

Dans Lorenzo le Magnifique, chaque joueur est à la tête d'une noble famille dans le Florence de la Renaissance. Les joueurs tentent de glaner prestige et célébrité pour accumuler plus de points de victoire que leurs adversaires. Pour cela, ils devront envoyer les membres de leur famille dans différents lieux de la ville, afin de répondre à divers objectifs. Dans certaines zones de la ville, ils recevront des ressources, dans d'autres des cartes développement (représentant de nouveaux territoires, des bâtiments, des personnages influents à rallier à leur cause ou encore des projets à revendiquer), tandis qu'ailleurs encore ils pourront activer les effets de leurs cartes. Les Membres de famille ne sont pas tous identiques: au début de chaque manche, le premier joueur lancera 3 dés qui détermineront la valeur de ces membres de famille. Les joueurs devront choisir avec soin où envoyer leurs membres de famille de grande valeur.

Il existe différentes façons d'obtenir des points de victoire, et les joueurs devront également prendre en considération leur lien avec l'Eglise. Le jeu se divise en 3 périodes, chacune constituée de 2 manches; à la fin de chaque période, les joueurs devront prouver leur fidélité à l'Eglise, et ceux qui n'auront pas suffisamment prié subiront de lourdes sanctions. Après 6 manches, les joueurs calculeront leur score final et le joueur avec le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur.

#### 1 Plateau de jeu











Pierre (16 petits de (16 petits de (18 petits, de valeur 1 et 4 grands de 4 grands de grands de valeur 5)



Serviteurs valeur 1 et 5 valeur 5)



4 Tuiles de Recouvrement





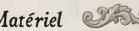
4 Plateaux personnels



16 Membres de Famille (chaque joueur possède 3 pions à sa couleur et 1 pion incolore)



21 Tuiles Excommunication





4 tuiles Bonus Personnels





16 Disques (4 pour chaque couleur de joueur)

- © 4 feuillets d'autollants
- Sachets plastiques
- Règles du jeu © Guide de références



Pièces (1, 5)



3 Dés (1 blanc, 1 orange et 1 noir)



20 Cartes Leader



96 Cartes Développement (4 types divisées en 3 Périodes)

Avant votre première partie, vous devez appliquer les autocollants sur les Membres de Famille (cylindres en bois). Les autocollants ont la même couleur de fond que les membres de famille auxquels ils sont associés. Apposez les autocollants avec un dé coloré sur les cylindres colorés de même couleur. Apposez enfin les autocollants avec le dé neutre et le « 0 » sur les cylindres incolores.

### Mise en place

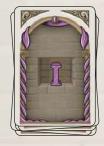
- 1) Placez le plateau au centre de la table.
- Triez les Cartes Développement par type et par période (par couleur et par numéro au dos). Mélangez chacun des paquets (formé de 8 cartes) séparément. Formez 4 paquets différents (un par type de cartes) en plaçant les cartes de la période 3 en bas, puis celles de la période 2 et enfin les cartes de la période 1 sur le dessus. Placez les paquets près du Plateau de jeu, au-dessus des Tours correspondantes.
- Triez les Tuiles Excommunication par période (numéro au dos), mélangez-les séparément, puis piochez une Tuile de chaque période et placez-les sur le Plateau de jeu à l'endroit approprié (Vous pouvez ranger les autres Tuiles dans la boite, elles ne seront pas utilisées).
- Placez les ressources et les pièces à coté du Plateau de jeu. Elles forment la réserve générale. Les petites ressources ont une valeur de 1 tandis que les grandes valent 5. Les ressources sont considérées comme étant illimitées (si vous venez à manquer de l'une d'entre elles, veillez à trouver un substitut).



- Placez les 3 Dés à proximité du Plateau de jeu.
- Dans une partie à 2 joueurs, placez les Tuiles de Recouvrement sur les zones appropriées (avec les symboles & et &).

Dans une partie à 3 joueurs, placez les Tuiles de Recouvrement sur les zones appropriées (avec le symbole ).







- (7) Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :
  - a 1 Plateau personnel



- 1 Tuile Bonus Personnel (pour votre première partie, utilisez la face commune à toutes ces tuiles, comme illustré ici)
- © 3 Membres de Famille de sa couleur et le Membre de Famille incolore muni de l'autocollant à sa couleur.
- d 3 Cubes Excommunication
- ② 4 Disques de marque à sa couleur pour les différentes Pistes. Placez 1 disque sur les case "0" de la Piste de Score, de la Piste Militaire et de la Piste de Foi. Placez le dernier disque sur la Piste d'Ordre du Tour.



Piste de Points de Victoire



Piste de Points Militaire



Piste de Points de Foi



Piste d'Ordre de Tour

- <sup>1</sup> 2 Bois, 2 Pierre et 3 Serviteurs.
- Déterminez aléatoirement l'ordre de tour et placez les disques des joueurs de façon appropriée sur la Piste d'ordre du tour.
- Quel que soit le nombre de joueurs, le Premier joueur reçoit 5. Chaque autre joueur prend une pièce de plus pour chaque joueur démarrant la partie avant lui.

Lorenzo le Magnifique est un jeu de stratégie complexe. Nous présentons ici les règles pour le jeu de base afin d'introduire les mécanismes du jeu. Pour une expérience complète du jeu, veuillez ajouter à ces règles la partie "Règles Avancées" que vous trouverez en page 12.



Le Jeu

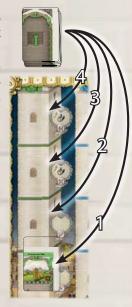


Une partie se déroule en 3 périodes divisées chacune en 2 manches, pour un total de 6 manches. Chacune de ces manches est divisée en différentes phases.

- A Mise en place
- B Phase d'Actions
- C Rapport au Vatican (uniquement lors des manches 2, 4 et 6 en fin de période).
- D Fin de la manche

Mise en place de la manche

Piochez 4 Cartes Développement du dessus de chaque paquet et placez-les sur les emplacements appropriés du Plateau de jeu, de la base vers le sommet de la Tour.



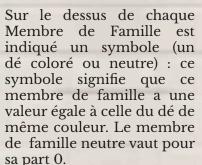
Le Premier Joueur lance les Dés et les place sur les emplacements appropriés du Plateau.

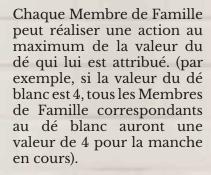


B Phase d'Actions

En suivant l'ordre du tour, chaque joueur effectue une action par tour.

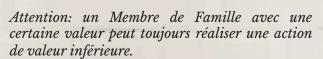
Pour réaliser une action, vous devez placer un de vos Membres de Famille sur une case d'action et réaliser l'action correspondante.



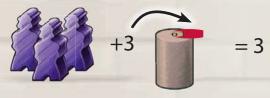


Les **Membres de Famille** incolores ont une valeur de « 0 ». (l'autocollant coloré sert ici à rappeler à quel joueur appartient le membre de famille incolore).

La valeur minimum nécessaire pour réaliser une action est indiquée sur la face du dé sous la case d'action. Les actions seront expliquées un peu plus loin dans cette règle.



Avant de placer un Membre de Famille, vous pouvez toujours défausser des Serviteurs pour augmenter la valeur de votre Membre de Famille de 1 par Serviteur, sans limite. (par exemple, vous pouvez défausser 3 Serviteurs pour augmenter la valeur de votre Membre de Famille incolore de 3).



Si vous ne pouvez pas placer votre Membre de Famille incolore, vous perdez votre action.















Il existe 5 zones dans lesquelles vous pouvez placer vos Membres de Famille. Des règles différentes s'appliquent aux cases d'actions de ces différentes zones.

Les Tours pour les Cartes Développement

4 tours sont présentées, chacune composée de 4 étages. À chaque étage est allouée une case Action permettant au joueur d'obtenir la Carte Développement correspondante et, potentiellement, des bonus.

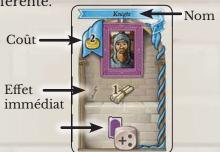
#### Les Cartes

Il y a 4 différents types de Cartes Développement: les Territoires (vert), les Bâtiments (jaune), les Personnages (bleu) et les Projets (violet).

Toutes les cartes, à l'exception des cartes Territoires, présentent un coût indiqué dans la partie supérieure gauche de la carte. Lorsque vous devez prendre une carte (par le placement d'un Membre de Famille ou par l'effet immédiat d'une autre carte), vous devez toujours payer ce coût.

La plupart des cartes ont un effet immédiat. Celui-ci est indiqué dans la partie centrale de la carte, à coté du symbole Eclair. Vous recevrez parfois des Ressources, d'autres fois des Points (de Victoire, Militaire ou de Foi), ou encore des Actions bonus (ces actions bonus peuvent être de : prendre une carte sans avoir à placer un Membre de Famille, ou de réaliser une Action Récolte/Production par exemple).

La plupart des cartes présentent un effet permanent. Celui-ci est indiqué dans la partie inférieure de la carte. Chaque type de carte présente un effet permanent qui peut être activé d'une façon différente.



#### **Territoires**

Ces cartes ne présentent pas de coût, mais il n'est pas simple d'en conquérir de nouvelles pour autant. Lorsque vous prenez une nouvelle Carte Territoire, placez-la dans le premier emplacement libre à gauche de votre Plateau personnel (dans la ligne inférieure)



Les 2 premiers emplacements sont toujours disponibles. Les autres le deviennent lorsque votre force Militaire augmente. Sur chaque emplacement de la ligne du bas de votre plateau personnel (excepté les 2 premiers), est indiqué le nombre de Points Militaire requis pour pouvoir y placer une nouvelle carte. Vous n'avez pas à dépenser ces Points Militaire : vous devez seulement en avoir suffisamment au moment où vous prenez la carte. (Après que avoir placé une carte, cette valeur est recouverte est n'a plus d'importance).



Les Territoires sont une importante source de Ressources. Leurs effets permanents sont activés avec une Action Récolte. (voir Activation des effets permanents page 8).

En plus, les Territoires octroient des Points de Victoire en fin de partie en fonction du nombre de Cartes Territoire que vous possédez. (voir Fin de Partie et Décompte de fin de partie page 11).



Recevez le nombre de Ressources ou Points indiqués.



= Exécutez l'Action indiquée à la valeur spécifiée sans utiliser de Membre de Famille.



= Payez les Ressources ou les Points indiqués à gauche pour recevoir les Ressources ou les Points indiqués à droite. Ne peut être utilisé qu'une fois par activation (si il y a deux flèches, vous devez choisir laquelle vous souhaitez exécuter).



= Recevez les pièces ou les Points de Victoire indiqués à gauche pour le nombre de cartes du type indiqué ou les Points Militaire que vous avez.



= Vous obtenez une réduction sur les Ressources indiquées à droite lorsque vous prenez un type de Carte spécifique.



= Lorsque vous exécutez une action spécifique (Récolte, Production, Prendre une carte spécifique), augmentez la valeur de votre action du nombre de points indiqué. de Ressources ou Points indiqué.

#### **Bâtiments**

Les Bâtiments ont toujours un coût en Ressources (Bois, Pierre, Serviteurs, et/ou Pièces). Lorsque vous faites l'acquisition d'une Carte Bâtiment, vous devez payer les Ressources indiquées et les remettre dans la réserve générale. Si vous n'avez pas les Ressources indiquées, vous ne pouvez pas prendre cette carte.



Placez le Bâtiment sur l'emplacement approprié de votre Plateau personnel (ligne supérieure) de gauche à droite.



Les Bâtiments produisent des Ressources ou permettent la transformation de Ressources en autres Ressources ou en Points. Leurs effets permanents sont activés avec une Action de Production. (voir Activation des effets permanents page 8).

#### Exemples d'effets permanents :



Payez 1 bois pour recevoir 3 Points de Victoire OU Payez 3 bois pour recevoir 7 Points de Victoire.



Gagnez 1 Point de Victoire pour chaque Carte Personnage que vous avez près de votre Plateau personnel.



Payez 4 pièces pour recevoir 3 bois et 3 pierres.



Payez 1 bois OU 1 pierre pour recevoir 2 Points de Foi.

#### Personnages

Les Personnages ont toujours un coût en Pièces. Lorsque vous prenez une Carte Personnage, vous devez dépenser les pièces requises et les remettre dans la réserve générale. Si vous n'avez pas les pièces nécessaires, vous ne pouvez pas acheter cette carte. Placez la Carte en formant une ligne près de votre Plateau personnel (dans la partie inférieure droite).











Certains effets immédiats de Personnages vous donnent la possibilité d'exécuter une action bonus sans avoir à utiliser de Membre de Famille. Dans ce cas, toutes les règles habituelles sont appliquées à cette action (de la même façon que si vous placiez un Membre de Famille).

#### Exemples d'effets immédiats :

Recevez 1 Point de Foi. En plus, vous pouvez exécuter une action de valeur 4 pour prendre une carte de n'importe quel type sans avoir à placer de Membre de Famille (vous



pouvez changer la valeur de l'action avec des Serviteurs et des effets de cartes). Payez 3 pièces supplémentaires si la Tour est déjà occupée et prenez les ressources bonus du 3e/4e niveau si vous optez pour cette action. (voir page 7).

Exécutez une action de valeur 6 pour prendre une Carte Bâtiment sans avoir à placer de Membre de Famille (vous pouvez changer la valeur de l'action avec des Serviteurs et des effets de cartes). Le coût de la Carte est réduit d'1 bois



et d'1 pierre. Payez 3 pièces supplémentaires si la Tour est déjà occupée et prenez les ressources bonus du 3e/4e niveau si vous optez pour une action se trouvant sur un tel niveau (voir page 7).

Recevez 2 Points de Foi. En plus, vous pouvez exécuter une Action de Récolte d'une valeur de 4 sans avoir à placer de Membre de Famille. Vous pouvez utiliser des Serviteurs



pour augmenter la valeur de cette action. (Si vous avez des Cartes qui permettent d'augmenter la valeur de l'action Récolte, ajoutez ce bonus).

Recevez 2 Points de Victoire pour chaque Carte Personnage *(incluant celle-ci)* près de votre Plateau personnel.



Recevez 3 Privilèges du Conseil différents.



Les effets permanents des Personnages sont activés dans des circonstances spécifiques (la plupart du temps quand yous exécutez une autre Action). Certains effets yous

vous exécutez une autre Action). Certains effets vous donnent un bonus sur la valeur de l'action, d'autres vous donnent des réductions sur les coûts.

#### Exemples d'effets permanents :

Lorsque vous exécutez une action pour Recruter une Carte Personnage (grâce à un Membre de Famille ou par l'effet d'une autre Carte), augmentez la valeur de cette action de 2. En plus, le coût de la Carte que vous recrutez est réduit d'1 pièce.



Lorsque vous exécutez une Action Récolte (grâce à un Membre de Famille ou par l'effet d'une autre Carte), augmentez la valeur de cette action de 2.

Vous ne prenez pas les bonus lorsque vous prenez une Carte Développement des 3e et 4e niveaux des Tours (grâce à un Membre de Famille ou par l'effet d'une autre Carte).

En plus, les Cartes Personnages octroient des Points de Victoire en fin de partie en fonction du nombre



de Personnages que vous avez recruté. (voir Fin de Partie et Décompte de fin de partie page 11).

Projets

Les Projets coûtent des Ressources ou des Points Militaire. Certaines Cartes Projets présentent 2 coûts: dans ce cas vous pouvez choisir quel coût vous souhaitez payer. Si vous n'avez pas les Ressources ou les Points requis, vous ne pouvez pas placer de Membre de Famille pour prendre cette Carte.

signifie symbole que vous devez payer 2 Points Militaire, et que vous ne pouvez le faire que si vous avez au moins 4 Points Militaire avant de prendre cette Carte. (Reculez votre disque sur la Piste Militaire).



OU Payez les Ressources indiquées.

Placez la Carte sur une ligne (à droite de votre Plateau personnel).



Les effets permanents des Projets ne sont pas activés en cours de partie, mais octroient des Points de Victoire en fin de partie (voir Fin de partie et Décompte de fin de partie, page 11).

#### Règles de placement des Membres de Famille sur les Tours.

Thaque emplacement d'action ne peut accueillir qu'i Membre de Famille. Le Membre de Famille que vous souhaitez placer doit posséder une certaine valeur, en fonction du niveau sur lequel vous souhaitez le placer :



Au premier niveau vous devez placer un Membre de Famille de valeur 1 (ou plus).



Au second niveau vous devez placer un Membre de Famille de valeur 3 (ou plus).



Au troisième niveau vous devez placer un Membre de Famille de valeur 5 (ou plus).



Au quatrième niveau vous devez placer un Membre de Famille de valeur 7 (ou plus). Vous devrez donc défausser au moins 1 Serviteur, ou posséder une Carte qui vous permet d'augmenter la valeur de vos Membres de Famille.



Il n'y a pas de règle d'ordre de placement dans les niveaux des Tours (les joueurs n'ont pas à se placer d'abord au premier niveau).

À coté des emplacements d'action des troisième et quatrième niveaux sont symbolisés des bonus (1 ou 2 Bois, 1 ou 2 Pierres, 1 ou 2 Points Militaire, 1 ou 2 Pièces). Lorsque vous placez un Membre de Famille



sur l'un de ces emplacements, vous recevez immédiatement le bonus indiqué. Vous pouvez utiliser ce bonus pour payer le coût de la Carte que vous souhaitez acheter.

Si la Tour est déjà occupée (il y a un ou plusieurs Membres de Famille, vous appartenant ou appartenant aux autres joueurs) par un ou plusieurs autres Membres de Famille, vous devez payer 3 Pièces à la réserve générale avant de vous placer dans cette Tour. Si vous vous placez sur un emplacement dont le bonus est un gain de Pièces, vous ne pouvez pas utiliser ces Pièces pour payer le coût additionnel de 3 Pièces.



Deux Membres de Famille d'une même couleur ne peuvent pas cohabiter dans une même Tour. Les Membres de Famille incolores sont considérés comme étant de couleur neutre mais plusieurs Membres de Famille neutres peuvent cohabiter dans une Tour. (un joueur ne peut prendre 2 Cartes d'une même Tour durant une manche, qu'en y plaçant son Membre de Famille incolore ou via l'effet d'une Carte).



pris une Après avoir Carte, placez- la sur son emplacement correspondant de votre Plateau personnel: les Territoires sur la ligne inférieure, les Bâtiments sur la ligne supérieure, les Personnages sur le bord inférieur droit et les Projets sur le bord supérieur droit. Si la Carte présente un effet immédiat, résolvezle immédiatement.

### Vous ne pouvez jamais avoir plus de 6 Cartes Développement d'un même type.

Récapitulatif: Placez un Membre de Famille sur un niveau d'une Tour (il doit avoir une valeur égale ou supérieure à la valeur requise par la case Action; s'il y a déjà un Membre de Famille dans la même Tour, payez 3 Pièces avant de le placer. Il ne peut y avoir 2 Membres de Famille de même couleur dans une Tour), prenez l'éventuel bonus indiqué, payez le coût de la Carte (si c'est un Territoire vous devez avoir les Points de Militaire requis), prenez la Carte et placez-la sur votre Plateau personnel, puis appliquez l'effet immédiat de la Carte s'il y en a un.

#### Zone de Récolte et Zone de Production

Ces 2 zones sont divisées en 2 cases Action. La première case Action sur la gauche ne peut accueillir qu'un seul Membre de Famille. La grande case d'action sur la droite (non disponible lors de parties à 2 joueurs) peut contenir autant de Membres de Famille que souhaité, dans la limite d'1 Membre de Famille coloré par joueur (+1 Membre incolore d'1 joueur).



- © Le Membre de Famille que vous voulez placer doit avoir une valeur de « 1 » (ou plus). La grande case action de droite réduit la valeur de l'action de -3; pour placer un Membre de Famille, vous devez pouvoir activer l'action avec une valeur minimale de 1 (ou plus).
- Fil ne peut y avoir 2 Membres de la même Famille (de même couleur) dans la même zone. Les joueurs peuvent placer un Membre de Famille coloré et un Membre de Famille incolore (dans les 2 cases d'action ou uniquement dans la grande).



- © La valeur des Membres de Famille que vous placez détermine la valeur de l'action. (cette valeur peut être augmentée en défaussant des Serviteurs ou par l'effet de cartes).
- € L'Action Récolte active les bonus personnels correspondants et les effets permanents de tous les Territoires de votre Plateau personnel, mais uniquement les Territoires dont la valeur d'activation est égale ou inférieure à la valeur de l'action Récolte.
- © L'Action Production active le Bonus Personnel correspondant et les effets permanents de tous les Bâtiments de votre Plateau personnel, mais uniquement les Bâtiments dont la valeur d'activation est égale ou inférieure à la valeur de l'action Production.
- La valeur d'activation est la valeur du dé indiquée sur la Carte. Le Bonus Personnel est indiqué sur la Tuile Bonus Personnel à coté de votre Plateau personnel. (ce bonus est activé avec une action de valeur 1, et est donc toujours activé).



#### Activer les effets permanents

Lorsque vous activez vos Cartes de la ligne Territoires, vous recevez les Ressources et les Points des cartes activées. En plus, vous recevez les bonus de votre Tuile Bonus personnels.



Exemple: Vous placez un Membre de Famille avec une valeur de 3 sur la première case d'action Récolte. Vous avez 2 Serviteurs dans votre réserve personnelle, que vous décidez de dépenser pour augmenter la valeur de votre action à 5. Vous recevez 1 bois, 1 pierre et 1 Serviteur de votre Tuile Bonus personnel, 3 bois de la Forêt, 2 Points de Militaire et 2 Serviteurs du Manoir, 1 Point de Victoire et 2 pierres de la Carrière de Marbre. Vous ne recevez aucun bonus via le Monastère car il possède une valeur d'activation de 6 et que votre action avait une valeur de 5.

Lorsque vous activez les Cartes de la ligne Bâtiments, vous activez leurs effets permanents. En plus, vous recevez les bonus de votre Tuile bonus personnels.

Toutes les Ressources que vous souhaitez utiliser lors de l'activation des effets d'échange (transformation d'une ressource en une autre) doivent déjà être présentes dans votre réserve personnelle avant le début de l'action. (vous ne pouvez pas utiliser les Ressources reçues par un effet permanent d'un autre Bâtiment durant une même action). Pour vous en souvenir, vous pouvez placer les Ressources que vous souhaitez utiliser depuis votre réserve personnelle sur les Cartes que vous allez activer pour les transformer au cours de l'action.



Exemple: Vous placez un Membre de Famille de valeur 6 sur la deuxième case action Production, donc votre action a une valeur de 3. Vous pouvez décider:

a) de ne pas dépenser de Serviteurs et d'activer uniquement la Trésorerie et vos bonus personnels : vous gagnez 1 Point de Militaire et 2 Pièces de votre Tuile bonus personnels, vous dépensez 1 ou 2 Pièces pour gagner 3 ou 5 Points de Victoire.

b) de dépenser 1 Serviteur pour activer en plus l'Echoppe du charpentier: vous dépensez 1 ou 2 Bois pour gagner 3 ou 5 Pièces.

c) de dépenser 2 Serviteurs pour activer l'échope et la Forteresse : vous dépensez 1 ou 2 pièces pour gagner 3 ou 5 Points de Victoire et vous recevez 1 Privilège du Conseil et gagnez 2 Points de Victoire. Vous ne pouvez en aucun cas dépenser les Pièces reçues via votre Tuile bonus personnels (ou via l'Echoppe du charpentier) pour utiliser la Trésorerie. Vous devez avoir les Pièces nécessaires dans votre réserve personnelle avant d'effectuer l'action Production.

#### Le Marché



Le Marché compte 4 cases Action (Les 2 cases avec le symbole 🖁 sont disponibles uniquement à 4 joueurs et doivent être masquées avec, lors de parties à moins de joueurs.).

Chaque case ne peut accueillir qu'1 seul Membre de Famille. Il est cependant possible d'avoir plusieurs Membres de Famille d'une même couleur dans la zone du Marché (un joueur peut placer un Membre de Famille sur plusieurs cases du Marché).

Eles Membres de Famille que vous souhaitez jouer au Marché doivent avoir une valeur de «1» (ou plus). Chaque case d'action vous donne un **bonus** immédiat :



Recevez 5 Pièces



Recevez 5 Serviteurs



Gagnez 3 Points Miliaire et 2 Pièces



Recevez 2 Privilèges différents du Conseil (vous ne pouvez prendre 2 fois le même bonus)

Lorsque vous recevez des Ressources, prenez-les de la réserve générale et placezles dans les zones appropriées de votre Plateau personnel. Lorsque vous gagnez des Points, avancez votre disque sur la Piste correspondante.



#### Le Palais du Conseil

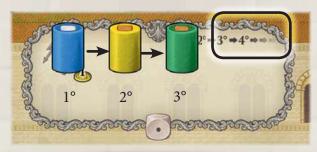


Il n'y a qu'une grande case Action au Palais du Conseil.

© Cette case peut contenir autant de Membres de Famille que souhaité. Il n'y a pas de limitation au nombre de Membres de Famille d'une même couleur qu'un joueur peut placer au Palais du Conseil. (un joueur peutplacer plusieurs Membres de Famille au Palais du Conseil).

