



# Lorenzo

le Magnifique

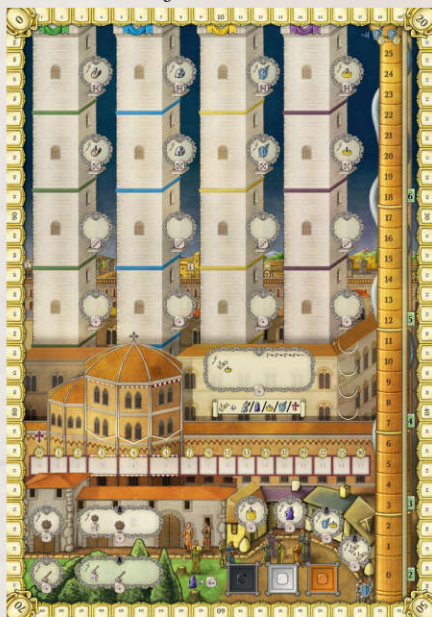
## Regles du jeu

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. .

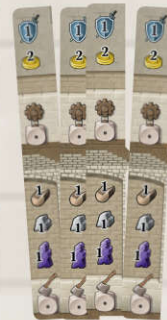
Il existe différentes façons d'obtenir des points de victoire, et les joueurs devront également prendre en considération leur lien avec l'Eglise. Le jeu se divise en 3 périodes, chacune constituée de 2 manches; à la fin de chaque période, les joueurs devront prouver leur fidélité à l'Eglise, et ceux 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.

### Matériel

1 Plateau de jeu



4 Plateaux Personnels



4 Tuiles Bonus Personnels



Pièces (1, 5)



3 Dés  
(1 blanc, 1 orange et 1 noir)



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

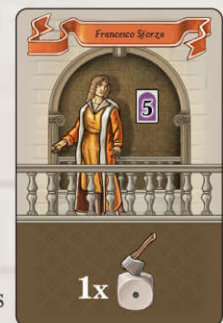
12 Cubes Excommunication  
(3 pour chaque couleur de joueur)

16 Disques  
(4 pour chaque couleur de joueur)



21 Tuiles Excommunication

4 feuillets d'autocollants  
Sachets plastiques  
Règles du jeu



20 Cartes Leader

Pions ressources



**Bois**  
(16 petits de valeur 1 et 4 grands de valeur 5)

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

**Serviteurs**  
(18 petits, de valeur 1 et 5 grands de valeur 5)



4 Tuiles de Recouvrement



96 Cartes Développement  
(4 types divisées en 3 Périodes, numéroté de 1 à 96)

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.
- 2 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.
- 3 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 boîte, elles ne seront pas utilisées).
- 4 Placez les ressources et les pièces à côté 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).

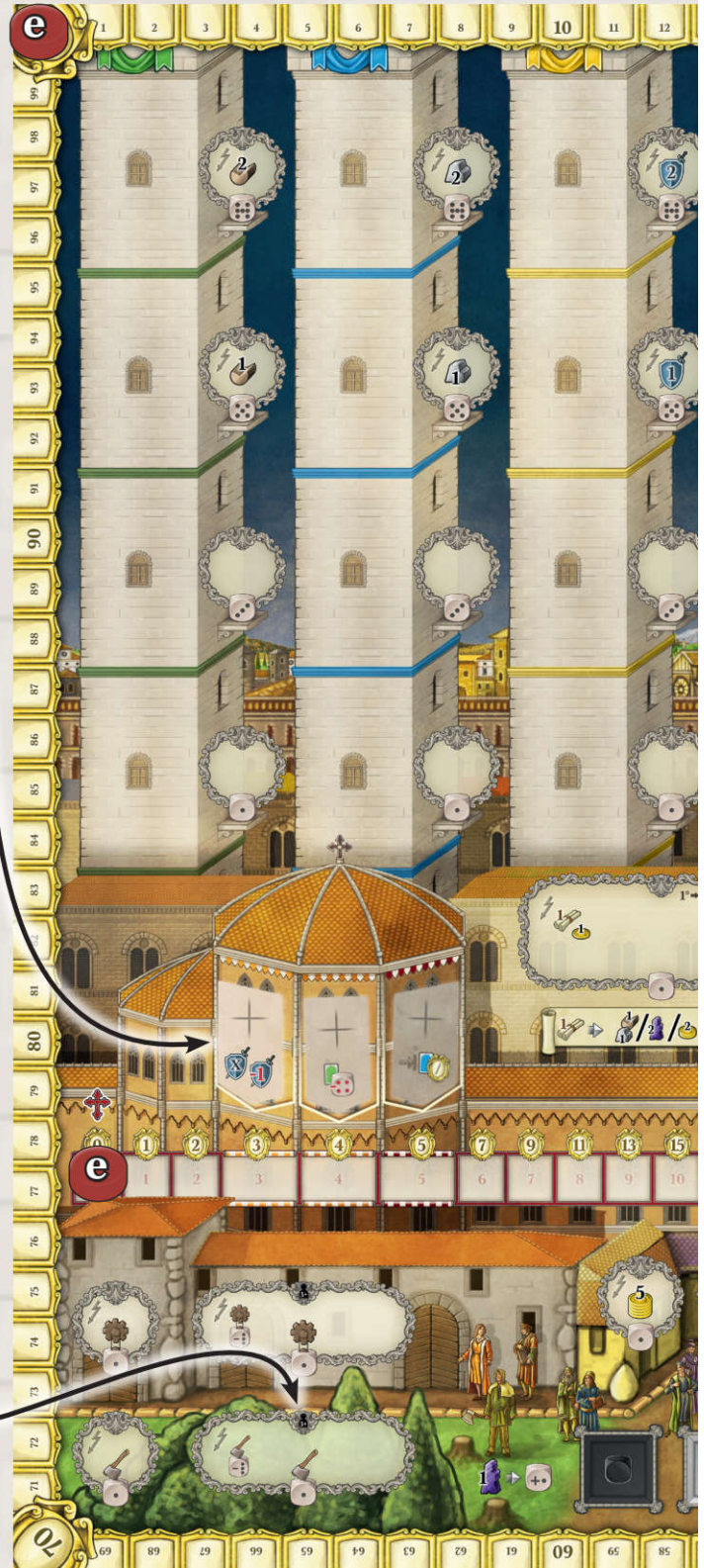


- 5 Placez les 3 Dés à proximité du Plateau de jeu.



- 6 Dans une partie à 2 joueurs, placez les Tuiles de Recouvrement sur les zones appropriées (avec les symboles 3+ et 4).

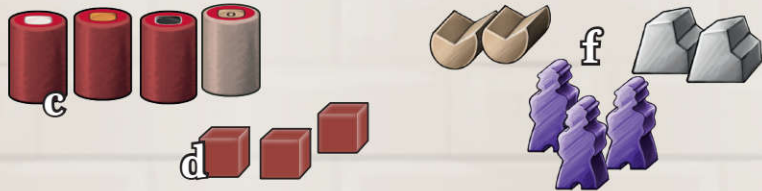
Dans une partie à 3 joueurs, placez les Tuiles de Recouvrement sur les zones appropriées (avec le symbole 4).





7 Chaque joueur choisit une couleur et reçoit:

a 1 Plateau Personnel

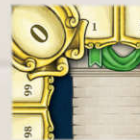


b 1 Tuile Bonus Personnel (pour votre première partie, utilisez la face commune à toutes ces tuiles, comme illustré ici)

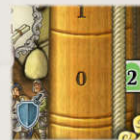
c 3 Membres de Famille de sa couleur et le Membre de Famille incolore muni de l'autocollant à sa couleur

d 3 Cubes Excommunication

e 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

f 2 Bois, 2 Pierre et 3 Serviteurs

8 Déterminez aléatoirement l'ordre de tour et placez les disques des joueurs de façon appropriée sur la Piste d'ordre du tour.

9 Quel que soit le nombre de joueurs, le Premier joueur reçoit 5 pièces. 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.*

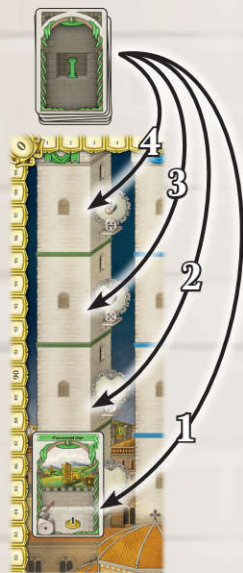
## Le Jeu

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.

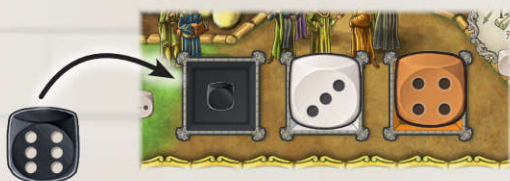
- A** Mise en place
- B** Phase d'Actions
- C** Rapport au Vatican (uniquement lors des manches 2, 4 et 6 - en fin de période)
- D** Fin de la manche

### A 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 réalise une **action par tour**.



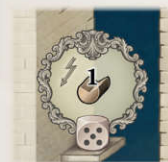
Pour réaliser une action, vous devez placer **un de vos Membres de Famille sur une case d'action** et réaliser l'action correspondante.



Sur le dessus de chaque Membre de Famille est indiqué un symbole (un dé coloré ou neutre) : ce symbole signifie que ce Membre de Famille a une valeur égale à celle du dé de même couleur. Le Membre de Famille neutre vaut pour sa part 0.



Chaque Membre de Famille peut réaliser une action au maximum de la valeur du dé qui lui est attribué. (par exemple, si la valeur du dé blanc est 4, tous les Membres de Famille correspondants au dé blanc auront une valeur de 4 pour la manche en cours).



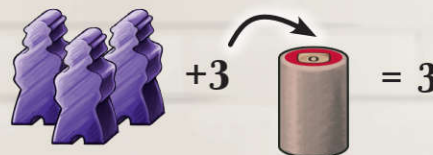
Les Membres de Famille incolores ont une valeur de « 0 ». (l'autocollant coloré sert ici à rappeler à quel joueur appartient le membre de famille incolore).



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.

*Attention : un Membre de Famille avec une certaine valeur peut toujours réaliser une action de valeur inférieure.*

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.

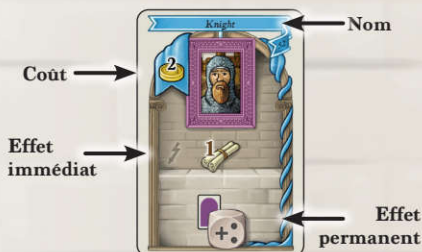
### Les Cartes

Il y a 4 types différents 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 côté 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 avoir placé une carte, cette valeur est recouverte et 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 (s'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.

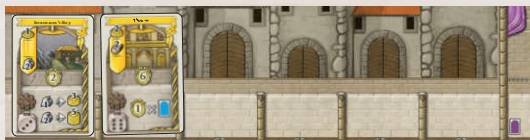
= Lorsque vous exécutez une action spécifique (Récolte, Production, Prendre une carte spécifique), augmentez la valeur de votre action du nombre de points indiqué. de Ressources ou Points indiqué

## 🌀 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 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 ~6~ 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.

Ce symbole signifie 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. (Reculer 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

Chaque emplacement d'action ne peut accueillir qu'un 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 côté 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).



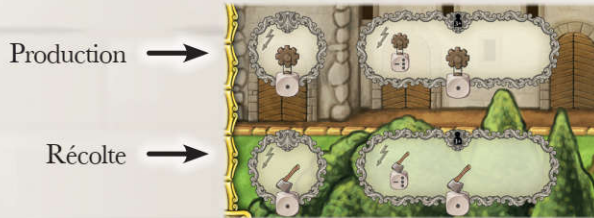
Après avoir pris une Carte, placez-la sur son emplacement correspondant de votre Plateau personnel : les Territoires sur la ligne inférieure, les Bâtiments sur la ligne supérieure, les Personnages sur le bord inférieur droit et les Projets sur le bord supérieur droit. Si la Carte présente un effet immédiat,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

**Il 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*).

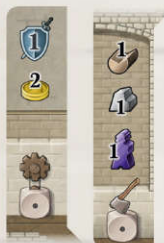


La valeur des Membres de Famille que vous placez détermine **la valeur de l'action**. (*cette valeur peut être augmentée en défaussant des Serviteurs ou par l'effet de cartes*).

**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 personnels, 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 :

- 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.
- de dépenser 1 Serviteur pour activer en plus l'Échoppe du charpentier: vous dépensez 1 ou 2 Bois pour gagner 3 ou 5 Pièces.
- de dépenser 2 Serviteurs pour activer l'échoppe 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'Échoppe 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 les Tuiles de Recouvrement 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)

☞ Les 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 Militaire 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 placez les 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 peut placer 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 lequel chaque Membre de Famille a été placé au Palais du Conseil (voir Fin de Manche page 11)

Un Privilège du Conseil est un bonus à choisir parmi:



1 bois et 1 pierre / 2 Serviteurs / 2 Pièces / 2 Points Militaire / 1 Point de Foi

## C Rapport au Vatican

Cette phase n'est présente qu'aux manches 2/4/6. (Il n'y a 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:

☛ **Si 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. Il doit placer un 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.

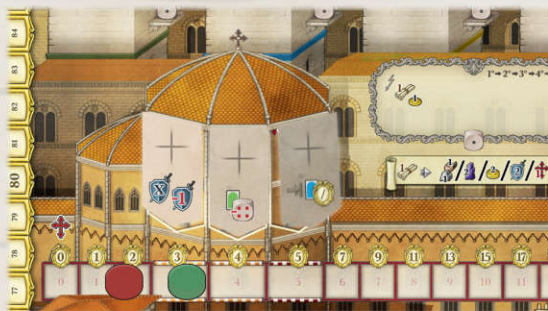
☛ **S'il soutient l'Eglise, il doit dépenser tous ses Points de Foi**. Toutefois, le Vatican le récompense par un certain nombre de Points de Victoire. Les joueurs **gagnent** le nombre de **Points de Victoire** indiqué au-dessus de la case atteinte par leur disque puis le replacent sur la première case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

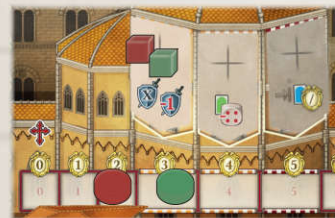
À la fin de la 6<sup>e</sup> manche, et après avoir été excommuniés, les joueurs qui n'ont pas atteint le niveau de Foi requis perçoivent les Points de Victoire indiqués au-dessus de la case atteinte par leur disque puis le replacent sur la première case de la Piste de Foi.

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

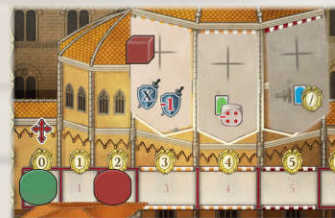


Exemple : Après la phase d'actions de la seconde manche, le joueur Rouge possède 2 Points de Foi, et n'atteint donc pas les 3 Points de Foi requis par le Vatican en fin de première période. Rouge subit une Excommunication. Il laisse son disque sur la case 2 de la Piste de Foi. Le joueur Vert possède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



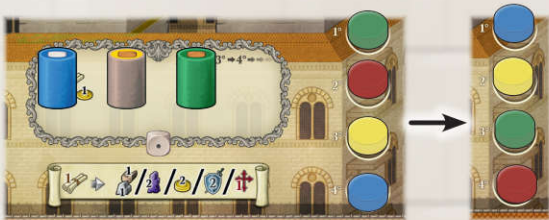
S'il soutient l'Eglise, il gagne 3 Points de Victoire et recule son disque sur la case «0» de la Piste de Foi.



