

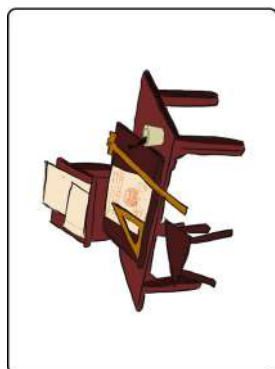
# La Bottega di Leonardo

gioco di carte di Giuliano Polverari  
illustrazioni di Andrea Savi  
1-5 giocatori, età 8+, durata 20'

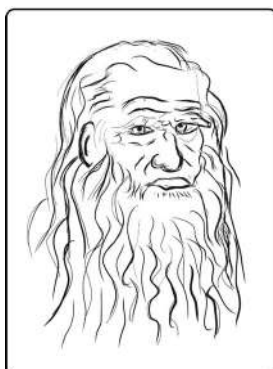
*Gli apprendisti della bottega di Leonardo studiano e praticano diverse discipline, per attirare lavori dai mecenati e completare i capolavori incompiuti del maestro.*

## Contenuto

Queste regole e 108 carte di cinque tipi, distinguibili dal retro:



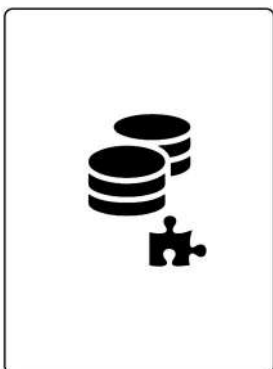
72 carte  
Apprendista



11 carte  
Leonardo



12 carte  
Mecenate



12 carte  
Incompiuto



1 carta  
Stanchezza

Le **carte Apprendista** mostrano in alto una delle 6 Discipline attivabili con l'Azione Studio:



Pittura



Lettere



Architettura



Ingegneria



Fisica



Biologia

In basso mostrano invece una delle altre tre possibili Azioni:



Pratica



Visita di Leonardo



Lavoro

## Preparazione del gioco

Mischia separatamente tutti i mazzi di carte.

Se i giocatori sono 4, rimuovi 8 carte Apprendista; se i giocatori sono 3, rimuovi 24 carte Apprendista; se i giocatori sono 2, tieni 32 carte Apprendista e rimuovi le altre. Nessuno può vedere le carte rimosse, che non saranno usate.

Posiziona tutti i mazzi di carte come in figura e **rivela 3 carte Leonardo, 3 carte Mecenate e 3 carte Incompiuto**. Lascia spazio accanto al mazzo Apprendisti per ospitarne le carte scartate.

Ogni giocatore **pesca 4 carte Apprendista**.

**Assegna la carta Stanchezza** al giocatore che si sente più stanco o a chi ha vinto la partita precedente.



Setup per 3 giocatori

## Svolgimento del gioco

Il gioco è una sequenza di round, ognuno dei quali è composto da una fase Azioni e una breve fase Mantenimento. Inizia il round il giocatore a sinistra di chi possiede la Carta Stanchezza.

### Fase Azioni

In senso orario, ogni giocatore esegue il proprio turno:

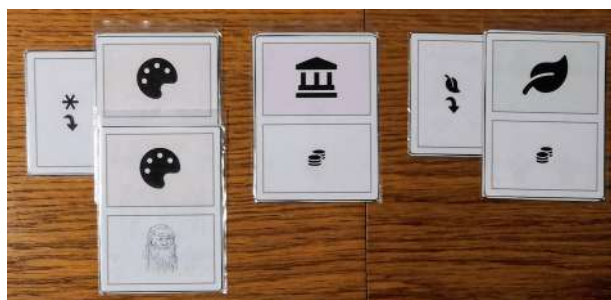
1. **sceglie e gioca una carta** dalla sua mano, scegliendo se attivarne l'azione in alto (Studio di una Disciplina) o quella in basso (Pratica, Visita di Leonardo o Lavoro);
2. infine, **pesca una nuova carta** dal mazzo Apprendista.

Segue una spiegazione delle Azioni:

- **Azione “Studio di una Disciplina”**: piazza la carta nella tua area di gioco.

Dividerai le tue Discipline in diverse file. Se hai già una Disciplina in gioco, aggiungi la carta alla fila esistente.

*Glossario*: il tuo **“Livello di una disciplina”** è una cifra ottenuta contando il numero di carte di quella disciplina che hai in gioco e sommando i suoi eventuali punti Pratica (spiegati subito sotto).



