



MILLE FIORI

En la reluciente
laguna

¡Haz historia convirtiéndote en el vidriero más famoso de la laguna de Venecia! Aprende los secretos de tu oficio y desarrolla tu red comercial para asegurarte el apoyo de los ciudadanos de la laguna. ¡Tendrás que combinar una estrategia audaz y tácticas inteligentes para amasar tu fortuna con la técnica «mil flores»!



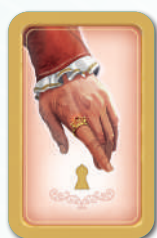
DEVIR



PREPARACIÓN D

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.

2. En primer lugar, localiza la carta de *Dux* entre las **110 cartas** y déjala aparte. Seguidamente, baraja las cartas restantes y forma un mazo de cartas boca abajo junto al tablero.



En función del número de jugadores, revela la cantidad de cartas indicada y colócalas boca arriba junto al tablero:

2 y 4 jugadores: 9 cartas.

3 jugadores: 4 cartas.



3. Cada jugador elige un color y toma los siguientes componentes del color elegido:

a. 30 diamantes

Coloca delante de ti 27 de tus diamantes, formando así tu suministro personal. Devuelve los 3 diamantes restantes a la caja (puedes necesitarlos al final de la partida).



b. 1 barco

Coloca tu barco en la casilla de salida de la ruta comercial.



c. 1 ficha de puntuación

Coloca tu ficha de puntuación en la casilla 0 (100) del marcador.



4. El jugador con el vaso más lleno es el jugador inicial y recibe la carta de *Dux*. ¡Ya puede empezar la partida!



DE LA PARTIDA

Descripción de carta:

COLOR DE LA CARTA:

Muestra en qué zona del tablero puedes ocupar una casilla.

NÚMERO DEL TIMÓN:

Indica lo lejos que puedes llegar con tu barco cuando usas la carta para navegar por la ruta comercial (v. *Movimiento alternativo*, en la página 11).

SÍMBOLO: determina qué casillas del tablero puedes ocupar.

PUNTOS: los símbolos del lado inferior de la carta indican cuántos puntos obtienes por ocupar una casilla.

PUNTOS PARA TUS COMPAÑEROS:

Algunas cartas contienen este símbolo. Significa que cuando tú obtienes puntos instantáneos, los demás jugadores también los obtienen.

Las zonas del tablero:

Talleres
Página 6

Comercio
Página 9

Puerto
Página 10

Residencias
Página 7

Ciudadanos
Página 8



Cómo se juega

La partida se desarrolla a lo largo de varias rondas. Al iniciar cada ronda, el jugador inicial **reparte 5 cartas boca abajo a cada jugador**.



A continuación, todos los jugadores toman las cartas boca abajo recibidas y seleccionan **1 de ellas** para conservarla en su mano, dejando el resto de las cartas **boca abajo** y delante del jugador a su izquierda.

Selecciona una carta, consévala, y pásale el resto al siguiente jugador.



Seguidamente, el jugador inicial empieza jugando la carta de su mano, boca arriba.

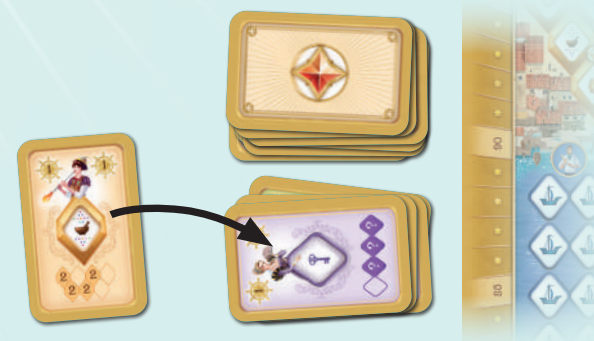
En la mayoría de los casos, colocarás 1 de tus diamantes en una casilla vacía que coincida con el color de la carta que acabas de jugar. Obtienes puntos inmediatamente por ello (que te sirven para avanzar con tu ficha de puntuación en el marcador) y, posiblemente, también bonificaciones adicionales (una bonificación de puntos y/o una carta adicional).



Juega la carta que has seleccionado y coloca uno de tus diamantes en una casilla apropiada.

En las páginas siguientes se describe dónde, exactamente, puedes colocar tu diamante, cuántos puntos obtendrás por ello y cuándo obtendrás una bonificación (consulta el apartado *Las zonas*, a partir de la página 6).

Al finalizar tu turno, deja tu carta boca arriba en la pila de descarte. Si no hay pila de descarte, crea una. Después, es el turno del jugador de tu izquierda.



Pila de descarte.

Después de que todos hayáis jugado vuestras cartas elegidas por turno, cada jugador recoge las cartas que tiene delante y vuelve a seleccionar 1 carta entre ellas, como ya se ha descrito antes. Las cartas restantes se pasan de nuevo al jugador de la izquierda. Después, se juegan las cartas elegidas por turno, empezando por el jugador inicial.

Este procedimiento se repite hasta que solo te quede 1 carta para pasar al jugador de tu izquierda. **¡No pases esta última carta!** En su lugar, colócala boca arriba al lado del tablero, junto a cualquier otra carta que haya allí **DESPUÉS de que todos los jugadores hayan terminado de jugar sus últimos turnos.**



De este modo, la ronda finaliza. El jugador inicial pasa la carta de *Dux* al siguiente jugador (en sentido horario). Este jugador se convierte en el nuevo jugador inicial y empieza una nueva ronda, tal y como ya se ha explicado.

Final de partida

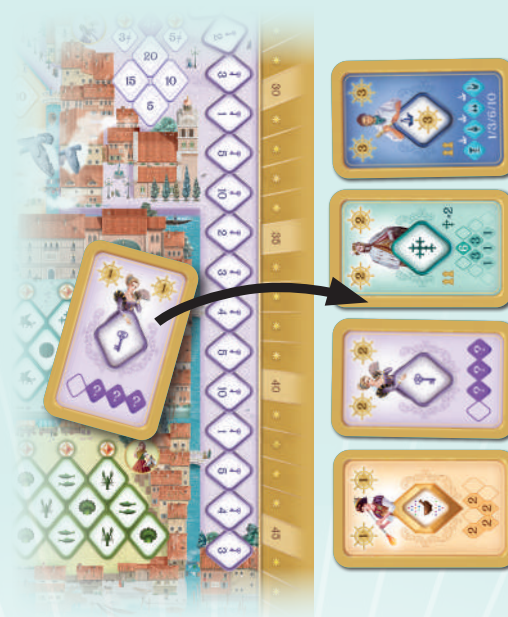
La partida finaliza cuando se da cualquiera de las siguientes situaciones:

- ♦ Al **finalizar** la ronda en la que se agota el mazo; o...
- ♦ ... cuando un jugador coloca el último diamante de su suministro personal en el tablero durante su turno. En tal caso, todos los jugadores que aún no hayan jugado su carta seleccionada pueden jugar su último turno; de este modo, todos los jugadores habrán jugado la misma cantidad de turnos.

Para más detalles sobre el final de la partida, consulta la página 11.

Regal especial para partidas de 2 jugadores

Si solo sois 2 jugadores, solo jugáis 3 de 5 cartas en cada ronda, por lo que deberéis colocar las últimas 2 cartas boca arriba junto al tablero.



No pases la última carta de la mano. Colócala boca arriba junto al tablero.



LAS ZONAS

El tablero se divide en 5 zonas diferentes, cada una de un color. Cada zona tiene sus propias reglas especiales:

Talleres

Aquí encontrarás materias primas para la fabricación de vidrio.

COLOCACIÓN

Coloca 1 de tus diamantes en **1 casilla vacía** de esta zona que muestre el mismo símbolo que tu carta.

Siempre puedes elegir entre todas las casillas vacías que tengan ese símbolo. Así que puedes poner tus diamantes junto a casillas vacías u otros diamantes (sean tuyos o de los otros jugadores).