## **D** 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 ⇒.

## Remerciements

**Virginio and Flaminia:** Nous voudrions remercier toutes les personnes qui ont joué à ce jeu et nous ont aidé à l'améliorer. En particulier : Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarrah, 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 société.

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



- Personnages influents:** 1/3/6/10/15/21 Points de Victoire pour 1/2/3/4/5/6 Cartes Personnage à côté de votre Plateau personnel.



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



- Puissance Militaire:** S'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.

**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".

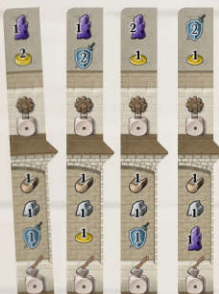
**Cranio Creations:** Nous souhaitons remercier Paolo Mori qui nous a laissé utiliser le nom de "Lorenzo il Magnifico"; Remerciements particuliers pour Alessandro Corsi qui s'est occupé des textes descriptifs historiques des cartes des Leaders.

## Règles avancées

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 devez seulement 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*).

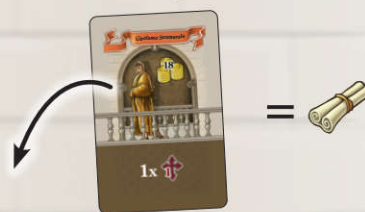


### Actions Leader

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 côté 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**.

Capacité "une fois par manche"



### Fin de manche

Retournez les Cartes Leader face cachée sur leur face visible.

**Auteurs:** Virginio Gigli & Flaminia Brasini avec Simone Luciani

**Illustrations:** Klemens Franz, atelier198

**Règlement:** Andrea Kattmig, atelier198

**Éditeur:** Giuliano Acquati

**Traduction:** Dylan Maillard Turck et Atalia Jeux

**Révision:** Cécile Gléhen

Nous dédions ce jeu à la mémoire de Harald Bilz. Nous lui devons une gratitude sans limite pour son soutien constant, pour ses conseils passionnés et pour la motivation qu'il nous a donnée au fil des ans. Tu resteras pour toujours dans nos cœurs.



# Cartes Leaders

## 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, Principi, 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 1. 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 fè 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 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 ruminale 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 Militaire

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

## Leonardo da Vinci

*Ognomo sempre si trova nel mezo del mondo en essotto il mezo del suo emisperio e sopra il cietro 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 Militaire et 1 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 :** Posséder 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 avesse homai a mular mariti secondo il capriccio et interesse dei suoi, [...] si trattene 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 :** Posséder 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

*Vir ad omnia summa natus, et qui flantem restantemque lotiens 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 fusero ammazzati Lorenzo e Giuliano de' Medici fratelli, e si riordinasse poi quella Repubblica a sua volontà.*

**Condition :** Posséder 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 censerit potest, viroso sanguine, execrabile semine progenitum ferunt.*

**Condition :** Posséder 3 Cartes Bâtiment, 12 Pièces et 2 Points de Foi.

**Capacité permanente :** Vous n'avez pas à satisfaire l'exigence en Points Militaire lorsque vous obtenez une Carte Territoire.

## Bartolomeo Colleoni

*Et era allhor frequente per le bocche del volgo un sì fatto motto: «Haveri el Coghione 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'esser gli preposto dal padre il fratello, il quale veramente odiava.*

**Condition :** Posséder 15 Serviteurs

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

## 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

*Debeunt 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.

## 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

## I

## II

## III



À chaque fois que vous gagnez des Points Militaire (via des Cases Actions ou via des Cartes), gagnez 1 Point 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 Militaire de moins par carte).



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 subit 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.



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



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 obtenez une Carte Bâtiment (grâce à une case d'Action ou par l'effet d'une Carte), la valeur de votre action subit 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.



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.



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 obtenez une Carte Personnage (grâce à une case d'Action ou par l'effet d'une Carte), la valeur de votre action subit 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 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 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 obtenez une Carte Projet (grâce à une case d'Action ou par l'effet d'une Carte), la valeur de votre action subit 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 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 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)



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



À la fin de la partie, vous perdez 1 Point de Victoire pour chaque Point Militaire que vous possédez. (Par exemple, si vous avez 12 Points Militaire en fin de partie, vous perdez 12 Points de Victoire).



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).



Vous devez dépenser 2 Serviteurs pour augmenter la valeur de votre action de 1 (et 4 Serviteurs pour augmenter sa valeur de 2, etc).



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 vous terminez la partie avec 3 Bois, 1 Pierre, 4 Pièces et 2 Serviteurs, vous perdez 13 Points de Victoire).



Tous vos Membres de Famille de couleur voient leur valeur diminuée de -1, 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.



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.



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).



# Lorenzo

## il Magnifico

Maisons de la Renaissance L'extension

# Regles du jeu

Cette extension vous offre de nouvelles opportunités pour étendre l'influence de votre famille dans l'Italie de la Renaissance. Vous aurez la possibilité d'utiliser le pouvoir spécial de votre famille, de conquérir de nouveaux territoires, d'influencer de nouveaux personnages, de financer de nouveaux bâtiments et de soutenir de nouveaux projets. Vous pourrez également faire appel à de nouveaux Leaders pour vous soutenir. De plus, un joueur supplémentaire pourra désormais être de la partie ! Et de nouvelles mécaniques vous permettront d'agrandir la durée de vie du jeu !

## Matériel

Matériel pour le 5<sup>ème</sup> joueur :



1 Plateau Personnel



1 Tuile Bonus Personnels



4 Membres de Famille  
(3 pions de sa couleur et un pion incolore)



3 Cubes Excommunication



5 Tuiles Enchères



1 Membre de Famille marron



2 Tuiles Adaptation



3 Nouvelles Tuiles Excommunication



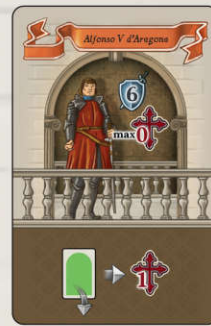
4 Disques



1 Tuile Tour Spéciale



30 Jetons Spéciaux



20 Cartes Leader



48 Cartes Développement Spéciales  
(numéroté de 97 à 144)



30 Pions Ressources  
(bois, pierre et serviteurs)



10 Tuiles Famille



3 Tuiles de Foi Spéciales

1 Nouvelle Tuile Conseil

**Auteurs:** Virginio Gigli & Flaminia Brasini avec Simone Luciani

**Illustrations:** Klemens Franz, atelier198

**Règlement:** Andrea Kattinig, atelier198

**Éditeur:** Giuliano Acquati

**Traduction:** Dylan Maillard Turck et Atalia Jeux

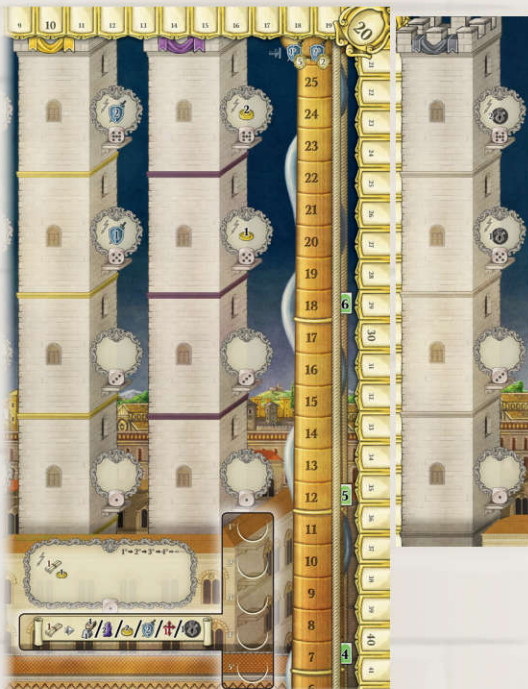
**Révision:** Cécile Gléhen

Avant votre première partie, vous devez appliquer les autocollants sur les nouveaux Membres de Famille (cylindres en bois). Mettez les 3 autocollants avec un dé coloré sur les 3 cylindres roses. Mettez l'autocollant avec le dé neutre et le «0» sur le cylindre incolore. Mettez l'autocollant avec un fond marron sur le cylindre marron.

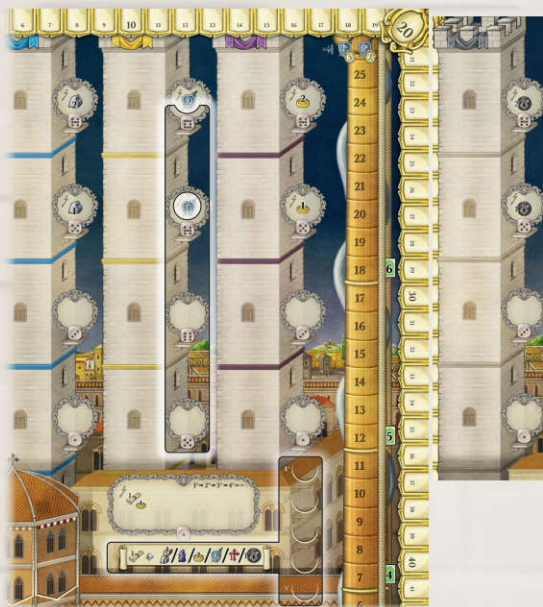
Pour jouer à *Lorenzo le Magnifique*, les Maisons de la Renaissance, effectuez la mise en place du jeu de base en tenant compte des changements suivants:

## Mise en Place

- 1 Placez la Tuile Tour Spéciale près du plateau. Placez la Nouvelle Tuile Conseil sur le plateau, de façon à recouvrir les symboles correspondants.



- 5 Dans une partie de 2 à 4 joueurs, utilisez la tuile adaptation 2 3 4. Dans une partie à 5 joueurs, utilisez la Tuile Adaptation 5. Piochez une Carte Développement Spéciale inutilisée. Placez la Tuile Adaptation sur la tour correspondante du plateau.



- 2 Triez les Cartes Développement Spéciales par période (le numéro au dos) et piochez-en 8 au hasard pour chaque période. Préparez les cartes Développement de la même façon que pour le jeu de base (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 la pile de Cartes Développement Spéciales près de la Tuile Tour Spéciale.

- 3 Ajoutez les 3 Nouvelles Tuiles Excommunication à celles du jeu de base, puis piochez celles avec lesquelles vous allez jouer.

- 4 Placez les Jetons Spéciaux, faces cachées, à côté de la réserve.

Dans cet exemple, vous piochez une carte bâtiment dans une partie à 5 joueurs. Vous placez donc la Tuile Adaptation sur la tour jaune.

Remettez les Cartes Développement Spéciales restantes dans la boîte : elles ne seront pas utilisées.

- 6 Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le matériel de départ de cette couleur.

Les joueurs **ne reçoivent PAS** de ressources (bois, pierre ou serviteurs).

- 7 Le premier joueur ne reçoit aucune pièce, le deuxième joueur reçoit 1 pièce, le troisième joueur reçoit 2 pièces, le quatrième joueur reçoit 3 pièces et le cinquième joueur reçoit 4 pièces.

Dans les *Maisons de la Renaissance*, vous trouverez de nouveaux éléments, chacun avec une règle spécifique.

## Les tuiles Famille

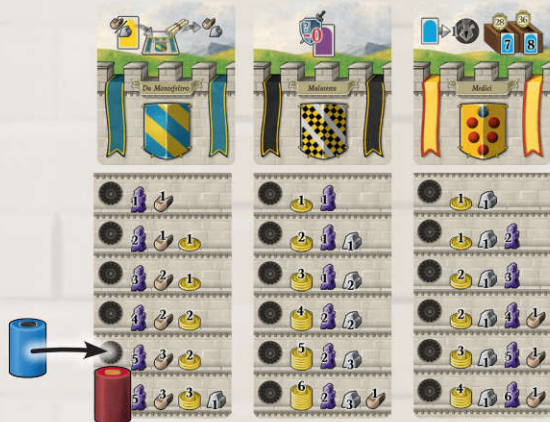
Dans cette extension, vous commencez la partie avec une Tuile Famille. Ces tuiles représentent votre famille et vous donnent un pouvoir spécial (pour une description détaillée des tuiles Famille, vous pouvez consulter la feuille annexe). Avant que ne démarre la première manche du jeu, vous devrez faire une enchère afin de déterminer quelle Tuile Famille vous allez obtenir. Cette enchère servira aussi à déterminer vos ressources de départ. Piochez un nombre de Tuiles Famille et de Tuiles Enchères équivalent au nombre de joueurs. Placez de

façon aléatoire chaque Tuile Famille au dessus d'une tuile Enchères. Les Tuiles Enchères sont composées de 6 lignes d'offre, chacune comportant une case d'offre et les ressources de départ correspondantes. En suivant l'ordre du tour de jeu, **vous faites une offre chacun à votre tour**. Pour faire une offre, placez un des Membres de votre Famille (peu importe à quel dé il est associé) sur une case d'offre libre d'une des Tuiles Enchères.



Les règles suivantes sont appliquées :

- Si la Tuile Enchères est vide, vous pouvez placer le Membre de votre famille où vous le souhaitez.
- Si la Tuile Enchères est déjà occupée par un Membre d'une autre Famille, vous devez placer le votre sur une case d'offre plus élevée. Dans ce cas là, l'autre joueur présent sur cette tuile doit immédiatement déplacer le Membre de sa Famille vers une autre case d'offre (sur la même tuile ou sur une autre tuile Enchères) en suivant les mêmes règles. Cela peut entraîner plusieurs mouvements de la sorte.



Le joueur rouge a fait une offre pour cette Tuile Famille. Le joueur bleu fait ensuite une offre plus élevée pour cette même Tuile Famille. Le joueur rouge doit donc immédiatement déplacer le Membre de sa Famille et faire une nouvelle offre. Il peut choisir de placer le Membre de sa Famille sur une case d'offre plus élevée de la même Tuile Famille ou bien il peut le placer sur la case d'offre de son choix d'une autre Tuile Famille.

**Note:** Si un joueur place le Membre de sa Famille sur la case la plus haute de la Tuile Enchères, il est sûr d'obtenir la Tuile Famille correspondante.

Les offres continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé le Membre de leur Famille sur des Tuiles Enchères différentes.

**Tous les joueurs reçoivent la Tuile Famille associée ainsi que les ressources de départ indiquées** sur la ligne d'offre où ils ont placé le Membre de leur famille.



Le joueur rouge reçoit la Tuile Famille Orsini, 2 pièces, 2 bois et 4 serviteurs. Le joueur bleu reçoit la tuile Famille Medici, 5 pièces, 3 pierres et 2 serviteurs. Le joueur rose reçoit la Tuile Famille Gonzaga, 2 pièces, 1 bois, 1 pierre et 4 serviteurs.

## Nouveaux Leaders

Ajoutez les nouvelles Cartes Leader à celles du jeu de base, ou bien décidez de celles que vous souhaitez utiliser. Distribuez les cartes Leader en suivant les règles avancées du jeu de base. Prenez les Leaders inutilisés et formez-en une pile face cachée, que vous posez sur la table. (Pour une description détaillée des nouvelles cartes Leader, vous pouvez consulter la feuille annexe.) Dans cette extension certains Leaders ont une nouvelle capacité spéciale : la capacité d'action. Ces Leaders fournissent une case Action supplémentaire qui ne pourra être utilisée que par le joueur qui a joué la carte Leader en question. Les cases Action des Leaders suivent les mêmes règles que les autres cases Action.

