

MAGNIFICO

Da 3 a 5 giocatori

Magnifico è tutto ciò che Leonardo ha immaginato e Magnifico sarà chi darà vita ai suoi progetti

GAME DESIGN

Spartaco Albertarelli e Angelo Zucca

DIRETTORE DI PRODUZIONE

David Preti

GRAFICA

Ray D. Tutto

PLAY TEST

Ketto Pelan, Bruno Bacelli, Donatella Nicolò e Dario Diana

L'idea di pubblicare **Magnifico** è stata partorita a Las Vegas (nota città d'arte) da Spartaco e David tra una portata di sushi e una di sashimi
Mario continui a mancarci ...

Magnifico © Dust Game Ltd-2006 - 2008

DIREZIONE ARTISTICA

Paolo Parente

ILLUSTRAZIONI

Edouard Guiton e Miguel Coimbra

PIANO DI GIOCO

Nicolas Fructus

SCOPO DEL GIOCO

Diventare il "*Magnifico*" conquistando l'Europa di inizio 500, utilizzando al meglio la propria strategia militare, le proprie finanze e le straordinarie invenzioni di Leonardo da Vinci.

COMPONENTI DEL GIOCO

- ❖ Una plancia di gioco raffigurante l'Europa del 1500, suddivisa in 32 territori e 4 aree di mare.
- ❖ 5 eserciti di diverso colore composti da pezzi in plastica raffiguranti dei Soldati (la Fanteria).
- ❖ 20 Carri armati in plastica di colore neutro.
- ❖ 20 Aerei in plastica di colore neutro.
- ❖ 16 Castelli in plastica di colore neutro.
- ❖ 40 Torri in plastica di colore neutro.
- ❖ Una dotazione di monete (Fiorini) in due tagli (argento: 10, oro: 50).
- ❖ Un mazzo di 60 carte speciali.
- ❖ 6 dadi speciali.
- ❖ Un regolamento.

INDICE

1	Componenti del Gioco
2	La Plancia di Gioco
2	I Pezzi in Plastica
3	Le Carte
4	Preparazione del Gioco
4	Sequenza di Gioco
6	I Progetti Leonardeschi
7	La Guerra
11	Catturare Carri e Aerei
11	Spostamento di Truppe
12	Punti Vittoria
12	Fine della Partita
12	La Carta Leonardo
13	Descrizione delle Carte
14	Consigli e Suggestimenti
15	Domande Frequenti



1 LA PLANCIA DI GIOCO

La plancia di gioco rappresenta una mappa dell'Europa del 1500, suddivisa in 32 territori e 4 aree di mare (identificate da diverse tonalità di azzurro). Ogni territorio è identificato dal nome di una città e da un colore. I diversi colori servono solo a distinguere chiaramente i confini territoriali e non hanno alcun altro valore nel gioco. Con l'eccezione delle isole britanniche, nessuna delle isole presenti sulla mappa costituisce un territorio a sé stante, ma tutte appartengono a un territorio continentale. Il colore di fondo di queste isole aiuta a comprendere a quale territorio appartengano. La mappa non vuole essere né geograficamente né storicamente accurata. I territori confinano con altri territori e possono essere adiacenti a un'area di mare. Tutti i territori adiacenti alla stessa area di mare sono fra di loro "collegati" (vedere le regole relative agli spostamenti e alla guerra). Vi sono tre punti, nella realtà divisi da un braccio di mare, che nel gioco sono considerati alla stregua di confini terrestri (vedere l'immagine qui a sinistra). Quello che sarebbe lo *Stretto dei Dardanelli* non è stato tracciato, per evitare confusione. Al centro dell'Europa è presente un'area di colore scuro, che raffigura in modo stilizzato i confini intransigibili della Confederazione Elvetica. Infine, lungo il bordo esterno della plancia di gioco è presente una cornice numerata che sarà utilizzata nel corso della partita per tenere nota dell'avanzamento del punteggio dei singoli giocatori.

2 I PEZZI IN PASTICCA

Nel gioco sono presenti vari pezzi in plastica di colori diversi. La quantità di pezzi presenti nella confezione rappresenta un preciso limite. Se un pezzo non è più disponibile, non può

essere sostituito da qualcos'altro di simile, ma alcuni pezzi di gioco possono tornare disponibili a seguito di certe particolari azioni di gioco. Nessuno dei pezzi di gioco, una volta disposto sulla plancia, può essere eliminato volontariamente. L'eliminazione di un pezzo può avvenire solo a seguito di un combattimento.

2.1 La Fanteria. Ogni giocatore dispone di un "esercito" (in uno dei 5 colori disponibili) composto da unità di Fanteria. Nel regolamento, questi pezzi possono essere indicati come "Soldati" o come "Fanteria" a seconda delle necessità.

2.2 I Castelli. Nel corso del gioco, i Castelli vengono collocati su territori dai quali non potranno più essere mossi per l'intera durata della partita. I Castelli appartengono al giocatore che occupa con i suoi Soldati il territorio su cui sono stati costruiti e possono quindi passare di mano.

2.3 Le Torri. I Castelli possono essere rinforzati costruendo Torri che vengono inserite come indicato nella figura qua sopra. Le Torri non possono essere costruite dove non esiste un Castello e una volta costruite fanno parte integrante del Castello stesso. Su ogni Castello si possono costruire fino a 4 Torri e, quando questo succede, il Castello diventa una "Città Perfetta".

2.4 I Carri Armati. I Carri Armati (o più semplicemente "Carri") costituiscono con gli Aerei una delle invenzioni più straordinarie scaturite dalla mente di Leonardo, una di quelle che, se costruite, avrebbero modificato in modo radicale il corso della storia. I Carri sono di colore neutro perché possono essere catturati. Ogni giocatore potrà disporre di un proprio progetto personale di Carro (vedere descrizione dei progetti), con caratteristiche diverse da quelli degli altri giocatori e quando un Carro viene catturato, assume i valori indicati sul progetto eventualmente in possesso del suo nuovo proprietario.

2.5 Gli Aerei. Ancora più dei Carri, gli Aerei costituiscono l'invenzione più rivoluzionaria e fantascientifica dell'epoca. Anche gli Aerei sono rappresentati da pezzi di colore neutro e quanto detto per i Carri nel paragrafo precedente vale anche per loro.

2.6 I Dadi. Ogni dado presenta 3 facce con il simbolo dell'Uomo Vitruviano, due facce bianche (senza alcun simbolo) e una faccia con un simbolo che rappresenta un'esplosione. L'Uomo Vitruviano indica un "colpo a segno" e la faccia bianca un "colpo a vuoto", mentre l'esplosione indica qualcosa che è "andato storto". A seconda della situazione, questi simboli producono diversi effetti sul gioco (spiegati in seguito).

2.7 Le Monete. Le monete rappresentano Fiorini e possono avere un valore 10 o 50. Il denaro si acquisisce nella fase della rendita e lo si utilizza per la maggior parte delle azioni di gioco. La quantità di denaro in possesso di ogni giocatore deve sempre essere nota a tutti e nel corso della partita non è consentito alcun passaggio di denaro fra i giocatori, così come non sono consentiti prestiti o crediti di alcun genere.

3 LE CARTE

A parte la carta che raffigura Leonardo, che ha un valore speciale descritto in seguito, tutte le altre rappresentano progetti di vario genere.

3.1 Le carte che rappresentano i progetti dei Carri e degli Aerei sono stampate orizzontalmente, tutte le altre sono stampate verticalmente.

3.2 Sulle carte sono raffigurate macchine da guerra, strumenti, opere d'arte ecc. e ciascuna ha un valore spiegato in dettaglio al termine del regolamento.

3.3 Le carte possono trovarsi "nei mazzi", "all'asta", "in archivio" o "in campo". Questi termini sono utilizzati nel regolamento per definire la posizione delle carte e sono spiegati in seguito.

3.4 I progetti raffigurati sulle carte saranno acquisiti dai giocatori attraverso un'asta, ma una volta ottenuti diventano personali, non potendo essere ceduti, prestati o scambiati con nessuno e per nessun motivo. La carta Leonardo, invece, passa di mano in mano, ma in base a precise regole.

Costo di produzione del singolo Aereo.

Numero massimo di migliorie di cui l'aereo può essere dotato. I Carri non hanno limiti.

Dadi da lanciare per verificare il funzionamento durante il combattimento.

I colpi che l'Aereo può mettere a segno. (Ogni valore sulla carte vale per tutti gli Aerei del giocatore, anche quelli catturati).

Costo di attivazione della miglioria. (non modifica il costo di produzione del singolo Aereo e vale su tutti gli Aerei del giocatore anche quelli già costruiti)

Questi simboli indicano se il progetto è una miglioria per gli Aerei (come in questo caso) o per i carri. I progetti che sono utilizzabili autonomamente, non hanno alcun simbolo in questa sezione della carta.

Pittogrammi che riassumono per immagini il funzionamento dei progetti. (Questo per esempio aumenta di 1 il numero di colpi che ogni Aereo del giocatore può mettere a segno durante un combattimento)

4 PREPARAZIONE DEL GIOCO

- 4.1** Estraiete dal mazzo la carta che raffigura Leonardo e mettetela scoperta di fianco alla plancia di gioco.
- 4.2** Prendete il mazzo di carte ed estraete le 5 che raffigurano i progetti del Carro e le 5 raffiguranti i progetti dell'Aereo. Se siete in 4 togliete una carta Carro e una carta Aereo a caso. Se siete in 3 togliete due carte Aereo e due carte Carro a caso. Le carte eventualmente eliminate devono essere riposte coperte nella scatola.
- 4.3** Mischiate con cura le carte Aereo e le carte Carro rimaste e formate un mazzetto da collocare coperto di fianco alla plancia di gioco. Questo sarà il mazzo dei Carri e degli Aerei.
- 4.4** Mischiate accuratamente tutte le altre carte e formate un mazzo da collocare coperto vicino al mazzetto precedente.
- 4.5** Prendete i pezzi in plastica raffiguranti i Carri, gli Aerei, i Castelli e le Torri e collocateli a portata di mano vicino alla plancia di gioco.
- 4.6** Fate lo stesso con le monete, formando un "deposito" che costituisce la Banca. Nel corso della partita, i giocatori preleveranno dalla Banca il denaro che spetta loro in base alla rendita derivante dai propri possedimenti e nella Banca depositeranno ogni pagamento eseguito.
- 4.7** Ogni giocatore lancia i 6 dadi per determinare l'ordine di gioco iniziale. Vince chi ottiene il maggior numero di Uomini Vitruviani e, in caso di parità, il minor numero di "esplosioni". In caso di parità ulteriore, si ripete il Lancio. Chi vince riceve la carta Leonardo, sceglie con quale colore giocare e prende l'esercito del colore prescelto.
- 4.8** Ogni giocatore, partendo da chi possiede la carta Leonardo e proseguendo in senso orario, colloca 2 dei propri Soldati e 1 Castello su un territorio a sua scelta (un solo territorio) e riceve una dotazione iniziale di 100 Fiorini. L'unica regola da seguire in questa fase iniziale è quella di non collocare il Castello su un territorio confinante con quello sul quale un altro giocatore abbia già collocato il proprio Castello (si considerano solo i confini terrestri).
- 4.9** Al termine di questa fase di gioco, la maggior parte dei territori sulla plancia risulterà libera.
- 4.10** Ora siete pronti per iniziare il primo round.

5 SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco si svolge in "round". Ogni round prevede una serie di azioni, alcune delle quali possono essere eseguite in contemporanea fra i giocatori, mentre altre vengono svolte da ogni giocatore a turno. Un round si conclude quando tutti hanno completato il proprio turno di gioco. Il gioco prosegue fino a che un giocatore non raggiunge i 30 punti, oppure il limite che avete precedentemente concordato (vedere al termine del regolamento). La sequenza di gioco di ogni round è descritta qui di seguito in modo sintetico. Successivamente troverete una descrizione più dettagliata delle fasi più complesse.

5.1 RENDITA

E' la fase nella quale tutti i giocatori, contemporaneamente, incassano il denaro necessario a compiere la maggior parte delle azioni di gioco. Questa fase si svolge sin dal primo round di gioco.

5.1.1 Ogni giocatore riceve, dalla Banca, 10 Fiorini per ogni territorio e 10 per ogni Castello in suo possesso.

5.1.2 Alcune carte (descritte in seguito) possono produrre ulteriore denaro a favore di chi le possiede.

5.1.3 Un giocatore non può mai possedere più di 300 Fiorini, l'eventuale eccedenza deve essere lasciata alla Banca.

5.2 RECLUTAMENTO

E' la fase nella quale tutti i giocatori, contemporaneamente, rinforzano i propri territori. Questa fase di gioco si svolge sin dal primo round.

5.2.1 Ogni giocatore colloca un Soldato, reso dalla dotazione, su ognuno dei territori in **suo possesso**.

5.2.2 Non esiste limite al numero dei Soldati che possono occupare ogni singolo territorio.

5.2.3 Nel caso in cui i Soldati rimasti nella dotazione non fossero sufficienti, il giocatore dovrà interrompere il reclutamento lasciando uno o più territori a sua scelta senza rinforzo.

5.3 ASTA PER I PROGETTI

E' la fase nella quale i giocatori cercano di aggiudicarsi i progetti realizzati da Leonardo. Le carte che saranno vendute all'asta vengono pescate dai due mazzi che avete precedentemente preparato e poste scoperte sul tavolo, in modo che tutti le possano vedere. Il numero, ma anche il tipo, di progetti messi all'asta ad ogni round dipende dal numero dei giocatori.

5.3.1 Se giocate in 3, le carte all'asta devono essere 2, una delle quali deve essere presa dal mazzo dei Carri e degli Aerei. Nel corso del gioco, quando il mazzo dei Carri e degli Aerei sarà esaurito, si proseguirà con 2 carte Progetto.

5.3.2 In 4 giocatori le carte all'asta devono essere 3, due delle quali prese dal mazzo dei Carri e degli Aerei. Se resta una sola carta nel mazzo dei Carri e degli Aerei, all'asta andranno 2 carte Progetto (più la carta rimasta nel mazzo dei Carri e degli Aerei). Se il mazzo dei Carri e degli Aerei è esaurito, si prosegue pescando 3 carte Progetto.

5.3.3 In 5 giocatori le carte all'asta devono essere 4, due delle quali pescate dal mazzo delle carte dei Carri e degli Aerei. Se resta una sola carta nel mazzo dei Carri e degli Aerei, all'asta andranno 3 carte Progetto (più la carta rimasta nel mazzo dei Carri e degli Aerei). Se il mazzo dei Carri e degli Aerei è esaurito, si prosegue pescando 4 carte Progetto.

5.3.4 Dopo l'estrazione delle carte, ogni giocatore prende segretamente dalla propria dotazione di denaro la quantità di Fiorini che intende offrire e tiene questa somma chiusa nel pugno di una mano. La mano chiusa a pugno, che contiene l'offerta segreta, deve essere chiaramente mostrata a tutti. L'offerta minima è di 10 Fiorini. *NOTA: l'offerta è segreta, quindi fate in modo che gli altri giocatori non possano vedere i Fiorini che vi avanzano.*

5.3.5 Quando tutti hanno fatto la propria scelta, tutte le offerte vengono rivelate contemporaneamente. Il miglior offerente diventa il Magnifico di turno e riceve subito la carta Leonardo, aggiudicandosi anche il diritto a scegliere per primo quale Progetto prendere. Gli altri seguono in ordine decrescente di offerta.

5.3.6 In caso di parità di offerta, prevale sempre il più vicino al giocatore con la carta Leonardo, in senso orario. Se la parità è fra i giocatori che hanno offerto di più, questa regola serve anche a determinare chi sarà il Magnifico di turno (e di conseguenza il nuovo possessore della carta Leonardo, che viene consegnata subito).

5.3.7 Se un giocatore sceglie una carta raffigurante un Carro o un Aereo, la mette subito in campo ovvero scoperta di fronte a sé. Se invece si aggiudica un qualsiasi altro Progetto, prende la carta e la colloca sempre di fronte a sé, ma coperta, in quello che viene definito "Archivio", dove rimarrà fino a che non sarà messa in campo (come descritto in seguito). Ogni giocatore dispone di un proprio Archivio personale.

5.3.8 Un giocatore non può acquisire il Progetto del Carro se già ne possiede uno e lo stesso vale per il Progetto dell'Aereo. Per tutte le altre carte, invece, non vi sono limiti.

5.3.9 Un giocatore non ha l'obbligo di acquistare alcuna carta all'asta, ma se rinuncia all'acquisto, il suo diritto passa al giocatore successivo in ordine di offerta. Chi rinuncia all'acquisto tiene per sé il denaro che aveva offerto.

5.3.10 Un giocatore non può acquisire la carta Leonardo se rinuncia all'acquisto del Progetto.

5.3.11 In nessun caso un giocatore può acquisire più di una carta per ogni asta.

5.3.12 Il denaro pagato dai giocatori per aggiudicarsi l'asta viene depositato nella Banca.

5.4 TURNO DEL GIOCATORE

Terminata l'asta, ogni giocatore esegue il proprio turno di gioco, partendo da colui che possiede la carta Leonardo e proseguendo poi in senso orario. Il turno del giocatore si compone di diverse azioni che devono svolgersi nell'ordine indicato qui di seguito. Il giocatore di turno ha diritto a svolgere tutte le azioni del suo turno prima di passare la mano al giocatore successivo. Il turno del giocatore finisce quando ha esaurito tutte le azioni

a sua disposizione oppure nel momento in cui dichiara "passo". Il giocatore non è obbligato a svolgere tutte le azioni a sua disposizione prima di passare il turno.

5.4.1 Mettere in campo una o più carte Progetto.

Pagando alla Banca il costo di attivazione indicato sulla carta stessa (che non ha nulla a che vedere con il prezzo pagato durante l'asta) il giocatore può mettere in campo una o più carte Progetto prese dal suo Archivio.

Le carte messe in campo sono poste scoperte davanti al giocatore e immediatamente utilizzabili per il resto della partita, senza ulteriori costi di attivazione. Le carte Carro e Aereo non hanno costo di attivazione, ma consentono di costruire Carri e Aerei pagando 1 importo indicato sulla carta.

5.4.2 Costruire Carri e/o Aerei.

I Carri e gli Aerei possono essere costruiti solo all'interno dei territori con i Castelli e solo essendo in possesso della carta relativa. Ogni Castello può "produrre" un solo Aereo o Carro per turno. La costruzione di ogni Carro o Aereo prevede il pagamento alla Banca di 20 Fiorini.

5.4.3 Rinforzare i propri Castelli.

Il giocatore può aggiungere una Torre ad ogni Castello in suo possesso, pagando alla Banca 20 Fiorini per ogni Torre costruita. Il giocatore, in un turno, non può costruire più di una Torre per Castello, ma non è obbligato a rinforzare tutti i suoi Castelli.

5.4.4 Invadere un territorio.

Pagando alla Banca 10 Fiorini è possibile invadere un territorio "libero", cioè non occupato da nessun altro giocatore, muovendo le proprie truppe da un territorio a un altro territorio confinante oppure adiacente alla stessa area di mare. I territori sono liberi solo all'inizio del gioco, perché durante la partita non è consentito abbandonare volontariamente un proprio territorio.

5.4.5 Attaccare un territorio nemico.

Pagando alla Banca 30 Fiorini, il giocatore può dichiarare guerra a un territorio nemico (cioè occupato da un altro giocatore). Il combattimento che ne scaturisce segue le regole indicate più avanti, nel paragrafo "La guerra". Il giocatore, indipendentemente dal denaro a sua disposizione, può effettuare un massimo di 3 attacchi nel corso del suo turno.

5.4.6 Spostamenti di truppe.

Questa è un'azione speciale che il giocatore è libero di eseguire nel corso del suo turno quando lo desidera. L'azione consiste nel prendere da un proprio territorio quanti Soldati, Carri o Aerei si desidera e muoverli tutti in un altro territorio sotto il proprio controllo, rispettando precise regole di movimento spiegate in seguito. Il giocatore è libero di eseguire gli spostamenti di truppe in qualsiasi momento del suo turno (all'inizio, a metà, alla fine, tra un attacco e quello successivo ecc.), ma nel momento in cui decide deve eseguirli tutti insieme. Ogni giocatore dispone di 3 spostamenti per turno.

5.4.7 Costruire un nuovo Castello.

Pagando alla Banca 30 Fiorini, il giocatore può costruire un nuovo Castello da collocare all'interno di un territorio in suo possesso. Diversamente da quanto accade all'inizio del gioco, durante la partita due Castelli possono trovarsi in territori fra di loro confinanti, ma all'interno di ogni territorio può esservi un solo Castello. Il giocatore di turno può costruire un solo Castello e questa azione sancisce in modo categorico la fine del suo turno.

5.5 ASSEGNAZIONE PUNTI VITTORIA

Quando tutti i giocatori hanno compiuto il loro turno, si passa all'ultima fase che è quella della assegnazione dei Punti Vittoria, al termine della quale il gioco prosegue riprendendo con la fase della rendita, a meno che un giocatore non abbia raggiunto il punteggio necessario ad ottenere la vittoria. Ogni giocatore segna i suoi Punti Vittoria muovendo un Soldato (preso dalla dotazione), lungo il segnapunti esterno alla plancia di gioco.

6 I PROGETTI LEONARDESCHI

Le carte, che rappresentano i progetti leonardeschi, si suddividono in diversi tipi. Ci sono le carte che rappresentano le due invenzioni più importanti e incredibili, ovvero i Carri e gli Aerei, e le carte che rappresentano tutti gli altri progetti, comprese alcune opere d'arte. Ci sono progetti "civili", progetti "militari" di vario genere e dispositivi da utilizzare per migliorare i Carri e gli Aerei, rendendoli più potenti.

6.1 Le carte Progetto (con l'eccezione delle carte Carro e Aereo) hanno un costo di attivazione che il giocatore deve pagare per poterle mettere in campo prendendole dal proprio Archivio. Il costo di attivazione è espresso

sulla carta ed è del tutto indipendente dalla cifra pagata per aggiudicarsi il diritto d'asta. Il pagamento viene sempre fatto alla Banca.

6.2 Alcune di queste carte sono utilizzabili per migliorare i propri Carri e devono essere collocate vicino alla propria carta Carro. In teoria, non ci sono limiti al numero di migliorie che si possono applicare a un proprio Carro, ma solo avendo già messo in campo questa carta è possibile mettere in campo le migliorie.

6.3 In modo simile è possibile applicare una o più migliorie alla propria carta Aereo, ma diversamente dai Carri ogni Aereo può utilizzare un numero massimo di migliorie indicato sulla carta (i ganci). Se un giocatore ha già applicato tutte le migliorie possibili al proprio Aereo, non può metterne in campo altre (quelle già messe in campo non si possono eliminare o sostituire).

7 LA GUERRA

La guerra si combatte fra due territori nemici confinanti o adiacenti alla stessa area di mare. Si noti che le invasioni di territori liberi, che avvengono di norma solo nei primi round del gioco, non danno vita ad alcun combattimento, quindi non devono sottostare ad alcuna delle regole che seguono.

7.1 LA DICHIARAZIONE DI GUERRA

7.1.1 La dichiarazione di guerra costa 30 Fiorini, indipendentemente dalle forze che saranno coinvolte, e prevede la chiara indicazione del territorio dal quale si intende sferrare l'attacco e di quello attaccato. Durante il proprio turno ciascun giocatore può effettuare un massimo di 3 attacchi per un costo totale di 90 Fiorini.

7.1.2 Il territorio attaccante e quello attaccato devono essere confinanti, oppure entrambi adiacenti alla stessa area di mare (in questo caso si parla di attacco via mare). Si noti che due territori adiacenti alla stessa area di mare possono essere anche molto distanti fra di loro.

7.1.3 Una volta dichiarata la guerra, e pagati alla Banca 30 Fiorini, il giocatore attaccante deve comporre l'esercito con il quale intende tentare di conquistare il territorio nemico. Tale esercito deve essere obbligatoriamente composto da unità di Fanteria, alle quali è possibile aggiungere Carri e/o Aerei.

7.1.4 Tutti i pezzi che comporranno l'esercito attaccante devono provenire dallo stesso territorio.

7.1.5 Nel corso del gioco non è possibile attaccare l'ultimo territorio di un giocatore.

7.2 LA COMPOSIZIONE DELL'ESERCITO

7.2.1 L'attaccante può utilizzare per l'attacco un massimo di 6 Soldati (Fanteria) e un massimo di 6 Carri o Aerei anche variamente assortiti (esempio: 4 Carri e 2 Aerei) e deve dichiarare con chiarezza quali e quanti pezzi intende impegnare nell'attacco, muovendoli sul territorio attaccato.

7.2.2 Carri e Aerei non possono mai essere utilizzati da soli, ma hanno sempre bisogno del supporto della Fanteria. La composizione dell'esercito attaccante deve quindi comprendere obbligatoriamente almeno un pezzo di Fanteria.

7.2.3 Un singolo pezzo di Fanteria può, tuttavia, fare da supporto a tutti i Carri e/o Aerei impiegati nell'attacco (al massimo 6 in tutto).

7.2.4 Il difensore, invece, utilizzerà nel combattimento tutti i Soldati, i Carri e gli Aerei di cui dispone sul territorio attaccato senza limitazioni.

7.2.5 L'attaccante deve sempre lasciare almeno un Soldato a presidio del territorio dal quale attacca.

7.3 IL COMBATTIMENTO

Il combattimento si svolge sul territorio attaccato, fra i due eserciti coinvolti.

7.3.1 Se l'attacco è avvenuto "via mare", prima di iniziare il combattimento l'attaccante deve obbligatoriamente eliminare uno dei Soldati che compongono il suo esercito.

7.3.2 Il combattimento si suddivide in "assalti", ciascuno dei quali può coinvolgere i Soldati, i Carri o gli Aerei di un giocatore e tutte le regole che seguono valgono sia per l'attaccante che per il difensore. Di norma, ogni

giocatore dispone di un massimo di 3 assalti (uno per la Fanteria, uno per i Carri e uno per gli Aerei) che può lanciare prima di subire gli assalti dell'avversario (casi speciali sono spiegati in seguito). Ogni assalto prevede il lancio di uno o più dadi. I risultati di questi lanci vengono applicati istantaneamente.

7.3.3 Salvo situazioni speciali (vedere la descrizione delle carte) il combattimento viene sempre iniziato dall'attaccante che deve scegliere la sequenza dei suoi "assalti". Per esempio, il giocatore potrebbe decidere di eseguire per primo l'assalto con la sua Fanteria, poi quello con i suoi Carri, e finire con gli Aerei. Non esiste alcun vincolo all'ordine degli assalti, ma ogni tipo di assalto può essere eseguito una sola volta.

7.3.4 Per ogni assalto il giocatore è libero di utilizzare meno pezzi rispetto a quelli effettivamente disponibili, ma deve dichiararlo con chiarezza, per esempio, se il giocatore dichiara semplicemente Fanteria, senza specificare il numero di pezzi che intende utilizzare, significa che all'assalto parteciperanno tutti i suoi Soldati impegnati nel combattimento. Questo vale per la Fanteria e per gli Aerei, mentre l'assalto con i Carri segue una regola diversa, spiegata in seguito.

7.3.5 Un giocatore non ha l'obbligo di utilizzare tutti i suoi assalti (Fanteria, Carri, Aerei), ma deve eseguirne almeno uno.

7.3.6 Nel gioco sono presenti 6 dadi, ma questo non costituisce un limite alla forza del difensore il quale, se necessario, può lanciare i dadi anche più volte.

7.3.7 Terminati tutti gli assalti di un giocatore, tocca all'altro e il combattimento prosegue in questo modo fino a che non siano stati eliminati tutti i Soldati di uno dei due eserciti.

7.3.8 L'eliminazione dell'ultimo Soldato di un esercito sancisce istantaneamente la fine del combattimento. Se lo sconfitto è l'attaccante, gli eventuali Carri e/o Aerei ancora presenti vengono catturati dal difensore e lasciati sul territorio attaccato. Se lo sconfitto è il difensore, l'attaccante si impadronisce del territorio con tutto ciò che eventualmente contiene (Carri, Aerei, Castello, Torri).

7.3.9 Tutti i pezzi eliminati nel corso del combattimento tornano nella dotazione a disposizione dei giocatori.

7.3.10 In certe situazioni di gioco, l'attaccante può trovarsi nell'impossibilità materiale di poter eliminare anche un solo Soldato avversario. In quest'unica situazione, l'attaccante può dichiarare di volersi ritirare riportando i pezzi sopravvissuti nel territorio dal quale ha sferrato l'attacco. Il difensore, invece, non può mai ritirarsi.

7.4 LA FANTERIA

7.4.1 La Fanteria costituisce l'ossatura di ogni esercito e anche il bersaglio da colpire per determinare l'esito finale del combattimento. La Fanteria è quella che occupa il territorio e ne determina quindi il proprietario, ma è anche quella che supporta Carri e Aerei, sia in attacco che in difesa. L'eliminazione dell'ultimo Soldato di uno dei giocatori coinvolti nel combattimento, sancisce l'immediata conclusione delle ostilità.

7.4.2 Salvo regole speciali, legate all'uso di alcune carte, durante i combattimenti ogni colpo messo a segno contro un avversario è rivolto all'eliminazione di un pezzo di Fanteria.

7.4.3 L'assalto con la Fanteria avviene lanciando un dado per ogni Soldato coinvolto: i "colpi a vuoto" (le facce "bianche") non producono danni, le esplosioni rappresentano il "fuoco di risposta" e si trasformano nella perdita di un proprio Soldato, i colpi a segno (il simbolo dell'Uomo Vitruviano) sono quelli che possono colpire ed eliminare i pezzi di Fanteria avversari (vedere la descrizione dei Castelli per le regole di protezione).

7.5 I CARRI

7.5.1 Il Carro Armato è un arma estremamente potente, ma che non sempre funziona a dovere. Ogni progetto ha un suo diverso funzionamento e una diversa efficacia ed entrambe le caratteristiche possono essere modificate nel corso del gioco utilizzando apposite migliorie (vedere la descrizione delle carte).

7.5.2 Quando si esegue un assalto con i Carri, non è necessario dichiarare subito quanti se ne utilizzeranno, ma ogni Carro può essere utilizzato una sola volta per assalto. Per ogni Carro utilizzato è necessario lanciare un numero di dadi pari a quelli indicati sulla carta Carro in proprio possesso per verificarne il funzionamento e dopo ogni lancio il giocatore può decidere di passare a un altro tipo di assalto oppure proseguire con un altro Carro (purché non sia ancora stato utilizzato).

7.5.3 Il funzionamento del Carro dipende solo ed esclusivamente dalle “esplosioni”, senza considerare minimamente gli altri simboli presenti sui dadi.

0 esplosioni: Il Carro armato funziona a perfezione e mette a segno un numero di colpi pari a quelli indicati sulla carta progetto (più eventuali miglione).

1 esplosione: Il Carro funziona solo parzialmente mettendo a segno la metà dei colpi (si arrotonda per difetto).

2 esplosioni: Il Carro si inceppa e non funziona.

3 o più esplosioni: Il Carro esplode senza mettere a segno neppure un colpo ed elimina anche tutti i pezzi di Fanteria del proprio esercito (provocandone l'immediata sconfitta).

7.5.4 Come si può capire, più elevato è il numero di dadi da lanciare più alta sarà la probabilità di incappare in un malfunzionamento o peggio in una disastrosa esplosione. Fra le miglione applicabili a un Carro vi sono quelle che consentono di ridurre il numero di dadi da lanciare e non esiste limite al numero delle miglione che si possono applicare. Tuttavia, in nessun caso si può arrivare ad avere un funzionamento “automatico”. Per utilizzare un Carro si dovrà sempre lanciare almeno un dado.

7.6 GLI AEREI

7.6.1 Gli Aerei non sono particolarmente potenti e ogni Aereo, senza eventuali miglione, può mettere a segno al massimo un colpo, esattamente come un normale Soldato. Tuttavia, potendo attaccare dall'alto, l'Aereo ignora completamente qualsiasi protezione risultando così un arma micidiale anche contro le difese più potenti (vedere la descrizione dei Castelli).

7.6.2 Per ogni Aereo utilizzato nell'assalto il giocatore lancia un dado.

Colpo a vuoto: L'attacco fallisce, ma l'Aereo è salvo.

Esplosione: L'Aereo precipita (il pezzo viene eliminato dal gioco) senza colpire.

Colpo a segno: Il colpo viene messo a segno, il giocatore può eliminare un Soldato avversario e l'Aereo è salvo.

7.6.3 Una volta dichiarato quanti Aerei verranno utilizzati nell'assalto, il giocatore deve lanciare tutti i dadi necessari contemporaneamente e applicare tutti gli effetti derivanti dall'esito del lancio.

7.6.4 Il progetto di ogni Aereo prevede un numero massimo (indicato dai ganci) di miglione che possono effettivamente essere montate sull'Aereo stesso. Le miglione che possono essere montate sugli Aerei sono:

7.6.5 Giroscopio

Grazie a questa invenzione si migliora la stabilità dell'Aereo, aumentandone la precisione e di conseguenza il numero di bersagli che può colpire. Ogni giroscopio "montato" sull'Aereo permette di colpire un pezzo di Fanteria in più per ogni colpo messo a segno.

7.6.6 Bomba Anticarro

La bomba anticarro ha una funzione particolare. Nel momento in cui un giocatore dichiara di voler sferrare un assalto con i propri Carri, l'avversario, se dispone sul territorio attaccato di Aerei dotati di bomba anticarro, può usare i suoi Aerei per cercare di colpire i Carri nemici PRIMA che questi possano essere utilizzati.

In pratica il giocatore dichiara di voler usare i suoi Aerei (deve dichiarare quanti ne utilizzerà e lanciare i dadi per TUTTI quelli utilizzati), lancia un dado per ogni Aereo utilizzato ed elimina tanti Carri avversari quanti sono i colpi messi a segno (non può in alcun modo eliminare altri pezzi), quindi l'avversario può proseguire il suo assalto con i Carri rimasti. Il colpo a vuoto indica che il tentativo è fallito ma l'Aereo si salva, mentre l'esplosione indica che il tentativo è fallito e l'Aereo precipita venendo eliminato. Tutti gli Aerei sopravvissuti saranno poi liberamente utilizzabili come di consueto.

7.6.7 Colubrina Antiaerea

Analogamente alla bomba anticarro, se l'Aereo è dotato di questa arma antiaerea, il giocatore che subisce un assalto Aereo può dichiarare di voler provare a intercettare gli Aerei avversari con i propri, presenti sul territorio attaccato. Le regole sono del tutto simili a quelle descritte in precedenza per la bomba anticarro, con la differenza che i pezzi eliminabili sono gli Aerei avversari.

7.6.8 Paracadutista

Sganciando un paracadutista all'interno di una fortificazione avversaria, si ottiene come effetto quello di annullarne completamente il valore di protezione (vedere descrizione dei Castelli) per l'intera durata del combattimento. L'attaccante che decide di utilizzare un suo Aereo per il lancio del paracadutista deve sacrificare, eliminandolo, un Soldato fra quelli presenti nell'esercito coinvolto nel combattimento quindi lanciare il dado:

Colpo a vuoto: La missione fallisce, ma l'Aereo si salva

Esplosione: La missione fallisce e in più l'Aereo precipita venendo eliminato.

Colpo a Segno: La missione riesce e l'Aereo si salva.

Si noti che il Soldato viene perso in ogni caso e che l'Aereo eventualmente rientrato non può essere riutilizzato subito. Inoltre, l'Aereo utilizzato per il lancio del paracadutista non può, contemporaneamente, colpire pezzi di Fanteria avversaria. In pratica, il giocatore deve scegliere se utilizzare uno degli Aerei utilizzati nell'assalto per "trasportare" il paracadutista o per attaccare la Fanteria avversaria e può usare un solo paracadutista per ogni assalto. Il giocatore deve lanciare il dado per l'Aereo che trasporta il paracadutista, separatamente dagli altri.

7.7 I CASTELLI

7.7.1 I Castelli oltre ad essere centri di potere (forniscono 10 Fiorini per round) e di produzione (per i Carri e gli Aerei), forniscono anche protezione ai Soldati che occupano il territorio sul quale sono costruiti.

7.7.2 Ogni Castello può essere ampliato nel corso del gioco attraverso la costruzione di Torri e in questo modo può raggiungere diversi livelli di protezione:

Solo il Castello = 1 livello

Con 1 Torre = 2 livelli

Con 2 Torri = 3 livelli

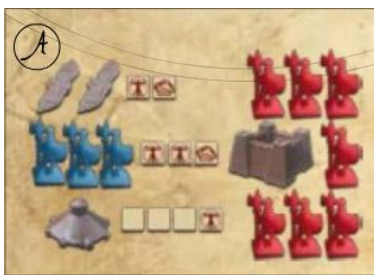
Con 3 Torri = 4 livelli

Con 4 Torri = 5 livelli

7.7.3 Nel corso di ogni assalto con la Fanteria o con i Carri, l'attaccante deve ridurre il numero dei colpi a segno in funzione del livello di protezione del Castello. Ogni livello riduce di uno il numero di colpi a segno (per esempio, attaccando con 6 Soldati un Castello di livello 5 e mettendo a segno 6 colpi, l'esito finale sarà quello di aver messo a segno un solo colpo che consente di eliminare un solo Soldato avversario).

7.7.4 Il potere difensivo dei Castelli si applica a tutti gli assalti sferrati dall'attaccante con la Fanteria e ad ogni singolo attacco portato con i Carri.

Per esempio: Il difensore dispone di un Castello di livello 1 e 7 Soldati; l'attaccante di 3 Soldati, 2 Aerei e 1 Carro 4-5 (lancia 4 dadi e può fare 5 danni). L'esito dell'attacco è indicato nella figura qui sotto. Il difensore perde 6 Soldati in totale (il suo Castello para un colpo dei 2 dalla Fanteria e un danno dei 5 dal Carro, ma non quello dell'aereo). L'attaccante perde un Aereo e un Soldato (a causa delle esplosioni da lui stesso ottenute). Successivamente, il difensore lancia un dado per il suo Soldato rimasto, ma lo perde a causa di un lancio sfortunato. L'attaccante occupa il Territorio e conquista il Castello.



7.7.5 Gli Aerei ignorano completamente e senza eccezioni il potere difensivo dei Castelli.

7.7.6 Alcuni progetti (vedere in seguito) consentono all'attaccante di ridurre il livello difensivo dei Castelli attaccati.

7.7.7 I Castelli non offrono alcuna protezione contro il fuoco di risposta quando il difensore sferra i propri assalti con la Fanteria e non mettono neppure al riparo dall'esplosione di un proprio Carro.

7.7.8 Le forze attaccanti non ricevono alcun beneficio se provengono da un territorio sul quale è presente un Castello.

7.7.9 Un Castello completo di 4 Torri viene definito Città Perfetta e oltre a fornire il massimo possibile della protezione contribuisce anche all'acquisizione di Punti Vittoria (vedere in seguito).

8 CATTURARE CARRI E AEREI

Carri e Aerei sono pezzi di colore neutro perché appartengono al giocatore che controlla il territorio su cui si trovano oppure all'esercito attaccante del quale fanno parte.

8.1 Quando tutti i Soldati di un esercito vengono eliminati, gli eventuali Aerei o Carri presenti vengono catturati dall'esercito avversario.

8.2 I Carri e gli Aerei catturati assumono le caratteristiche indicate sulla carta progetto di chi li cattura, quali che siano.

8.3 Se un giocatore non possiede il progetto relativo, non può utilizzare i pezzi catturati in nessun modo, quindi non può neppure muoverli durante la fase di spostamento del suo turno. I mezzi catturati restano di proprietà del giocatore che non li può però usare fino a che non avrà acquisito il relativo progetto.

9 SPOSTAMENTO DI TRUPPE

Ogni giocatore, durante il suo turno di gioco, ha la possibilità di spostare in parte le sue truppe sulla plancia di gioco.

9.1 Gli spostamenti sono l'unica azione del turno del giocatore che può essere eseguita in qualsiasi momento.

9.2 Il giocatore di turno dispone di un massimo di tre spostamenti.

9.3 Uno spostamento consiste nel prendere uno o più pezzi (Soldati, Carri, Aerei) da un proprio territorio e muoverli tutti in un altro territorio collegato a quello di partenza da una linea ininterrotta di territori confinanti, appartenenti al giocatore che esegue lo spostamento.

9.4 In alternativa, uno spostamento può avvenire fra un territorio e un altro territorio entrambi adiacenti alla stessa area di mare.

9.5 I due tipi di spostamento non sono però unificabili in un unico spostamento che comprenda sia un movimento "via terra" che uno "via mare". Un'azione di questo genere comporterebbe l'utilizzo di due spostamenti distinti.

9.6 Ogni pezzo di gioco può essere mosso più volte nel corso dello stesso turno, purché si abbiano abbastanza spostamenti a disposizione.

9.7 Ogni gruppo di pezzi che viene mosso deve iniziare e finire lo spostamento restando unito.

9.8 I Castelli (e di conseguenza le Torri) non possono mai essere spostati e per spostare Carri e/o Aerei è necessario avere in campo la relativa carta progetto.

9.9 Carri e Aerei possono essere spostati anche da soli, senza bisogno di essere accompagnati dalla Fanteria.

9.10 Spostamenti attraverso territori nemici non sono permessi, neppure con il consenso dei giocatori che li controllano, così come non è consentito abbandonare completamente un proprio territorio.



Il giocatore blu muove due gruppi di soldati eseguendo uno spostamento via mare e uno via terra, attraverso due territori. In totale il giocatore ha eseguito due spostamenti.

10 PUNTI VITTORIA

Il gioco si basa su un meccanismo di Punti Vittoria che vengono attribuiti ai giocatori alla fine di ogni round completo di gioco (cioè quando tutti i giocatori hanno eseguito il loro turno) in base al raggiungimento di certi obiettivi. Oltre a questi, ci sono Punti Vittoria che vengono attribuiti una sola volta in tutta la partita, in determinati momenti.

10.1 Il "Magnifico Leonardo"

Chi possiede la carta Leonardo ottiene 2 Punti Vittoria.

10.2 La "Bottega di Leonardo"

Chi ha in campo il maggior numero di carte (indipendentemente dal tipo, ma con l'esclusione della carta Leonardo) guadagna 2 Punti Vittoria. In caso di parità fra due giocatori, ciascuno ottiene 1 punto. Se la parità riguarda più di due giocatori, questi punti non vengono attribuiti.

10.3 La "Grande Corte"

Il giocatore che controlla il maggior numero di Castelli (indipendentemente dal fatto che siano più o meno rafforzati con Torri) ottiene 2 Punti Vittoria. In caso di parità fra due giocatori, ciascuno ottiene un Punto Vittoria. Se la parità riguarda più di due giocatori, questi punti non vengono attribuiti.

10.4 La "Corona Imperiale"

Il giocatore che controlla il maggior numero di territori ottiene 2 Punti Vittoria. In caso di parità fra due giocatori, ciascuno ottiene 1 Punto Vittoria. Se la parità riguarda più di due giocatori, questi punti non vengono attribuiti.

10.5 Le "Città Perfette" (ovvero un Castello completo di 4 Torri)

Ciascun giocatore che controlla uno o più territori sui quali è presente una Città Perfetta ottiene 1 Punto Vittoria per ogni Città Perfetta sotto il suo controllo. Ogni Città Perfetta concorre anche al calcolo della Grande Corte.

10.6 "Le Prime Opere"

Chi mette in campo il primo Aereo o il primo Carro Armato della storia, guadagna 2 Punti Vittoria. Analogamente, 2 Punti Vittoria vengono attribuiti al giocatore che per primo completa una Città Perfetta. Questi punti, attribuiti una sola volta in tutta la partita, vengono assegnati nel momento stesso in cui avviene la costruzione, senza bisogno di attendere la fine del round.

10.7 "L'Arte di Leonardo"

Alcune carte progetto rappresentano delle opere d'arte che, una volta messe in campo, producono un immediato guadagno di punti. I punti sono indicati sulle carte (vedere in seguito la descrizione di queste carte) e vengono attribuiti nel momento stesso in cui la carta viene messa in gioco, senza bisogno di attendere la fine del round. Queste carte concorrono alla "Bottega di Leonardo".

11 FINE DELLA PARTITA

11.1 La partita finisce quando un giocatore raggiunge (o supera) i 30 Punti Vittoria.

11.2 I Punti Vittoria vengono attribuiti partendo sempre dal giocatore in vantaggio. In caso di parità si considera chi possiede la carta Leonardo oppure chi è più vicino alla carta Leonardo in senso orario.

11.3 Chi raggiunge (o supera) i 30 Punti Vittoria vince istantaneamente anche qualora un altro giocatore fosse in grado di ottenere un risultato superiore.

12 LA CARTA LEONARDO

La carta Leonardo ricopre un ruolo centrale in tutto il gioco. Oltre a fornire 2 Punti Vittoria per round e a determinare chi inizia il turno, questa carta consente al giocatore che la possiede un risparmio di 10 Fiorini per la messa in campo di qualsiasi progetto o per la costruzione di nuovi Castelli, Torri, Carri e Aerei (ma non per i costi della guerra, ovvero il prezzo da pagare per attaccare un territorio avversario o per invadere un territorio libero). La carta Leonardo deve sempre essere ben visibile sul tavolo ed è l'unica che può passare di mano nel corso del gioco.

12.2 La carta Leonardo viene acquisita dal giocatore che vince l'asta, purché spenda effettivamente i soldi offerti per acquistare una carta progetto.

12.3 Notate un dettaglio: la regola che determina chi prevale all'asta in caso di parità e quella che determina chi calcola per primo i Punti Vittoria in caso di parità fanno entrambe riferimento alla posizione rispetto alla carta Leonardo, ma in due modi diversi.

13 DESCRIZIONE DELLE CARTE

Qui di seguito, una descrizione dettagliata di tutte le carte progetto. Non è necessario leggere la descrizione di tutte le carte prima di iniziare il gioco. Potete tranquillamente farlo di volta in volta, quando vengono svelate le carte che saranno messe all'asta. Su ogni carta è indicato il costo di attivazione (o di costruzione), è presente un'immagine che raffigura il progetto stesso e sono stampati dei pittogrammi che riassumono in modo codificato il funzionamento del progetto.

13.1 Carro

E' il progetto che consente di costruire i Carri. Queste carte vengono messe in campo subito dopo l'asta, senza dover pagare alcun costo di attivazione, quindi non possono mai trovarsi in Archivio. Sulla carta è indicato il costo di costruzione di un Carro, il numero di dadi da lanciare e il numero di colpi che il Carro può mettere a segno. Nel gioco ci sono 5 carte Carro, tutte diverse fra di loro.

13.2 Aereo

E' il progetto che consente di costruire gli Aerei. Queste carte vengono messe in campo subito dopo l'asta, senza dover pagare alcun costo di attivazione, quindi non possono mai trovarsi in Archivio. Su ogni carta sono raffigurati dei "ganci" che indicano il numero massimo di migliorie che si potranno installare sull'Aereo. Il valore in Fiorini indica il costo di costruzione di un Aereo.

13.3 Giroscopio

Strumento che consente di migliorare la stabilità dell'Aereo aumentandone conseguentemente l'efficienza e quindi il numero di bersagli che può colpire ad ogni lancio di dadi. Il giroscopio serve esclusivamente quando l'Aereo viene utilizzato contro la Fanteria e, per ogni giroscopio montato, ogni aereo aumenta il numero dei colpi messi a segno ad ogni assalto (senza aumentare il numero di dadi da lanciare).

13.4 Bomba Anticarro

Miglioria per gli Aerei che consente di intercettare i Carri nemici, prima che questi possano fare fuoco. Il funzionamento di questa carta è descritto in dettaglio nel paragrafo dedicato agli Aerei.

13.5 Paracadutista

Il paracadutista è un arma di assalto molto particolare, da utilizzare come migliorie per l'Aereo. Il funzionamento di questo progetto è descritto in dettaglio nel paragrafo dedicato agli Aerei.

13.6 Colubrina Antiaerea

Grazie a questa migliorie, è possibile trasformare un proprio Aereo in un "caccia", in grado di intercettare gli Aerei avversari, prima che questi possano raggiungere il loro bersaglio. Il funzionamento di questa carta è descritto in dettaglio nel paragrafo dedicato agli Aerei.

13.7 Cambio Meccanico

Geniale invenzione che consente di migliorare il movimento dei Carri rendendoli quindi più facilmente manovrabili. Ogni carta cambio meccanico messa in campo, consente di ridurre di uno il numero dei dadi da lanciare per verificare il funzionamento dei propri Carri quando vengono utilizzati. Il numero di dadi da lanciare non può però mai essere inferiore a 1.

13.8 Accendicannone

Questo ingegnoso strumento consente una migliore accensione del meccanismo di innesco dei cannoni montati sui Carri aumentando di 1 il numero di colpi che ogni Carro può mettere a segno.

13.9 Multicannone

Migliorare i propri Carri dotandoli di una seconda fila di cannoni consente di aumentarne significativamente la loro potenza di fuoco. Il Multicannone aumenta di 2 il numero di colpi che un singolo Carro può mettere a segno.

13.10 Automa

Questi Soldati meccanici potevano essere collocati a difesa dei Castelli (se dotati di almeno una Torre). Se possedete questa carta e state difendendo un territorio con un Castello, potete sferrare un assalto supplementare, lanciando un dado per ogni Torre presente sul Castello attaccato. Questi Soldati meccanici sono immuni alle esplosioni, che vengono quindi considerate come semplici "colpi a vuoto". I Soldati meccanici vengono utilizzati in aggiunta a quelli "normali" e i dadi devono essere lanciati separatamente.

