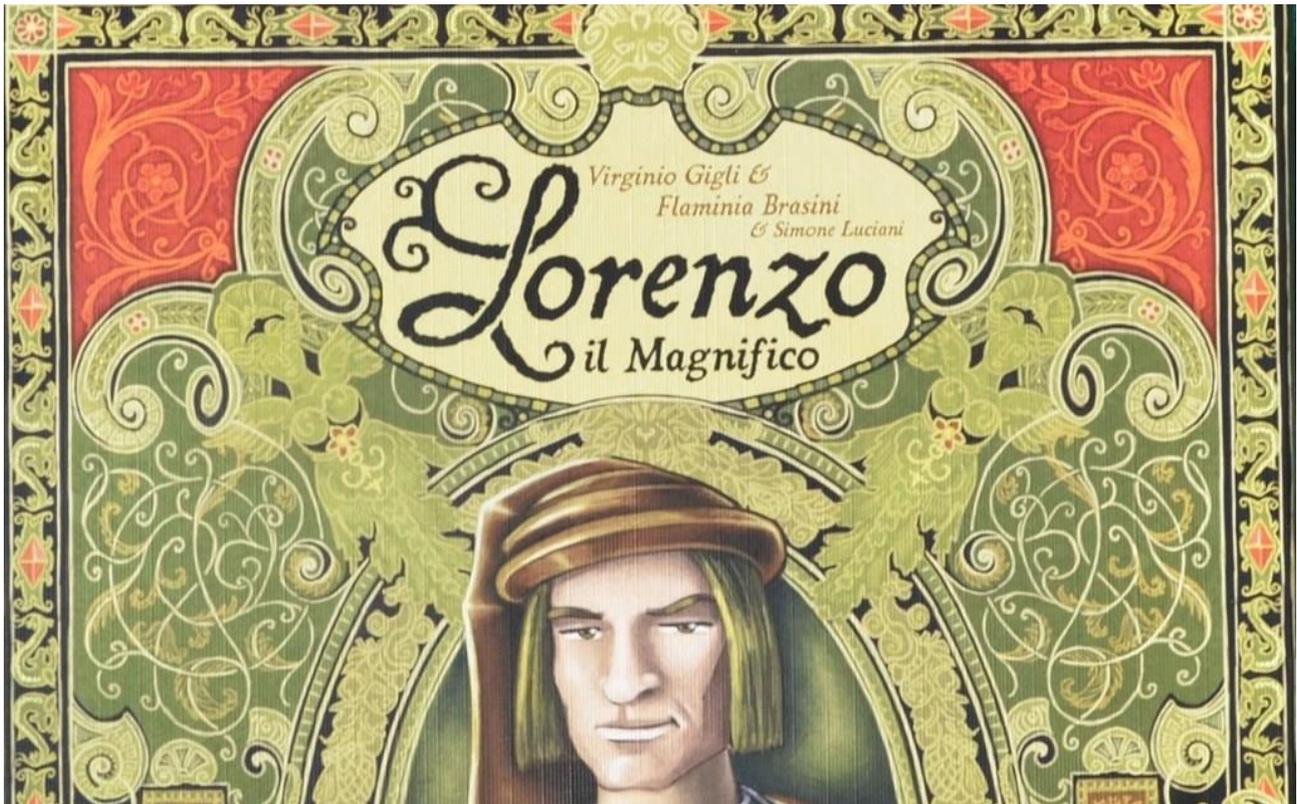


LORENZO IL MAGNIFICO BIG BOX CON ESPANSIONI



Introduzione

La Firenze rinascimentale fu portata al suo massimo splendore dalla famiglia Medici e Lorenzo de' Medici detto "il Magnifico" fu quello che più di tutti lasciò la sua impronta, divenendo di fatto l'ago della bilancia della politica italiana dell'epoca.

Il gioco **Lorenzo il Magnifico** (edito da [Cranio Creations](#) per giocatori da 12 anni in su) si basa sulle azioni di quattro potenti "famiglie" fiorentine (cinque con l'espansione) in ricerca di prestigio e ricchezza ed i partecipanti utilizzano una miscela di "piazzamento lavoratori", "gestione risorse" e "combo con le carte"

Avevamo già recensito questo gioco nel dicembre del 2016, ma quella che esamineremo oggi (**Lorenzo il Magnifico Big Box**) include le due espansioni **Famiglie del Rinascimento** (Houses of Renaissance) e **Congiura dei Pazzi** (The Pazzi Conspiracy): rivedremo dunque rapidamente le regole del gioco ed esamineremo un po' più in dettaglio materiali e cambiamenti delle espansioni.