## Jetons Spéciaux



Cette extension présente un nouveau type de ressource : les jetons spéciaux. Les jetons spéciaux sont considérés comme étant une ressource à part entière, comme les autres (bois, pierres, serviteurs, pièces). A chaque fois qu'une action, un effet immédiat ou un effet permanent vous rapporte 1 jeton spécial (ou plus), prenez un jeton spécial (ou plus) de la réserve et placez-le devant vous. Vous pouvez regarder ce qui est représenté au dos du jeton spécial et vous pouvez décider de ne pas le montrer aux autres joueurs.

**Note :** vous pouvez recevoir un jeton spécial comme Privilège du Conseil.

A n'importe quel moment de votre tour, **vous pouvez défausser un jeton spécial pour recevoir immédiatement ce qui est indiqué dessus.** Vous pouvez défausser autant de jetons spéciaux que vous le souhaitez durant votre tour, avant ou après avoir placé les Membres de votre famille. Les jetons défaussés sont placés, faces visibles, à côté de la réserve. Si vous piochez le dernier jeton de la réserve, mélangez tous les jetons défaussés et placez-les, faces cachées, pour former une nouvelle réserve. Certaines Cartes Développement Spéciales ont un coût en jetons spéciaux et d'autres indiquent que vous devez payer des Jetons Spéciaux dans leurs effets permanents : dans ces cas-là, contentez-vous de payer le nombre de Jetons Spéciaux requis sans tenir compte de ce qui est indiqué dessus. Certaines Cartes Leader ont une condition en Jetons Spéciaux : il vous suffit de les avoir dans votre réserve personnelle.

## Tour Spéciale

La Tuile Tour Spéciale offre 4 nouvelles cases Action, qui permettent de prendre des Cartes Développement Spéciales. Les règles sont les mêmes que pour le jeu de base. Durant la Phase de Mise en Place, piochez 4 Cartes Développement Spéciales du dessus du paquet correspondant et placez-les sur les emplacements appropriés de la tour, de la base vers le sommet. Pendant la Phase d'Action, vous pouvez placer les Membres de votre famille sur les cases Action de la Tour Spéciale, en suivant toutes les règles de base (si vous vous placez sur les 3ème et 4ème étages, vous recevez immédiatement un ou deux jetons spéciaux.) Durant la Phase de Fin de manche, défaussez toutes les Cartes Développement Spéciales qui restent sur la tour.



## La Tuile Adaptation

La Tuile Adaptation est placée sur les cases Action d'une tour au début de la partie (voir Mise en Place) et est déplacée sur une autre tour à la fin de chaque manche. Elle change les valeurs minimum requises pour pouvoir effectuer les actions. Dans une partie de 2 à 4 joueurs, les nouvelles valeurs sont plus élevées que dans le jeu de base. Dans une partie à 5 joueurs, les nouvelles valeurs sont moins élevées que dans le jeu de base.

Durant la Phase de Fin de manche, déplacez la Tuile Adaptation sur les cases Action de la tour située directement à droite de celle où la tuile se trouve actuellement. Si elle se trouve sur la tour des projets (celle étant le plus à droite du plateau), déplacez-la sur la tour des territoires (celle étant le plus à gauche du plateau). La Tuile Adaptation n'est jamais placée sur la Tour spéciale.



## Cartes Développement Spéciales

Les Cartes Développement Spéciales sont de 4 types différents : territoires, bâtiments, personnages et projets. Chaque type de carte suit les mêmes règles que le jeu de base.

Il y a de nouveaux effets sur les cartes :



Vous pouvez placer ici un de vos Jetons Spéciaux, face visible. A chaque fois que vous activez cette carte, recevez ce qui est indiqué sur le Jeton Spécial.



Recevez un nombre de ressources/points équivalent au nombre de cartes de la couleur représentée que vous avez. Vous pouvez recevoir au maximum la valeur d'activation que vous avez utilisée et au maximum le nombre de cartes que vous possédez. (Par exemple, si vous avez 4 cartes et que votre valeur d'activation est de 3, vous en recevez 3, et si votre valeur d'activation est de 5, vous en recevez 4).



Piochez une Carte Leader de la pile.



Vous ne payez pas les 3 pièces supplémentaires pour une tour déjà occupée lorsque vous vous placez dans la Tour Spéciale.



aléatoire de la réserve.



Vous pouvez payer les ressources indiquées sur la gauche pour obtenir ce qui est indiqué sur la droite, un nombre de fois équivalent à votre valeur d'activation.



Recevez un Jeton Spécial OU payez 3 Jetons Spéciaux pour jouer une Carte Leader sans tenir compte de sa condition.



Vous devenez premier sur la piste Militaire. Déplacez votre marqueur sur la même case que le marqueur le plus avancé sur la piste.



Certaines Cartes Projets coûtent des Points Militaires ET des ressources.



A chaque fois que vous jouez une Carte Leader, vous pouvez ignorer une des conditions de votre choix (par exemple si vous jouez Pietro Bembo qui nécessite 3 Cartes Personnages et 3 Points de Foi, vous pouvez le jouer avec 3 Points de Foi et aucune Carte Personnage).



Vous pouvez placer ici un de vos Jetons Spéciaux, face visible. A chaque fois que vous placez un Membre de votre Famille sur une case du Marché, vous recevez également ce qui est indiqué sur votre Jeton Spécial.



Vous pouvez activer un autre bâtiment/territoire sans tenir compte de sa valeur d'activation.



Prenez une des Cartes Développement des tours précédents dans la défausse sans payer son coût.

Vous ne pouvez pas prendre une Carte Développement Spéciale.

# Nouveaux Leaders

## Alfonso V d'Aragona

*Il Re concesse la gratie, aggiungendo di più per il beneficio del regno, e de poveri un stabilimento di dar publica udiencia a povere e miserabili persone, e ministrargli giustizia.*

**Condition:** Posséder 6 Points Militaires et MAXIMUM 0 Point de Foi.

**Capacité permanente:** À chaque fois que vous obtenez une Carte Territoire, gagnez un Point de Foi.

## Alfonso I d'Este

*Eodem millesimo, de Novembre et Decembre, il duca Hercole fece fare il pezolo che va al palazzo de la sua habitatione, cum quella piazza drieto il dicto castello cum boteche nove.*

**Condition:** Posséder 10 pièces et MAXIMUM 1 serviteur.

**Capacité permanente:** À chaque fois que vous obtenez une Carte Personnage, gagnez 2 serviteurs.

## Ercole I d'Este

*[...] 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 4 Points de Foi et MAXIMUM 1 pièce et 1 Point Militaire.

**Capacité Permanente:** À chaque fois que vous obtenez une Carte Bâtiment, gagnez 2 Points Militaires.

## Ferdinando d'Aragona

*Principe certamente prudentissimo et di grandissima estimatione, con tutto, che molte volte per l'adietro avesse dimostrato pensieri ambiziosi, et alieni da consigli della pace.*

**Condition:** Posséder 8 pièces, 8 serviteurs et MAXIMUM 1 bois ou 1 pierre et aucun de l'autre ressource.

**Capacité permanente:** À chaque fois que vous obtenez une Carte Projet, gagnez 1 bois et 1 pierre.

## Martin Lutero

*È una vergogna infinita di questi scempj et altri che hanno governo di queste terre, che non vedono chi è costui, il quale hanno tolto per maestro e per propheta.*

**Condition:** Posséder 1 Carte Territoire, 1 Carte Bâtiment, 1 Carte personnage, 1 Carte Projet et 7 Points Militaires.

**Capacité permanente:** Vous ne pouvez pas être excommunié.

## Tomas de Torquemada

*Por medio de este excelente varon, y destes santos Reyes, que ansi resuscitaran otros, que hizieran otra nueva Inquisiconcontra la falta de la caridad, para que ansi estuuiera la Fé tan viva como limpia, pues sin las obras es muerta.*

**Condition:** Posséder 3 Cartes Bâtiment et 5 bois.

**Capacité utilisable une fois par manche:** Défaussez une Carte Personnage pour gagner 3 Points de Foi.

## Pietro Bembo

*Fu finalmente preposto alla cura di scrivere i brevi secreti del Papa; il quale è certo carico importantissimo, et solito a commettersi solamente a persone importantissime, et di gran prudentia, et eruditione.*

**Condition:** Posséder 3 Cartes Personnage et 3 Points de Foi

**Capacité d'Action:** Vous êtes le seul à pouvoir utiliser cette case Action avec une valeur minimum de 3. Lorsque vous placez un Membre de votre Famille ici, recevez 3 pièces et 3 serviteurs.