PUNTOS INSTANTÁNEOS

Después de colocar un diamante, obtienes inmediatamente **1 punto** por la casilla que acabas de ocupar, **más 1 punto por cada uno de tus diamantes** que esté **conectado con el que acabas de colocar**.

Si ocupas una casilla de pigmento  con la carta que acabas de colocar, ¡obtienes **2 puntos** por casilla!

BONIFICACIÓN DE PUNTOS

Si has ocupado casillas de las 4 materias primas distintas al menos una vez, coloca 1 de tus diamantes en la casilla de bonificación con el número **más alto** disponible en esta zona del tablero para obtener una bonificación de puntos. Inmediatamente, avanzas con tu ficha de puntuación tantas casillas como indica la casilla de bonificación que acabas de ocupar. Cuanto antes consigas esta bonificación, más puntos obtendrás. Solo puedes recibir esta bonificación una vez por partida.

CARTA ADICIONAL

Cuando ocupes la tercera y última casilla en torno a uno de estos símbolos , puedes jugar inmediatamente 1 carta adicional. Para hacerlo, selecciona 1 de las cartas que están boca arriba junto al tablero y júégala exactamente igual que si la jugaras de tu mano. Así que colocas 1 diamante más en el tablero, obtienes puntos y, posiblemente, otras bonificaciones, y, luego, dejas la carta en la pila de descarte. De esta manera, puedes realizar una serie de turnos seguidos. **¡Ojo!** La carta adicional la obtiene siempre el jugador que ocupa la **última** casilla vacía, ¡sin importar quién haya ocupado las otras dos casillas!



Cuarzo



Ceniza



Cal



Pigmentos



Ejemplo: el azul ha conectado 3 diamantes y obtiene 3 puntos por ello.



Ejemplo: el azul ha conectado 4 diamantes y la casilla que acaba de ocupar es de pigmento, por lo que consigue 8 puntos.



Ejemplo: el verde ha ocupado la última casilla vacía y juega inmediatamente 1 carta adicional.

Residencias

Esta zona muestra las residencias de los isleños.

COLOCACIÓN

Coloca 1 de tus diamantes en **la siguiente casilla vacía** de la línea de residencia. Empieza por el principio de la línea (en la casilla por encima de la flecha) y ocupa gradualmente las casillas siguiendo la dirección de la flecha. No puedes saltarte ninguna casilla.

PUNTOS INSTANTÁNEOS

Obtienes inmediatamente la cantidad de puntos indicados en la casilla que has ocupado.

Si el nuevo diamante está conectado **directamente** con uno o más diamantes de tu color, obtienes también **todos** los puntos indicados por los otros diamantes de tu color conectados.

BONIFICACIÓN DE PUNTOS

Si has ocupado casillas de 4 números diferentes (conectadas o no), coloca 1 de tus diamantes en la casilla de bonificación con el número **más alto** disponible en esta zona del tablero para obtener una bonificación de puntos. Inmediatamente, avanzas con tu ficha de puntuación tantas casillas como indica la casilla de bonificación que acabas de ocupar. Cuando antes consigas esta bonificación, más puntos obtendrás. Solo puedes recibir esta bonificación una vez por partida.

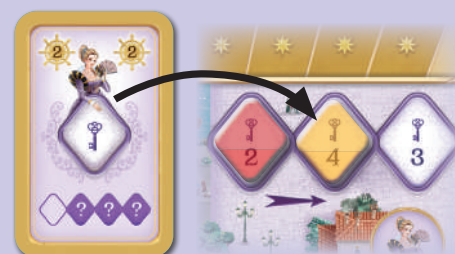
CARTA ADICIONAL

En cuanto hayas ocupado casillas de 3 números **diferentes** (conectadas o no), puedes jugar inmediatamente 1 carta adicional.

Para hacerlo, selecciona 1 de las cartas que están boca arriba junto al tablero y júégala exactamente igual que si la jugaras de tu mano.

