

I migliori inventori del Rinascimento gareggiano per essere riconosciuti come i più geniali. Il Signore della città premia in fiorini le invenzioni che essi realizzano: chi alla fine avrà più fiorini diventerà il beniamino di Leonardo da Vinci!

1. Contenuto

In cinque colori:



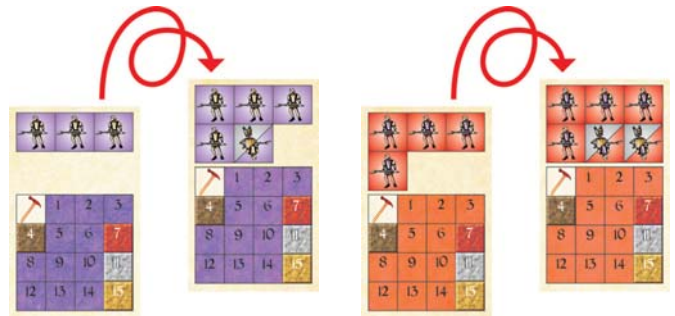
5 mastri (1 per colore)



10 pedine segna-lavoro



45 apprendisti (9 per colore)



10 laboratori fronte-retro: cinque da 3/5 posti e cinque da 4/6 posti



il tabellone: la città



15 omini meccanici



25 invenzioni



60 carte Componenti:
12 × Ferro, 12 × Legno,
12 × Corda,
12 × Mattone, 12 × Vetro



60 carte Fiorini:
25 × "1", 10 × "5",
10 × "10", 10 × "20",
più 5 carte "0"



1 pedina Denaro



1 pedina segnaturni



2 tabelline riassuntive



4 frecce "ricorda-invenzione"



Leonardo,
con base



1 Signore della città
con base

- queste regole.

2. Scopo del gioco

Chi tra voi sarà l'inventore più geniale del Rinascimento?

Scegliete le invenzioni che intendete realizzare, procuratevi le giuste componenti nelle botteghe della città, mettete al lavoro gli uomini più fidati nei vostri laboratori e... garegiate per finire prima degli altri!

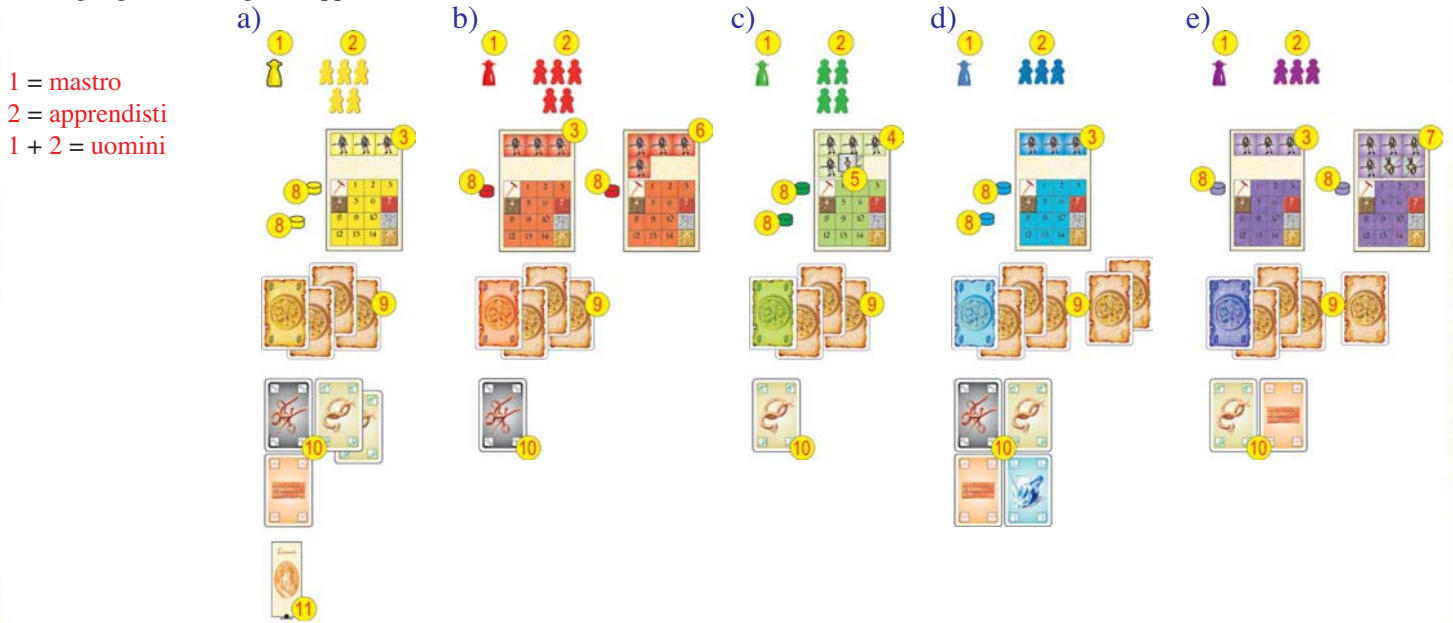
Più complessa è l'invenzione che realizzate, più fiorini guadagnate: Leonardo da Vinci dichiarerà vincitore il giocatore che ha più fiorini alla fine del gioco!

