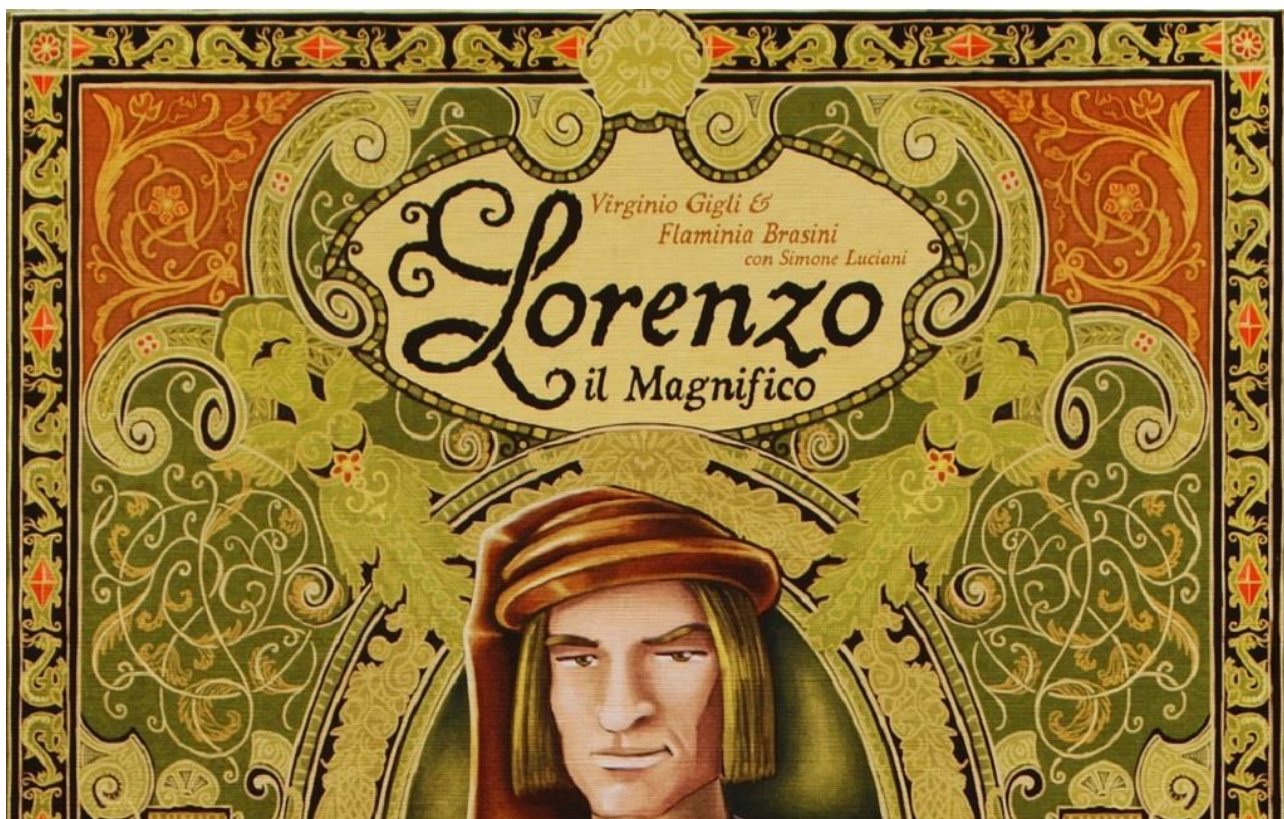


LORENZO IL MAGNIFICO

Dadi e carte per un Eurogame



Introduzione

Lorenzo , detto "il Magnifico", era figlio di Piero e nipote di Cosimo e quindi terzo della dinastia dei Medici, dal 1434 Signori di Firenze. La città sull'Arno fu la più importante espressione del Rinascimento Italiano e Lorenzo fu quello che più di tutti lasciò la sua impronta sul periodo, divenendo di fatto l'ago della bilancia della politica italiana. Su questo tema avevamo già recensito un al altro ottimo [Eurogame](#) tutto italiano: [Firenze](#).