I dadi in tre colori: il perché sarà spiegato nel testo.

Naturalmente i possessori della prima edizione si domanderanno se “vale la pena” di acquistare questo nuovo tomo e la nostra risposta è molto chiara: le regole ed i materiali del gioco base non sono cambiate, quindi se avete già anche le espansioni l’acquisto non è necessario; se invece non avete il gioco o le due espansioni allora vale certamente la pena di aggiungere il volume “completo” alla vostra collezione, non solo perché è un buon gioco che in questi anni non ha preso una ruga, ma anche perché vi permetterà di giocare in cinque e soprattutto perché il maggior numero di carte “sviluppo” fornite permetterà una grande variabilità (quella sulle 8 carte base era infatti la sola vera critica al gioco base).

Non anticipiamo altro e diamo subito un’occhiata al contenuto della confezione.

Unboxing

La scatola di **Lorenzo il Magnifico Big Box** è rimasta praticamente la stessa dell’originale: ci sono le stesse elaborate decorazioni con i colori leggermente inscuriti, mentre nella parte bassa i giocatori sono informati che la confezione contiene le due espansioni di cui abbiamo appena parlato.



I componenti.

Le plance di cartone da de-fustellare passano dalle due originali alle cinque della nuova edizione, grazie soprattutto alle tessere extra di Famiglie del Rinascimento. Le carte Leader sono più che doppie (20 nel base, 20 in Famiglie e 4 in Congiura dei Pazzi) mentre le Carte Sviluppo aumentano dalle 96 originali (24 per ognuno dei colori verde, giallo, blu e viola) alle 168 attuali: fanno la comparsa infatti le carte “Sviluppo Speciale” (fondo grigio) oltre ad altre Standard in entrambe le espansioni.

Il tabellone di **Lorenzo il Magnifico Big Box** resta invariato, ma all’interno della scatola ci sono una quinta Torre, per il gioco in cinque, e due listelli “Adattamento” da sovrapporre alle torri sia con 2-4 giocatori che con cinque. Le monete restano le stesse, così come le due tessere “spazio chiuso”: alle 21 Tessere “scomunica” del gioco base se ne aggiungono tre in Famiglie del Rinascimento, mentre ai 16 cilindretti “Familiari” se ne aggiungono altri quattro (3 rosa e 1 neutro) per il quinto giocatore, con i relativi dischetti “Indicatore” ed i cubetti “Scomunica”.

Per giocare con “Famiglie” occorre aggiungere alla dotazione iniziale una tessera “Bonus Personale” e 30 segnalini (10 risorse legno, 10 pietra e 10 servitori), mentre del tutto nuove sono le 10 tessere “Famiglia”, le 5 tessere “Asta”, una speciale placchetta sagomata “Palazzo del Consiglio”, tre tessere “Speciali” colorate di rosso e 30 gettoni con disegni vari. In Congiura dei Pazzi, oltre alle carte già citate, ci sono 5 gettoni “Visconti”. Torneremo più in dettaglio sul loro uso nei capitoli dedicati alle espansioni.

I materiali sono tutti di buona fattura e non ci sono mai stati problemi nell’uso, se si eccettuano i segnalini “legno” che, essendo piccoli, lisci e di forma cilindrica, tendono a sfuggire un po’ troppo facilmente di mano durante le manipolazioni. Consigliamo naturalmente di tenere separati i materiali del gioco base e quelli delle due espansioni.



Le nuove carte “Territorio” ed “Edificio” di Famiglie del Rinascimento: si distinguono i puntini aggiunti nella parte alta, sopra al nome.

Sul regolamento (in italiano) di **Lorenzo il Magnifico Big Box** si fa riferimento a dei numeri progressivi (dal 97 al 168) per distinguere le carte “Sviluppo” da quelle base (1-96) ma essi sono stampati molto in piccolo all’interno del decoro periferico e con una scrittura talmente fine da risultare difficili da leggere (per lo meno ai nostri occhi di over-anta), per cui abbiamo deciso di utilizzare un pennarello indelebile a punta fine ed aggiungere 1 puntino ad ogni carta nuova (2 puntini su quelle di Congiura dei Pazzi) in modo da riconoscerle immediatamente.