## Parcelso

*Mysterii naturae vires, liberae a suo impedimento, comparantur captivo, qui solvitur a suis vinculis, et compedibus, cuius tunc animus liber est.*

**Condition:** Posséder 3 Cartes Territoire et 3 pierres

**Capacité permanente:** Vous pouvez payer avec des serviteurs à la place du bois, d'une pierre ou des pièces sur une base de 1 pour 1.

## Leon Battista Alberti

*Colui adunque chiamerò architetto, il quale co' l'giuditio e con la mente esperta sa mandare ad effetto tutto ciò che dal movimento de pesi, e congiuntione de corpi acconciatamente s'accomoda.*

**Condition:** Posséder 3 Cartes Projet et 10 serviteurs.

**Capacité utilisable une fois par manche:** Effectuez une action de production d'une valeur de 3. Avec cette action vous ne pouvez activer qu'une seule Carte Bâtiment.

## Lucia da Narni

*Quel che di mirabile scuopriasi in lei, era uno spirito di profetia, et una certa cognitione de pensieri altrui così fatta, che rendevasi ad ogn'uno veneranda e tremenda.*

**Condition:** Posséder 6 Cartes Développement dont au MAXIMUM 1 Carte Territoire et MAXIMUM 2 Jetons Spéciaux.

**Capacité utilisable une fois par manche:** Gagnez 1 Point de Foi et 2 Points de Victoire.

## Palla Strozzi

*Fu a suoi tempi ricchissimo cavalier fiorentino, et molto potente nella sua repubblica, nella cui casa usava molto spesso venire come giovane del banco Giovanni Rucellai.*

**Condition:** Posséder 4 Cartes Territoire et 5 Points de Foi.

**Capacité utilisable une fois par manche:** Effectuez une action de récolte d'une valeur de 3. Avec cette action vous ne pouvez activer qu'une seule Carte Territoire.

## Ladislao VII Jagellone

*Ma vi fu Ladislao più sollecito e concludendo tosto il matrimonio ne hebbe agevolmente la corona de gli ungheri. E vi fu ventidue anni re.*

**Condition:** Posséder 10 Points de Victoire et MAXIMUM 1 Carte Bâtiment.

**Effet immédiat:** Vous pouvez jouer une Carte Leader sans tenir compte de sa condition.

## Massimiliano I d'Asburgo

*Fu di natura magnanimo, cortese, e grato universalmente a tutti. Amatore de' virtuosi, et persecutore degli huomini ribaldi, e vitiosi. Premì i letterati, et altri virtuosi.*

**Condition:** Posséder 4 Cartes Territoire et 4 Cartes Bâtiment.

**Capacité d'action:** Vous êtes le seul à pouvoir utiliser cette case Action, avec une valeur minimum de 6. Lorsque vous placez un Membre de votre Famille ici, gagnez 3 Jetons Spéciaux et 5 Points de Victoire.

## Guglielmo de' Pazzi

*Haveva Cosimo la Bianca sua nipote con Guglielmo congiunta, sperando che quel parentado facesse quelle famiglie più unite, e levasse via l'inimicizie, e gli odj.*

**Condition:** Posséder 4 Cartes Personnage et 8 pièces.

**Capacité d'action:** Vous êtes le seul à pouvoir utiliser cette case Action, avec une valeur minimum de 4. Lorsque vous placez un Membre de votre Famille ici, gagnez 3 Points de Foi et 2 Points Militaires.

## Marsilio Ficino

*O che felice convito è quello di Lorenzo Magnanimo, nel quale un sol cibo è per tutti i cibi che ritrovarlo pensar si possono, dove sempre la voglia e satia, e la satietà desiderosa.*

**Condition:** Posséder 4 Points de Foi, 5 pierres et MAXIMUM une Carte Projet.

**Capacité utilisable une fois par manche:** Piochez 2 Jetons Spéciaux et choisissez-en un que vous gardez. Remplacez l'autre dans la réserve.

## Piero della Francesca

*Essendo stato tenuto maestro raro nelle difficoltà de' corpi regolari e nell'Arithmetica e Geometria, non potette mandare in luce le virtuosse fatiche sue.*

**Condition:** Posséder 4 Jetons Spéciaux et 10 Points de Victoire.

**Capacité d'action:** Vous êtes le seul à pouvoir utiliser cette case Action, avec une valeur minimum de 3. Lorsque vous placez un Membre de votre Famille ici, gagnez 3 Jetons Spéciaux différents.

## Erasmus da Rotterdam

*Quanto rectius erat huc tolis nervis incumbere, ut posita dissidiorum rabie primum inter nos christiana concordia iugeretur.*

**Condition :** Posséder 2 Cartes Projet et 4 Cartes Territoire.

**Capacité utilisable une fois par manche:** Vous seul pouvez utiliser cette case Action d'une valeur minimale de 5. Lorsque vous placez un des membres de votre famille ici, recevez 3 bois, 3 pierres et gagnez 3 points de victoire.

## Giulio II

*Non poteva oltraggio alcuno soffrire, et era implacabile co' contumaci, e ribelli. Nelle calamità si mostrò sempre di se stesso maggiore, nelle prosperità seppa assai ratteneri.*

**Condition:** Posséder 9 Cartes Développement d'au MAXIMUM 3 types différents.

**Capacité utilisable une fois par manche:** Défaussez un bois, une pierre et une pièce pour gagner 3 Points de Foi.

## Beatrice d'Este

*Cosa rara da udire fu, che il Duca Ludovico il Moro sentì tanto dolore della morte di questa sua moglie che non trovava quiete di giorno, ne di notte riposo.*

**Condition:** Posséder 5 Cartes Développement dont au MAXIMUM une Carte Personnage et MAXIMUM une pièce.

**Capacité utilisable une fois par manche:** Défaussez un de vos Jetons Spéciaux pour gagner 5 pièces OU 5 Points de Victoire.

## Bramante

*Cominciar le lodate | Opere ridotte al vero et naturale, | Da Bramante, che primo, et principale, | Mostrò l'originale | Del far i templi, et edifici nostri, | che con ragion sian vagamente mostrati.*

**Condition:** Posséder 4 Cartes Projet, 4 serviteurs, 4 bois et 4 pièces.

**Capacité d'action:** Vous êtes le seul à pouvoir utiliser cette case Action, avec une valeur minimum de 1. Quand vous placez un des Membres de votre Famille ici, effectuez une action de production ou de récolte de la valeur du Membre de votre Famille utilisé (vous pouvez augmenter la valeur de votre action en utilisant des serviteurs ou si vous avez des Cartes Personnage qui vous procurent cet effet).

## Tuiles Famille



### Da Montefeltro

À chaque fois que vous utilisez du bois et/ou de la pierre pour prendre une Carte Bâtiment, placez les ressources utilisées sur cette tuile. Lorsque vous recevez une Faveur du Conseil, vous pouvez choisir de prendre toutes les ressources de cette tuile au lieu de la Faveur du Conseil.



### Malatesta

À chaque fois que vous prenez une Carte Projet qui coûte des Points Militaires, vous ne payez pas les Points Militaires. Vous devez quand même avoir les Points Militaires requis.