Oltre al tema e al "made in Italy", i due giochi condividono anche l'approccio: entrambi si basano infatti sull'operato delle potenti "famiglie" fiorentine alla ricerca di prestigio e ricchezza. Poca attenzione viene riservata agli intrighi politici e militari del periodo, fatta la sola eccezione dell'ingerenza papale che in Lorenzo il magnifico fa sentire tutto il suo peso.

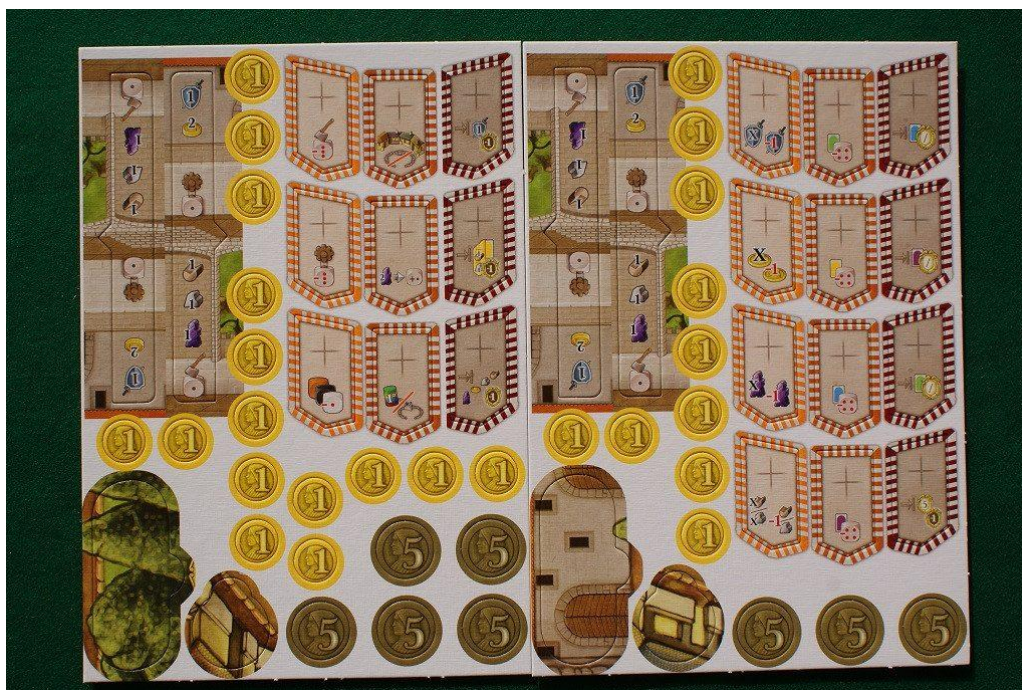
Unboxing

La scatola, dalla elaborata decorazione esterna, contiene materiale di buona qualità: un tabellone, quattro plance per i giocatori, cinque mazzi di carte, 2 cartonati con le tessere da sfustellare ed un mucchietto di componenti in legno colorato.



I componenti.

Tutto è stato pensato per ottenere una buona [ergonomia](#): a volere essere veramente (molto!) pignoli potremmo segnalare le tre tessere "papali", che tendono a mimetizzarsi sul tabellone finendo spesso per essere involontariamente spostate, ed i segnalini che, come tutti quelli a forma cilindrica, tendono a sfuggire dalle dita.



Le tessere e le monete da sfustellare: da notare le quattro tessere ovali e tonde in basso a sinistra di ogni cartonato: esse servono a "tappare" alcuni spazi azione quando si gioca in 3 o in 2. In alto a sinistra i listelli con le risorse standard.

Come sempre, consigliamo di munirsi di qualche sacchettino trasparente per riporre in maniera ordinata tutti i componenti e facilitare così il set-up della partita successiva.

Preparazione (Set-Up)

Sulle caselle di ognuna delle quattro torri vengono messe le prime quattro carte "Sviluppo" di ogni colore: verdi per il "territorio" (torre 1), azzurro per i "personaggi" (torre 2), giallo per gli "edifici" (torre 3) e viola per le "Imprese" (torre 4). Ci sono in tutto 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. Tutte queste carte sono motore principale del gioco e vengono quindi utilizzate in tutte le partite: torneremo su questo aspetto in fase di commento.



