

# Leonardo®

• Giochi d'Armi d'Arte e Potere •

Da 3 a 6 giocatori — Età: da 10 anni in su

## INTRODUZIONE

Questo gioco trae lo spunto da una idea del grande Vinciano: inventare una città speciale, dove il genio e l'inventiva primeggino su tutti gli altri aspetti caratteristici della vita cittadina.

Procedendo lungo le vie e le piazze di questa immaginaria ma molto probabile città rinascimentale, si acquistano palazzi, Opere d'Arte da esporvi, si conquistano beni preziosi ai mercati e si cerca di diventare Signori della città.

I giocatori potranno immergersi nelle vicende tipiche della vita cinquecentesca e cimentarsi con la "machina de la sorte" che ricorda una reale invenzione di Leonardo da Vinci.

## SCOPO DEL GIOCO

Diventare Signori della città, eliminando dal gioco tutti gli avversari, oppure raggiungendo il capitale più alto entro un tempo massimo concordato prima dell'inizio tra i giocatori.

## DOTAZIONE

- 1 plancia di gioco che rappresenta una immaginaria città rinascimentale
- 1 "MACHINA de la SORTE"
- 1 mazzo di 60 carte dei PALAZZI, degli UOMINI D'ARME, degli EVENTI INTERNAZIONALI e delle CARICHE PUBBLICHE
- 6 materozze di colori diversi contenenti ciascuna 20 palazzi rinascimentali, 1 segnalino e 3 palline
- 6 birilli di colori diversi
- 4 fustellati da 20 monete antiche cadauno suddivise in 6 tagli diversi
- 2 fustellati da 20 opere d'arte cadauno
- 1 istruzione



## PREPARAZIONE

Aprirete il tavoliere che rappresenta la città di Leonardo. Prendete il mazzo di 60 carte e dividetelo in 4 mazzi, uno di CARICHE PUBBLICHE (retro blu) uno di EVENTI INTERNAZIONALI (retro rosso), uno di PALAZZI (retro azzurro) ed uno di UOMINI D'ARME (retro verde).

Ogni giocatore sceglie uno dei 6 colori disponibili e prende la corrispondente materozza dalla quale stacca 20 palazzi, un segnalino e una pallina (le altre due servono di scorta).

Disponete i vostri 20 palazzi e la pallina di fronte a voi e posizionate il vostro segnalino sulla casella n. 1 di partenza, costituita da Piazza Maggiore.

Disponete i mazzi degli EVENTI INTERNAZIONALI e delle CARICHE PUBBLICHE, mescolati e coperti, su due a scelta dei 4 spazi appositi situati sul tavoliere in basso a sinistra. Prendete il mazzo dei PALAZZI, togliete e mettete da parte i quattro ponti, mescolate il mazzo e distribuite, a sorte, un palazzo ad ogni giocatore. Prendete il mazzo di carte, aggiungete i quattro ponti e ponetelo, scoperto, su uno a scelta degli spazi appositi.

Disponete il restante mazzo di carte degli UOMINI D'ARME, scoperto, sull'ultimo spazio libero del tavoliere in basso a sinistra.

Ogni giocatore pone di fronte a sé, scoperta, la carta dei PALAZZI così ricevuta.

I giocatori osservano il palazzo riprodotto sulla carta, lo rintracciano sul tavoliere aiutandosi con il numero posto in alto a sinistra della carta e pongono uno a scelta dei palazzi del proprio colore sul palazzo del tavoliere che corrisponde al numero indicato sulla carta; tale operazione indica che quel palazzo e conseguentemente **la via o vicolo** sulla quale sorge appartengono al giocatore.

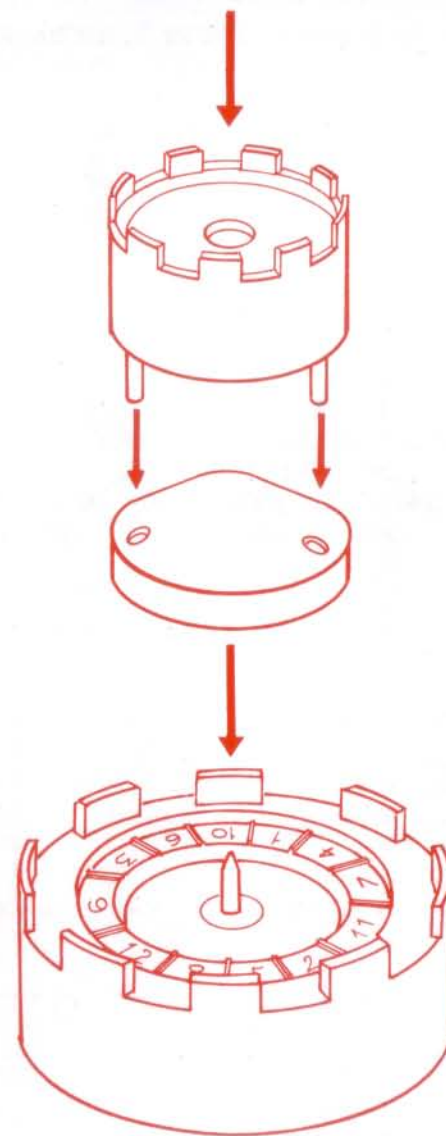
Scegliete a sorte il giocatore che terrà anche il banco; questi distribuirà a tutti i giocatori, incluso se stesso, un capitale iniziale pari a 250 fiorini, staccandoli dai fustellati di sostegno; i fiorini che avanzano vengono disposti nella scatola nei vani appositi e costituiscono il capitale del banco che non dovrà mai essere mischiato a quello dei giocatori.

Il banchiere stacca le tessere delle opere d'arte (ODA) caratterizzate dal retro rosso, dai fustellati di sostegno, le mescola e dispone il mazzo così ottenuto, coperto, nel vano apposito della scatola.

Il banchiere infine appronta la **machina de la sorte** seguendo le indicazioni del disegno a fianco (N. 1).

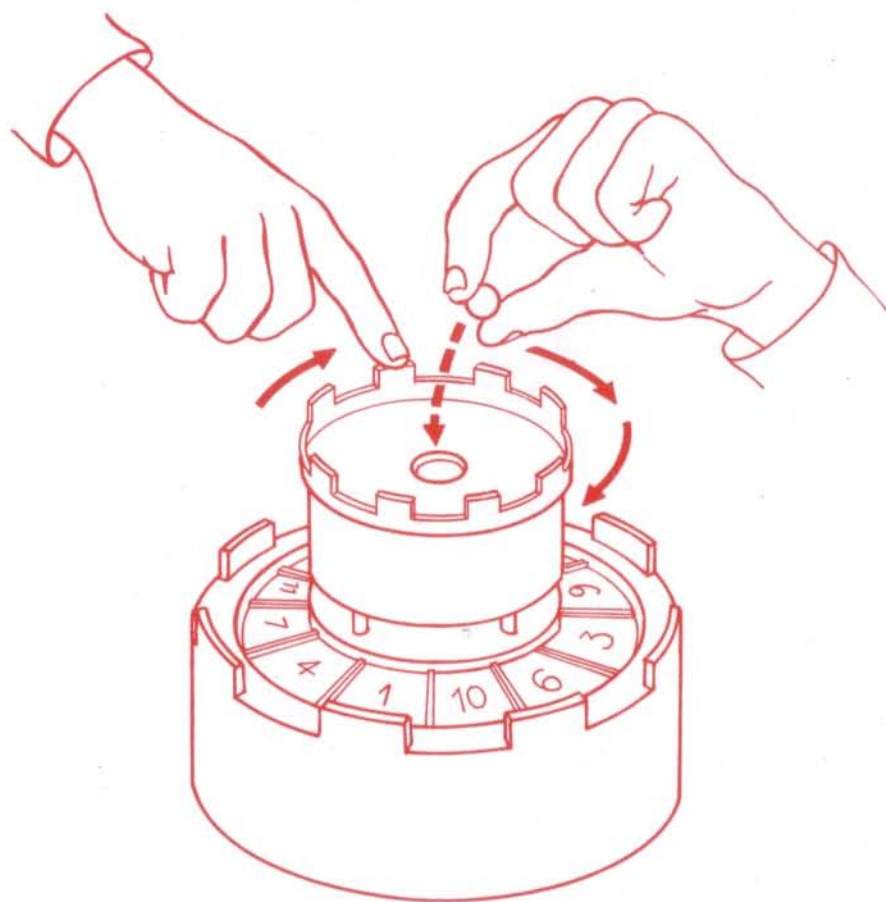
I giocatori scelgono di essere Guelfi o Ghibellini e lo scrivono su un qualsiasi foglio di carta che trattengono di fronte a sé.