*Esempio area di gioco con 3 Discipline*

- **Azione “Pratica”**: ruota la carta e piazzala sotto una tua Disciplina già in gioco. Il Livello di quella Disciplina aumenta di 2 punti.

Questa azione mostra due simboli di una Disciplina accanto al simbolo ↻ ed è associabile solo alla Disciplina mostrata; se al posto della Disciplina ci sono due simboli jolly \*, scegli tu la Disciplina.

- **Azione “Visita di Leonardo”**: scarta la carta Azione, poi scegli una delle carte Leonardo scoperte e piazzala nella tua area di gioco, attivandone l'effetto corrispondente:

★★★	Vale 3 Punti Vittoria a fine partita.
* * ↻	Assegna questa carta a una tua Disciplina in gioco, ne aumenta il Livello di 2.
📄 📄	Pesca due carte dal mazzo Apprendisti. Giocherai il resto della partita con 2 carte in più.
📄 😊	Pesca una carta dal mazzo Apprendisti. Giocherai il resto della partita con 1 carta in più. Inoltre, non puoi mai possedere la carta Stanchezza (se la possiedi, dovrà essere riassegnata nella prossima fase Mantenimento).
👁️ 👁️ 👁️	Guarda le 3 carte in cima al mazzo Apprendisti, scegline una e giocala immediatamente. Riponi le altre 2 carte in fondo al mazzo Apprendisti.

Gli effetti delle Azioni “Visita di Leonardo” sono cumulabili.

- **Azione "Lavoro"**: scarta la carta Azione, poi scegli una carta Mecenate o Incompiuto e spostala nella tua area di gioco.

Devi possedere i requisiti richiesti dalla carta Mecenate o Incompiuto, cioè devi avere in gioco le Discipline mostrate nella parte alta della carta, con livello almeno pari al numero di simboli presenti.

Le carte Mecenate e Incompiuto forniscono a fine partita il numero di Punti Vittoria mostrato nella parte bassa della carta; per le carte Mecenate tale numero è fisso, per le carte Incompiuto dipende dal numero di carte con identico disegno centrale accumulate (da 2 a 12 punti).

## Fase Mantenimento

Il possessore della carta Stanchezza:

1. **rimpiazza le carte Leonardo, Mecenate e Incompiuto** usate nel round, pescando nuove carte (finché ce ne sono) dai rispettivi mazzi;
2. individua gli eventuali giocatori più Stanchi di lui, cioè quelli che hanno accumulato un totale di carte Leonardo, Mecenate e Incompiuto più alto del suo. Se ce ne sono, **assegna la carta Stanchezza** a uno di loro a sua scelta.

*Nota: il successivo round sarà iniziato dal giocatore a sinistra del nuovo possessore della Stanchezza.*

## Fine del gioco

Al termine del round in cui viene pescata l'ultima carta del mazzo Apprendisti, viene eseguito **un ulteriore round finale** (in cui si salta la pesca delle carte).

Poi il gioco termina e vengono calcolati i Punti Vittoria di ogni giocatore, così attribuiti:

- 2 Punti per ogni Disciplina in gioco;
- 3 Punti per ogni Disciplina in gioco di alto Livello (maggiore o uguale a 4);
- 3 Punti se ha in gioco tutte le sei Discipline;
- Punti ★ forniti dalle carte Leonardo, Mecenate e Incompiuto accumulate.

**Vince il giocatore che accumula più Punti Vittoria.** In caso di parità, vince chi ha più Discipline in gioco. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

## Regole per il gioco in solitario

Mischia il mazzo Apprendisti, rimuovi 8 carte senza vederle (non saranno usate) e dividi il resto in 4 parti uguali. Gioca con ognuna di esse una partita secondo le regole base, annotando il punteggio finale. Il solitario è vinto se fai almeno 130 Punti in totale!

# Elenco degli studi e delle opere di Leonardo citate

## Carte Mecenate:

- Dama con l'ermellino
- Battaglia di Anghiari
- Bombarda
- Carro armato
- Chiesa a pianta centrale
- Codice Atlantico
- Luce cinerea
- Mulino ad acqua
- Studi anatomici
- Studio dei fossili
- Trattato di architettura
- Trattato sugli uccelli

## Carte Incompiuto:

- Adorazione dei Magi
- Macchina volante
- Monumento equestre a Francesco Sforza
- Ponte sul Bosforo