3. Dotazione e disposizione per principianti

Nota: la disposizione e dotazione iniziale per giocatori esperti è in fondo al regolamento.

Il gioco si svolge in 9 turni: 7 turni normali e 2 turni di lavorazioni finali.
 Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, oppure scegliete a caso.

Il giocatore che inizia prende la dotazione *a)*, il secondo la dotazione *b)* e così via; ignorate le dotazioni per i giocatori non presenti (riponetevi nella scatola mastri, apprendisti, laboratori e pedine segna-lavoro). Se giocate **in tre**, ogni giocatore toglie 1 apprendista; **in due**, ogni giocatore toglie 2 apprendisti.



- 3 = laboratorio da 3/5 spazi (lato da 3 spazi)
- 4 = laboratorio da 3/5 spazi (lato da 5 spazi)
- 5 = omino meccanico
- 6 = laboratorio da 4/6 spazi (lato da 4 spazi)
- 7 = laboratorio da 4/6 spazi (lato da 6 spazi)
- 8 = pedina segna-lavoro

- 9 = fiorini *a)-b)-c): 0 1 1 1; d): 1 1 1 5 5; e): 0 1 1 1 5*
- 10 = componenti
- 11 = Leonardo

Disponete sul tabellone il resto del contenuto seguendo le indicazioni:

- 1 = pedina segnaturni
- 2 = B. Officina
- 3 = laboratori da 4/6 spazi (lato da 4 spazi)
- 4 = omini meccanici (3 per giocatore)
- 5 = Signore della città
- 6 = A. Consiglio
- 7 = 1 fiorino
- 8 = C. Accademia
- 9 = apprendisti
- 10 = banca
- 11 = fiorini (quattro tagli)
- 12 = le cinque botteghe
- 13 = ferro; 14 = vetro;
- 15 = legno; 16 = mattone;
- 17 = corda



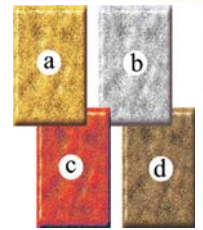
- 18 = pedina Denaro
- 19 = tabellina riassuntiva

20 = invenzioni richieste

Disponete a faccia in su le invenzioni n.: 1, 12, 8, 3 e 9 (**in tre giocatori** solo 1, 12, 8 e 3; **in due** 1, 12 e 8) sugli spazi delle invenzioni richieste.

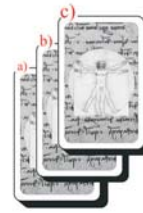
21 = mazzo invenzioni

Dividete le invenzioni **restanti** in cinque mazzetti: quelle con fondo color oro (a) da 21 a 25, quelle con fondo oro (a) da 16 a 20, le invenzioni con fondo color argento (b), quelle con fondo color rame (c) e quelle con fondo color bronzo (d).



Mischiate i mazzetti coperti, e componete il mazzo invenzioni come segue:

- a) il mazzetto delle invenzioni 21-25; sopra di esso mettete:
- b) un mazzetto ottenuto mischiando un'invenzione color bronzo, due invenzioni rame, tre invenzioni argento e le invenzioni oro 16-20; sopra di esso mettete:
- c) un mazzetto ottenuto mischiando le invenzioni rimanenti. →



4. Le invenzioni

Durante il gioco, ogni giocatore cerca di realizzare una o più delle invenzioni richieste.