Ciò premesso facciamo un ripasso delle regole di base

Preparazione (Set-Up)

Sulle caselle di ognuna delle torri vengono messe le prime quattro carte "Sviluppo" di ogni colore: verdi (torre 1) per il "territorio", azzurro (torre 2) per i "personaggi", giallo (torre 3) per gli "edifici" e viola (torre 4) per le "Imprese". Ci sono 24 carte per ogni colore, divise in tre EPOCHE: esse scandiscono in pratica il "tempo" del gioco perché una partita dura esattamente 6 turni, cioè sei

smazzate di 4 carte. Nota: con le espansioni sarà possibile aumentare il numero di queste carte per sceglierne comunque sempre 8 per tipo.

Ogni carta, oltre ad avere un disegno che rappresenta un edificio, un personaggio, un luogo dell'epoca, ha tre caratteristiche ben definite:

- un costo (in denaro, risorse o punti militari) indicato sulla parte in alto a sinistra (eccezione: le carte verdi non si pagano);
- un beneficio immediato indicato da apposite icone al centro della carta;
- un beneficio condizionato all'esecuzione di "qualcosa" nella parte bassa.



Le carte sviluppo "gialle", prese come esempio, mostrano le caratteristiche che i giocatori dovranno tenere ben presente in partita.

Nella foto qui sopra la seconda carta in alto a sinistra, per esempio, costa 2 risorse "legno", ma offre subito 1 punto "Fede" (al momento dell'acquisto) e, pagando una moneta, 1 punto "Fede" ogni volta che si esegue un'azione "Produzione" di valore "2".

Ogni giocatore riceve una plancia personale, da utilizzare come deposito per le risorse accumulate e per le carte acquisite nel corso della partita, e prende 4 "Familiari" (3 cilindri colorati sui quali dovranno esser applicati degli adesivi bianco, arancio e nero per distinguerli, ed uno neutro sul quale si applica l'adesivo con il numero "0"), 2 risorse "legno" e 2 "pietra", 3 segnalini "servo" ed

un certo numero di monete, a seconda dell'ordine iniziale del turno (deciso con sorteggio per il primo).



La plancia personale dei giocatori.

Lorenzo il Magnifico Big Box si può giocare con le regole di "base" oppure con quelle "avanzate". Le uniche differenze sono che nel gioco avanzato si usa il retro dei listelli "Bonus Personale" (ognuno dei quali presenta una diversa distribuzione delle risorse bonus) e si aggiungono le carte Leader (in base alle quali si può impostare fin dall'inizio una strategia basata sui loro "bonus"): questo facilita anche l'impegno di chi gioca per la prima volta e nel seguito di questa recensione si dà per scontato l'uso di tutte le regole.

Diamo un'occhiata a questi Leader. Ad inizio partita ne vengono distribuiti casualmente quattro a ciascun giocatore (lasciando le carte non usate da parte) ed ognuno ne deve scegliere uno, passando i tre restanti al suo vicino di destra, e così via finché tutti ne hanno di nuovo quattro in mano, secondo il collaudato meccanismo del "draft".



Le carte Leader.

Ogni carta ha due caratteristiche:

- Un costo di attivazione (indicato da una o più icone nella parte alta, sopra al "balcone" raffigurato in ogni carta).
- Un bonus che può essere "perenne" o "una volta per turno". La carta in basso a sinistra nella foto, per esempio, può essere messa in tavola se il giocatore possiede 18 monete e da quel momento in poi regala 1 punto "Fede" per turno, ecc.

Il Gioco

Il turno di gioco di **Lorenzo il Magnifico Big Box** viene determinato in maniera aleatoria ad inizio partita ma successivamente può cambiare in base al piazzamento dei familiari nel palazzo del Consiglio. Il primo giocatore lancia i tre dadi colorati e li posa negli appositi spazi sul tabellone: ogni familiare ha un colore abbinato a quello di un dado ed il valore di quest'ultimo serve per determinare quali sono le caselle dove potrà essere piazzato.