© Les Membres de Famille que vous souhaitez jouer au Palais du Conseil doivent avoir une valeur de « 1 » (ou plus).

© Lorsque vous vous placez au Palais du Conseil, placez-vous de gauche à droite, dans l'ordre de pose.



Recevez immédiatement 1 Privilège du Conseil et 1 Pièce.

Attention: À la fin de chaque manche, l'Ordre du Tour change en fonction de l'Ordre dans leguel chaque Membre de Famille a été placé au Palais du Conseil (voir Fin de Manche page 11).



Rapport au Vatican

Cette phase n'est présente qu'aux manches 2/4/6. (Il n'ya pas de marqueur de round dans le jeu : vous devez vérifier avec l'aide des Cartes Développement le déroulement du jeu. Si le numéro des Cartes au dessus du plateau de jeu est différent de celui des Cartes du Plateau, c'est qu'il s'agit d'une manche paire).

Durant cette phase, les joueurs doivent prouver à l'Eglise leur soutien, au travers de leurs Points de Foi.

Chaque période requiert un certain nombre de Points de Foi, respectivement 3/4/5 Points de Foi pour les périodes 1/2/3. Ces points sont indiqués sur la Piste de Points de Foi.



Il y a 3 possibilités différentes:

Foi un joueur n'atteint pas le nombre de Points de Foi requis en fin de période (son marqueur n'a pas atteint le niveau requis), il n'est alors pas en mesure de soutenir l'Eglise et il est victime d'Excommunication. Les joueurs excommuniés doivent placer un de leur Cube Excommunication sur la Tuile Excommunication de la période en cours. À partir de maintenant, ils devront subir les effets négatifs de leur Excommunication. Ils laissent leur disque sur la Piste de Foi à l'endroit où il est.



- © Si un joueur atteint le nombre de Points de Foi requis (son marqueur sur la Piste de Foi atteint, ou dépasse, le niveau requis), il peut décider de soutenir, ou non, l'Eglise.
- S'il ne soutient pas l'Eglise, il est victime d'Excommunication comme s'il n'avait pas atteint le niveau requis sur la Piste de Foi. Ils doit placerun de ses Cubes Excommunication sur la Tuile Excommunication de la période en cours. À partir de maintenant, il devra subir les effets négatifs de son Excommunication. Il laisse son disque sur la Piste de Foi à l'endroit où il est.

S'il soutient l'Eglise, il doit dépenser tous ses Points de Foi. Toutefois, le Vatican le récompense par un certain nombre de Points de Victoire. Les joueurs gagnent le nombre de Points de Victoire indiqué au-dessus de la case atteinte par leur disque puis le replacent sur la première case de la Piste de Foi.



(Être victime d'Excommunication donne aux joueurs des effets négatifs pour le reste de la partie, mais permet de conserver son niveau sur la Piste de Foi).

À la fin de la 6e manche, et après avoir été excommuniés, les joueurs qui n'ont pas atteint le niveau de Foi requis perçoivent les Points de Victoire indiqués au-dessus de la case atteinte par leur disque puis le replacent sur la première case de la Piste de Foi.

(Pour une description détaillée des Tuiles Excommunication, voir le Guide leaders et tuiles Excommunication).



Exemple: Après la phase d'actions de la seconde manche, le joueur Rouge possède 2 Points de Foi, et n'atteint donc pas les 3 Points de Foi requis par le Vatican en fin de première période. Rouge subit une Excommunication. Il laisse son disque sur la case 2 de la Piste de Foi. Le joueur Vert possède 3 Points de Foi, il peut donc décider de soutenir, ou non, l'Eglise.

S'il refuse de soutenir l'Eglise, il est excommunié et laisse son disque là où il se trouve (case 3).

S'il soutient l'Eglise, il gagne 3 Points de Victoire et recule son disque sur la case « 0 » de la Piste de Foi.







Fin de manche

À la fin de la manche, vous devez faire, dans l'ordre, les opérations suivantes :

- Retirez toutes les Cartes Développement face visible du Plateau de jeu. Elles ne seront plus utilisées durant la partie.
- Modifiez l'Ordre du Tour en fonction de l'ordre de placement des Membres de Famille au Palais du Conseil. Le joueur ayant placé son Membre de Famille en premier (à gauche) devient le premier joueur pour la prochaine manche : placez son disque sur la case la plus haute de la piste Ordre du Tour. Il en est de même pour les autres joueurs. Si des joueurs n'ont pas placé de Membres de Famille au Palais du Conseil, leur position dans l'ordre du tour ne change pas. Les Membres de Famille incolores comptent pour l'ordre du tour. (Si un joueur place plusieurs Membres de Famille au Palais du Conseil, on considère son Membre de Famille le plus à gauche pour l'ordre du tour). Si aucun Membre de Famille n'est présent au Palais du Conseil, conservez l'ordre du tour tel qu'il est.



Les joueurs récupèrent leurs Membres de Famille du Plateau de jeu. Vous êtes maintenant prêts pour le début de la manche suivante.



# Fin de partie et décompte final



La partie s'achève à la fin de la sixième manche, après la phase de fin de manche. Le décompte de fin de partie peut débuter. Les joueurs vont obtenir des Points de Victoire pour les éléments suivants, représentés par ce symbole

Territoires conquis : 1/4/10/20 Points de Victoire pour 3/4/5/6 Cartes Territoire sur votre Plateau personnel.



Fersonnages influents : 1/3/6/10/15/21Points de Victoire pour 1/2/3/4/5/6 Cartes Personnage à coté de votre Plateau personnel.



Frojets soutenus : Marquez autant de Points que la somme des Points de Victoire indiqués sur les Cartes Projets à coté de votre Plateau personnel.



© Puissance Militaire : Si il y a égalité pour

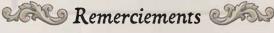
la première place, les joueurs à égalité gagnent chacun 5 Points de Victoire et aucun joueur ne gagne 2 Points de Victoire. S'il y a une égalité pour la seconde place, les joueurs à égalité gagnent 2 Points de Victoire.



Ressources collectées: 1 Point de Victoire pour chaque lot de 5 Ressources, quel que soit leur type. (Additionnez vos Ressources ensemble puis divisez le résultat par 5).



Le joueur avec le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur le plus avancé sur la Piste d'Ordre de Tour est déclaré vainqueur.

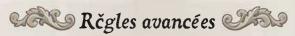


Virginio and Flaminia: Nous voudrions remercier toutes les personnes qui ont joué à ce jeu et nous on aidé à l'améliorer. En particulier : Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarah, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Filippo Di Cataldo, Luca and Livia Ercolini, Alessandro Lansuisi, Carlo Lavezzi, Claudia Dini, Walter Nuccio. Remerciements tout particuliers à Antonio Tinto et Stefano Luperto : c'est avec eux chez Acchittocca que nous avons appris à créer des jeux de

Simone: Je voudrais remercier Samantha Milani, Marco & Simona, Francesco Stifani, Andrea Frizzo, Roberto Pellei and Simone Scalabroni, les associations Rolling Gamers et Spazio Ludico ; Remerciements particuliers à Daniel Marinangeli pour ses nombreuses parties de tests et à Ido Traini pour la règle du "quatrième Membre de Famille'

Cranio Creations: Nous souhaitons remercier Paolo Mori qui nous a laissé utiliser le nom de "Lorenzo Magnifico"; Remerciements particuliers pour Alessandro Corsi qui s'est occupé des textes descriptifs historiques des cartes des Leaders.

Traduction: Dylan Maillard Turck et Atalia Jeux.



Pour jouer une partie complète, ajoutez ces règles avancées. Une règle vous permet d'avoir une Tuile Bonus Personnel particulière. Un autre élément important du jeu est introduit : les Cartes Leaders. Ces cartes sont utilisées lors de la Phase d'Actions : elles présentent des capacités puissantes, mais nécessitent de satisfaire des exigences élevées pour pouvoir les jouer.

#### Mise en place

Placez les Tuiles Bonus Personnel avec ces faces visibles sur la table. En sens inverse de l'ordre du tour, chaque joueur choisit une Tuile Bonus Personnel et la place près de son Plateau personnel.



Mélangez les Cartes Leader et distribuez 4 Cartes à chaque joueur. Les joueurs choisissent une Carte parmi les 4 et donnent les 3 suivantes à leur voisin de droite. Reproduisez ceci jusqu'à ce que chaque joueur ait 4 Cartes en main.

#### Cartes Leader

Chaque Carte Leader présente une ou plusieurs exigences que vous devez satisfaire pour pouvoir la jouer. Ces exigences sont indiquées dans la partie supérieure de la Carte.



Ces exigences n'ont pas de coût : vous n'avez pas à les payer, vous devezseulement pouvoir y répondre au moment où vous jouez cette Carte (cela n'a pas d'importance si vous ne répondez plus à cette demande par la suite). Chaque Leader présente une capacité spéciale qui peut être soit permanente soit activable une fois par tour.

Cette capacité est indiquée dans la partie inférieure de la Carte. Les capacités activables une fois par manche vous donnent des bonus lorsque vous l'activez grâce à une Action Leader (voir plus bas). Ces effets peuvent être activés une seule fois par manche. Les capacités permanentes présentent des effets qui s'appliquent dans des circonstances particulières, elles peuvent donc être activées plusieurs fois par manche. (Pour une description détaillée des Cartes Leader, voir le Guide de Référence).

#### **Actions Leader**

Pendant leur tour et au cours de la Phase d'Actions, les joueurs ont la possibilité d'exécuter une ou plusieurs actions spéciales, sans avoir à placer de Membre de Famille. Ces actions immédiates peuvent être exécutées à tout moment, avant ou après avoir placé un Membre de Famille.

#### Défausser une Carte Leader

Vous pouvez décider de défausser une Carte Leader de votre main. Dans ce cas, vous recevez immédiatement un Privilège du Conseil. Vous pouvez effectuer cette action plus d'une fois par tour.



#### Jouer une Carte Leader

Vous pouvez jouer une Carte Leader de votre main si vous répondez aux exigences de ce Leader. Placez la Carte Leader face visible à coté de votre Plateau personnel. Vous pouvez effectuer cette action plus d'une fois par tour.



Exemple: à partir du moment où vous avez 10 bois dans votre réserve personnelle, vous pouvez jouer cette Carte Leader.

### Activer la capacité «une fois par manche» d'un Leader

Retournez la Carte Leader face cachée et résolvez sa capacité. Vous pouvez activer plus d'une Carte par tour.



#### Fin de manche

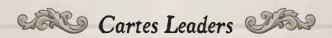
Retournez les Cartes Leader face cachée sur leur face visible.

Designers: Virginio Gigli & Flaminia Brasini with Simone Luciani

Illustrations: Klemens Franz, atelier198 Typesetting: Andrea Kattnig, atelier198



We dedicate this game to the loving memory of Harald Bilz. We owe him limitless gratitude for his constant support, for his passionate advices and for the motivation he gave us through the years. You will stay forever in our hearts.



#### Francesco Sforza

E per dirlo ad un tratto non ci fu guerra famosa nell'Italia, che Francesco Sforza non vi si trovasse, e le Repubbliche, Prencipi, Re e Papi andavano a gara per haverlo al suo sevigio.

Condition: Posséder 5 Cartes Projet

Capacité utilisable une fois par manche : Exécutez une action Récolte de valeur l. Vous pouvez augmenter la valeur de cette action en dépensant des Serviteurs ou grâce à une Carte Personnage vous le permettant (Fermier ou Paysan).

#### Ludovico Ariosto

Io desidero intendere da voi Alessandro fratel, compar mio Bagno, S'in la Cort'è memoria più di noi; Se più il Signor m'accusa; se compagno Per me si lieva.

Condition: Posséder 5 Cartes Personnage

Capacité permanente : Vous pouvez placer vos Membres de Famille sur des cases d'action occupées.

#### Filippo Brunelleschi

[...] sparuto de la persona [...], ma di ingegno tanto elevato che ben si può dire che e' ci fu donato dal cielo per dar nuova forma alla architettura.

Condition: Posséder 5 Cartes Bâtiment

Capacité permanente : Vous n'avez pas à dépenser 3 pièces lorsque vous placez un de vos Membres de Famille dans une Tour occupée.

#### Sigismondo Malatesta

Era a campo la maistà del re de Ragona. [...] el fé levare de campo cum la soe gente e cum lo altre di fiorentini, cum gram danno e poco onore del re.

Condition: Posséder 7 Points de Militaire et 3 Points de Foi Capacité permanente: Votre Membre de Famille neutre a une valeur augmentée de +3. (Vous pouvez augmenter cette valeur en dépensant des Serviteurs ou si vous possédez une Carte Personnage vous le permettant.

#### Girolamo Savonarola

Che se possibile sempre ruminate qualche cosa divota, et quando mangiate, et quando lavorate, et quando camminate; [..] et sentirete nel core uno continuo ardore di fiamma di charità.

Condition: Posséder 18 Pièces

Capacité utilisable une fois par manche : Gagnez 1 Point de Foi.

#### Michelangelo Buonarroti

Dai quali tutti Michelagnolo molto era accarezzato, et acceso al honorato suo studio, ma sopra tutti dal Magnifico, il quale spesse volte il giorno lo faceva chiamare monstrandogli sue gioie [...].

Condition : Posséder 10 Pierres

Capacité utilisable une fois par manche : Recevez 3 Pièces

#### Giovanni dalle Bande Nere

Egli apprezzava più gli huomini prodi che le ricchezze le quai desiderava per donar a loro.

Condition : Posséder 12 Points de Militaire

Capacité utilisable une fois par manche : Recevez 1 Bois, 1 Pierre et 1 Pièce.

#### Leonardo da Vinci

Ogniomo senpre si trova nel mezo del mondo en essotto il mezo del suo emisperio e sopra il cientro desso mondo.

Condition: Posséder 4 Cartes Personnage et 2 Cartes Territoire Capacité utilisable une fois par manche: Exécutez une action de Production de valeur 0. Vous pouvez augmenter la valeur de cette action en dépensant des Serviteurs ou grâce à une Carte Personnage vous le permettant (Artisan ou Savant).

#### Sandro Botticelli

[...] ancora che agevolmente apprendesse tutto quello che e' voleva, era nientedimanco inquieto sempre, né si contentava di scuola alcuna [...].

Condition: Posséder 10 Bois

Capacité utilisable une fois par manche : Gagnez 2 Points de Militaire et l Point de Victoire.

#### Ludovico il Moro

Ludovicum Sfortiam Mediolanensium principem, cui Moro cognomen fuit, nequaquam a suscedine oris, quod esset aequo pallidior ita vocatum ferunt, quod pro insigni gestabat Mori arboris.

**Condition**: 2 Cartes Territoire, 2 Cartes Personnage, 2 Cartes Bâtiment et 2 Cartes Projet.

Capacité permanente : Vos Membres de Famille de couleur ont une valeur de 5, indépendamment de la valeur de leurs dés respectifs. (Vous pouvez augmenter la valeur de cette action en dépensant des Serviteurs ou grâce à une Carte Personnage vous le permettant).

#### Lucrezia Borgia

Donna Lucretia, benché avvezza homai a mutar mariti secondo il capriccio et interesse dei suoi, [...] si trattenne fin che il tempo unico medico di queste passioni le fece volger l'animo a più soavi pensieri.

**Condition :** Posséder 6 Cartes Développement du même type (de même couleur).

Capacité permanente : Vos Membres de Famille de couleur ont une valeur augmentée de +2. (Vous pouvez augmenter la valeur de cette action en dépensant des Serviteurs ou grâce à une Carte Personnage vous le permettant).

#### Federico da Montefeltro

[...] la gloriosa memoria del Duca Federico, il quale a di suoi fu lume della Italia. Né quivi [Urbino] cosa alcuna volse, se non rarissima et eccellente.

Condition: 5 Cartes Territoire

Capacité utilisable une fois par manche : Un de vos Membres de Famille de couleur a une valeur de 6, indépendamment de la valeur de son dé.

#### Lorenzo de' Medici

 $\label{lem:virial} \textit{Vir} \ ad \ omnia \ summa \ natus, \ et \ qui \ flantem \ reflantem que \ totiens \ fortunam \ usque \ adeo \ sit \ alterna \ velificatione \ moderatus.$ 

Condition: Posséder 35 Points de Victoire

Capacité permanente : Copiez la capacité d'un autre Leader joué par un autre joueur. Une fois le Leader copié choisi, ce dernier ne peut être changé.

#### Sisto IV

[...] secretamente trattò, che per mezzo di una congiura fussero ammazzati Lorenzo e Giuliano de' Medici fratelli, e si riordinasse poi quella Repubblica a sua volontà.

Condition: 6 Bois, 6 Pièces et 6 Serviteurs

Capacité permanente : Gagnez 5 Points de Victoire supplémentaires lorsque vous soutenez l'Eglise pendant le Rapport au Vatican.

#### Cesare Borgia

Cesarem Borgiam, qui sanguinario ingenio, immanique saevitia veteres tyrannos aequasse censeri potest, viroso sanguine, execrabile semine progenitum ferunt.

Condition : 3 Cartes Bâtiment, 12 Pièces et 2 Points de Foi. Capacité permanente : Vous n'avez pas à satisfaire l'exigence en Points de Militaire lorsque vous obtenez une Carte Territoire.

#### Santa Rita

Fu talmente abbracciata la santa astinenza, e l'aspro vestire dalla nostra Beata Rita, che chi la mirava, restava meravigliato, e quasi fuor di se stesso rimaneva.

Condition : Posséder 8 Points de Foi

Capacité permanente : À chaque fois que vous recevez du Bois, de la Pierre, des Pièces ou des Serviteurs grâce à l'effet immédiat d'une Carte Développement (et non d'une Case d'Action), recevez le double de cette Ressource.

#### Cosimo de' Medici

Debebunt igitur Medici magno Cosmo omnis Medicea, et Florentina posteritas.

Condition : Posséder 2 Cartes Personnage et 4 Cartes Bâtiment. Capacité utilisable une fois par manche : Recevez 3 Serviteurs et gagnez 1 Point de Victoire.

#### Bartolomeo Colleoni

Et era allhor frequente per le bocche del volgo un sì fatto motto: «Havere il Coglione allo Sforza, il gioco di maniera in man concio, che non facendo ei torto alle carte più non potea perdere».

Condition : Posséder 2 Cartes Projet et 4 Cartes Territoire. Capacité utilisable une fois par manche : Gagnez 4 Points de Victoire.

#### Ludovico III Gonzaga

[...] la qual cosa sopportava con sdegno Lodovico, parendogli che nota infame gli fosse l'essergli preposto dal padre il fratello, il quale veramente odiava.

Condition: Posséder 15 Serviteurs

Capacité utilisable une fois par manche: Recevez 1 Privilège du Conseil.

#### Pico della Mirandola

Ioannes Picus Mirandula merito cognomine phoenix appellatus est, quod in eum, Dii superi, supra familiae claritatem, omnis corporis, ac animi vel rarissima dona contulerint.