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

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

- un costo (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 (di cui parleremo dettagliatamente fra poco);
- un beneficio condizionato all'esecuzione di "qualcosa" nella parte bassa.

Nella foto qui sopra la prima carta in alto a sinistra, per esempio, costa 2 risorse "legno" e offre in cambio un punto "Fede" immediato ed 1 punto "Fede" (in cambio di una moneta) quando si esegue una 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. Prende inoltre 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"), due risorse legno e due pietre, tre segnalini "servo" e 5-6-7-8 monete a seconda dell'ordine iniziale del turno (deciso con sorteggio).



La plancia personale dei giocatori: a sinistra si nota lo "sbecco" che serve a tenere fermo il "listello" per le risorse.

Lorenzo il Magnifico 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" con le risorse fisse (tutte uguali nel gioco base) e che si aggiungono le carte Leader.

Nel seguito di questa recensione si darà per scontato che il gioco descritto sia quello avanzato. Generalmente basta una sola partita con le regole base per imparare la meccanica e vedere come "gira" il gioco e già dalla seconda è preferibile aggiungere i Leader: il livello di difficoltà resta praticamente lo stesso, ma in questo modo è possibile impostare fin da subito una strategia in grado di massimizzare i "bonus" dei Leader ricevuti in fase di set-up. Questo facilita la curva di apprendimento delle dinamiche a chi gioca per la prima volta.



Le carte Leader

Diamo dunque un'occhiata a questi Leader. Ad inizio partita ne vengono dati casualmente quattro a ciascun giocatore (lasciando le carte non usate da parte) ed ognuno ne sceglie uno passando i tre restanti al suo vicino di destra, e così via finché tutti ne hanno di nuovo quattro in mano.

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" (riconoscibili dalla scritta "1 x").

Una volta usate, le carte Leader "1 x" vengono girate a faccia in giù per essere di nuovo scoperte all'inizio del turno successivo. La carta in basso a sinistra della foto soprastante, 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.

Il Gioco

Il turno di gioco viene determinato aleatoriamente ad inizio partita (ma successivamente si modifica in base al piazzamento dei familiari nel "palazzo del Consiglio" a fine turno). Per prima cosa, vengono lanciati i tre dadi colorati che trovano posto 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 lavoratore.

Il tabellone è suddiviso in sei zone ben distinte:



Il Tabellone.

In alto abbiamo le quattro torri, sulle quali, ad ogni turno, vengono posate le quattro carte dei colori corrispondenti. Per poter prendere una carta si deve assegnare a quella casella un familiare il cui valore (in base al colore del dado a lui abbinato) 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". Un sette? I più attenti fra voi avranno sicuramente notato che i dadi D6 hanno come valore massimo il "6" (appunto) quindi per arrivare a 7 occorre un aiutino. Ed è qui che intervengono i "servi" (segnalini di legno colorati di viola, come si vede sulla foto che segue, dove sono accanto ai loro "padroni"): per ogni servo utilizzato il valore del dado aumenta di 1

punto. Tra l'altro questo è l'unico modo per poter utilizzare inizialmente anche il familiare di legno naturale, il cui valore, come abbiamo visto, è "0".

Importante: le caselle del terzo e quarto piano spesso costano qualche "servo" ma ripagano il giocatore con 1-2 risorse gratuite (che non fanno mai male!). Inoltre bisogna ricordare che il primo familiare che arriva lo può fare semplicemente usando il dado, ma tutti quelli che arrivano successivamente in una torre già occupata devono anche pagare una "tassa" di tre monete.



Familiari (prima dell'apposizione degli adesivi) e servi.

La parte sottostante del tabellone 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: chi arriva prima sarà il primo a giocare, ecc. Secondo la classica caratteristica degli eurogame, giocare il turno per primi o secondi permette di scegliere più liberamente la propria azione e, nel caso specifico, la torre e la carta necessaria.

Subito sotto troviamo il tracciato del "Sostegno alla Chiesa": in momenti prestabiliti, il messo papale viene a verificare se le famiglie (i giocatori) si sono comportate da "buoni cristiani" (versando le dovute decime) oppure se meritano la scomunica.