Il tabellone di base è suddiviso in sei zone ben distinte, ma nella foto che segue è inclusa anche la torre supplementare necessaria per giocare in cinque:



Il Tabellone della nuova edizione, con la Torre per giocare in cinque.

In alto abbiamo le torri, su ognuna delle quali vengono posate quattro carte per colore a turno: per prendere una carta si deve assegnare a quella casella un familiare il cui valore (in base al colore del dado corrispondente) sia compatibile con quello della casella: per accedere al pian terreno basta un "1", per il primo piano serve almeno un "3", per il secondo un "5" e per la sommità occorre un "7". Per arrivare a questo valore però occorre aiutarsi con i "servitori": ognuno di essi aumenta infatti di 1 punto il valore del dado.



Familiari e segnalini dei giocatori.

Il primo familiare giocato in una torre lo può fare semplicemente usando il dado, ma tutti quelli che arrivano successivamente in una torre già occupata devono pagare prima una "tassa" di tre monete. Le caselle del terzo e quarto piano costano spesso qualche "servo" ma ripagano subito il giocatore con delle risorse gratuite.

La parte bassa del tabellone di **Lorenzo il Magnifico Big Box** contiene il "Palazzo del Consiglio" della Signoria: inviare un familiare in questa casella fa ottenere immediatamente una moneta ed un "privilegio" a scelta (risorse, servi, monete, punti militari o punti Fede). Inoltre l'ordine di arrivo in questa casella determina anche l'ordine del turno successivo: essere primi o secondi in un turno permette naturalmente di scegliere più liberamente la propria azione e, in particolare, spesso consente di ottenere una carta importante senza pagare costi aggiuntivi.

Subito sotto c'è il tracciato del Sostegno alla Chiesa: al termine del secondo turno i giocatori devono avere collezionato almeno 3 punti Fede (4 e 5 alla fine del quarto e sesto) o sono costretti a piazzare un cubetto del loro colore sulla tessera "scomunica" di quel turno, e da quel momento avranno delle penalità per il resto della partita (meno soldi, meno risorse, meno servi, ecc.). Chi invece ha sufficiente... Fede viene ricompensato con dei punti vittoria (PV) a seconda della casella raggiunta: i segnalini ritornano poi a zero e si deve ricominciare tutto da capo.

Nella parte bassa del tabellone, a destra, ci sono le quattro caselle del Mercato e il primo che arriva in una di queste riceve il bonus indicato (5 monete, 5 servi, 3 punti militari e due soldi, 2 azioni Consiglio).

In basso a sinistra ci sono invece le caselle del "territorio" e degli "edifici": le prime assegnano risorse in base alle carte verdi possedute, le seconde usano invece le azioni delle gialle. Si tratta in pratica di posare un familiare e di incassare tutte le risorse delle carte il cui valore sia uguale o inferiore al numero del dado colorato. A queste risorse si aggiungono sempre quelle fisse indicate sul listello piazzato ad inizio partita.

Una colonna a destra del tabellone indica infine la potenza "militare" dei giocatori: essa serve soprattutto per determinare il numero di carte verdi che ogni giocatore può avere sulla sua plancia (tre con 3 Punti Militari, quattro con 7, cinque con 12 e sei con 18) e per acquistare alcune carte viola che richiedono un numero "X" di Punti Militari come requisito di base, da cui verranno sottratti quelli necessari al pagamento



Partita in corso.

Da notare che in tutte le zone esaminate è vietato posare due familiari dello stesso colore: è però consentito posarne uno colorato ed uno "neutro". I giocatori, a turno ed a rotazione, giocano un familiare ed eseguono l'azione relativa. Quando tutti hanno esaurito i segnalini si passa al turno successivo, ricordando che in quelli pari si deve prima verificare il sostegno alla Chiesa. Un'ultima nota: i giocatori possono collezionare al massimo sei carte per colore e non è possibile poi sostituire quelle già raccolte con altre nuove, quindi è bene non effettuare scelte casuali ma attenersi ad una certa strategia di massima per non disperdersi.

Al termine del sesto turno la partita a **Lorenzo il Magnifico Big Box** finisce e si passa al conteggio dei punti, sommando a quelli già acquisiti durante il gioco (i bonus di 1-4-10-20 PV per avere posato 3-4-5-6 carte verdi e 1-3-6-10-15-21 PV per avere collezionato 1-6 carte blu), i PV specifici delle carte viola e gli eventuali punti (5-2) per essere al primo o secondo posto nel tracciato militare. Chi ha il totale più alto (solitamente oltre i 100-115 PV) vince.

