Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

> Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

> > Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre







escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











Un jeu de Attila Szőgyi pour 2 à 5 joueurs âgés de 12 ans et plus

Rome prospère. Une course au pouvoir se profile. Mais il y a encore beaucoup de choses à faire avant de pouvoir en profiter. Et le temps vient à manquer. Pour arriver à vos fins, vous pouvez augmenter vos revenus, construire des bâtiments ou apporter votre soutien lors de guerres. Si besoin, sollicitez des mécènes. Et pensez également à augmenter votre influence au sein de l'Empire, aussi bien sur l'échelle politique qu'aux yeux du peuple.

APERCU

Vous allez concourir pour la richesse dans une Rome antique. La partie se déroule en plusieurs tours. Chacun étant constitué de 3 phases. Dans un premier temps, vous enverrez des ouvriers dans différents lieux, afin qu'ils oeuvrent pour augmenter vos réserves et votre influence. Ensuite, vous en obtiendrez de nouveaux, lesquels serviront aussitôt dans une courte troisième phase durant laquelle sera déterminé l'ordre de jeu du prochain tour. Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points en fin de partie.

MATÉRIEL



25 ouvriers blancs (5 de chaque, numérotés de 1 à 5)

stickers : Avant votre première partie, collez les stickers sur les deux faces de chaque cylindre. Attention, mettez bien les mêmes valeurs des deux côtés!



5 plateaux Joueur recto verso



30 cartes Zone



30 cartes Guerre



30 cartes Bâtiment



30 cartes Mécène



1 carte Score de Zone recto verso

1 carte Décompte de fin de partle



Denarius (30 pièces de 1,15 pièces de 5, 10 pièces de 10)







80 marqueurs, 16 de chacune des 5 couleurs (jaune, vert, bleu, rouge et noir)



MISE EN PLACE

1. Séparez les cartes par couleur. Retirez-en selon le nombre de joueurs. En effet, vous trouverez un chiffre au bas de chaque carte indiquant le nombre minimum de joueurs requis pour l'utiliser. S'il n'y en a pas, alors cette carte devra être ajoutée à toute configuration de jeu. Remettez les cartes non utilisées dans la boite.

Formez une pile de cartes par couleur et placez-les près du plateau de jeu, à portée de tous les joueurs. Révélez 5 cartes de chaque pile et placez-les sur leurs emplacements du plateau de jeu. 2. Distribuez à chaque joueur :

- 1 plateau de jeu
- 5 ouvriers de valeur 1, 2, 3, 4 et 5
- tous les marqueurs de la couleur choisie (8 petits jetons , 3 grands jetons , 5 cubes
- 3 denarius

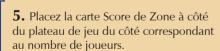
Arrangez la zone de jeu de manière similaire, comme indiqué sur l'exemple ci-dessous, en prenant soin de laisser de l'espace de chaque côté des plateaux Joueur. Pour commencer, chaque joueur obtient 2 surplus et 2 ressources de chaque type qui ont une valeur de 2 denarius. Les autres ressources et l'influence politique (voir page suivante) restent à 0. Les petits jetons servent à indiquer ces valeurs.



3. Formez une Banque avec les pièces restantes.

Remarque: la durée d'une partie peut varier selon les joueurs, mais peut aussi être influencée par le nombre de cartes utilisées. Aussi, vous pouvez ignorer la restriction liée au nombre de joueurs ou vous pouvez les prendre au hasard. Si vous souhaitez faire une partie courte, il est déconseillé de mettre moins de 15 cartes par pile de couleur.

4. Placez un cube marron sur le 0 de chaque zone du centre (icône Bouclier).





Dans le coin supérieur droit de chaque face de cette carte, il y a une indication sur le nombre de joueurs et donc la face à choisir. Une face est utilisée pour une partie à 2 ou 3 joueurs, l'autre pour 4 ou 5.



6. Pour chaque joueur, placez 1 jeton sur le 0 de la Piste de Score, et un autre sur la case de départ du Colisée, indiquée par une flèche rouge.

7. Puis déterminez au hasard l'ordre du tour en utilisant le dernier grand jeton de chaque joueur. Si vous n'aimez pas le hasard, faites en fonction de vos ressemblances avec d'anciens sénateurs.

Que la partie commence !

PLATEAU DE JEU

Avant de voir le déroulement d'une partie, détaillons les éléments principaux du jeu.

Après en avoir pris connaissance, les règles seront plus fluides.

Commençons par le plateau de jeu. Essentiel au déroulement de la partie. On y trouve 8 lieux Action Principale, où vous pouvez

envoyer vos ouvriers et où les cartes entrent en jeu.

Lieux Action

8 lieux Action identifiés par des couleurs se situent sur le plateau de jeu et un neuvième sur le plateau Joueur. Sur le plateau principal, il y a 5 cases Action disponibles par lieu, et 4 sur celui du plateau Joueur. Certaines cases contiennent une annotation, indiquant qu'elles peuvent être uniquement utilisées selon un certain nombre de joueurs.

(3 joueurs , 4 joueurs , 5 joueurs). Les 8 lieux Action du plateau de jeu sont :

QUALESTOR AEDILIS

MIERCATOR AEDIFICATOR

LEGATUS PROPRAETOR

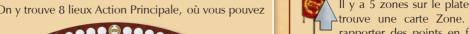
ROMA SENATUS

Ouvriers 1 2 3 4 5

Dans le jeu, les ouvriers sont représentés par des jetons numérotés de 1 à 5. Cette valeur indique ce qu'ils peuvent faire sur chaque lieu Action.

Ordre du tour

Les marqueurs Ordre du Tour, situés au bas du plateau, jouent un rôle important. Vos actions seront effectuées selon cet ordre, alors que vos ouvriers seront rappelés dans de le sens inverse. L'Ordre du Tour sera défini par la force totale de vos ouvriers.



Il y a 5 zones sur le plateau de jeu sur lesquelles se trouve une carte Zone. Chaque zone peut vous rapporter des points en fin de partie grâce à votre influence. A côté de chaque carte, il y a 2 pistes. La grise sert à indiquer votre propre influence, la marron le nombre maximum de points qu'elle rapportera en fin de partie. Vous pouvez gagner de l'influence dans chacune des 5 zones en utilisant un de vos cubes . Vous ne pouvez avoir qu'un marqueur dans chaque zone. L'influence peut être augmentée mais pas réduite ou éarrangée. Sur la piste grise, un seul cube peut occuper une case. Si un autre joueur devait se positionner sur une case déjà occupée, alors il doit poser son propre marqueur sur la première case disponible située au-dessous. Les points bonus sont donc perdus.

Zones et Zone d'Influence

Les points que rapportent chaque zone sont déterminés par la position du marqueur marron d'influence en fin de partie. Toutes les cartes Zone peuvent être utilisées deux fois sur le plateau. Lorsque vous utilisez une carte une seconde fois, vous l'obtenez et le cube marron monte d'un niveau sur la piste correspondante.



Décompte des zones

A la fin de la partie, les points d'influence sont marqués en fonction de ce qui est indiqué sur la carte Score de Zone. La position des marqueurs marron indique

le nombre de points que rapporte chaque zone.



Piste de score

La piste de score se situe sur le bord du plateau et sert à indiquer le nombre de points reçus pendant et en fin de partie.

PLATEAUX JOUEUR

Sur votre plateau Joueur, vous pouver gérer vos réserves et votre influence politique. Il y a aussi un emplacement pour une action spéciale. L'espace autour de votre plateau est important. Du coup, prenez-en soin.

Certaines cartes doivent être utilisées pour obtenir une récompense (Dans le mode avancé, toutes les cartes sont utilisées.) Rangez vos cartes inutilisés ici.

Ressources basiques

Bois , Pierre , Bétail , Blé , Fer , Vin

Toutes les ressources sont gérées sur votre propre plateau Joueur. Le nombre de chaque ressource est indiqué à l'aide d'un petit jeton. Le nombre maximal de stockage de chaque ressource est 3. Et le minimum est de 0. Le prix d'achat et vente d'une ressource est indiqué sur votre propre plateau Joueur, sous chaque piste. Chaque plateau est unique. Le prix d'achat/vente diffère d'un plateau à l'autre. Durant la partie, ces prix s'appliquent qu'à vous.

Surplus

Le surplus est une ressource spéciale qui peut être utilisée lors du soutien d'une guerre ou pour augmenter l'influence politique. Le surplus ne peut pas être revendu ou échangé avec d'autres ressources. Le stockage maximal est de 7.

Cartes utilisables

Control of the c

mécènes actifs

Règles de stockage

Si vous obtenez une ressource d'un type ayant déjà atteint sa valeur maximale de stockage :

- vous pouvez prendre un surplus (2) OU
- vous pouvez recevoir sa valeur en argent (selon le prix indiqué sur votre plateau)

Si vous en obtenez plus d'une, vous pouvez mixer les récompenses. Si le stock de surplus est plein, vous ne prenez que de l'argent. Si vous gagnez directement du surplus alors que vous êtes au max, vous ne recevez rien.

Ne défaussez pas vos cartes utilisées, elles sont rangées sur le côté droit de votre plateau Joueur.



La monnaie courante du jeu est le denarius. Le montant n'est pas limité et si pour une quelconque raison vous veniez à en manquer, remplacez-les à votre convenance.

2007

Action Formation

Former un ouvrier est la neuvième action, spéciale, qui n'est pas située sur le plateau de jeu.

Placez ici vos mécènes actifs.

L

Influence politique

Les 5 premières cases de la piste Politique débloquent toutes une case Carte Mécène qui permet de les rendre actifs. (voir page suivante).

De plus, vous gagnez en fin de partie des points en fonction de votre position sur cette piste. Clairement, si vous atteignez la dernière case, vous gagnez 30 points en fin de partie.

CARTES

cartes Zone

Avec les cartes Zone, vous pouvez récupérer ou acheter des ressources. Comme pour d'autres actions, ici la valeur de l'ouvrier indiquera le lieu et donc la carte choisie.



Cartes Bâtiment et Guerre

Un type de Bâtiment ou Guerre vous donne immédiatement des points alors que l'autre vous permet d'augmenter votre influence .



Récompense

Récompenses

Vous pouvez obtenir différentes récompenses des cartes Bâtiment, Guerre et Zone, si vous en récupérez plusieurs d'un même type. Voir section Actions pour plus de détails.

des points ((), de l'influence (§), ou les deux.

cartes Mécène

Les mécènes donnent des points à la fin du jeu et, s'ils sont activés, modifient l'une de vos 8 actions.



Mécènes passifs

Les mécènes passifs sont comme tout mécène, conservés près du plateau Joueur (voir page précédente).

Vous pouvez posséder un nombre illimité de mécènes passifs. A la fin de la partie, ils vous rapporteront des points tout comme les actifs, mais durant la partie leurs capacités restent

Mécènes actifs

Les mécènes actifs sont comme tout Mécène, conservés près du plateau Joueur (voir page précédente).

Les joueurs ne peuvent avoir qu'un maximum de 5 mécènes actifs à la fois. Les emplacements des mécènes actifs sont débloqués via les 5 premières cases de la piste Politique du plateau loueur. Les mécènes actifs modifient de manière permanente les actions indiquées dès qu'elles sont effectuées.



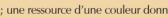
Toutes les cartes possèdent un icône dans le coin supérieur gauche. Soit une amphore 🕠, des épées 📈 ou un lion 🥁. A la fin de la partie, vous pouvez gagner des points grâce à ces icônes via certaines cartes Mécène. Ils ont également un rôle important dans le mode avancé.



















MÉCANIQUE DE JEU

Le jeu se déroule en plusieurs tours, découpés selon les phases suivantes : Action (A) > Entretien (B) > Détermination Ordre du Tour (C)

PHASE ACTION (A)

Durant cette phase, les joueurs placent leurs ouvriers sur une action en suivant l'actuel ordre du tour. Chaque tour, le joueur actif (en commençant par le premier joueur) peut choisir de

- Placer 1 ouvrier : