

LEONARDO DA VINCI

Un juego de estrategia de 2 a 5 jugadores

Traducción: Darthhh

Los inventores más grandes del Renacimiento se han juntado para competir por fama y fortuna en Florencia, Italia. El señor de la ciudad ha prometido pagar una recompensa por cada invento terminado. Al final, el jugador que acumule la mayor cantidad de florines será coronado vencedor por Leonardo da Vinci.

1. Contenido

En cinco colores:

- 5 maestros, uno de cada color
- 10 trabajadores
- 45 aprendices, 9 de cada color.
- 10 laboratorios: cinco pequeños (3/5 espacios) y cinco grandes (4/6 espacios)
- 15 mecánicos
- 60 cartas de componente: 12 de hierro, 12 de madera, 12 de cuerda, 12 de ladrillo y 12 de cristal
- 60 cartas de florines: 25 de 1, 10 de 5, 10 de 10, 10 de 20 y 5 de 0.
- 25 inventos.
- 1 marcador de dinero
- 1 marcador de turno
- 2 tablas de resumen.
- 4 marcadores de invenciones (flechas)
- Leonardo, con una base
- 1 Señor de la ciudad con base también.
- El tablero de juego
- Estas instrucciones.

2. Objetivo del juego

¿Quién será el inventor más ingenioso del Renacimiento? Elige las invenciones que quieras crear, junta los componentes correctos de las tiendas en la ciudad, emplea en tus laboratorios a los aprendices que gocen de tu confianza y... ¡corre a terminar antes que lo haga alguien!

Cuanto más complejo sea el invento, más florines obtendrás cuando lo completes. Al final del juego, ¡Leonardo da Vinci coronará al inventor con más florines como vencedor!

3. Equipo y colocación para principiantes

Nota: Los jugadores con más experiencia deben usar el “Comienzo para expertos” al final de las instrucciones.

El juego dura 9 turnos: 7 turnos normales más dos turnos de “investigación pura y dura”

El dueño del juego elige el jugador inicial o puedes cogerlo al azar.

La ilustración muestra la colocación inicial para principiantes. Cada jugador toma las piezas que se muestran. El jugador inicial coge las piezas del set A, el segundo jugador coge las del B, etc. Si hay menos de 5 jugadores, ignora los sets sin usar (estos maestros, aprendices y laboratorios se devuelven a la caja). Si sólo hay 3 jugadores, cada jugador devuelve 1 aprendiz. Si hay sólo dos jugadores, cada jugador coge dos aprendices menos.

(Ver ilustración pag 2 para entender la numeración)

1 = maestro

2 = aprendices

1 + 2 = trabajadores

3 = laboratorio pequeño (3 espacios)

4 = laboratorio pequeño (5 espacios)

5 = mecánicos

6 = laboratorio grande (4 espacios)

7 = lab. grande (6 espacios)

8 = contadores de trabajadores

9 = florines (a)- b)-c): 0 1 1 1; d) 0 1 1 1 5 5; e): 01 1 1 5)

10 = componentes

11 = Leonardo.

El resto de las piezas se colocan en el tablero como se muestra a continuación (ver imagen pág. 2)

1 = marcador del turno

2 = B. Taller

3 = laboratorio grande (4 espacios)

4 = mecánicos (3 por jugador)

5 = Señor de la ciudad

6 = A. Consejo

7 = 1 Florín

8 = C. Academia

9 = aprendices

10 = banco

11 = Florines (4 tipos)

12 = Las cinco tiendas

13 = hierro; 14 = vidrio;

15 = madera; 16 = ladrillo;

17 = cuerda

18 = Marcador de dinero

19 = Tabla de resumen

20 = invenciones solicitadas

El señor de la ciudad solicita inventos durante el juego. Estas peticiones se representan colocando boca arriba cartas en el tablero. Cada carta tiene un número. Coloca las cartas numeradas con 1, 12, 8, 3 y 9 boca arriba en el tablero. Si hay 3 jugadores, coloca sólo el 1, 12, 8 y 3. Si hay dos jugadores, usa la 1, 12 y 8.

21 = Pila de invenciones.

Divide los inventos restantes en 5 pilas: las que tienen el dorso color oro (a), números 21 a 25, los números 16 a 20 con el dorso color oro(a), el dorso color plata (b), dorso cobre (c) y dorso bronce (d).

