

Lorenzo il Magnifico – Advanced Rules

Riassunto del regolamento Avanzato

(realizzato da giovanniquinti@gmail.com)

Setup del gioco:

- Collocare il tabellone al centro del tavolo.
- Dividere le carte sviluppo in base al loro colore e numero sul dorso. Mischia ogni gruppo di otto carte separatamente. Crea quattro tipi di mazzi diversi in base al colore dove inserirai le carte del III periodo nel fondo, quelle del II a metà e quelle del I nella parte superiore del mazzo.
- Situa ciascuno dei mazzi creati nel punto precedente sulla parte più alta delle torri disegnate nel tabellone.
- Separa le fiches di scomunica in base al numero sul dorso e mischia ciascun gruppetto. Scegli una fiches di ciascun a caso e mettila nello spazio corrispondente sul tabellone (le finestre della cupola della chiesa).
- Metti le monete (le piccole valgono 1, le grandi 5) accanto al tabellone insieme alle risorse (pietra, legno e servitori) che sono illimitate (ossia non si esauriscono anche se terminano le fiches).
- Metti tre dadi vicino al tabellone.
- In una partita a 2 giocatori inserisci tutte le fiches e di modificazione del tabellone nei luoghi indicati (con i singoli 3+ e 4 scritti in nero), mentre a 3 solo su 4.
- Scegli a caso un giocatore iniziale e poi posiziona a caso i dischi nel marcatore di ordine di turno.
- Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:
 - un tabellone personale.
 - In ordine contrario all'ordine del turno di gioco ogni giocatore sceglie 1 fiches verticale da posizionare alla sinistra del piccolo tabellone personale (la faccia con il meeple viola con un 1 in alto è per la versione avanzata **quindi usa questa!!!**).
 - Mischia le carte Lider e danne 4 ad ogni giocatore e fai un draft in modo da averne 4 alla fine per ciascun giocatore.
 - 3 familiari del proprio colore +1 pedina di colore legno.
 - 3 cubetti di scomunica del proprio colore.
 - 4 dischi del proprio colore e colloca un disco in ogni casella "0" dell'indicatore dei punti di vittoria (intorno al tabellone), dell'indicatore dei punti militari, dell'indicatore dei punti di fede e dei marcatori dell'ordine di turno.
 - 2 legni, 2 pietre e 3 servitori.
 - Monete da distribuire a tutti: senza importare il num. dei giocatori il 1'/5 mon., 2'/6, 3'/7, 4'/8.

Cose da sapere:

- Ogni Familiare ha un colore che corrisponde al valore del dado in quel momento. Il familiare neutrale (colore legno) vale sempre 0. Ogni azione costa il valore rappresentato dal simbolo di un dado accanto ad ogni carta azione. Un familiare può sempre acquisire un'azione che richiede un valore minore che il suo.
- Prima di collocare un Familiare puoi sempre spendere servitori (meeple viola) per aumentare il valore di ciascun familiare. Ogni meeple viola vale 1.
- Tutte le carte (eccetto i territori, le carte verdi) hanno un costo indicato nell'angolo superiore sinistro che **deve essere sempre pagato** (anche se si acquisisce attraverso effetto di altre carte) altrimenti non si possono prendere.
- I benefici immediati di una carta si trovano nella parte centrale (alla destra del fulmine). I benefici permanenti di una carta si trovano nella parte in basso.
- I territori non hanno un costo. Quando ne acquisisci uno devi metterlo nel primo dei due spazi liberi a sinistra sul tuo tabellone personale. Gli altri spazi potranno essere usati solo quando incrementerà il tuo potere militare. Infatti, se noti gli altri quattro spazi possiedono un numero in cima che corrispondono ai punti militari necessari per poter mettere lì una carta (i punti con lo scudo e la spada). Questi punti non devono essere pagati, ma basta tenerli disponibili (una volta collocata una carta anche se si riducono i punti militari questa non si perde).