La strada per la vittoria passa attraverso l'ottimizzazione delle proprie carte Sviluppo dopo aver fatto una scelta "strategica" di base, parzialmente condizionata anche dal tipo di carte Leader ricevute. Secondo la nostra esperienza non ci sembra possibile inseguire tutte le "piste" contemporaneamente e riuscire anche a vincere.

Così chi inizia a raccogliere carte verdi, per esempio, deve contemporaneamente tenere d'occhio anche il tracciato militare perché la posa delle ultime carte dipende proprio da quello. Un discorso simile vale anche per le carte viola, visto che 6 carte su 24 possono essere acquisite soltanto con i punti militari ed altre 3 hanno dei punti militari in alternativa alle risorse.

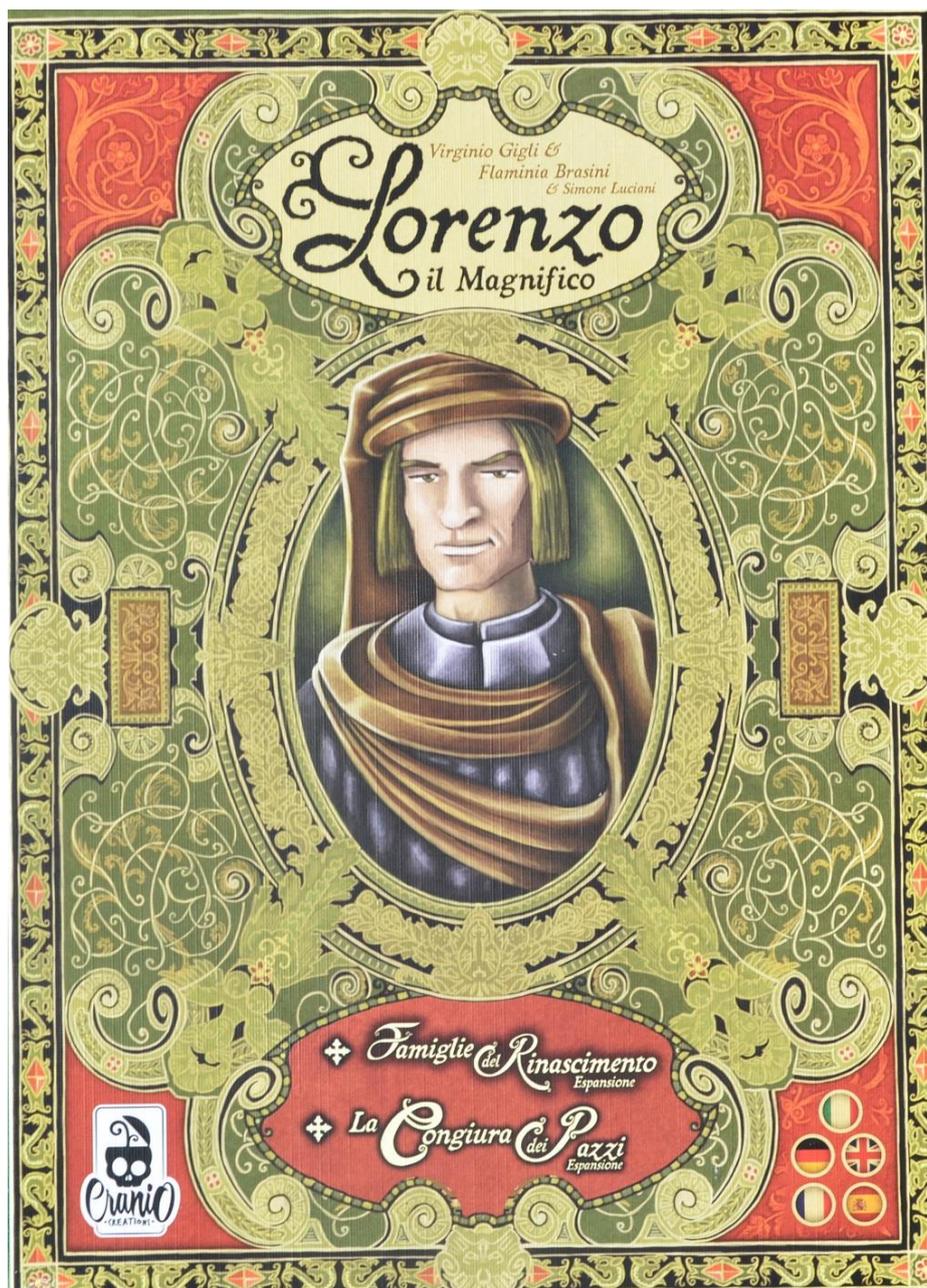


La scheda personale durante una partita.