Baraja las pilas por separado boca abajo y monta la pila de invenciones como sigue:

- La pila con los números 21-25 en la parte baja;
- Quita 1 bronce, 2 cobres, 3 platas y las cartas de oro numeradas del 16 a 20. Baraja estas juntas y colócalas encima de la parte a (¡el apartado anterior vaya!)
- Baraja todas las restantes juntas y ponlas encima de b.

4. Los inventos.

Durante el juego, deberás intentar completar uno o más de los inventos solicitados.

Para completar un invento, deberás conseguir:

- un número de semanas de investigación (4, 7, 11 o 15) y
- los componentes correctos (1 = bronce, 2 = cobre, 3 = plata o 4 = oro)

Cuando completes un invento, ganarás algunos florines:

- Si eres uno de los primeros en completarlo, ganarás la mayor cantidad de florines (en negro)
- Si lo completas más tarde, ganarás menos florines (cantidad en gris);

Hay 5 tipos de inventos (mirar símbolo esquina superior derecha)

Si te haces con la carta de un invento, te dará una bonificación a tu búsqueda de inventos del mismo tipo en turnos posteriores (ver parte 9: Búsqueda). Si coleccionas diferentes tipos de inventos, serás recompensado con florines al final del juego (ver parte 11: Fin del juego y Victoria).

5. Desarrollo del Turno

Las 4 siguientes fases se juegan en orden durante cada turno (del 1 al 7):

- Fase de laboratorio:** Durante esta fase, declaras si vas a empezar a trabajar en algún invento, o si vas a cambiar o cancelar algún trabajo en tus laboratorios.
- Fase de asignación:** Comenzando con el jugador que tenga a Leonardo y en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los jugadores pasen, asignarás a tus aprendices y tu maestro a las diferentes áreas de la ciudad o bien en un laboratorio tuyo.
- Fase de empleo:** Cada área en la ciudad se resuelve, en orden, dando beneficios a los jugadores que hayan asignado trabajadores allí, comenzando con el jugador que tenga más asignados. Después, cada laboratorio dirige la investigación.
- Fase de investigación:** Los laboratorios que hayan completado un invento revelan su trabajo y recogen los Florines del banco. Si un laboratorio está todavía trabajando en un invento recién completado, debes revelar los recursos y anunciar que tu estás todavía trabajando.

6. Fase A) De laboratorio

Durante esta fase, decides en secreto en que inventos vas a trabajar.

Comenzando con el jugador que tenga a Leonardo, y en el sentido de las agujas del reloj, tú:

- Declaras si vas a empezar cualquier invento (máximo uno por lab) y qué laboratorio hará el trabajo; o
- Pasas.

Si eliges comenzar un nuevo invento:

- Pon los componentes requeridos para ese invento bajo la carta de laboratorio (que asome la mitad pero boca abajo); y
- Coloca un contador de trabajo en el espacio "0" del lab (con el martillo).

De esta manera, los otros jugadores sabrán en cuantos inventos estás trabajando, ¡pero no en cuáles!

Reglas de los laboratorios

- ¡Cada lab sólo puede trabajar en un invento a la vez! En otras palabras, no puedes usar el mismo laboratorio para trabajar en 2 o más inventos al mismo tiempo.
- ¡Los labs no pueden trabajar en el mismo invento a la vez! Sin embargo, puedes usar dos laboratorios para trabajar en dos inventos diferentes.
- Los componentes en un laboratorio deben mantenerse bajo el lab en una pila ocultos de manera que los otros jugadores no vean cuantas cartas hay. Los otros jugadores no pueden examinar tus componentes a menos que quieras permitirselo. Si quieres, puedes enseñar a los demás que componentes estás usando.
- ¡Los laboratorios no tienen secretos para sus propietarios! Puedes examinar los componentes de tus labs siempre que quieras.
- ¡No se pueden cambiar los componentes de un laboratorio mientras trabajas en un invento! No puedes añadir o quitar materiales a menos que canceles el proyecto.

Importante: ¡Deberías mantener en secreto el número y el tipo de cartas que tienes! Nunca tienes que revelar cuantos florines o piezas tienes.

Sólo se puede completar un invento a la vez.

Puedes empezar a trabajar en un invento que no haya sido todavía pedido por el Señor de la Ciudad (por ejemplo, si sabes que inventos vendrán gracias a la ayuda del Consejo). ¡Pero no puedes completar un invento antes de que lo pida el Señor! (se ponga boca arriba en el tablero).

Caso particular: Cancelar un proyecto

Durante la fase de laboratorio, puedes cancelar un trabajo empezado en un turno anterior:

Por cada invento que quieras interrumpir, debes:

- Quitar el contador del trabajador del laboratorio (pierdes todas las semanas de investigación que tengas);
- Coger los materiales que hay bajo el laboratorio y ponerlos en tu mano (puedes usarlos para un proyecto distinto).

Si lo deseas, puedes empezar a trabajar en un nuevo invento en el mismo laboratorio en el mismo turno.

¿Por qué cancelar un trabajo? Querrás usar el laboratorio para trabajar en un invento con más valor, o puede ser que descubras que has puesto mal los componentes bajo el lab cuando empezaste a trabajar.

7. Fase B) De asignación

El jugador que tenga a Leonardo va primero durante esta fase, y se juega en el orden de las agujas del reloj hasta que todos los jugadores hayan pasado.

En tu turno, puedes hacer **uno** de los siguientes movimientos:

- Jugar uno o más aprendices en un área; o
- Jugar tu maestro; o
- Pasar.

Una vez que pases, ya no podrás poner más trabajadores en posteriores turnos de esa misma fase.

Reglas del trabajador

- El maestro y los aprendices pueden colocarse en cualquier área de la ciudad (A-H; el Consejo, el Taller, la Academia o una de las cinco tiendas), o en uno de tus laboratorios en los que se esté trabajando.

- Si eliges colocar más de un aprendiz en un turno, debes colocar todos los aprendices en la misma área o laboratorio. En otras palabras, no puedes colocar aprendices en más de un lugar en ese mismo turno.
- No puedes añadir aprendices a un área de la ciudad o un laboratorio donde ya hayas colocado aprendices. Sólo puedes colocar aprendices en otra área durante la Fase B.
- Si eres el primero en jugar trabajadores en un área, colócalos junto a la flecha. El siguiente jugador en colocar los pondrá a la derecha de los tuyos, y así sucesivamente. Si pones aprendices en un área con tu maestro (o viceversa), debes añadirlos a los trabajadores que haya allí (es decir, si amarillo tiene 2 trabajadores, luego rojo uno y amarillo pone el maestro, se pone junto a los dos trabajadores iniciales).
- No hay límite al número de trabajadores que pueden ocupar el mismo área de la ciudad. Pero, cada laboratorio sólo puede tener un trabajador (o mecánico) en cada espacio de esa carta de lab.
- Tu maestro o los aprendices pueden colocarse en cualquier espacio vacío de tu laboratorio. Los mecánicos sólo se pueden poner en los espacios designados de tus labs (sólo 1 en un lab de 5 espacios y hasta 2 en los de 6 espacios).

8. Fase C) De empleo

Una vez que todos los jugadores hayan terminado de colocar sus trabajadores, es momento de resolver cada área de la ciudad y todos los laboratorios. Primero, resolver las áreas de ciudad en orden (de la A a la H). Entonces cada lab lleva la investigación del turno.

Para resolver un área, debes determinar primero el orden de los jugadores que han asignado trabajadores en el área. Si tienes la mayoría de aprendices, puedes actuar el primero, después el jugador que tenga más aprendices después de ti, etc. ¡El maestro equivale a dos aprendices! Si hay un empate, el jugador más próximo a la flecha va primero. Ver ilustración pag 5 para aclarar el ejemplo.

Lo que ocurre en cada área con más detenimiento:

A. El Consejo

Cada jugador en el consejo elige un sólo favor. Estos favores no tienen coste.

Si todos los jugadores han jugado trabajadores en el Consejo, el que haya quedado en última posición debe retirar sus trabajadores. No recibe ninguno de los favores del Consejo.

Regla especial para dos jugadores: Si los dos colocan trabajadores en el consejo, ambos reciben los favores.

Si eres el primer jugador en elegir el favor del consejo en este turno, debes elegir cualquier jugador (incluido tú) y darle (o coger) a Leonardo. Entonces, elige tu favor y mueve tus trabajadores a la casilla correspondiente del Consejo:

- 1) Puedes mover uno de tus aprendices (no al maestro) a cualquier área de la ciudad. Como se explicó antes, si ya tienes trabajadores allí, el nuevo se une a ellos. Si no, coloca al trabajador a la derecha del último que colocó allí;
- 2) Coge todos los Florines del Consejo;
- 3) Examina en secreto los 4 primeros inventos de la pila y colócalos en el orden que prefieras; o
- 4) Puedes pagar 1 Florin al banco y coger cualquier material de tu elección de una tienda.

Después, el segundo jugador elige un favor de los restantes y coloca sus trabajadores en ese espacio; Turno del 3º jugador y actúa del mismo modo que el 2º.

Después que todos los jugadores hayan elegido sus favores moviendo a los trabajadores a las casillas correspondientes, la acción 1) se lleva a cabo, luego la 2), la 3) y por último la 4).

Los jugadores quitan sus trabajadores del Consejo y los devuelven a su reserva. Se procede con la resolución de la siguiente área (Taller).

Las otras áreas de la ciudad: B. Taller, C. Academia y las cinco tiendas (D. Herrero, E. Vidriero, F. Carpintero, G. Horno, H. Tienda de la cuerda)

Una vez que se ha hecho el Consejo, las otras áreas se resuelven en orden.

Cada área proporciona 4 oportunidades a los jugadores de obtener beneficios, aumentando su coste (0 Florines, 2 Florines, 3 Florines, 4 Florines). El marcador de dinero se coloca para mostrar el precio del siguiente beneficio, empezando en el espacio "0".

El orden se determina normalmente. Entonces:

- El que está en primera posición elige: o tomar el beneficio pagando "0" (sí, ¡gratis!) o pasar. Si pasas, devuelve tus trabajadores a tu reserva y deja el marcador de dinero en el mismo lugar. Si coges el beneficio, mueve el marcador un espacio a la derecha.
- Ahora el siguiente jugador elige: o bien coger el beneficio pagando la cantidad mostrada por el marcador al banco o bien pasar. Si pasa, coge los trabajadores y el marcador se mantiene en esa posición. Si coge el beneficio, mueve el marcador un espacio a la derecha. Turno del siguiente jugador.

- El tercer jugador elige y juega como antes.
- Después que el último jugador haya pasado o elegido el beneficio, el proceso continua con el primer jugador que todavía tenga trabajadores en ese área (el orden cambia al haber quitado trabajadores, se calcula de nuevo). Puedes adquirir más de un beneficio del mismo área, aunque los costes incrementarán cada vez.
- Cuando un jugador paga 4 florines por un beneficio, o cuando todos los trabajadores de ese área se han quitado, devuelve el marcador a la casilla del "0" y resuelve la siguiente área de la ciudad.

Ejemplo de resolución de taller: Andrew (jugando con azul) y Barbara (con amarillo) tienen el mismo número de aprendices. Así que miramos quien está más próximo a la flecha. Andrew decide colocar un mecánico en uno de sus laboratorios gratis. Bárbara no puede coger un mecánico (por 2 florines), porque su único laboratorio está trabajando en un invento. Así que ella toma un laboratorio nuevo (el de 4 espacios) por dos florines y lo coloca frente a ella. Andrew podría gastar 3 florines y coger el laboratorio de 4 espacios también, pero decide no hacer nada y quita sus trabajadores del Taller. Ahora Bárbara tiene la opción de subir a 6 espacios su laboratorio nuevo de 4 pagando 3 florines, pero tiene otros planes para su dinero así que ella también pasa y quita sus trabajadores. Como no hay más trabajadores en ese área, el Taller ha terminado en ese turno. Se procede con la siguiente área de la ciudad.

Una lista de los beneficios disponibles en cada área:

Taller: Puedes mejorar tus laboratorios, pero sólo **cuando no estén trabajando** en alguna invención. Puedes elegir entre las siguientes opciones:

- Incrementar un laboratorio de 3 espacios a uno de 5.
 - Construir tu laboratorio de 4 espacios, si aún no lo tienes (máximo 1 por jugador)
 - Aumentar el laboratorio de 4 espacios a uno de 6.
 - Colocar un mecánico en un espacio vacío correspondiente de uno de tus labs.
- Importante: No puedes coger un mecánico y guardarlo para colocarlo más tarde. Cada jugador tiene un máximo de 3 mecánicos.