In pratica, al termine del secondo turno i giocatori devono avere collezionato almeno 3 punti fede: in caso contrario dovranno piazzare un cubetto del loro colore sulla tessera "scomunica" di quel turno a imperitura memoria dei loro peccati, e da quel momento avranno delle penalità per il resto della partita (meno soldi, meno risorse, meno servi, ecc.). A compensazione della loro fede il Papa ricompensa però i giocatori con dei punti vittoria (PV) a seconda della casella raggiunta, ma i segnalini ritornano a zero e si deve ricominciare tutto da capo. Non è obbligatorio pagare la decima

anche se si hanno i punti fede necessari, ed in tal caso il segnalino resterà al suo posto ma il Papa lancerà la sua scomunica.

Alla fine del quarto e sesto turno il messo papale tornerà a farci visita esigendo sempre maggiori quantità di punti fede (rispettivamente 4 e 5) e minacciando scomuniche sempre più "cattive". Torneremo in fase di commento sull'importante impatto derivante dai rapporti diplomatici con la Santa Sede.

In basso 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 monete, 2 azioni Consiglio).

In basso a sinistra ci sono le quattro caselle per lo sfruttamento degli "edifici" (in alto) e del "territorio" (in basso): funzionano tutte allo stesso modo ma le prime due assegnano delle risorse in base alle carte gialle possedute, la seconda in base a quelle verdi. Si tratta in pratica di posare un familiare sulla casella e di incassare tutte le risorse delle carte presenti sulla propria plancia il cui valore sia uguale o inferiore al numero del dado del colore abbinato a quel familiare. A queste risorse si aggiungono però 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 "pagare" l'acquisizione di alcune carte viola.



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" della stessa famiglia.

I giocatori, secondo l'attuale ordine di turno, a rotazione giocano un familiare ed eseguono l'azione relativa. Quando tutti hanno esaurito i loro segnalini il turno finisce e si passa al successivo, ricordando che al termine dei turni pari si deve anche 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 causali ma attenersi ad una certa strategia di massima per non disperdersi.

Al termine del sesto turno la partita finisce e si passa al conteggio dei PV, sommando i punti già acquisiti durante il gioco (ed indicati dall'apposito marcatore sulla pista al bordo del tabellone), i PV (1-4-10-20) per avere posato 3-4-5-6 carte verdi; i PV (1-3-6-10-15-21) per avere acquisito 1-6 carte blu; i PV 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.

Bottom Line

La meccanica usata per "Lorenzo il magnifico" è una buona miscela di "piazzamento lavoratori", "gestione risorse" e "combinazioni di carte": non c'è nulla di veramente "nuovo" ma non è sempre necessaria la ricerca dell' "innovazione" per ottenere un buon gioco. L'importante è che il tempo speso al tavolo sia passato piacevolmente, sentendosi coinvolti e terminando con la voglia di riprovarlo al più presto. E questo è ciò che succede normalmente dopo una partita a Lorenzo.

Hanno contribuito a questo successo anche una [difficoltà](#) contenuta delle regole e la [durata limitata](#): con giocatori che hanno già fatto anche solo un paio di partite, le partite terminano in 80-90 minuti. Ovviamente, come in tutti i giochi in cui è necessario scegliere fra tante opzioni, è possibile che qualche giocatore molto "lento" nelle sue decisioni faccia allungare di 15-20 minuti la durata, ma nella maggior parte dei casi non ci sono stati dei veri [tempi morti](#).

Va evidenziata la piccola criticità generata dalle carte "Sviluppo" che si ripetono sempre uguali ad ogni sessione di gioco. Non è solo una questione di garantire maggiore longevità al gioco e un po' più di varietà ad ogni partita perché con un po' di esperienza è infatti facile calcolare cosa "manca" durante la distribuzione dei turni dispari e quindi decidere o meno se investire risorse nel turno in corso o accumularle per il successivo, in modo da acquisire carte più importanti.

Sarebbe stato molto meglio (anche se sicuramente un po' più costoso per la produzione) avere alcune carte extra per ogni colore/epoca in modo da eliminare la certezza di cosa ci sarà disponibile nei turni "pari". Mi auguro quindi che il gioco abbia il successo che merita e spero di vedere presto comparire una "espansione" che, offrendo nuove carte sviluppo, apporti al gioco un pizzico di imprevedibilità in più.

Tanto più che gli altri elementi del gioco vanno già in questa direzione. Le "Carte Leader" sono già in numero superiore al minimo necessario e le tessere "scomunica" sono 21 (sette per tipo) ma se ne usano solo 3 a partita (una per tipo).



La scheda personale durante una partita

Dopo aver fatto una scelta "strategica" di base, parzialmente condizionata anche dal tipo di carte Leader ricevute, la strada per la vittoria in Lorenzo il Magnifico passa attraverso l'ottimizzazione delle proprie carte Sviluppo. A mio avviso non è infatti 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 quattro 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.

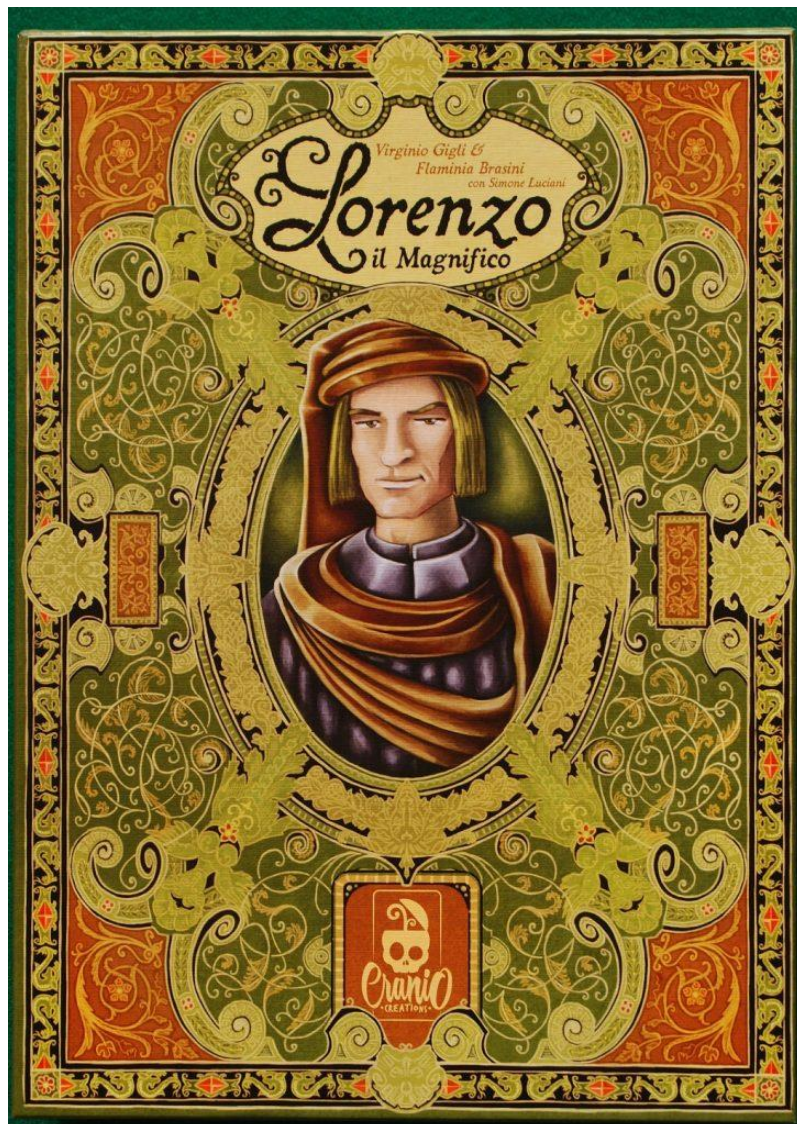
Chi segue invece la pista "gialla" sa fin dall'inizio che 23 carte su 24 assegnano un premio immediato in PV (da un minimo di 1 ad un massimo di 10) ma solo 3 di esse danno direttamente altri PV quando riattivate con l'azione "Edifici". Altre 7 carte permettono inoltre di convertire risorse o denaro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

Infine chi punta ai "Personaggi" deve innanzitutto 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 ad ogni turno, indispensabili sia per pagare i personaggi (questo costo varia da 2 a 7 monete) ma anche per andare a prendere un personaggio blu in ogni turno, quindi anche quando un avversario è arrivato prima in quella torre e si è obbligati a sborsare la famigerata tassa di 3 monete.