Así que colocas 1 diamante más en el tablero, obtienes puntos y, posiblemente, otras bonificaciones, y, luego, dejas la carta en la pila de descarte. De esta manera, puedes realizar una serie de turnos seguidos.

Puedes conseguir una carta adicional una vez más si ocupas casillas de 5 números diferentes.



Ejemplo: acabas de ocupar una casilla de 5 puntos y también tienes ocupadas las 2 casillas anteriores con diamantes de tu color. Así que obtienes un total de 12 puntos (4 + 3 + 5).



El amarillo ha ocupado 4 números diferentes (4, 3, 5 y 1).

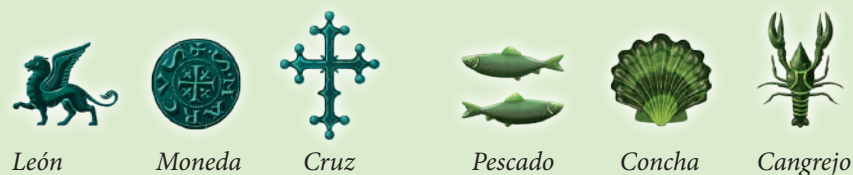


El amarillo ha ocupado 3 casilla de diferentes números (4, 3 y 1), por lo que puede jugar inmediatamente una carta adicional.

Ciudadanos

Los distintos ciudadanos están representados en esta zona.

Los ciudadanos se dividen en 2 grupos, los **nobles** y el **pueblo llano**. Los grupos están dispuestos en sus propias pirámides, presentando cada una 3 símbolos diferentes.



COLOCACIÓN

Coloca 1 de tus diamantes en **1 casilla vacía** de la pirámide que coincida con el color de la carta que has jugado. **No estás limitado por el símbolo de la carta que has jugado**, por lo que puedes colocar tu diamante en un símbolo diferente de la pirámide correspondiente. Sin embargo, obtendrás más puntos si coinciden (para más detalles, consulta más abajo el apartado «Puntos instantáneos»). Cada pirámide tiene 3 niveles y siempre debe construirse de abajo arriba. Así pues, solo puedes colocar tu diamante en el siguiente nivel superior si las dos casillas directamente inferiores ya han sido ocupadas.



Ejemplo: las 2 casillas del nivel inferior ya han sido ocupadas, por lo que el rojo puede colocar su diamante en la cruz del segundo nivel. El rojo puede colocar su diamante en la cruz aunque haya jugado una carta con una moneda.

PUNTOS INSTANTÁNEOS

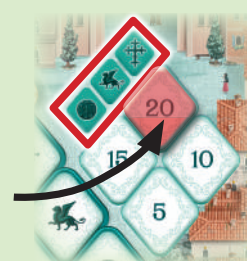
Obtienes inmediatamente 1 punto por ocupar una casilla del nivel inferior; 3 puntos en el segundo nivel; y 6 puntos en el tercer nivel. Si ocupas una casilla que coincide con el **símbolo de tu carta, recibes el doble de puntos**. Además, si el diamante recién colocado forma un triángulo (de 2 o 3 niveles), **todos** los jugadores que han ocupado casillas de ese triángulo obtienen puntos por sus diamantes; es decir, 1 punto por cada diamante del nivel inferior y 3 puntos por cada diamante del segundo nivel. Estos puntos adicionales no se duplican en ningún caso.



Ejemplo: el rojo ha ocupado la casilla del tercer nivel con una moneda. Para ello, ha utilizado una carta coincidente (moneda), por lo que recibe el doble de puntos por esta casilla: 12 puntos (2×6). El diamante recién colocado también forma un triángulo, por lo que todos los jugadores reciben puntos por sus diamantes de ese triángulo. Por tanto, el rojo y el verde obtienen 4 puntos adicionales cada uno ($3 + 1$), y el amarillo obtiene 1 punto adicional. El azul no obtiene puntos adicionales porque el diamante recién colocado no forma un triángulo que contenga un diamante azul.