I TIPI DI CARTE:

- Le Carte Territorio (carte verdi) danno punti di vittoria alla fine della partita in base a quante se ne possiedono (3, 4, 5 o 6) e vanno collocate nel tabellone personale dove ci sono gli alberi.
- Le carte Edificio (carte gialle) sempre costano risorse (legno, pietra, servitori o monete).
- Quando si acquista una Carta Edificio si posiziona nel primo spazio libero a sinistra del tuo tabellone personale, nella fila superiore dove ci sono le porte.
- Le carte Personaggio (carte azzurre) vanno sempre pagate con monete e **vanno collocate al lato del tuo tabellone personale nella parte inferiore destra.**
- Le carte Impresa (carte violetta) costano risorse o punti militari e solo offrono punti di vittoria al finale della partita. Alcune hanno un costo doppio (ossia puoi decidere quale pagare fra i due). **Vanno collocate al lato del tuo tabellone personale nella parte superiore destra.**
- Non si possono avere più di 6 carte sviluppo (territori, edifici, personaggi e imprese) allo stesso tempo presenti sul proprio tabellone personale.
- Le carte Lider per poter essere giocate ci richiedono di soddisfare una condizione indicata nella parte superiore della carta. **Tali condizioni non sono costi da pagare, basta essere in possesso di quanto richiesto al momento di giocare la carta** (non importa se dopo si perde).
- Le abilità della carte lider possono essere: 1x (una volta per turno si ha un certo beneficio) o altrimenti sono ad effetto PERMANENTE.

REGOLE PER COLLOCARE I FAMILIARI NELLA TORRE:

- Ogni casella azione può solo contenere un Familiare e il valore di questo è determinato dal dado disegnato su ogni piano delle torri nel tabellone. Nel 3' e 4' piano delle torri sono indicati i relativi premi che si ricevono *esattamente nel momento in cui si posiziona lì un Familiare*. **Quello che si riceve con questo premio si può usare per pagare parte del costo della carta che si sta acquistando con questa azione.**
- Se in una torre c'è già un familiare (di qualsiasi altro colore) devi pagare 3 monete per poter posizionarti in quella torre e queste monete dovranno essere pagate prima di ricevere i premi indicati nei piani 3' e 4'.
- **Non possono esistere 2 Familiari dello stesso colore nella stessa torre** (i familiari color legno non devono rispettare questa regola).
- Quando si guadagnano privilegi (il simbolo della pergamena arrotolata) sul tabellone è indicato quello che il giocatore può scegliere: 1 legno e 1 pietra o 2 servitori o 2 monete o 2 punti militari o 1 punto di fede.

Svolgimento del gioco

La partita si divide in tre periodi, ciascuno composto da 2 turni, quindi per un totale di 6 turni. Ogni turno si divide nelle seguenti fasi: Preparazione, Azioni da Realizzare, Informare il Vaticano (solo turni 2, 4,6) e Fine del Turno.

Fase 1 - Preparazione

- Prendi quattro carte di sviluppo da ciascun mazzo e inserisci ciascuna carta negli appositi spazi corrispondenti nel tabellone iniziando dal basso.
- Il giocatore iniziale lancia i tre dati e li posiziona nella casella del colore corrispondente.

Fase 2 - Azioni da realizzare

- Se vuoi puoi descartarti di una carta Lider e guadagni subito 1 privilegio, puoi scartarti di più carte lider in qualsiasi momento del turno e ogni volta guadagni 1 privilegio.
- Se vuoi puoi giocare una Carta Lider (se soddisfi le condizioni indicate) e ottenere gli effetti. Se sono effetti 1x indica che hai consumato la carta per questo turno girandola. Puoi fare questo con tutte le carte Lider che vuoi in qualsiasi momento del tuo turno.

- Dal giocatore iniziale e seguendo in senso orario ogni giocatore posiziona un familiare (soltanto uno per volta) in una delle caselle azioni che possiedono un numero uguale o inferiore a quello rappresentato dal dado del colore del familiare (corretto dall'aiuto eventuale dei servitori - meeple viola).
- Il giocatore guadagna subito il premio indicato nella casella azione (se si posiziona nei piani 3' e 4').
- Il giocatore paga subito dopo il costo della carta (siano esse risorse, servitori o punti militari) e la posiziona nel suo tabellone personale realizzando l'effetto immediato della carta (se presente).

AREA DI PRODUZIONE O RACCOLTA:

Area di Produzione (con la casa marrone e le tre porte dietro e dato con rotellina) e Area di Raccolto (con gli alberi dietro e dado con ascia). Entrambe sono divise in due caselle: a sinistra c'è lo spazio per un solo Familiare. A destra possono mettersi tutti i Familiari che si vogliono (non possono esserci due familiari dello stesso colore - escluso il Familiare color legno - e ricevono una penalizzazione di -3 al valore dell'azione). Il valore del familiare che si colloca in queste due aree determinerà il valore dell'azione che può essere incrementato spendendo servitori (ricordati il -3 delle zone grandi).