Condition : Posséder 4 Cartes Projet et 2 Cartes Bâtiment Capacité permanente : Lorsque vous obtenez une Carte Développement, réduisez son coût de 3 Pièces (si la Carte acquise présente un coût en Pièces). Cette capacité n'est pas une réduction du coût de 3 Pièces que vous devez payer pour prendre une Carte Développement d'une Tour déjà occupée.

## Tuiles Excommunication

### LAG I CAN



À chaque fois que vous gagnez des Points de Militaire (via des Cases Actions ou via des Cartes), gagnez. 1 Point de Militaire de moins. (Si vous gagnez des Points de Militaire grâce à plusieurs cartes, considérez chaque carte comme une source unique, et gagnez donc 1 Point de Militaire de moins par carte).



À chaque fois que vous recevez des Pièces (via des Cases Actions ou via des Cartes), recevez 1 Pièce de moins (Si vous gagnez des Pièces grâce à plusieurs cartes, considérez chaque carte comme une source unique, et gagnez donc 1 Pièce de moins par carte).



À chaque fois que vous recevez des Serviteurs (via des Cases Actions ou via des Cartes), recevez 1 Serviteur de moins (Si vous gagnez des Serviteurs grâce à plusieurs cartes, considérez chaque carte comme une source unique, et gagnez donc 1 Serviteur de moins par carte).



À chaque fois que vous recevez du Bois ou de la Pierre (via des Cases Actions ou via des Cartes), recevez 1 Bois/1 Pierre de moins (Si vous gagnez du Bois / de la Pierre grâce à plusieurs cartes, considérez chaque carte comme une source unique, et gagnez donc 1 Bois / 1 Pierre de moins par carte).



À chaque fois que vous exécutez l'action Récolte (grâce à une case d'Action ou par l'effet d'une Carte), diminuez sa valeur de -3. Vous pouvez malgré tout dépenser des Serviteurs pour augmenter la valeur de cette action, et vous devez appliquer les effets de vos Cartes. (Si vous vous placez sur la seconde Case d'Action de Récolte, la valeur de votre action est diminuée de -6).



À chaque fois que vous exécutez l'action Production (grâce à une case d'Action ou par l'effet d'une Carte), diminuez sa valeur de -3. Vous pouvez malgré tout dépenser des Serviteurs pour augmenter la valeur de cette action, et vous devez appliquer les effets de vos Cartes. (Si vous vous placez sur la seconde Case d'Action de Production, la valeur de votre action est diminuée de -6).



Tous vos Membres de Famille de couleur voient leur valeur diminuée de -l, à chaque fois que vous les placez. (Par exemple, si la valeur du dé Noir est 5, la valeur de votre Membre de Famille noir sera de 4). Vous pouvez malgré tout dépenser des Serviteurs pour augmenter la valeur de vos Membres de Famille, et vous devez appliquer les effets de vos Cartes.

### CALI DAN



À chaque fois que vous obtenez une Carte Territoire (grâce à une case d'Action ou par l'effet d'une Carte), la valeur de votre action subie un malus de -4. Vous pouvez malgré tout dépenser des Serviteurs pour augmenter la valeur de votre action, et vous devez appliquer les effets de vos Cartes.



À chaque fois que vous obtenez une Carte Bâtiment (grâce à une case d'Action ou par l'effet d'une Carte), la valeur de votre action subie un malus de -4. Vous pouvez malgré tout dépenser des Serviteurs pour augmenter la valeur de votre action, et vous devez appliquer les effets de vos Cartes.



À chaque fois que vous obtenez une Carte Personnage (grâce à une case d'Action ou par l'effet d'une Carte), la valeur de votre action subie un malus de -4. Vous pouvez malgré tout dépenser des Serviteurs pour augmenter la valeur de votre action, et vous devez appliquer les effets de vos Cartes.



À chaque fois que vous obtenez une Carte Projet (grâce à une case d'Action ou par l'effet d'une Carte), la valeur de votre action subie un de -4. Vous pouvez malgré tout dépenser des Serviteurs pour augmenter la valeur de votre action, et vous devez appliquer les effets de vos Cartes.



Vous ne pouvez placer vos Membres de Famille sur les Cases d'Action du Marché.



Vous devez dépenser 2 Serviteurs pour augmenter la valeur de votre action de 1 (et Serviteurs pour augmenter sa valeur de 2, etc).



Chaque manche, vous devez passer votre premier tour (lorsque vous devez placer votre Premier Membre de Famille, vous devez Passer). Vous ne commencez à exécuter vos actions qu'à partir du second tour (dans l'ordre du tour). Quand tous les joueurs ont joué leurs actions, vous pouvez placer votre dernier Membre de Famille.

### والمراس المراسية



Lors du décompte de fin de partie, vous ne marquez pas les Points de Victoire pour vos Personnages Influents à côté de votre plateau personnel, et faites, comme si vous ne possédiez aucun Personnage Influent.



Lors du décompte de fin de partie, vous ne marquez pas les Points de Victoire de vos Projets soutenus, et faites comme si vous n'en possédiez pas.



Lors du décompte de fin de partie, vous ne marquez pas les Points de Victoire pour vos Territoires conquis, et faites comme si vous ne possédiez aucun Territoire.



À la fin de la partie, avant le Décompte final, vous perdez 1 Point de Victoire pour chaque lot de 5 Points de Victoire que vous possédez. (Par exemple, si vous avez 26 Points de Victoire avant le Décompte final, vous perdez 5 Points de Victoire).



À la fin de la partie, vous perdez l Point de Victoire pour chaque Point de Militaire que vous possédez. (Par exemple, si vous avez 12 Points de Militaire en fin de partie, vous perdez 12 Points de Victoire).



À la fin de la partie, vous perdez 1 Point de Victoire pour chaque Bois et chaque Pierre présents sur les coûts de vos Cartes Bâtiment. (Par exemple, si vos Bâtiments ont un coût cumulé de 6 Pierre et 7 Bois, vous perdez 13 Points de Victoire).



À la fin de la partie, vous perdez 1 Point de Victoire pour chaque Ressource (Bois, Pierre, Pièces, Serviteurs) dans votre réserve sur votre Plateau personnel. (Par exemple, si vous terminez la partie avec 3 Bois, 1 Pierre, 4 Pièces et 2 Serviteurs, vous perdez 10 Points de Victoire).