



LORENZO LE MAGNIFIQUE (CRANIO CREATIONS)



INCARNEZ UNE NOBLE FAMILLE DANS LE FLORENCE DE LA RENAISSANCE. ENVOYEZ LES MEMBRES DE VOTRE FAMILLE DANS DIFFÉRENTS LIEUX DE LA VILLE AFIN D'ACQUÉRIR DE NOUVEAUX TERRITOIRES, ATTIRER DES PERSONNAGES INFLUENTS, OU ENCORE REVENDIQUER DE NOUVEAUX PROJETS. MAIS NE NÉGLIGEZ PAS L'ÉGLISE AU RISQUE DE VOUS FAIRE EXCOMMUNIÉ, SANS OUBLIER DE DÉVELOPPER VOTRE FORCE MILITAIRE.

1 / MISE EN PLACE



- Posez le plateau au centre de la table.
- Triez les *Cartes Développement* par couleur et par numéro.
- Formez 4 paquets différents en plaçant les cartes de la période 3 en dessous pour finir par celles de la période 1 sur le dessus. Placez les paquets au-dessus des *Tours* correspondantes.
- Piochez une *tuile Excommunication* de chaque période et posez-les sur les emplacements prévus sur le plateau.
- Placez les 3 *Dés* à proximité du Plateau de jeu.
- Formez une réserve avec les *Pièces* et les différentes *Ressources*.



- Dans une partie à 2/3 joueurs, placez les *Tuiles de Recouvrement* sur les zones appropriées

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 1 Plateau personnel
- 1 Tuile *Bonus Personnel*
- 3 *Membres de Famille* de sa couleur et le *Membre incolore* muni de l'autocollant à sa couleur.
- 3 *Cubes Excommunication*.
- 2 *Bois*, 2 *Pierre* et 3 *Serviteurs*
- 4 *Disques de marque* à placer sur les différentes *Pistes*.



- Le *Premier* joueur reçoit 5 *Pièces*, puis les joueurs suivants une *Pièce* de plus que le joueur précédent.
- Placez les disques des joueurs sur la *Piste d'ordre* du *tour*, en respectant le positionnement de chacun.

2 / TOUR DE JEU



UNE PARTIE SE DÉROULE EN 6 MANCHES. LORS D'UNE MANCHE, LES JOUEURS SÉLECTIONNENT DES CARTES AVEC LES MEMBRES DE LEUR FAMILLE POUR FAIRE PROSPÉRER LEUR PRINCIPAUTÉ.

MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

- Piochez les quatre premières cartes de chaque paquet pour les placer sur les emplacements des *Tours correspondantes*.
- Le *Premier* Joueur lance les 3 *dés* et les place sur les emplacements appropriés du Plateau.

PHASE D'ACTIONS

- Chaque joueur effectue une *Action* par *tour* en plaçant un *Membre de famille* sur un des emplacements *libres* du plateau.
- Sur le dessus de chaque *Membre de Famille* est indiquée la *couleur* du dé à laquelle il se rapporte. Sa *valeur* est donc égale à celle du dé concerné. Le *Membre de Famille neutre* vaut 0.
- La valeur *minimum* nécessaire pour réaliser une *Action* est indiquée sur la face du dé illustré *sous* la case d'*Action*.
- Vous pouvez défausser des *Serviteurs* pour *augmenter* la valeur de votre *Membre de Famille* de 1 par *Serviteur*.
- Chaque emplacement d'*Action* ne peut accueillir *qu'un seul* *Membre de Famille* qui doit respecter la valeur minimale de la case d'*Action*.
- Lorsque vous placez un *Membre de Famille* sur un emplacement des *troisième* et *quatrième* niveaux, vous recevez immédiatement le *Bonus* indiqué.
- 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*.
- Si la *Tour* est déjà occupée par d'autres *Membres de Famille*, vous devez payer 3 *Pièces* à la réserve générale avant de vous placer dans cette *Tour*.
- Placez les cartes acquises sur leur emplacement correspondant de votre Plateau personnel.
- Vous ne pouvez jamais avoir *plus* de 6 *Cartes Développement* d'un même type.

LES TOURS (CARTES DÉVELOPPEMENT)



- À chaque *Étage* est allouée une case *Action* permettant d'obtenir la *Carte Développement* correspondante et, potentiellement, des *Bonus*.
- Il y a 4 différents types de *Cartes Développement* : les *Territoires* (vert), les *Bâtiments* (jaune), les *Personnages* (bleu) et les *Projets* (violet).
- Lorsque vous prenez une carte, vous devez payer son *coût* indiqué dans la partie supérieure gauche de la carte.
- La plupart des cartes ont un effet *immédiat*, indiqué dans la partie centrale de la carte, à côté du symbole *Eclair*.
- La plupart des cartes présentent un effet *permanent*, indiqué dans la partie inférieure de la carte.

• Les Territoires (cartes vertes)



- Lorsque vous prenez une nouvelle *Carte Territoire*, placez-la dans le premier emplacement *libre* à *gauche* de la ligne *Territoire* de votre Plateau personnel.
- Sur chaque emplacement (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* vos *Points Militaire*.
- Les effets permanents sont activés avec une *Action Récolte*.