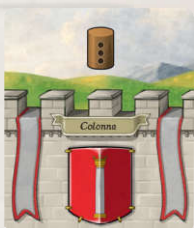
### Medici

À chaque fois que vous prenez une Carte Personnage, vous recevez aussi un Jeton Spécial. De plus, vous pouvez avoir jusqu'à 8 Cartes Personnage. À la fin de la partie vous gagnez 28/35 Points de Victoire si vous avez 7/8 Cartes Personnage.



### Gonzaga

À la fin de chaque tour, vous pouvez dépenser 7 serviteurs pour prendre une carte Développement toujours sur le plateau (pas de la 5e tour). Vous ne payez pas le coût de la carte (s'il s'agit d'une carte de territoire, vous n'avez pas besoin des points militaires nécessaires).



### Colonna

Au début de la partie, vous recevez le Membre de Famille marron avec une valeur de 3. Vous pouvez l'utiliser comme l'un des Membres de votre Famille. Il n'est pas considéré comme étant de votre couleur ni comme un Membre de Famille incolore (pour les règles de placement des Membres de Famille).



### Aragonesi

A chaque fois que vous obtenez une Carte Territoire, effectuez une action de récolte d'une valeur de -1 par rapport à la valeur d'activation de la carte que vous venez de prendre. Vous ne pouvez pas augmenter la valeur de cette action avec des serviteurs ou si vous avez des Cartes Personnage qui vous procurent cet effet.



### Este

A votre tour, vous pouvez payer 1 Point Militaire pour gagner 2 pièces. Vous pouvez faire cet échange autant de fois que vous le souhaitez.



### Sforza

Durant la phase de pioche des Tuiles Famille, piochez 2 Cartes Leader et placez-les à côté de cette tuile Famille. Le joueur qui obtient cette Tuile Famille prend aussi les 2 Cartes Leader : il en joue une immédiatement sans tenir compte de sa condition et conserve l'autre.



### Orsini

Chaque fois que vous obtenez un set complet de cartes Développement (1 de chaque type), vous recevez une récompense différente : La 1<sup>ère</sup> fois : piochez deux Cartes Leader inutilisées. La 2<sup>ème</sup> fois : jouez une Carte Leader sans tenir compte de sa condition. La 3<sup>ème</sup> fois : gagnez 10 Points de Victoire. La 4<sup>ème</sup> fois : gagnez 15 Points de Victoire.

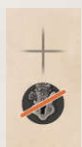


### Della Rovere

Placez les Tuiles Foi sur les cases correspondantes de la piste de Foi. Quand votre Marqueur les atteint, prenez la tuile et recevez le bonus indiqué. En revanche, vous perdez 5 Points de Victoire à chaque fois que vous êtes excommunié.

## Nouvelles Tuiles Excommunication

### I



A chaque fois que vous recevez des Jetons Spéciaux, vous en recevez un de moins.

### II



Vous ne pouvez pas prendre de Cartes Développement Spéciales dans la Tour Spéciale.

### III



A la fin de la partie, pour chaque type de Carte Développement, vous perdez 5 Points de Victoire pour chaque carte que vous possédez au delà de la quatrième.



## Matériel



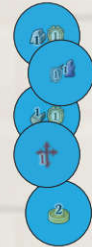
24 Cartes Développement  
(numéroté de 145 à 168)



4 Cartes Leader



2 Tuiles Famille



5 Jetons Visconti

## Mise en place des Cartes Développement

Suivez la mise en place habituelle, mais remplacez le point n°2 par cette nouvelle procédure de construction des paquets de cartes Développement :

- 2a** Triez les cartes Développement du jeu de base par **type** et par **période** (par couleur et par numéro au dos). Puis, faites de même pour toutes les cartes Développement de l'extension La Conjuración des Pazzi.
- 2b** Mélangez toutes les cartes de même type et de même période ensemble de manière à former 12 paquets de cartes.
- 2c** Piochez 8 cartes de chaque afin de créer 4 paquets de cartes Développement en suivant la procédure habituelle du jeu de base (les cartes de la période 3 en bas, celles de la période 2 au milieu et enfin les cartes de la période 1 sur le dessus). Remettez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.



## Variantes

- !** Si vous souhaitez jouer avec des paquets générés aléatoirement, mais que vous préférez avoir plus de contrôle sur le jeu, regardez toutes les cartes sélectionnées avant de les mélanger et de les regrouper pour construire les 4 paquets.
- !** Si vous souhaitez construire votre propre paquet de cartes Développement : sélectionnez les cartes que vous souhaitez du jeu de base ainsi que celles de l'extension La Conjuración des Pazzi. Faites attention à bien avoir un total de 8 cartes pour chaque période et chaque type !
- !** **Compatibilité avec Maisons de la Renaissance :** La Conjuración des Pazzi ne modifie pas l'extension Maisons de la Renaissance. Si vous jouez avec cette extension, les cartes de La Conjuración des Pazzi ne doivent pas être mélangées avec celles de la cinquième tour.

## Nouvelles Cartes Développement



**#145**

Immédiat : recevez 5 Pièces.  
 Récolte : lorsque vous exécutez une action Récolte avec une valeur de 3 ou plus, vous devez perdre 1 Point de Victoire (*vous ne pouvez pas choisir d'ignorer cet effet*).



**#151**

Immédiat : recevez 1 Pierre.  
 Permanent : ignorez la réduction de valeur -3 lorsque vous utilisez la grande case action de droite de la Zone de Production (*vous n'êtes pas le premier à exécuter une action Production ce tour-ci*).



**#146**

Immédiat : recevez 3 Bois et 3 Pierres.  
 Récolte : lorsque vous exécutez une action Récolte avec une valeur de 4 ou plus, vous devez perdre 2 Points de Victoire (*vous ne pouvez pas choisir d'ignorer cet effet*).



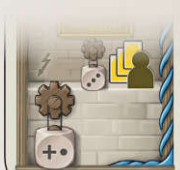
**#152**

Immédiat : recevez 1 Bois.  
 Permanent : ignorez la réduction de valeur -3 lorsque vous utilisez la grande case action de droite de la Zone de Récolte (*vous n'êtes pas le premier à exécuter une action Récolte ce tour-ci*).



**#147**

Immédiat : recevez 1 Bois et 1 Serviteur.  
 Récolte : lorsque vous exécutez une action Récolte avec une valeur de 5 ou plus, vous recevez 3 Bois OU 3 Serviteurs.



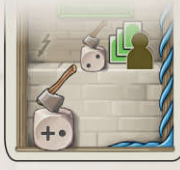
**#153**

Immédiat : exécutez une action Production d'une valeur de 3, en utilisant les Bâtiments d'un adversaire de votre choix. Vous devez toujours dépenser vos propres ressources. Vous pouvez utiliser vos Serviteurs pour augmenter la valeur de Production.  
 Permanent : lorsque vous exécutez une action Production, augmentez la valeur de cette action de 1.



**#148**

Immédiat : gagnez 1 Point Militaire et 1 Point de Foi.  
 Récolte : lorsque vous exécutez une action Récolte avec une valeur de 4 ou plus, vous gagnez 2 Points Militaires OU 1 Point de Foi.



**#154**

Immédiat : exécutez une action de Récolte avec une valeur de 2, en utilisant les Territoires d'un adversaire de votre choix. Vous pouvez utiliser vos Serviteurs pour augmenter la valeur de Récolte.  
 Permanent : lorsque vous exécutez une action Récolte, augmentez la valeur de cette action de 1.



**#149**

Immédiat : recevez 2 Bois et 2 Pierres.  
 Récolte : lorsque vous exécutez une action Récolte avec une valeur de 4 ou plus, vous recevez 3 Bois OU 3 Pierres.