- Si posiziona un Familiare nell'area di produzione oppure di raccolta: osservi il valore del familiare (determinato dal dado dello stesso colore) e attivi: della fiches verticale (lato sinistro del tabellone personale) guadagni quanto indicato sopra il dado con la rotellina oppure dell'ascia (devi avere almeno 1 come valore del Familiare) + gli effetti permanenti degli edifici gialli (oppure dei territori verdi se è raccolta) nel tuo tabellone personale però solo se il valore del familiare è uguale o più alto al valore dell'azione indicato sulla carta.
- Se alcune carte ti permettono di pagare denaro per avere un beneficio devi avere quel denaro disponibile prima dell'attivazione.

AREA DEL MERCATO (la piazzetta con le persone):

- Ogni casella può contenere soltanto 1 Familiare, però possono esserci più familiari dello stesso colore nel Mercato; nel mercato si possono guadagnare: 5 monete o 5 servitori o 3 punti militari e 2 monete o 2 privilegi diversi (non lo stesso due volte).

IL PALAZZO DEL CONSIGLIO (a destra della cupola della chiesa):

- non ci sono restrizioni su quantità e tipo di colore dei Familiari.
- I familiari devono essere collocati in ordine da sinistra a destra.
- Immediatamente si riceve 1 privilegio e 1 moneta.
- Il palazzo del Consiglio determina, alla fine del turno, l'ordine del turno successivo: il Familiare del giocatore più a destra sarà il primo a giocare nel turno seguente.

Fase 3 - Informare il Vaticano (solo nei turni 2/4/6)

- Il marcatore dei punti Fede indica che nel turno 2/si pagano 3 punti Fede, e poi t. 4/4 p.f. e poi t. 6/5 p.f. (sono i punti esattamente sotto le finestre dove è posizionato le fiches di scomunica).
- Se un giocatore non può pagare (o non vuole pagare) i punti fede alla Chiesa: è scomunicato e mette un cubetto rosso sulla fiches di scomunica (finestra) di quello specifico periodo e soffre tutti gli effetti negativi di tale scomunica; il giocatore non riduce a zero i suoi punti di fede guadagnati.

- Se un giocatore può e vuole pagare i punti fede alla Chiesa: devi ridurre a 0 tutti i suoi punti fede e guadagna i punti vittoria indicati in alto sulla casella dei punti fede posseduti (nello scudetto giallo in alto).
- Nel 6' e ultimo turno anche se i giocatori non raggiungono i punti fede richiesti dalla Chiesa e sono scomunicati guadagnano comunque i punti di vittoria indicati in cima alla casella dei punti fede in cui sono posizionati.

Fase 4 - Fine del Turno

- Scarta tutte le carte di sviluppo sulle torri del tabellone.
- Cambia l'ordine di turno in funzione all'ordine in cui si sono collocati i Familiari nella casella del Palazzo del Consiglio (chi non ha messo Familiari nel Consiglio mantiene l'ordine del turno precedente). I Familiari di color legno in questa casella diventano del colore del proprietario.
- I giocatori recuperano tutti i loro Familiari dal tabellone.
- Le carte Lider 1x giocate nel turno precedente tornano a faccia in sú.

Calcolo del Punteggio Finale:

- **Territori conquistati** (carte verdi): si sommano i punti vittoria indicati dalle posizioni nel tabellone personale dei Territori conquistati in base al loro numero.
- **Personaggi influenzati** (carte azzurre): si guadagnano tanti punti vittoria quante carte azzurre si possiedono: 1personaggio=1punto, 2=3, 3=4, 4=10, 5=15, 6=21.
- **Imprese** (carte violetta): si sommano tutti punti vittoria delle carte violetta possedute.
- **Forza Militare**: chi ha più forza militare guadagna 5 punti di vittoria (in caso di pareggio tutti guadagnano 5 punti ma non si calcola il secondo arrivato), il secondo arrivato ne guadagna 2 (in caso di pareggio del secondo arrivato tutti guadagnano 2 punti).
- **Risorse accumulate**: sommare tutte le risorse accumulate e dividere il totale per 5, il risultato sono punti vittoria.

Chi ha più punti vittoria vince la partita!