Ogni invenzione ha bisogno, per essere realizzata, di:

- un certo numero di **settimane** di lavorazione (4, 7, 11 o 15)
- precise componenti (1 = fondo bronzo, 2 = rame, 3 = argento, o 4 = oro)

→ **II**
→ **2 legni + 1 vetro**

Quando l'invenzione è realizzata, frutta dei fiorini:

- un **numero maggiore** di fiorini se l'invenzione non è mai stata realizzata prima → **13**
- un **numero minore** di fiorini, altrimenti. → **10**

Le invenzioni sono di cinque tipi (vedi simbolo in alto a destra).



Un'invenzione dà al giocatore che la possiede uno "sconto" sulla lavorazione di invenzioni di quello **stesso tipo** che egli realizza nei **turni successivi** (vedi punto 9). La varietà di invenzioni viene premiata in fiorini alla fine del gioco.



5. Le fasi di ogni turno

In ognuno dei turni 1-7 si svolgono le seguenti quattro fasi, descritte più in dettaglio in seguito:

A) Inizio lavorazioni	Ogni giocatore dichiara se inizia a lavorare a qualche invenzione, e se c'è invece qualche suo laboratorio che interrompe la lavorazione di un'invenzione.
B) Piazzamento mastro e apprendisti	Procedendo in senso orario finché tutti passano, ogni giocatore piazza degli apprendisti oppure il mastro in una delle zone della città, o in un proprio laboratorio che sta lavorando ad un'invenzione.
C) Risoluzione piazzamenti	- Ogni zona della città dà un diverso vantaggio: il giocatore che vi ha piazzato più uomini prende il vantaggio <i>per primo</i> , quindi gli altri; - in ogni laboratorio gli uomini lavorano ad un'invenzione.
D) Realizzare le Invenzioni!	I giocatori rivelano le invenzioni che hanno realizzato e ricevono in premio dei fiorini. Se qualche giocatore sta ancora lavorando ad un'invenzione appena realizzata da qualcun altro, deve dichiararlo e può realizzarla in un turno seguente.

6. Fase A) Inizio lavorazioni

Ogni giocatore sceglie **in segreto** quali delle invenzioni richieste intende realizzare.

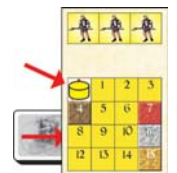
A partire dal giocatore con Leonardo e proseguendo in senso orario, ogni giocatore:

- inizia una o due invenzioni (una per laboratorio); *oppure*
- passa.



Per ogni invenzione che il giocatore inizia:

- mette la pedina segna-lavoro sul laboratorio sullo spazio col martello (corrispondente allo "0");
- mette sotto il laboratorio le componenti **esatte** di quell'invenzione.



In questa maniera, agli altri giocatori è noto a quante invenzioni un giocatore sta lavorando, ma non a **quali**.

Regole dei laboratori

- Ogni laboratorio può lavorare solo su un'invenzione per volta. In altre parole, non potete impiegare lo stesso laboratorio per lavorare contemporaneamente su due o più invenzioni.
- Non si possono impiegare entrambi i propri laboratori per lavorare alla stessa invenzione. Potete tuttavia impiegare contemporaneamente ciascuno dei due laboratori per realizzare una differente invenzione.
- Le componenti vanno messe sotto il laboratorio in un unico mazzetto coperto, in maniera che gli altri giocatori non possano capire di quante carte si tratta. Solo se vuole, il giocatore può mostrare agli altri quali componenti mette sotto il laboratorio.

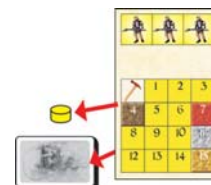
- Durante la lavorazione non potete aggiungere o togliere componenti dal laboratorio.
- Potete controllare le componenti sotto il laboratorio, se non doveste ricordarvele, in qualunque momento.



Attenzione: i giocatori non sono **mai** obbligati a mostrare quante e quali carte hanno in mano (fiorini e componenti).

Un giocatore **non** può realizzare più di una volta la **stessa** invenzione.

Un giocatore può anche **iniziare** un'invenzione ancora non richiesta: se, per esempio, conosce le prossime *invenzioni richieste* grazie al Consiglio. Tuttavia, non potrà completare l'invenzione se questa non è richiesta (cioè a faccia in su sul tabellone).