BONIFICACIÓN DE PUNTOS

En cuanto hayas ocupado casillas de los 3 símbolos diferentes de una pirámide, al menos una de cada uno, coloca 1 de tus diamantes en la casilla de bonificación con el número **más alto** disponible en esta zona del tablero para obtener una bonificación de puntos. Inmediatamente, avanzas con tu ficha de puntuación tantas casillas como indica la casilla de bonificación que acabas de ocupar. Cuanto antes consigas esta bonificación, más puntos obtendrás. Solo puedes recibir esta bonificación una vez por cada una de las 2 pirámides.



Ejemplo: el rojo ha ocupado casillas de los 3 símbolos diferentes de la pirámide y ahora puede colocar un diamante en la casilla de bonificación con el número más alto disponible.

CARTA ADICIONAL

Cuando ocupes una de las casillas de la fila superior de una pirámide, puedes jugar inmediatamente 1 carta adicional. Para hacerlo, selecciona 1 de las cartas que están boca arriba junto al tablero y júgala exactamente igual que si la jugaras de tu mano. Así que colocas 1 diamante más en el tablero, obtienes puntos y, posiblemente, otras bonificaciones, y, luego, dejas la carta en la pila de descarte. De esta manera, puedes realizar una serie de turnos seguidos.



Ejemplo: el rojo ha ocupado una casilla en la fila superior y puede jugar inmediatamente 1 carta adicional.

Comercio

Esta zona muestra cuatro mercancías diferentes.



COLOCACIÓN

Coloca 1 de tus diamantes en **1 casilla de mercancía vacía** que coincida con el símbolo de tu carta.

PUNTOS INSTANTÁNEOS

Después de colocar un diamante, puedes determinar el valor de esta mercancía. Para ello, cuenta **las casillas de esta mercancía que ya han sido ocupadas**. No importa qué jugador ha ocupado estas casillas. Esta cantidad de casillas es el valor comercial, que determina **cuántos puntos vale cada diamante individual**.

Todos los jugadores que tengan diamantes en esta mercancía obtienen esa cantidad de puntos por **cada uno** de sus diamantes en esa mercancía.

BONIFICACIÓN DE PUNTOS

En cuanto hayas ocupado casillas de las 4 mercancías diferentes, al menos una de cada una, coloca 1 de tus diamantes en la casilla de bonificación con el número **más alto** disponible en esta zona del tablero para obtener una bonificación de puntos. Inmediatamente, avanzas con tu ficha de puntuación tantas casillas como indica la casilla de bonificación que acabas de ocupar. Cuando antes consigas esta bonificación, más puntos obtendrás. Solo puedes recibir esta bonificación una vez por partida.

CARTA ADICIONAL

Cuando contribuyes a que tus compañeros hagan un «buen negocio», puedes jugar inmediatamente 1 carta adicional. Un negocio se considera «bueno» si al menos 1 de tus compañeros tiene **más diamantes que tú en este producto después** de que hayas colocado tu diamante (en este caso, un empate no es suficiente). Por tanto, tu compañero obtiene más puntos de tu jugada que tú. Como recompensa, tú puedes jugar 1 carta adicional. Para hacerlo, selecciona 1 de las cartas que están boca arriba junto al tablero y júégala exactamente igual que si la jugaras de tu mano. Así que colocas 1 diamante más en el tablero, obtienes puntos y, posiblemente, otras bonificaciones, y luego, dejas la carta en la pila de descarte. De esta manera, puedes realizar una serie de turnos seguidos.



Ejemplo: el rojo ocupa una casilla de vasija. La vasija vale 3 puntos, ya que hay 3 casillas de vasija ocupadas. El rojo ha ocupado 2 casillas de vasija, por lo que obtiene 6 puntos. El amarillo ha ocupado 1, por lo que obtiene 3 puntos.



Ejemplo: el rojo ha ocupado casillas de todas las mercancías diferentes. El amarillo ya ha ocupado la casilla del número 20, así que el rojo coloca 1 de sus diamantes en la casilla del 15, y se anota 15 puntos.



