad una vez por ronda:** Realiza una acción de cosecha de valor 1 (Puedes incrementar el valor de esta acción gastando sirvientes o mediante el efecto de otras cartas, como el Granjero o el Campesino).

## Ludovico Ariosto

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

**Requerimiento:** 5 cartas de personaje

**Habilidad permanente:** Puedes colocar tus familiares en casillas de acción que estén ocupadas.

## 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.*

**Requerimiento:** 5 cartas de edificio

**Habilidad permanente:** No tienes que pagar 3 monedas para colocar tus familiares en torres ocupadas.

## 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 gran danno e poco onore del re.*

**Requerimiento:** 7 puntos militares y 3 puntos de fe

**Habilidad permanente:** Tu familiar incoloro tiene +3 a su valor (Puedes seguir incrementando su valor gastando sirvientes o mediante el efecto de otras cartas).

## Girolamo Savonarola

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

**Requirement:** 18 monedas

**Habilidad una vez por ronda:** gana 1 punto de fe.

## Michelangelo Buonarroti

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

**Requerimiento:** 10 piedras

**Habilidad una vez por ronda:** gana 3 monedas.

## Giovanni dalle Bande Nere

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

**Requerimiento:** 12 puntos militares

**Habilidad una vez por ronda:** gana 1 madera, 1 piedra y 1 moneda.

## Leonardo da Vinci

*Ogniomo sempre si trova nel mezo del mondo en essotto il mezo del suo emisperio e sopra il cietro desso mondo.*

**Requerimiento:** 4 cartas de personaje y 2 cartas de territorio

**Habilidad una vez por ronda:** Realiza una acción de producción a valor 0 (Puedes incrementar el valor de esta acción gastando sirvientes o mediante el efecto de otras cartas, como el Artesano o el Erudito).

## Sandro Botticelli

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

**Requerimiento:** 10 maderas

**Habilidad una vez por ronda:** gana 2 puntos militares y 1 punto de victoria.

## 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.*

**Requerimiento:** 2 cartas de territorio, 2 cartas de edificio, 2 cartas de personaje y 2 cartas de empresa.

**Habilidad permanente:** Tus familiares de color tienen valor 5, independientemente del valor del dado que les corresponde (Puedes seguir incrementando sus valores gastando sirvientes o mediante el efecto de otras cartas).

## 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.*

**Requerimiento:** 6 cartas de desarrollo de cualquier tipo

**Habilidad permanente:** Tus familiares de color tienen +2 a su valor (Puedes seguir incrementando sus valores gastando sirvientes o mediante el efecto de otras cartas).

## 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.*

**Requerimiento:** 5 cartas de territorio

**Habilidad una vez por ronda:** uno de tus familiares de color tiene valor 6, independientemente del valor del dado que le corresponde (Puedes seguir incrementando su valor gastando sirvientes o mediante el efecto de otras cartas).

## Lorenzo de' Medici

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

**Requerimiento:** 35 puntos de victoria

**Habilidad permanente:** Copia la habilidad de otra carta de lider en juego de otro jugador. Una vez elegida la carta, ya no se puede cambiar.

## Sisto IV

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

**Requerimiento:** 6 maderas, 6 piedras, 6 monedas y 6 sirvientes

**Habilidad permanente:** Ganas 5 puntos de victoria extra cuando apoyas a la Iglesia durante la fase de informar al Vaticano.

## Cesare Borgia

*Cesarem Borgiam, qui sanguinario ingenio, immanique saevitia veteres tyrannos aequasse censerit potest, viroso sanguine, execrabile semine progenitum ferunt.*

**Requerimiento:** 3 cartas de edificio, 12 monedas y 2 puntos de fe

**Habilidad permanente:** No tienes que satisfacer el requerimiento de puntos militares cuando adquieres una carta de 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.*

**Requerimiento:** 8 puntos de fe

**Habilidad permanente:** cada vez que recibes madera, piedra, monedas o sirvientes como efecto inmediato al adquirir una carta de desarrollo (no por efecto de una casilla de acción), recibes esos recursos dos veces.

## Cosimo de' Medici

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

**Requirement:** 2 cartas de personaje y 4 cartas de edificio

**Habilidad una vez por ronda:** Gana 3 sirvientes y 1 punto de victoria.

## Bartolomeo Colleoni

*Et era allhor frequente per le bocche del volgo un si fatto motto: «Havere il Coglieno allo Sforza, il gioco di maniera in man conzia, che non facendo ei torto alle carte più non potea perderlo».*

**Requerimiento:** 2 cartas de empresa y 4 cartas de territorio

**Habilidad una vez por ronda:** gana 4 puntos de victoria.

## Ludovico III Gonzaga

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

**Requerimiento:** 15 sirvientes

**Habilidad una vez por ronda:** recibe 1 privilegio.

## 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.*

**Requerimiento:** 4 cartas de empresa y 2 cartas de edificio

**Habilidad permanente:** Cuando adquieres cartas de desarrollo, recibes un descuento de 3 monedas (si la carta cuesta monedas). No puedes usar este descuento para pagar el coste extra de colocarte en una torre ocupada.

# Excommunication Tiles

  <p>Cada vez que ganes puntos militares (de casillas de acción o de cartas), ganas 1 punto militar menos (si tienes más de una carta que de puntos militares, considera cada una como una única fuente, con lo que ganas 1 punto menos de cada una de ellas).</p>	  <p>Cada vez que adquieras una carta de territorio (ya sea a través de las casillas de acción o del efecto de una carta), reduce el valor de la acción en 4. Sigues pudiendo gastar sirvientes y usar el efecto de otras cartas para incrementar ese valor.</p>	  <p>Al final de la partida no anotas ningún punto de victoria por los personajes a los que hayas influenciado.</p>
 <p>Cada vez que ganes monedas (de casillas de acción o de cartas), ganas 1 moneda menos (si tienes más de una carta que de monedas, considera cada una como una única fuente, con lo que ganas 1 moneda menos de cada una de ellas).</p>	 <p>Cada vez que adquieras una carta de edificio (ya sea a través de las casillas de acción o del efecto de una carta), reduce el valor de la acción en 4. Sigues pudiendo gastar sirvientes y usar el efecto de otras cartas para incrementar ese valor.</p>	 <p>Al final de la partida, no anotas ningún punto de victoria por las empresas que hayas alentado.</p>
 <p>Cada vez que ganes sirvientes (de casillas de acción o de cartas), ganas 1 sirviente menos (si tienes más de una carta que de sirvientes, considera cada una como una única fuente, con lo que ganas 1 sirviente menos de cada una de ellas).</p>	 <p>Cada vez que adquieras una carta de personaje (ya sea a través de las casillas de acción o del efecto de una carta), reduce el valor de la acción en 4. Sigues pudiendo gastar sirvientes y usar el efecto de otras cartas para incrementar ese valor.</p>	 <p>Al final de la partida, no anotas ningún punto de victoria por los territorios que hayas conquistado.</p>
 <p>Cada vez que ganes madera o piedra (de casillas de acción o de cartas), ganas 1 madera y 1 piedra menos (si tienes más de una carta que de madera o piedra, considera cada una como una única fuente, con lo que ganas 1 madera menos y 1 piedra menos de cada una de ellas).</p>	 <p>Cada vez que adquieras una carta de empresa (ya sea a través de las casillas de acción o del efecto de una carta), reduce el valor de la acción en 4. Sigues pudiendo gastar sirvientes y usar el efecto de otras cartas para incrementar ese valor.</p>	 <p>Al final de la partida, justo antes de la puntuación final, pierdes 1 punto de victoria por cada 5 que hayas ganado (por ejemplo, si tienes 26 puntos de victoria antes de contar la puntuación final, pierdes 5 puntos de victoria).</p>
 <p>Cada vez que realices una acción de cosecha (ya sea a través de las casillas de acción de cosecha o del efecto de una carta), reduce el valor de la acción en 3. Sigues pudiendo gastar sirvientes y usar el efecto de otras cartas para incrementar ese valor (en la segunda casilla del área de cosecha, el valor de la acción se reduce en 6).</p>	 <p>No puedes colocar familiares en ninguna de las casillas de acción del área de mercado.</p>	 <p>Al final de la partida, pierdes 1 punto de victoria por cada punto militar que tengas (por ejemplo, si acabas la partida con 12 puntos militares, pierdes 12 puntos de victoria).</p>
 <p>Cada vez que realices una acción de producción (ya sea a través de las casillas de acción de cosecha o del efecto de una carta), reduce el valor de la acción en 3. Sigues pudiendo gastar sirvientes y usar el efecto de otras cartas para incrementar ese valor (en la segunda casilla del área de producción, el valor de la acción se reduce en 6).</p>	 <p>Debes gastar 2 sirvientes para incrementar el valor de una acción en 1 (4 para incrementarla en 2, etc.)</p>	 <p>Al final de la partida, pierdes 1 punto de victoria por cada madera y cada piedra en el coste de tus edificios (por ejemplo, si tus edificios cuestan en total 7 maderas y 6 piedras, pierdes 13 puntos de victoria).</p>
 <p>Todos tus familiares de color reducen el valor de sus acciones en 1 (por ejemplo, si el dado negro obtiene un resultado de 5, tu familiar con el símbolo del dado negro tiene un valor de 4). Sigues pudiendo gastar sirvientes y usar el efecto de otras cartas para incrementar ese valor.</p>	 <p>Cada ronda, debes pasar en tu primer turno (en vez de colocar tu primer familiar) y no empiezas a colocar familiares hasta tu segundo turno (dentro del orden de turno). Cuando todos los otros jugadores terminen de colocar sus familiares, tú aún tienes la oportunidad de colocar tu último familiar.</p>	 <p>Al final de la partida, pierdes 1 punto de victoria por cada recurso (madera, piedra, sirvientes o monedas) que quede en tu tablero personal (por ejemplo, si acabas la partida con 3 maderas, 1 piedra, 2 sirvientes y 4 monedas, pierdes 10 puntos de victoria).</p>