Academia: Puedes coger un aprendiz de tu color de la Academia y añadirlo a tu reserva de trabajadores (si hay disponibles; puedes tener un máximo de 9 aprendices). Para el siguiente turno, puedes colocar este aprendiz también.

Herrero, Vidriero, Carpintero, horno y tienda de cuerda:

Puedes coger una carta de componente (material) de la tienda, si está disponible.

Laboratorios

Mueve tu marcador de trabajo en cada laboratorio que tengas trabajando en alguna invención:

- Por cada aprendiz: 1 espacio
- Por tu maestro: 2 espacios
- Por cada mecánico: 2 espacios.

Después de mover este marcador, devuelve tus trabajadores a tu reserva.

Nota: tus mecánicos permanecen ese el laboratorio que les hayas asignado hasta el fin del juego.

9. Fase D) De búsqueda

Si el número de semanas de búsqueda marcado en tu laboratorio es al menos el mínimo requerido para el invento, ¡lo has completado! Empezando con el poseedor de Leonardo, se hará:

- Anunciar que invención(es) has completado.
- Confirmar que tienes las suficientes semanas de investigación para el invento.
- Revelar los componentes bajo tu laboratorio, y devolverlos a sus correspondientes tiendas en el tablero.
- Quitar el contador de trabajo del laboratorio.
- Coger el número de florines correspondiente del banco.

Si el invento está todavía en el tablero, recibes el mayor número de florines mostrado en el invento, incluso si más de un jugador lo completa a la vez.

Si otro jugador ya completó el invento en un turno anterior, ganas la cantidad menor de florines.

Recibes un descuento de 2 semanas de búsqueda por cada invento que tengas del mismo tipo en el que estés trabajando. Debes tener el invento frente a ti para obtener la bonificación. Este descuento se cuenta únicamente al final de tu búsqueda, ¡no en cada turno!

Nota: Los inventos completados durante ese mismo turno no obtienen este descuento.

Ejemplo: El jugador amarillo tiene delante suyo el invento #8 de un turno anterior. Ella ahora está trabajando en el invento #13 (que es del mismo tipo que el #8), con lo que ella anunciará que lo ha completado cuando tenga 5 semanas

de búsqueda (en lugar de 7 que demanda el proyecto). Cuando lo haga público inmediatamente añade 2 semanas de búsqueda a su total en ese laboratorio.

Si aún estás trabajando en un invento que acaba de completar otro jugador en ese turno, debes anunciarlo y revelar los componentes bajo tu laboratorio. Deja los componentes boca arriba junto al lab. En un turno posterior, puedes completar el invento incluso si ya no está solicitado por el Señor de la Ciudad (ya no está boca arriba en el tablero). Cuando lo completes, ganarás el menor valor de florines.

Huelga decir que, también puedes elegir cancelar esta búsqueda y trabajar en otro invento diferente en ese laboratorio. Como recordatorio, coloca un marcador de invento en tu lab señalando hacia el jugador que completó el invento en el que estés trabajando.

Si eres el único jugador que ha terminado un invento que este en el tablero como petición ese turno, recibes los florines, coges la carta y la pones frente a ti. Este invento te aplica el descuento por especialización explicado anteriormente (quitar 2 semanas de búsqueda).

Ejemplo: Como amarillo ha sido el único que ha completado el invento #13 este turno, coge 8 florines del banco y coloca la carta frente a ella. Si trabaja en otro invento del mismo tipo, ¡tendrá ahora un descuento de 4 semanas!

Pero, si más de un jugador completa el invento en el mismo turno, tendrán que hacer una oferta para ver quien se lleva la carta. Primero, cada jugador que haya completado el invento ese turno coge el mayor valor de florines de la carta (en negro).

Entonces, cogen cuantos florines quieren ofertar en secreto, ocultándolos en la mano (se puede usar la carta de “0” florines si se quiere). Se descubren todas las ofertas a la vez. Si eres el jugador con la oferta mayor, dejas el dinero apostado en el banco y coges la carta (la carta de “0” siempre vuelve a tu mano). Los demás jugadores mantienen los florines que apostaron. Si hay un empate en la oferta, el jugador que posea a Leonardo o el más próximo a él siguiendo el orden de las agujas del reloj coge la carta. Si todas las ofertas son de “0” nadie coge la carta y se devuelve a la caja.