Ejemplo: el rojo ocupa una casilla de cisne. El azul ya ha ocupado 2 casillas de cisne, mientras que el rojo solo ha ocupado 1. Por tanto, el rojo puede jugar 1 carta adicional.

Puerto

Esta zona representa el transporte de cristalería al resto de Europa.

COLOCACIÓN

Coloca 1 de tus diamantes en **1 casilla de barco vacía**. Además, **puedes avanzar con tu barco por la ruta comercial** tantas casillas como el número indicado en tu carta.

PUNTOS INSTANTÁNEOS

Casillas de barco: no siempre obtienes puntos inmediatamente por ocupar una casilla de barco: solo cuando una flota está completa; es decir, cuando las 3 casillas de una línea han sido ocupadas, los barcos zarpan y otorgan puntos a los jugadores implicados. Cada jugador recibe puntos por **cada diamante de su color en esa flota**.

La cantidad de puntos de cada diamante de la flota depende de cuántas casillas de mercancía (de la zona comercial) en la misma línea están también ocupadas. No importa qué jugador haya ocupado las casillas de mercancía:

- ◆ 1 mercancía: 1 punto por diamante.
- ◆ 2 mercancías: 3 puntos por diamante.
- ◆ 3 mercancías: 6 puntos por diamante.
- ◆ 4 mercancías: 10 puntos por diamante.

Navegar por la ruta comercial: tras recibir puntos por flotas completas (si las hubiera), avanza con tu barco por la ruta comercial. Si tu barco acaba en una casilla con un número, también obtienes tantos puntos como indique el número de esa casilla. No obtienes puntos o bonificaciones de las casillas por las que pase tu barco.

CARTA ADICIONAL

Cuando tu barco acaba en una casilla con el símbolo de bonificación, puedes jugar inmediatamente 1 carta adicional. Para hacerlo, selecciona 1 de las cartas que están boca arriba junto al tablero y júégala exactamente igual que si la jugaras de tu mano. Así que colocas 1 diamante más en el tablero, obtienes puntos y, posiblemente, otras bonificaciones, y, luego, dejas la carta en la pila de descarte. De esta manera, puedes realizar una serie de turnos seguidos.



Última casilla: en la última casilla de la ruta comercial, obtienes puntos y una carta adicional.

No puedes avanzar más allá de la última casilla: cualquier movimiento sobrante se pierde.

Si ya estás en la última casilla, puedes seguir jugando cartas de barco, pero ya no puedes avanzar más con el barco y, por tanto, no obtienes más puntos o cartas adicionales de la ruta comercial.



Ejemplo: el verde juega una carta de barco con el número 4, por lo que primero coloca un diamante en la casilla de barco vacía del puerto y luego avanza con su barco 4 casillas de la ruta comercial.



Ejemplo: el verde ocupa la última casilla de barco vacía de una flota. En esa línea, han sido ocupadas 3 casillas de mercancía, por lo que la flota zarpa transportando 3 mercancías diferentes. El verde ha ocupado 2 de las casillas de barco y obtiene 12 puntos (2×6). El rojo ha ocupado 1 de las casillas de barco y obtiene 6 puntos (1×6).



Ejemplo: el verde mueve su barco a una casilla con el número 5 y obtiene por ello 5 puntos.



Ejemplo: el azul mueve su barco a una casilla con un símbolo de bonificación y puede jugar inmediatamente 1 carta adicional.



Movimiento alternativo

Además de un símbolo, cada carta muestra también un valor de 1 a 5 en las esquinas superiores.

Además de usar una carta como ya se ha descrito, puedes usar **cualquier** carta para avanzar por la ruta comercial. En tal caso, **solo usas el número indicado** y avanzas con tu barco ese número de casillas de la ruta comercial.

Nota: el color y el símbolo de la carta son irrelevantes en este caso.

No puedes usar este movimiento alternativo para ocupar ninguna casilla de barco.

A continuación, obtienes puntos inmediatamente o puedes jugar una carta adicional de la forma que ya se ha descrito.