• Les *Territoires* octroient des *Points de Victoire* en fin de partie en fonction du nombre possédés.

• Bâtiments



- Lorsque vous faites l'acquisition d'une Carte *Bâtiment*, vous devez **payer** les *Ressources* indiquées sur la carte.
- Placez le *Bâtiment* sur l'emplacement **libre** le plus à **gauche** de la ligne supérieure de votre Plateau personnel.
- Les effets permanents sont activés avec une *Action* de *Production* (*Production* de *Ressources* ou transformation de *Ressources*).

• Personnages



- Les *Personnages* ont toujours un **coût** en *Pièces*.
- Placez les Cartes *Personnage* en formant une ligne à droite de votre Plateau personnel.
- Certains effets immédiats de *Personnages* vous donnent la possibilité d'exécuter une action *Bonus* sans avoir à utiliser de *Membre de Famille*.

• Projets



- Les *Projets* coûtent des *Ressources* ou des Points *Militaire* (niveau *Militaire* mini à **posséder** + points à **soustraire**).
- Placez les Cartes *Projets* en formant une ligne à droite de votre Plateau personnel.
- Les effets permanents des *Projets* octroient des *Points de Victoire* en fin de partie.

ZONE DE RÉCOLTE ET ZONE DE PRODUCTION



- Ces 2 zones sont divisées en 2 cases *Action*. Celle sur la gauche ne peut accueillir **qu'un seul Membre de Famille** alors que la grande case *Action* sur la droite (sauf 2 joueurs) peut contenir **autant** de *Membres de Famille* **différents**. Cette dernière réduit la valeur de l'*Action* du *Membre de Famille* de **-3**.
- L'*Action Récolte/Production* active les effets permanents de tous les *Territoires/Bâtiments* de votre Plateau personnel, mais **uniquement** ceux dont la valeur d'activation est **égale** ou **inférieure** à la valeur de l'*Action Récolte/Production* (*Membre Famille* + éventuels *Serviteurs*).
- Recevez en plus les bonus de votre *Tuile Bonus* personnels.



LE MARCHÉ



- Chaque case ne peut accueillir **qu'1 seul Membre de Famille**.
- Les *Membres de Famille* que vous jouez au *Marché* doivent avoir une valeur de 1 (ou plus).
- Recevez **immédiatement** le bonus associé à la case que vous occupez.

LE PALAIS DU CONSEIL



- Il n'y a **aucune** limitation de placement sur la case unique du *Palais*.
- Les pions se placent de **gauche à droite** selon leur ordre d'arrivée.
- Les *Membres de Famille* que vous jouez au *Palais* doivent avoir une valeur de 1 (ou plus).
- Recevez **immédiatement** 1 *Pièce* et 1 *Privilège du Conseil* (au choix : 1 *Bois* et 1 *Pierre* / 2 *Serviteurs* / 2 *Pièces* / 2 Points de *Militaire* / 1 Point de *Foi*).

RAPPORT AU VATICAN



- Cette phase se déroule **uniquement** aux manches 2/4/6.
- Si vous **n'atteignez pas** le nombre de *Points de Foi* requis en fin de manche (3/4/5 *Points de Foi* pour les manches 2/4/6), vous n'êtes alors pas en mesure de soutenir l'*Église* et recevez un **handicap** pour le **reste de la partie** :

- Si vous **atteignez** ou **dépassez** le nombre de *Points de Foi* requis, vous **pouvez** décider de soutenir, ou non, l'*Église*, en **dépensant** la **totalité** de ces points. Vous gagnez alors le nombre de *Points de Victoire* indiqué au-dessus de la case atteinte par votre disque que vous remplacez ensuite sur la première case de la *Piste de Foi*.
- Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas soutenir l'*Église*, vous devez placer un de vos *Cubes Excommunication* sur la *Tuile Excommunication* de la période en cours. Vous subirez les effets négatifs pour le reste de la partie.

FIN DE MANCHE

- Retirez **toutes** les Cartes *Développement* face visible du Plateau de jeu.
- 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, etc...
- Récupérez vos *Membres de Famille* du Plateau de jeu.
- Passez à la manche suivante.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie s'achève à la fin de la sixième manche, après la phase de fin de manche.
- Les joueurs reçoivent des points de victoire pour les éléments suivants :
 - TERRITOIRES : 1/4/10/20 Points de Victoire pour 3/4/5/6 Cartes *Territoire* sur votre Plateau personnel.
 - PERSONNAGES : 1/3/6/10/15/21 Points de Victoire pour 1/2/3/4/5/6 Cartes *Personnage* en votre possession.
 - PROJETS : Marquez la somme des Points de Victoire indiqués sur les Cartes *Projets* en votre possession.
 - PUISSANCE MILITAIRE : Le joueur le plus élevé sur la piste gagne 5 points, le second 2 points. Si il y a égalité pour la première place, chacun gagne 5 Points et personne ne gagne les 2 Points. S'il y a une égalité pour la seconde place, chacun gagne 2 Points.
 - RESSOURCES : 1 Point de Victoire pour chaque lot de 5 *Ressources*, quel que soit leur type.

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.