Caso particolare: interruzione lavorazioni

In questa fase un giocatore può anche decidere di interrompere la lavorazione di un'invenzione iniziata in un turno precedente.

Per ogni lavorazione che il giocatore dichiara di interrompere, egli:

- toglie dal laboratorio la pedina segna-lavoro (perde eventuali settimane lavorate);
- riprende in mano le componenti messe sotto il laboratorio.

Al posto della lavorazione interrotta, il giocatore può iniziare nel laboratorio **immediatamente**, in questa stessa fase, un'altra invenzione al suo posto.

Perché interrompere la lavorazione di un'invenzione? Per esempio, per iniziarne una che frutta più fiorini, o nell'eventualità in cui il giocatore abbia messo componenti sbagliate sotto il laboratorio.

7. Fase B) Piazzamento mastro e apprendisti

Questa fase si svolge a partire dal giocatore con Leonardo e continua in senso orario finché tutti i giocatori passano.

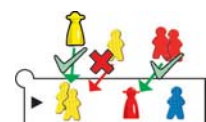
A turno ogni giocatore sceglie una tra le seguenti possibilità:

- piazza uno o più propri apprendisti,
- oppure* · piazza il proprio mastro,
- oppure* · passa.

Non appena un giocatore passa, non partecipa più a questa fase.

Regole di piazzamento

- Il mastro e gli apprendisti possono essere piazzati in una delle zone della città (A-H: il Consiglio, l'Officina, l'Accademia o una delle cinque botteghe), o in uno dei propri laboratori che **sta lavorando** a un'invenzione. Non si possono piazzare uomini in un laboratorio che non sta lavorando ad un'invenzione.
- Se il giocatore sceglie di piazzare più di un apprendista, questi vanno piazzati tutti nella **stessa** zona o laboratorio. In altre parole, non si possono piazzare più apprendisti in diversi luoghi in un'unica mossa.
- In ogni zona della città o laboratorio, un giocatore può piazzare **apprendisti una sola volta**. In altre parole, il giocatore **non può** aggiungere apprendisti nello stesso luogo con mosse successive.
- Chi piazza per primo in una zona della città dispone i propri uomini raggruppati vicino alla freccia; chi li piazza per secondo li raggruppa immediatamente a destra e così via. Se piazzate apprendisti dove c'è il vostro mastro, o viceversa, dovete collocare i vostri pezzi accanto a quelli che avevate piazzato **in precedenza**.
- Non c'è limite al numero di uomini che possono essere piazzati in ogni zona della città. Nei laboratori, al contrario, ogni uomo (o omino meccanico) occupa uno degli spazi con l'icona.
- Un apprendista o un mastro può essere piazzato in qualunque spazio del laboratorio, se tale spazio non è già occupato. Un omino meccanico, al contrario, può essere piazzato solo nello spazio con la sua icona nel laboratorio da 5 e in uno dei due spazi del laboratorio da 6.



8. Fase C) Risoluzione piazzamenti

Si considerano prima le otto zone nell'ordine indicato nella città (A-H: A = il Consiglio, B = l'Officina, ecc.), poi ogni giocatore fa lavorare i propri laboratori. Per ricordare a che punto siete nella risoluzione, spostate il Signore della città di zona in zona.



In ogni zona della città si determina chi gioca per primo, chi per secondo, ecc. tramite una graduatoria. Il giocatore che ha piazzato **più apprendisti** nella zona sceglie **per primo** cosa fare (vedi oltre per i dettagli); quindi il giocatore che è secondo per quantità fa la sua scelta; poi il terzo ecc. **Un mastro conta come 2 apprendisti nel conteggio**. In caso di pareggio, prevale il giocatore con gli uomini più **vicini** alla freccia.

Descriviamo in dettaglio quali vantaggi possono ottenere i giocatori.

A. Il Consiglio

Al Consiglio ogni giocatore può ottenere un **unico** vantaggio, ma esso **non** costa mai fiorini.

Se **tutti** i giocatori hanno piazzato uomini nel Consiglio, il giocatore **ultimo** come numero di apprendisti riprende i suoi uomini: egli **non** sceglie nulla.

Regola speciale per due giocatori: se entrambi piazzano al consiglio, entrambi hanno diritto ad un vantaggio.



Il primo giocatore al Consiglio sceglie **chi prende Leonardo** (può anche prenderlo lui), e sposta i propri uomini al Consiglio su una delle quattro caselle possibili:



1) il giocatore può spostare 1 qualsiasi dei propri **apprendisti** già piazzati (non il mastro! Può essere un apprendista che si trova nel Consiglio) in un'altra zona della città. Al solito, se nella zona ci sono già propri uomini, il nuovo apprendista vi va aggiunto; altrimenti va alla destra di tutti gli uomini presenti;



2) il giocatore prende **tutti** i fiorini presenti sul Consiglio;



3) il giocatore può guardare in segreto le prime 4 invenzioni del mazzo e le ripone coperte nell'ordine che preferisce;



4) il giocatore può pagare 1 fiorino alla banca e prendere 1 componente a scelta dalla città.

Quindi il giocatore che è secondo al Consiglio sceglie una delle caselle **rimanenti** o riprende indietro i propri uomini, quindi il terzo giocatore ecc.

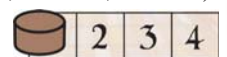
Quando tutti i giocatori al Consiglio hanno fatto la loro scelta, si effettua l'azione 1), quindi la 2), poi la 3) e infine la 4). Ogni giocatore riprende i propri uomini che sono ancora al Consiglio e si passa a considerare l'Officina.

Le altre zone della città: B. Officina, C. Accademia e le cinque botteghe (D. Fabbro, E. Vetraio, F. Falegname, G. Fornace, H. Cordaio)

Dopo il Consiglio, si considerano le altre zone nell'ordine: l'Officina, l'Accademia, il Fabbro, ecc.

In **ognuna** di queste zone si possono ottenere un **massimo di quattro vantaggi**, a costi crescenti (0 fiorini, 2 fiorini, 3 fiorini, 4 fiorini).

Collocate la pedina "Denaro" sullo "0".



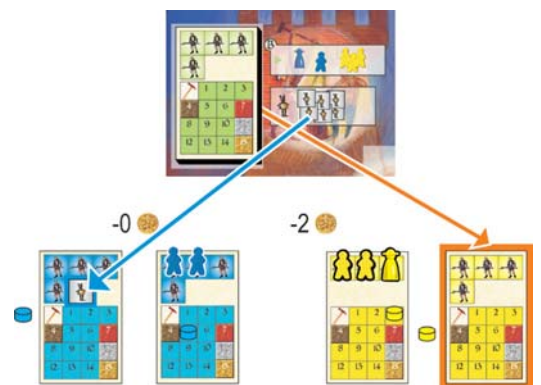
In ogni zona, stabilita la graduatoria, comportatevi come segue:

- il primo giocatore sceglie: o prende il vantaggio pagando "0" (cioè gratis!), o passa. Se passa, ritira i propri uomini, e la pedina Denaro resta dov'è. Se prende il vantaggio, la pedina avanza di uno spazio verso destra, sul "2". Si passa al giocatore che è secondo nella zona;
- il giocatore che è secondo nella zona sceglie: o prende il vantaggio e paga alla banca l'ammontare indicato dalla pedina, o passa. Se passa, ritira i propri uomini e la pedina Denaro resta dov'è. Se prende il vantaggio, la pedina avanza di uno spazio verso destra. Si passa al giocatore che è terzo nella zona;
- il giocatore che è terzo nella zona sceglie, ecc.
- Se l'offerta di un vantaggio arriva all'ultimo classificato, e questi rinuncia, l'offerta viene riproposta al giocatore che **ora** è primo per numero di apprendisti e così via (la graduatoria può cambiare a mano a mano che i giocatori ritirano i propri uomini). Un singolo giocatore può dunque acquisire, a costi crescenti, anche più di un vantaggio nella stessa zona.

Quando un giocatore paga 4 fiorini, ognuno riprende indietro i propri uomini e si passa a considerare la zona successiva. Si passa alla zona successiva anche quando non ci sono più uomini nella zona considerata.

In ogni caso, la pedina Denaro viene rimessa sullo "0".