Después, descarta la carta de la forma habitual.



Ejemplo: el jugador juega una carta de ciudadanos, pero no la usa para colocar un diamante en la pirámide, sino para avanzar con su barco. El azul avanza 3 casillas con su barco, acabando en una casilla con el número 10 y obteniendo 10 puntos. Seguidamente, descarta la carta. Como esta carta está ahora fuera de juego, ya no es posible ocupar todos las casillas de la pirámide.

Nota: cada carta está disponible exactamente tantas veces como casillas correspondientes en el tablero. Si usas una carta para realizar un movimiento alternativo, dicha carta queda fuera de juego y la zona correspondiente no podrá ser ocupada por completo.

Nota sobre las cartas adicionales

Las cartas colocadas boca arriba junto al tablero se van reponiendo durante la partida. Las últimas cartas de cada ronda se dejan ahí boca arriba, ¡así que necesitarás espacio! Si no hay cartas boca arriba, **no puedes** jugar una carta adicional.

Variante de juego

Si preferís partidas más tácticas, podéis acordar al empezar la partida no decidir al mismo tiempo qué carta conservaréis en la mano, sino hacerlo cuando sea el turno de cada uno. Esto ofrece una mayor posibilidad de reaccionar a las jugadas de los otros jugadores. Sin embargo, ¡tened en cuenta que esto puede incrementar notablemente la duración de la partida!

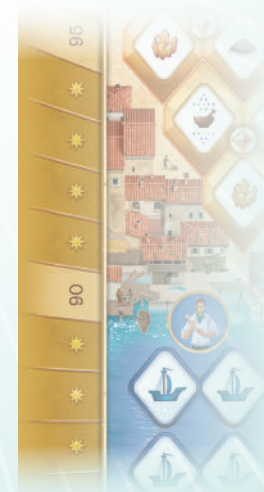
El final de la partida

La partida puede finalizar de dos maneras distintas:

- ◆ Cuando el jugador inicial reparte la última carta del mazo al empezar una ronda, jugáis esa ronda hasta el final y, acto seguido, acaba la partida.
- ◆ Cuando colocas tu último diamante en el tablero durante tu turno, finalizas tu turno normalmente. Si se te permite jugar 1 o más cartas adicionales, puedes hacerlo usando los diamantes devueltos a la caja al empezar la partida. Después, todos los jugadores que no hayan jugado su última carta seleccionada pueden jugar su turno de la forma habitual.

Seguidamente, la partida finaliza: ¡el jugador con más puntos es el vencedor!

En caso de empate, ¡podéis celebrar juntos haber fundado las dinastías de vidrieros más prósperas de la laguna!





Esta edición del juego ha sido revisada por el editor y, por tanto, difiere en parte de la versión original de Reiner Knizia.

El autor y el editor quieren dar las gracias a todos los probadores del juego, por las muchas sesiones de prueba realizadas y las valiosas aportaciones, especialmente a Sebastian Bleasdale, Dirk Eheberg, Reiner and Wolfgang Haberl, Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Florian Ionescu, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer, Stefan Willkofer, Peter Wimmer, y Philipp Winter.

Autor: Reiner Knizia
Ilustraciones: Stephan Lorenz y Marina González
Diseño gráfico: Olga Cress
Edición: Georg Wild
Realización: Jasmin Weigand
CRÉDITOS DEVIR
Traducción: Ángel F. Bueno
Adaptación gráfica: CeciRC
Editor: Xavi Garriga



www.devir.com

Devir Iberia S.L. Rosselló 184. 08008 Barcelona.
• **Devir Livraria, Ltda.** Pólo Industrial. Brejos de Carreteiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212 139 440 • **Devir Livraria Ltda.** Rua Chamatu, 197-A. Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo – SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br. Telefone (11) 2924-6918 • **Devir Italia.** Piazza Petrucci, 8. Camaiore (LU). • **Devir Americas.** 8123 South Orange Avenue, Suite 166 Orlando, Florida, FL 32809.

© 2022

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