Chi segue invece la pista "gialla" sa fin dall'inizio che 23 carte su 24 assegnano un premio immediato in PV (da un minimo di 1 ad un massimo di 10) ma solo 3 di esse danno altri PV quando sono riattivate con l'azione "Edifici". Altre 7 carte permettono inoltre di convertire risorse o denaro in PV (da 1 a 7) quindi la scelta deve essere ben studiata fin dall'inizio per cercare le "combo" migliori, ma soprattutto per evitare di accumulare carte il cui beneficio è provvisorio o poco influente.

Chi punta ai "Personaggi" deve cercare di perseguire fino in fondo questa strategia per arrivare a 5 o 6 carte blu (15-21 punti) raccogliendo nel contempo altre carte o azioni che facciano fluire costantemente un buon numero di monete alla propria riserva, dato che sono indispensabili sia per pagare i personaggi (questo costo varia da 2 a 7 monete) sia per andare a prendere un personaggio blu in ogni turno, anche quando un avversario è arrivato prima in quella torre e si deve quindi sborsare la famigerata tassa di 3 monete.

È bene inoltre cercare di soddisfare le richieste del Vaticano, se possibile, tanto più che le opportunità sono davvero tante; due carte verdi danno un punto Fede con bonus immediato e tre come bonus permanente; cinque carte blu hanno un bonus immediato (1-4 punti fede); quattro carte gialle hanno un bonus immediato (1-3 punti), e due di esse anche uno permanente (1-2 punti); dieci carte viola hanno un bonus immediato (1-4 punti). Ed anche fra le possibili azioni in "Consiglio" si può scegliere come bonus 1 punto Fede.



La scatola del gioco.

L'unica critica che veniva fatta a **Lorenzo il Magnifico** all'epoca della sua uscita era la immutabilità delle carte "Sviluppo", sempre le stesse da partita a partita; questo dava un certo vantaggio a chi aveva già una certa esperienza e poteva vedere facilmente cosa "mancava" durante la distribuzione dei turni dispari e quindi decidere o meno se investire risorse nel turno in corso o accumularle per il prossimo. Fortunatamente le espansioni hanno risolto anche questo problemino, quindi possiamo finalmente introdurle.

Famiglie de Rinascimento

Si tratta di un'espansione davvero “corposa” che comprende tutti i materiali per giocare in cinque ed alcune interessanti aggiunte.



I componenti di “Famiglie del Rinascimento”.

La dotazione per il quinto giocatore comprende una plancia con il relativo listello bonus e quattro nuovi familiari (tre di colore rosa ed uno neutro sui quali si dovranno attaccare i soliti adesivi) oltre ai soliti 4 dischi indicatori ed ai 3 cubetti “scomunica”. Naturalmente è stato necessario aumentare anche le “risorse (10 pietre e 10 legni supplementari), i servitori (10 anch’essi) e le tessere scomunica (3 nuove), mentre accanto al tabellone viene installata una quinta torre (chiamata “Speciale”) per la quale si useranno 48 nuove carte “Sviluppo” da separare per tipo, come al solito e da piazzare in un mazzetto apposito. Da questo ne verranno prelevate quattro ad ogni turno per riempire i rispettivi spazi sulla torre.

Ci sono anche 20 nuove carte “Leader” che possono essere mescolate alle 20 di base per formare un mazzo unico: alcune di esse posseggono una nuova “Abilità Azione”, ovvero uno spazio “azione” che i proprietari possono utilizzare come tutti gli altri del tabellone.



Le Tessere Famiglia” dell’espansione.