Esempio. Andrea (blu) e Barbara (giallo) hanno piazzato lo stesso numero di apprendisti nell'Officina, quindi sceglie per primo il giocatore con gli uomini più



vicini alla freccia. Andrea sceglie di prendere un omino meccanico e lo piazza nel suo laboratorio da 3/5, non pagando alcun fiorino. Barbara non può prendere (a 2 fiorini) un omino meccanico, perché nel suo laboratorio 3/5 è in corso una lavorazione. Barbara sceglie di prendere, per 2 fiorini, il proprio laboratorio 4/6, che pone davanti a sé con il lato da 4 spazi visibile. Andrea potrebbe prendere il proprio laboratorio 4/6 pagando 3 fiorini, ma rinuncia e riprende indietro i propri uomini. Barbara potrebbe migliorare il laboratorio appena acquistato girandolo sul lato da 6 spazi (pagando 3 fiorini), ma anche lei rinuncia, poiché non ha abbastanza fiorini, e riprende indietro i propri uomini. Non ci sono più uomini nell'Officina: si passa a considerare la zona successiva.

I vantaggi che un giocatore può prendere in ogni zona della città sono:

Officina: il giocatore migliora i propri laboratori che **non stanno** lavorando ad un'invenzione. Può ottenere uno di questi vantaggi:

- girare il proprio laboratorio da 3 spazi sul lato da 5 spazi;



- prendere dall'Officina il **proprio** laboratorio da 4 spazi (ogni giocatore può avere davanti a sé al massimo i propri due laboratori);

- girare il laboratorio da 4 spazi che ha davanti a sé sul lato da 6 spazi;



- prendere un omino meccanico e piazzarlo sul **corrispondente** spazio libero di un proprio laboratorio. (Nota bene: non è possibile acquisire un omino meccanico e tenerlo da parte per piazzarlo in un secondo momento; ogni giocatore può avere al massimo 3 omini meccanici).

Accademia: il giocatore prende dall'Accademia 1 apprendista del **proprio** colore (se in Accademia ce ne sono ancora; ogni giocatore può avere al massimo 9 apprendisti). L'apprendista entra a far parte degli uomini del giocatore: dal prossimo turno, il giocatore può piazzare anche questo apprendista.



Fabbro, vetraio, falegname, fornace, cordaio: il giocatore prende una componente in quella bottega dal corrispondente mazzetto. Se il mazzetto è finito il giocatore non prende la componente!



I laboratori

Ogni giocatore fa avanzare la pedina segna-lavoro in ogni proprio laboratorio che **sta lavorando** ad un'invenzione:

- per ogni apprendista: 1 spazio
- per il mastro: 2 spazi
- per ogni omino meccanico: 2 spazi.



Quindi ciascuno riprende i propri uomini. Gli omini meccanici **rimangono** nel laboratorio in cui sono stati collocati, fino a fine partita.

9. Fase D) Realizzare le invenzioni!

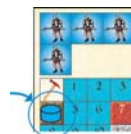
Quando un laboratorio ha lavorato ad un'invenzione per le settimane necessarie, l'invenzione è finalmente realizzata!

Ciascun giocatore, per ogni invenzione che ha realizzato:

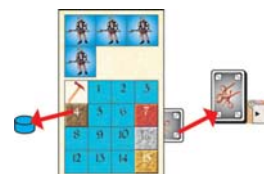
- dichiara quale delle *invenzioni richieste* in città ha realizzato



- mostra di avere le settimane di lavorazione necessarie (o più) sul suo laboratorio



- rivela le componenti sotto il proprio laboratorio, le rimette sui rispettivi mazzetti del tabellone, e toglie la pedina segna-lavoro



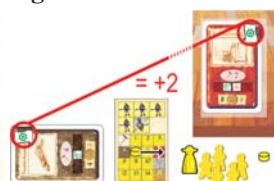
- incassa dalla banca i fiorini di premio. **Più fiorini** (numero nero a sinistra) se l'invenzione è realizzata per la prima volta, anche se da più giocatori; **meno fiorini** (numero grigio a destra) se era stata già realizzata in un turno precedente.




Specializzazione: meno settimane di lavorazione.

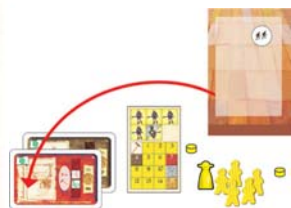
Ogni invenzione che il giocatore ha realizzato e ha davanti a sé dà uno **sconto di 2** settimane di lavorazione per ogni invenzione dello **stesso tipo**. Nel momento in cui il giocatore dichiara quale invenzione ha *realizzato* (e solo in quel momento!) aggiunge le settimane di lavorazione date dallo sconto a quelle indicate dalla pedina segna-lavoro. **Nota bene:** le invenzioni realizzate nel turno in corso **non** danno diritto a questo bonus.