La nota finale riguarda il tracciato che indica il rapporto col Vaticano. Ci sono 7 tessere scomunica per ognuna delle tre Epoche e ad inizio partita ne viene sorteggiata una per tipo. Alcune di esse, in

particolare quelle della prima Epoca, non sono così "pesanti" da dover essere esaudite a tutti i costi perché tolgono 1 punto a quello che si acquisisce (monete, risorse, servi, punti militari) o al dado delle azioni (territorio ed edifici), ma nella seconda Epoca le cose cambiano in peggio (pesanti riduzioni al valore del dado, costo doppio per i servi, ecc.) e possono diventare un ostacolo arduo, a meno che uno non abbia più bisogno di quell'obiettivo (se, per esempio, la scomunica toglie 4 punti al dado per acquisire carte gialle ed io non ho più la necessità di acquistarne quella penalità per me vale zero). Nella Terza Epoca le penalità riguardano esclusivamente perdite di PV nel conteggio finale e sono davvero pesanti: non si fanno punti con le carte di un certo colore, si perdono PV per ogni risorsa stampata sulle carte, si perde 1 PV per ogni punto del tracciato militare, ecc.

Quindi è bene cercare di soddisfare le richieste del Vaticano in ogni turno, 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 azioni possibili in "Consiglio" si può scegliere come bonus 1 punto Fede. Evitate di pensare al Vaticano solo nei turni pari, in attesa di arrivare a fine turno, anche perché potrebbero non esserci abbastanza punti Fede disponibili o qualcuno potrebbe arrivare prima a prendere quelle carte. Meglio dunque raccogliere qualche punto anche nei turni dispari e poi chiudere il discorso in quelli pari, magari utilizzando proprio i bonus del Consiglio.



La scatola del gioco[/caption]

Prima di chiudere vogliamo ringraziare [Virginio Gigli](#) e [Flaminia Brasini](#), coautori del gioco, che hanno gentilmente voluto chiarire alcuni dubbi che erano sorti nella interpretazione di alcune carte. Riporto qui di seguito i chiarimenti più importanti sperando che possano essere utili ad altri giocatori:

- Alcune carte danno un bonus di 2 punti da aggiungere a quelli del dado colorato per l'acquisto di altre carte. E' possibile quindi utilizzare il familiare "Neutro" senza spendere servi perché il suo valore è già "2" (0+2)
- Le tessere scomunica che obbligano a scartare una risorsa ad ogni "incasso" sono valide sia per le carte che per il listello fisso. Da notare che, anche se non è chiaramente scritto, il giocatore perde una sola risorsa (la tessera indica infatti una "alternativa") e nel caso abbia la possibilità di scegliere fra pietra e legno, decide quale delle due ridurre.
- Nel caso poi che una carta dia bonus speciali (per esempio Santa Rita che raddoppia le risorse) la scomunica di cui sopra si applica DOPO il bonus.
- La scomunica del III° livello che dice di togliere 1 PV ogni cinque guadagnati si riferisce esclusivamente a quelli ottenuti sul tracciato "Kramer" attorno al tabellone e NON ai bonus finali delle carte colorate.

Non ci stuferemo mai di ripeterlo: Lorenzo il Magnifico ci è piaciuto fin dalla prima partita e si è dimostrato adatto sia a partite con "giocatori tosti" sia in famiglia. Pur funzionando bene anche in due o tre, crediamo che debba essere giocato in quattro per ottenere la migliore combinazione di competitività e suspense.

Per tutte le considerazioni di cui sopra lo consiglio vivamente.

Si ringrazia [Cranio Creations](#) per aver reso disponibile la copia di valutazione del gioco.

Titolo originale: LORENZO IL MAGNIFICO

- Tipo: Eurogame

- Editore: Cranio Creations

- Giocatori: 2-4

- Età: 12+

- Durata: 80-90 minuti