È consentito essere anche tutti Guelfi o tutti Ghibellini.



Disegno n. 1

Attenzione: Il tampone di gommapiuma va lasciato sotto la base.



Disegno n. 2

## COME SI GIOCA

Il percorso di gioco è caratterizzato da 32 caselle così suddivise: 6 piazze, 3 mercati, 12 vie, 7 vicoli (il vicolo in alcuni casi è chiamato anche "vico") e 4 ponti.

Le vie e i vicoli di uno **stesso colore** costituiscono un **quartiere**; nel gioco vi sono 6 diversi quartieri, ognuno caratterizzato da un nome così come indicato dalla tabella del tavoliere posta in alto a sinistra. Le piazze e i mercati sono caratterizzati da colori più chiari e, pur trovandosi all'interno dei quartieri, NON ne fanno parte ai fini delle regole che seguono.

Tutti i giocatori, a turno, lanciano, facendola ruotare come indicato nel disegno n. 2, la pallina del proprio colore nella **macchina de la sorte**: chi ottiene il punto più alto inizia il gioco; gli altri procedono da sinistra verso destra.

Il giocatore che inizia il gioco lancia di nuovo la sua pallina nella **macchina de la sorte**, questa volta per determinare il movimento del segnalino.

La casella di partenza costituita da Piazza Maggiore è **INCLUSA** nel numero di caselle che il segnalino percorre.

Il gioco procede da sinistra verso destra secondo l'ordine numerico delle caselle del tavoliere.

Il giocatore che ha terminato il proprio turno passa la **macchina de la sorte** al suo vicino di destra.

## INDENNITÀ DI PASSAGGIO

Ogni volta che un giocatore si ferma o transita sulla casella Piazza Maggiore, il banco gli corrisponde una indennità pari a 100 fiorini.

## CONQUISTA DI CARTE DELLE CARICHE PUBBLICHE

Ogni volta che un giocatore si ferma esattamente sulla casella Piazza Maggiore, pesca la prima carta del mazzo delle Cariche Pubbliche e paga al banco il prezzo indicato sulla carta.

Tali carte sono contrassegnate da un numero, posto in alto a sinistra della carta che indica le corrispondenti Piazze o Mercati del tavoliere. Quando un giocatore capita con il proprio segnalino sulla Piazza o Mercato il cui numero corrisponda ad una Carica Pubblica di proprietà di un avversario, quest'ultimo ha la possibilità di spostare quel segnalino avanti o indietro, di non più di 5 caselle, quando il valore della carica è 30 fiorini; ottiene, oltre al vantaggio appena illustrato, anche quello di sottrargli un Uomo d'Arme, quando il valore della carica è 50 fiorini.

## ACQUISTO DI PALAZZI

Quando un giocatore capita su una via o vicolo il cui palazzo **non è stato ancora acquistato**, ha il diritto di opzione su di esso; può cioè comperarlo dal banco, pagando il prezzo corrispondente scritto sulla carta e riceve la carta del palazzo che pone, scoperta, di fronte a sè; mette inoltre sul tavoliere uno dei palazzi del proprio colore su quello acquistato.

Se il giocatore non vuole comperare il palazzo, il banco lo mette all'asta tra tutti gli altri giocatori partendo da 5 fiorini.

Quando un giocatore capita su un ponte, ha la possibilità di aggiudicarselo ripetendo le operazioni illustrate per i palazzi.

## VANTAGGI PER I PROPRIETARI

È molto importante possedere il maggior numero di palazzi possibile in quanto ad ognuno corrisponde un rendimento dovuto al proprietario da tutti i giocatori che si fermano sulla sua proprietà.

Non si possono acquistare palazzi situati in piazze o mercati.

Un esempio di calcolo del rendimento è indicato sulla tabella posta sul tavoliere in basso a destra, e sulla carta con retro grigio.

Il rendimento dei palazzi varia a seconda del numero di Opere d'Arte (ODA) che vi sono esposte.

Quando non vi sono Opere d'Arte esposte nel palazzo, il suo rendimento corrisponde alla metà del suo valore di acquisto.