Esempio. Il giallo ha davanti a sé l'invenzione n. 8, che ha realizzato in un turno precedente. Poiché il giallo sta lavorando all'invenzione n. 13, che è dello stesso tipo dell'invenzione n. 8, può dichiarare di aver realizzato l'invenzione n. 13 con 5 settimane di lavorazione (invece di 7). Infatti, al momento della dichiarazione, aggiunge 2 settimane di lavorazione, grazie allo sconto dato dall'invenzione n. 8: raggiunge le 7 settimane necessarie alla realizzazione dell'invenzione n. 13.



Se un giocatore sta **ancora lavorando** ad un'invenzione realizzata da qualcun altro **in questo turno**, deve dichiararlo mostrando le componenti che sono sotto il proprio laboratorio. Egli lascia le componenti scoperte a lato del laboratorio: può completare l'invenzione in un turno seguente benché **non sia più** tra quelle richieste. Quando il giocatore realizza l'invenzione ottiene i fiorini per un'invenzione già realizzata in un turno precedente.

Usate una freccia "ricorda-invenzione"  per ricordare quale invenzione dovete realizzare. Mettete la freccia sul laboratorio che sta ancora lavorando all'invenzione e puntatela verso il giocatore che possiede l'invenzione che dovete realizzare.



Se in questo turno **un solo** giocatore ha realizzato una certa **invenzione richiesta**, egli oltre ai fiorini indicati in nero, prende quest'invenzione e la mette scoperta davanti a sé.

Esempio. Il giallo è il solo a realizzare l'invenzione n. 13: prende 8 fiorini dalla banca e mette l'invenzione n. 13 scoperta davanti a sé. Al momento di dichiarare la realizzazione di un'altra invenzione dello stesso tipo, potrà usufruire di uno sconto di 4 settimane di lavorazione, grazie alle due invenzioni già realizzate.

Se **più** giocatori hanno realizzato la stessa *invenzione richiesta* in questo turno, essi, dopo aver preso **ognuno** l'ammontare di fiorini indicato in nero, fanno un'asta per aggiudicarsela.

I giocatori offrono segretamente dei fiorini coprendoli con la mano; poi le puntate sono rivelate allo stesso tempo (è possibile includere o anche offrire solo la carta con 0 fiorini). Chi offre più fiorini (in caso di pareggio chi ha Leonardo, o il più vicino in senso orario) li paga alla banca e mette l'invenzione davanti a sé; gli altri riprendono i fiorini offerti. In ogni caso i giocatori riprendono sempre la carta da 0 fiorini. Se **tutti** hanno offerto **0 fiorini**, l'invenzione non viene data a nessuno (rimettetela nella scatola).

Una volta che un giocatore mette un'invenzione davanti a sé, questa rimane di sua proprietà sino al termine della partita.

10. Fine del turno e turni seguenti

+1

Terminata la fase «D) Realizzare le invenzioni!»:



• **Turni dall'1 al 7.** Prendete 1 fiorino dalla banca e aggiungetelo sul Consiglio.

Reintegrate le **invenzioni richieste**. All'inizio di ogni turno ci devono sempre essere, negli spazi delle invenzioni richieste:

- **4 o 5 giocatori:** cinque invenzioni
- **3 giocatori:** quattro invenzioni
- **2 giocatori:** tre invenzioni.



• **Turni 8 e 9.** Servono solo per iniziare o realizzare invenzioni: nella fase «B) Piazzamento mastro e apprendisti» il mastro e gli apprendisti possono essere piazzati **solo** in un laboratorio che lavora ad un'invenzione (**non** in città!).

Terminato il turno, spostate in avanti il segnaturni. Inizia un nuovo turno!



11. Fine della partita e vittoria


Terminato il 9° turno, ogni giocatore riceve fiorini per la varietà di invenzioni che ha davanti a sé:

- 5 tipi diversi: 20 fiorini
- 4 tipi: 13 fiorini
- 3 tipi: 8 fiorini
- 2 tipi o meno: 0 fiorini.