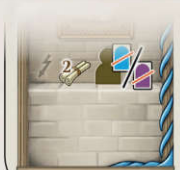
**#155**

Immédiat : recevez 3 Points de Victoire, puis chacun de vos adversaires doit défausser 1 carte Territoire ou 1 carte Bâtiment de leur choix.  
 Note : si les joueurs n'ont aucune carte des deux types, ils ne doivent rien défausser. Les Leaders déjà joués restent en jeu, même s'ils perdent leur condition. Les joueurs ne perdent pas les gains déjà obtenus par les cartes défaussées.



**#150**

Immédiat : recevez 2 Pièces et 2 Serviteurs.  
 Récolte : lorsque vous exécutez une action Récolte avec une valeur de 5 ou plus, vous recevez 1 Point de Victoire et 3 Points de Foi.



**#156**

Immédiat : recevez 2 Privilèges du Conseil, puis chacun de vos adversaires doit défausser une carte Personnage ou 1 carte Projet de leur choix.  
 Note : voir ci-dessus #155.

## Nouvelles Cartes Développement



**#157**

Immédiat : recevez 3 Points de Victoire.  
 Production : lorsque vous exécutez une action Production avec une valeur de 2 ou plus, vous pouvez dépenser 1 Point de Victoire pour recevoir 1 Privilège du Conseil.



**#158**

Immédiat : recevez 2 Privilèges du Conseil.  
 Production : lorsque vous exécutez une action Production avec une valeur de 6 ou plus, dépensez 1 Point de Victoire pour chacun de vos adversaires ; puis chacun de vos adversaires doit vous donner 2 Pièces OU 3 Points de Victoire (*ils choisissent*).

Note : vous devez dépenser la quantité totale de Points de Victoire. Les adversaires doivent dépenser la quantité totale de Pièces ; s'ils ne le peuvent pas, ils doivent dépenser leurs Points de Victoire.



**#159**

Immédiat : recevez 5 Points de Victoire.  
 Production : lorsque vous exécutez une action Production avec une valeur de 5 ou plus, vous pouvez défausser une de vos cartes Personnage pour recevoir 7 Points de Victoire.

Note : les Leaders joués restent en jeu, même s'ils perdent leur condition. Les joueurs ne perdent pas les gains déjà obtenus grâce aux cartes défaussées.



**#160**

Immédiat : gagnez 2 Points Militaires.  
 Production : lorsque vous exécutez une action Production avec une valeur de 4 ou plus, vous pouvez dépenser 1 Point Militaire pour chacun de vos adversaires ; puis chacun de vos adversaires doit vous donner 2 Serviteurs OU 3 Points de Victoire (*ils choisissent*).

Note : voir ci-dessus #159.



**#161**

Immédiat : gagnez 5 Points de Victoire.  
 Production : lorsque vous exécutez une action Production avec une valeur de 2 ou plus, vous recevez la récompense d'un espace vide du Marché (*de votre choix*) OU 1 Privilège du Conseil.



**#162**

Immédiat : gagnez 8 Points de Victoire.  
 Production : lorsque vous exécutez une action Production avec une valeur de 4 ou plus, vous pouvez défausser une carte Leader que vous avez déjà joué (*pas depuis votre main*) pour gagner 6 Points de Victoire.



**#163**

Coût : 1 Point Militaire pour chacun de vos adversaires.  
 Immédiat : chacun de vos adversaires vous donne 1 Bois OU 1 Pierre OU 1 Pièce OU 1 Serviteur (*ils choisissent*).



**#164**

Immédiat : piochez 2 cartes Leader.  
 Fin du jeu : gagnez 2 Points de Victoire pour chaque Leader que vous avez joué.



**#165**

Coût : 2 Points Militaires pour chaque adversaire.  
 Immédiat : chacun de vos adversaires doit vous donner 2 bois OU 2 pierres OU 2 Pièces OU 2 Serviteurs (*ils choisissent*).



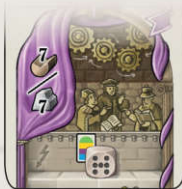
**#166**

Immédiat : recevez 3 Pièces.  
 Fin du jeu : gagnez 2 Points de Victoire pour chaque carte Bâtiment que vous avez joué.



**#167**

Coût : 3 Points Militaire pour chaque adversaire.  
 Immédiat : chacun de vos adversaires doit vous donner 3 Bois OU 3 Pierres ou 3 Pièces ou 3 Serviteurs (*ils choisissent*).



**#168**

Immédiat : vous pouvez exécuter une action de valeur 7 ou plus pour prendre une carte Développement (*pas sur la cinquième tour*) de n'importe quel type sans avoir à placer un Membre de Famille. Payez 3 Pièces supplémentaires à la réserve générale si la tour est déjà occupée et prenez les ressources bonus du 3e/4e niveau.

## Nouveaux Leader

### Raffaello Sanzio

*Ille hic est Raphael timuit quo sospite vinci, rerum magna parens et moriente mori*

**Condition :** Posséder 3 cartes Personnage, 6 Bois et 4 Serviteurs

**Capacité utilisable une fois par manche :** Échangez 1 Point de Victoire contre 3 Pièces ou 1 Pièce contre 3 Points de Victoire.

### Niccolò Macchiavelli

*Venuta la sera, mi ritorno in casa et rivestito condecatamente entro nelle antique corti degli antiqui huomini, dove, da loro riceuto amorevolmente, mi pasco di quel cibo che solum è mio et che io nacqui per lui.*

**Condition :** Posséder 3 Cartes Territoire, 20 Points de Victoire et 1 Carte Leader

**Capacité permanente :** Lorsque vous gagnez des Points de victoire (de n'importe quelle manière), vous gagnez 1 Point de Victoire supplémentaire.

### Carlo VIII

*Non potreste credere i bei giardini che ho in questa città perché, ne sono io testimone, sembra che manchi solo Adamo ed Eva per farne un paradiso terrestre.*

**Condition :** Posséder 6 Serviteurs, 5 Points Militaire et 5 Points de Foi

**Capacité permanente :** Chaque Serviteur que vous utilisez augmente la valeur de 2 au lieu de 1.

### Jacopo Salviati

*Quando è con quelli che sa che sono inimici de' Medici e che piaceva loro il viver passato, monstra aver voluto sempre tener fermo quel governo e mai avere avuta altra intenzione.*

**Condition :** Posséder 3 Cartes Bâtiment et 8 Points Militaire

**Capacité permanente :** Lorsque vous recevez 1 Privilège du Conseil, recevez 1 Privilège du Conseil supplémentaire différent.

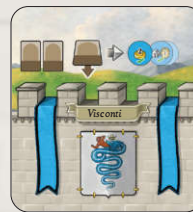
## Nouvelles Tuiles Famille



### Della Scala

Chaque fois que vous recevez 1 Privilège du Conseil, vous pouvez choisir n'importe quel bonus à l'exception des Points de Foi, mais vous recevez un Point de Foi supplémentaire.

De plus, vous pouvez échanger un Point de Foi contre 1 Pièce, 1 Serviteur et 1 Point Militaire autant de fois que vous le souhaitez.



### Visconti

Avant d'effectuer les enchères des tuiles Famille, piochez 2 cartes Leader et placez-les face visible à côté de cette tuile. Si vous prenez cette tuile Famille, prenez les 2 cartes Leader et les 5 jetons Visconti (*mettez les jetons face à vous, sur leur face inactive*). Lorsque vous jouez une carte Leader, activez un jeton (*retournez-le sur sa face active avec le symbole "validé"*) de votre choix et recevez son bonus. Vous recevez également le bonus de tous les jetons que vous avez déjà activés.

**Auteurs :** Virginio Gigli & Flaminia Brasini avec Simone Luciani

**Illustrations :** Klemens Franz, atelier198

**Règlement :** Andrea Kattmig, atelier198

**Éditeur :** Giuliano Acquati

**Traduction :** Cécile Gléhen et Atalia Jeux

Nous souhaitons remercier Elisabetta Micucci pour avoir créé la mise en page de cette nouvelle édition et Riccardo Rodolfi pour avoir édité l'extension La Conjuración des Pazzi.