I ponti assegnano un rendimento di 5 fiorini ai giocatori che li possiedono per il solo fatto che gli avversari vi **transitano**, senza la necessità che vi si fermino con un conteggio preciso.

## ACQUISTO DI OPERE D'ARTE (ODA)

All'inizio del proprio turno, ogni giocatore ha il diritto di pescare fino a 4 tessere delle opere d'arte, pescandole, coperte, dal mazzo e pagandone al banco un prezzo fisso di 50 fiorini ciascuna.

Il valore dell'Opera d'Arte, riportato sulle tessere, verrà utilizzato in occasione del conteggio degli averi di ogni giocatore al termine della partita.

Le opere d'arte acquistate vengono appoggiate sulle carte dei Palazzi in cui si vogliono esporre e che si trovano, scoperte, di fronte al giocatore aumentandone il rendimento secondo la casistica illustrata sulla tabella che si trova sul tavoliere in basso a destra.

In ogni palazzo possono essere esposte fino ad un massimo di 4 opere d'arte. Le opere d'arte, una volta esposte su un palazzo, non possono essere più spostate.

## CONQUISTA DI UN QUARTIERE

Quando un giocatore possiede tutti i palazzi di un quartiere, se lo aggiudica e tutti i rendimenti dei palazzi sono raddoppiati. I ponti non appartengono ad alcun quartiere.

Come illustrato all'inizio delle presenti regole, le piazze e i mercati non contano ai fini della conquista dei quartieri.

## CONQUISTA DI CARTE DEGLI UOMINI D'ARME

Quando un giocatore, azionando la ***machina de la sorte***, ottiene i due numeri più bassi, ossia 1 o 2, **prima di muovere**, prende una carta Uomo d'Arme. Ogni giocatore può possedere fino ad un massimo di 2 uomini d'arme.

## CASELLA OCCUPATA DA UN ALTRO GIOCATORE

Quando un giocatore capita su una casella occupata da uno o più segnalini avversari, a seconda dei casi si osservano le regole seguenti:

- a) nessuno dei giocatori che si trovano sulla stessa casella possiede Uomini d'Arme: in questo caso vi è un nulla di fatto e il gioco prosegue normalmente;
- b) **uno** solo dei giocatori che si trovano sulla stessa casella possiede almeno un Uomo d'Arme: in questo caso il o i giocatori avversari gli versano un tributo pari a 10 fiorini per ogni palazzo che possiedono.
- c) due giocatori che si trovano sulla stessa casella possiedono almeno un Uomo d'Arme a testa; in questo caso i giocatori si scontrano tra di loro azionando la ***machina de la sorte***; chi ottiene il totale più alto sottrae all'avversario un Uomo d'Arme e lo rimette in fondo al mazzo corrispondente; lo scontro viene ripetuto fino a quando uno dei giocatori resta senza Uomini d'Arme e paga all'avversario il tributo come indicato al punto b).  
Tale scontro armato viene effettuato **al termine** di tutte le altre operazioni che costituiscono il turno di ciascun giocatore.

## CASELLE DELL'IMMUNITÀ

Nelle caselle n. 9 e 17, dove sorgono il Cenacolo di Santa Maria e la Chiesa di Santa Croce, i giocatori ottengono il diritto di asilo e i combattimenti tra Uomini d'Arme sono vietati.

## CASELLE DEI MERCATI

Il giocatore che capita sulle caselle n. 3, 11 e 24, che corrispondono rispettivamente al Mercato Nuovo, al Mercato Grande e al Mercato Vecchio, apre il mercato imponendo ai suoi avversari di puntare una somma su uno dei prodotti illustrati nella tabella che si trova sulla destra del tavoliere e contrassegnati ciascuno da due numeri, ovvero la gemma, l'avorio, l'oro e le spezie.

Ogni giocatore prende dalla scatola il birillo del colore del proprio segnalino, decide il prodotto sul quale intende puntare scegliendolo tra i quattro elencati, prende i fiorini che intende puntare e li dispone sopra o a fianco della casella prescelta ponendovi sopra il proprio birillo.

Il giocatore che ha aperto il mercato aziona la ***machina de la sorte*** e il numero così ottenuto farà vincere tre volte la posta al o ai giocatori che hanno puntato sul prodotto contrassegnato dal numero uscito. Quando escono i numeri 4, 7, 9 o 11, che corrispondono al Balzello Perditutto, tutte le puntate vengono incamerate dal giocatore che ha aperto il mercato. Questi incamera anche le puntate non vincenti e paga le vincenti.

## LE CARTE DEGLI EVENTI INTERNAZIONALI

Quando un giocatore capita sulle caselle n. 7, 22 e 28, che corrispondono rispettivamente alla Piazza dell'Imperatore, alla Piazza del Papa e alla Piazza Novità, pesca la prima carta del mazzo degli Eventi Internazionali, i cui effetti riguardano tutti i giocatori.

Questi si comportano secondo la seguente casistica:

se sulla carta vi è l'indicazione "NULLA DI FATTO", il gioco prosegue normalmente;

se sulla carta vi è l'indicazione "CARTA GUELFA", i giocatori che si sono dichiarati Guelfi prima dell'inizio della partita, incassano dal banco 100 fiorini;

se sulla carta vi è l'indicazione "CARTA Ghibellina", i giocatori che si sono dichiarati Ghibellini prima dell'inizio della partita, incassano dal banco 100 fiorini.

## MANCANZA DI OPERE D'ARTE (ODA)

Vi è un numero limitato di opere d'arte (ODA); pertanto è conveniente aggiudicarsele prima che terminino, non essendo possibile effettuare scambi tra giocatori o tra il banco e i giocatori.

## DICHIARAZIONE DI FALLIMENTO

Quando un giocatore non è più in grado di far fronte ad un pagamento utilizzando i fiorini a sua disposizione e rivendendo al banco palazzi con o senza opere d'arte alla metà del valore indicato sulla tessera, dichiara fallimento, restituisce al banco i fiorini e le opere d'arte e si ritira dal gioco.

Il banco paga per intero, in fiorini, il giocatore creditore.

## VINCITORE

Vince il gioco chi riesce ad eliminare tutti gli avversari oppure raggiunge il capitale più alto in beni e liquidi entro un tempo massimo concordato prima dell'inizio tra i giocatori.

## VARIANTE DELLA RIUNIONE IN CORPORAZIONI

In qualsiasi momento del gioco ci si può associare ad uno o più giocatori avversari; in questo caso si eseguono le disposizioni elencate:

- 1) i membri di una stessa corporazione sono o tutti Guelfi o tutti Ghibellini la decisione è presa di comune accordo;
- 2) tutti i possedimenti, ossia fiorini, palazzi, ODA e carte vengono messi in comune. Ogni associato conserva la pallina del proprio colore;
- 3) ogni corporazione gira per la città con un solo segnalino, scelto di comune accordo tra gli associati;
- 4) il turno di gioco spetta al segnalino che resta sul tavoliere;
- 5) agli associati NON toccano i 100 fiorini dell'indennità di passaggio, a partire dalla costituzione della corporazione;
- 6) al momento di muovere, ogni giocatore appartenente alla corporazione lancia la pallina del proprio colore nella ***machina de la sorte*** e gli associati scelgono, di comune accordo, l'esito che ritengono migliore.

È importante ricordare che può convenire non lasciare fallire un giocatore, ma, pagandone i debiti, associarlo nella corporazione, usufruendo del lancio della sua pallina.

I partecipanti al gioco devono decidere, PRIMA dell'inizio della partita, se giocare con la variante della riunione in corporazioni.

È necessario che tutti i giocatori siano d'accordo nel giocare con questa variante alle regole, che modifica sensibilmente lo spirito del gioco.

I giocatori, infatti, iniziano a giocare da soli, ma possono terminare la partita riuniti ad altri giocatori.

Non è peraltro necessario che tutti i giocatori si associno: alcuni possono sempre terminare la partita da soli.

Non ci si può associare in corporazione se si gioca in meno di quattro giocatori.

### **VINCITORE**

Se usate questa variante, vincitore sarà il giocatore o la famiglia che avrà eliminato tutti gli avversari dal gioco.

*Per qualsiasi ulteriore chiarimento circa le istruzioni del gioco, scrivete a:*

EDITRICE GIOCHI Spa  
Ufficio Consulenze Giochi  
Via Bergamo 12 - 20135 MILANO  
*oppure telefonate al numero 02 - 55187015*

© Copyright 1989, EDITRICE GIOCHI Spa  
Via Bergamo 12 - 20135 Milano

**TUTTI I DIRITTI RISERVATI**