Chi ha più fiorini diventa il beniamino di Leonardo da Vinci ed è il vincitore!

In caso di pareggio vince chi ha più invenzioni; se c'è ulteriore pareggio, la vittoria va a chi ha più invenzioni a fondo oro, poi a fondo argento, ecc.

CODEX LEONARDI – I Variante "Consiglio potenziato"

Usando la casella 1) del Consiglio , il giocatore può spostare un **apprendista qualunque** dalle zone B-H ad un'altra delle zone B-H (in tutta la città, escluso il Consiglio stesso). Se sposta un apprendista **non** suo, deve spostarlo in una zona dove quel giocatore non è primo per numero di apprendisti.

Appendice. Turno 0: disposizione e dotazione iniziale per giocatori esperti

Mettete la pedina segnaturni sullo 0. Il giocatore che inizia prende Leonardo.

La disposizione iniziale del tabellone è la stessa di quella per principianti, tranne per il fatto che inizialmente non vengono disposte le invenzioni 1, 12 ecc.

Prima viene composto il mazzo. In **due giocatori** prima di mischiare le invenzioni rimanenti (passo *c*) della composizione), dalle invenzioni rimanenti stesse si scartano scoperte a lato del tabellone un'invenzione a fondo bronzo, una a fondo rame ed una a fondo argento: tali invenzioni non si useranno nel gioco.

Quindi vengono pescate le *invenzioni richieste* (ricordate: solo 4 invenzioni con **tre giocatori**, solo 3 con **due**).

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve la seguente dotazione:

Il laboratorio da 3 spazi (lato da 3), 2 pedine segna-lavoro, 1 mastro, 3 apprendisti, 3 fiorini e

Quattro o cinque giocatori 3 favori

Tre giocatori 2 favori

Due giocatori 1 favore

Il giocatore può scegliere i *favori* tra i seguenti:

- a) 5 fiorini
- b) 4 componenti a scelta (al massimo due della stessa componente)
- c) 1 apprendista
- d) *d.1)* girare il laboratorio da 3 spazi sul lato con 5 spazi + 1 componente a scelta
- d.2)* prendere il laboratorio da 4 spazi + 1 componente a scelta
- d.3)* girare il laboratorio da 4 spazi sul lato con 6 spazi (solo se lo ha già) + 1 componente a scelta
- d.4)* prendere un omino meccanico e piazzarlo sullo spazio apposito.

Il giocatore con Leonardo sceglie un favore, quindi il giocatore alla sua sinistra sceglie un favore e così via procedendo in senso orario fino a che tutti non hanno preso il numero di favori indicato.

In **quattro** o **cinque** giocatori nessuno può scegliere tutte e 3 le volte la stessa lettera *a)-d)*.

Le scelte iniziali sono terminate: spostate la pedina segnaturni dallo 0 all'1. Il gioco ha inizio!

Invenzioni:



1. Martello automatico, 2. Carrucola assicurata, 3. Frombola dimensionata, 4. Casa fortificata, 5. Oculare visivo;
6. Cupola inattaccabile, 7. Carro subacqueo, 8. Saliscendi teatrale, 9. Palazzo vitreo, 10. Finestra riflettente; 11. Catapulta lanciagente, 12. Macchina mantice, 13. Balestra prendimira, 14. Rampa rallentatrice, 15. Lente illuminante;
16. Bombarda doppia, 17. Strumento cavatore, 18. Macchina volante, 19. Torre sollevatrice, 20. Specchio ustore;
21. Trapano automatico, 22. Muraglia invalicabile, 23. Natante invisibile, 24. Fornace vaporizzatrice, 25. Oculare mimetico.

LEONARDO DA VINCI

Autori: Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto

Sviluppo: Andrés J. Voicu

Illustrazioni: Stefano De Fazi

Art Director: Stefano De Fazi

Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



©2006 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
Tutti i diritti riservati.

Un ringraziamento a Domenico Di Giorgio; a Dario Iacononi; a Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Devan Maggi, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti. Gli autori desiderano ringraziare tutti i playtester di questo gioco, e in particolar modo Luca Iennaco e gli amici di via Bombicci, della Tana dei Goblin e di IdeaG.

Per domande, commenti o suggerimenti: www.davincigames.com – info@davincigames.com