13.11 Mitraglia

Fornisce alla Fanteria un arma molto potente. Per ogni Mitraglia che avete in campo raddoppiate l'effetto di un colpo messo a segno, ma solo durante un assalto con la Fanteria. Un colpo a segno ottenuto grazie all'uso del Carro con Pallopiombo, non può essere raddoppiato utilizzando la Mitraglia. Gli effetti si applicano esclusivamente al risultato dei singoli dadi lanciati, 2 o più effetti non possono applicarsi al medesimo dado.

13.12 Carro con Pallopiombo

Questa ingegnosa macchina da guerra viene utilizzata dalla Fanteria per rendere più efficaci i propri assalti. Per ogni Carro con Pallopiombo che avete in campo, potete trasformare un colpo a vuoto in un colpo a segno. Un colpo a segno ottenuto grazie all'uso di questa arma non può essere raddoppiato utilizzando la Mitraglia. Gli effetti si applicano esclusivamente al risultato dei singoli dadi lanciati, 2 o più effetti non possono applicarsi al medesimo dado.

13.13 Bombarda

Speciale cannone in grado di sparare proiettili come un mortaio, superando quindi le difese offerte dalle mura. Per ogni vostra bombarda in campo, il livello difensivo del Castello che state attaccando viene ridotto di 1, ma solo durante gli assalti della Fanteria.

13.14 Grancannone

Quest'arma di dimensioni gigantesche è utilizzabile solo nel corso dell'assalto con la Fanteria contro un territorio difeso da un Castello dotato di Torri. Per ogni Grancannone che avete in campo, potete "abbattere" una Torre del Castello avversario, quando uno dei vostri colpi viene "parato". Togliete la Torre distrutta e riponetela di fianco alla plancia di gioco fra quelle nuovamente disponibili. Il Grancannone non può distruggere il Castello, ma solo le Torri. L'attaccante deve dichiarare se utilizzerà o meno il Grancannone prima di lanciare i dadi per il suo assalto con la Fanteria.

13.15 Sottomarino

Consente di rendere le vostre coste molto più sicure, potendo intercettare le truppe nemiche che dovessero tentare di attaccarvi via mare. Ogni Sottomarino aumenta di 1 il numero di Soldati che 1 esercito attaccante deve pendere nel momento dello "sbarco" ed è in grado di controbilanciare gli effetti della Nave Corazzata.

13.16 Nave Corazzata

La nave corazzata è in grado di offrire protezione ai propri Soldati quando si effettua un attacco via mare. Ogni nave corazzata consente di ridurre di 1 il numero di Soldati che vengono persi a seguito dello "sbarco". Questa invenzione è in grado di controbilanciare gli effetti del sottomarino.

13.17 Castello

Questo progetto rafforza il potere difensivo dei Castelli, aumentandone il livello di protezione di 1. Nessun Castello può però avere un livello superiore a 5. Questa carta non trasforma un Castello di livello 4 in una Città Perfetta, ma ne aumenta solo il livello di protezione.

13.18 Opere d'arte

Non sempre il genio di Leonardo si esprimeva inventando strumenti o macchine. Celebre era infatti la sua abilità come artista. Mettere in campo un'opera d'arte di Leonardo garantisce 1 acquisizione istantanea e una tantum dei Punti Vittoria indicati sulla carta stessa. Le carte artistiche contribuiscono alla creazione del Laboratorio di Leonardo come tutte le altre. Inoltre, ogni Opera d'Arte consente di ottenere 10 fiorini supplementari durante la fase di rendita.

14 CONSIGLI E SUGGERIMENTI

14.1 Se volete giocare una partita più lunga potete fissare all'inizio del gioco un punteggio da raggiungere superiore ai 30 punti previsti dal regolamento (il segnapunti consente di raggiungere 40 punti).

14.2 Nel corso del gioco non è possibile effettuare alcun tipo di scambio o trattativa che riguardi il denaro, le carte o i pezzi di gioco.

15 DOMANDE FREQUENTI

D: Ho appena conquistato un territorio, posso usare le stesse tmppe per attaccarne un altro?

R: Sì, gli stessi pezzi possono essere utilizzati più volte nello stesso turno, ma nel limite previsto per gli attacchi.

D: Posso attaccare un territorio da due territori confinanti?

R: Non direttamente. Prima è necessario muovere le proprie unità sul territorio dal quale si vuole sferrare l'attacco.

D: Ho appena conquistato un territorio, posso rinforzarlo muovendo dei pezzi da un altro territorio?

R: Sì, ma solo se non si sono eseguiti movimenti in precedenza nel corso del turno.

D: Ho sferrato un attacco a un territorio, ma non sono riuscito a conquistarlo, posso attaccarlo di nuovo?

R: Sì, nel limite degli attacchi a disposizione in un turno (3) è possibile ripetere un attacco più volte. Ogni attacco, però, deve essere scalato dal totale. Anche se il territorio è lo stesso, ogni attacco fa storia a sé (anche per il costo).

D: Ho acquistato una miglioria per 1 Aereo, ma ho già raggiunto il massimo di quelle che posso utilizzare, posso metterla in campo ugualmente per concorrere ai Punti Vittoria derivanti dal Laboratorio di Leonardo?

R: No, contano solo i progetti effettivamente utilizzabili.

D: Mi sono accorto di non aver eseguito la fase di rafforzamento (Carri, Aerei, Torri) e ho già eseguito un attacco, posso chiedere di tornare indietro ?

R: No, la sequenza di gioco deve essere rispettata rigorosamente.

D: Come faccio a ricordarmi, quando ho tanti territori dove ho già messo i rinforzi , per non metterne più di uno per territorio?

R: Un metodo sicuro non c'è. Se si vuole avere la massima certezza, è possibile svolgere questa operazione a turno, in modo che tutti possano verificare la correttezza del posizionamento dei rinforzi. Una cosa analoga potrebbe valere anche per i Fiorini derivanti dalla rendita.

D: Posso costruire contestualmente un Castello e una Torre?

R: No per il semplice fatto che il Castello può essere costruito solo al termine del proprio turno, mentre le Torri devono essere costruite all'inizio. Un discorso analogo potrebbe essere fatto per Carri e Aerei che devono essere costruiti nei territori con i Castelli.

D: Se non possiedo ima calta Carro (o Aereo), posso acquistare all'asta una miglioria destinata a uno di questi mezzi?

R: Sì, la carta dovrà però restare in Archivio fino a che non potrà essere messa in campo, cioè fino a che non avrò acquistato la calta Carro (o Aereo) a cui associarla.

Un caso estremo che serve a comprendere come funziona un asta.

Il giocatore A possiede la carta Leonardo e, quando vengono mostrate le offerte, si scopre che tutti hanno messo 30 Fiorini. Poiché nessuno ha offerto più degli altri, la carta Leonardo passa immediatamente al giocatore B, che è il più vicino in senso orario.

B acquisisce il diritto a scegliere per primo. Successivamente, sarà il turno del giocatore D e poi del giocatore C.

Il giocatore A si troverà probabilmente nella condizione di non potersi aggiudicare alcun progetto.