La prima vera novità di **Famiglie del Rinascimento** è però costituita dalle “Tessere Famiglia” ed i giocatori inizieranno la partita con una di queste tessere che darà loro dei bonus: per esempio i “Colonna” (ultima carta a destra nella prima fila della fotografia) ricevono un familiare extra di valore “3” che il giocatore può usare a piacere, anche in torri con un suo familiare già presente; gli “Este” (prima carta a sinistra della seconda fila) permettono di scambiare 1 Punto Militare con 2 Monete (anche più volte); ecc.

Procurarselo però non è automatico: all’inizio della partita vengono infatti pescate 5 tessere “Famiglia” a caso da accoppiare ad altrettante tessere “Asta”: queste ultime mostrano 6 righe parallele, ognuna delle quali offre un certo numero di risorse e/o monete che costituirà la dotazione iniziale dei giocatori. La riga più in basso è la più ricca, poi la “dotazione” cala muovendosi verso l’alto: a questo punto avrete senz’altro intuito che i giocatori cercheranno di aggiudicarsene una con un’asta “a scendere”, posando inizialmente uno dei loro segnalini sulla riga più in basso possibile della tessera relativa alla famiglia preferita, da cui potranno essere sloggati da chi metterà un suo segnalino in una riga più in alto, e così via finché ogni asta avrà un solo segnalino. Ovvio che se davvero volete una particolare Famiglia potrete ottenerla automaticamente mettendo il vostro segnalino sulla riga più in alto della relativa tessera Asta.



I Gettoni Speciali dell'espansione.

La seconda novità di questa espansione di **Lorenzo il Magnifico Big Box** è l'utilizzo di 30 "Gettoni Speciali" che vengono "pescati" a caso da una riserva comune quando indicato da un'azione o da un effetto immediato/permanente (oppure con l'azione "Consiglio"): essi mostrano una o più risorse (le vedete nella foto) che possono essere usate quando se ne ha necessità o se richiesto da alcune carte Sviluppo Speciale.

La confezione contiene anche due tessere "Adattamento" da piazzare sulle torri e che modificano i requisiti minimi (valore del dado) degli spazi azione: una si usa quando si gioca in 2-4 (e le modifiche sono "peggiorative") mentre l'altra è per il gioco a cinque e invece migliora i requisiti.

A fine turno la tessera si sposta sulla torre successiva e quando arriva a destra (la quinta torre non è interessata) deve ripartire da sinistra. Una espansione molto interessante e che introduce abbastanza novità da cambiare sufficientemente il gioco per dare luogo a partite con nuove strategie.

La Congiura dei Pazzi

Si tratta di una mini-espansione che aggiunge 24 carte Sviluppo, 4 leaders e 2 Tessere "Famiglia" al gioco base.



I componenti di "Congiura dei Pazzi".

Se avete letto con attenzione quanto abbiamo scritto nell'Introduzione a questa chiacchierata ricorderete che la sola vera "critica" a **Lorenzo il Magnifico** riguardava l'uso delle carte (le stesse ad ogni partita) e anche noi, nella precedente recensione, auspicavamo una espansione con qualche carta extra per rendere più aleatoria la distribuzione. **La Congiura dei Pazzi** sembra proprio fatta per chiudere il discorso, dato che contiene 24 carte Sviluppo da aggiungere a quelle base: si formeranno così dei mazzetti di 12 carte ciascuno da cui prelevare casualmente le otto per ogni doppio turno: noi naturalmente ci siamo ispirati a questa regola ed abbiamo usato lo stesso sistema anche con le carte di Famiglie del Rinascimento (escluse quelle speciali) con un ottimo risultato.

Delle due nuove tessere "Famiglia" (Della Scala e Visconti) la seconda richiede l'uso dei 5 speciali gettoni "Visconti" forniti: che vengono attivati ogni volta che si gioca una carta Leader per assegnare al proprietario uno dei bonus che vedete nella foto.

In conclusione anche se il gioco base "**Lorenzo il Magnifico**" è rimasto praticamente invariato, chi non è mai riuscito a trovare le due espansioni che abbiamo appena descritto ha l'opportunità di ottenerle adesso in un unico Big Box e noi gli consigliamo vivamente di approfittarne, perché il gioco viene notevolmente migliorato ed ampliato, oltre ad aggiungere la possibilità di giocare in cinque.

Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATIONS](#) per avere messo a nostra disposizione una copia di valutazione del gioco