Una vez que obtienes una carta de invento, la mantienes frente a ti el resto de la partida.

10. Fin del turno. Comienza un nuevo turno

Una vez que se completa la fase de búsqueda:

- En los turnos de 1 a 7: Añade un florin del banco al Consejo. Luego descubre inventos para rellenar el área de inventos pedidos en el tablero. (ver parte 3: Colocación inicial para principiantes):
 - Para 4 o 5 jugadores: 5 inventos
 - Para 3 jugadores: 4 inventos
 - Para 2 jugadores: 2 inventos
- En los turnos 8 y 9: Estos turnos son de “pura búsqueda”. Solamente se pueden hacer búsquedas en los laboratorios en estos dos turnos. No puedes colocar trabajadores en la ciudad (ver Fase 7: Fase B) De asignación), y las áreas no se resuelven en estos turnos.

Cuando termina el turno, mueve el marcador de turno un espacio y, ¡puede comenzar el siguiente!

11. Fin del juego y ganador

Cuando se acabe el 9º turno, ¡el juego finaliza! Recibes una bonificación si tienes diferentes tipos de inventos al final del juego:

- 5 tipos diferentes: 20 florines
- 4 tipos diferentes: 13 florines
- 3 tipos diferentes: 8 florines
- 2 tipos diferentes o menos: 0 florines.

El jugador con la mayor cantidad de florines, ¡es coronado por Leonardo da Vinci como campeón!

Si hay empate a florines, el jugador con más inventos frente a él es el vencedor. (si permanece el empate, el que tenga más inventos de oro, luego de plata, etc.).

Variante “CODEX LEONARDI – I” Consejo más poderoso

Aquellos jugadores que piensen que el Consejo no es lo suficientemente poderoso pueden probar esta regla opcional si todos están de acuerdo: Si eliges la acción 1 del Consejo (“mover un aprendiz”), puedes mover el aprendiz de cualquier jugador (nunca el maestro) que no esté en el Consejo o en un laboratorio a otra área de la ciudad. Si mueves el aprendiz

de otro jugador, no lo podrás colocar en aquellas zonas donde tenga la mayoría este jugador (tenga más aprendices en total que el resto que esté en ese área).

APENDICE. TURNO 0: Configuración inicial para jugadores expertos.

Para una mayor estrategia desde el comienzo del juego, usa esta variante, en lugar de empezar con los materiales que se describen en la sección 3:

El jugador inicial coge a Leonardo.

El tablero se dispone como se explica en la sección 3 con un único cambio: Los inventos pedidos no se seleccionan. En lugar de ello, construye la pila como se describe (sección 3) primero, y coloca el número de inventos (según la cantidad de jugadores) cara arriba en el tablero. Con dos jugadores antes de barajar los inventos restantes (paso c) de la construcción de la pila), descarta boca arriba junto al tablero un invento de bronce, uno de cobre y uno de plata: estos inventos no se usarán durante el juego.

Cada jugador coge un color y toma:

El laboratorio de 3/5 espacios (3 espacios cara arriba), 2 contadores de trabajo, 1 maestro, 3 aprendices, 3 florines y:

- 4 o 5 jugadores: 3 favores
- 3 jugadores: 2 favores
- 2 jugadores: 1 favor

Por orden, comenzando con el jugador que tenga a Leonardo, elige un favor de esta lista. Continúa eligiéndolos hasta que todo el mundo tenga el número correspondiente de favores:

- a) 5 florines
- b) 4 componentes a tu elección (máximo 2 de cada tipo)
- c) 1 aprendiz
- d) a elegir entre:
 - d.1) cambiar de 3 a 5 espacios tu laboratorio + 1 componente a tu elección.
 - d.2) coger el laboratorio de 4 espacios + componente.
 - d.3) aumentar a 6 espacios tu laboratorio de 4 (si lo tienes) + componente.
 - d.4) coger un mecánico y colocarlo en su espacio.

Importante: En una partida de 4 o 5 jugadores, no puedes elegir la misma opción (a, b, c o d) más de dos veces.

¡El comienzo inicial ha terminado! Mueve el marcador de turno al espacio "1" y, ¡qué comience el juego!

Este reglamento puedes descargarlo en <http://www.labsk.net>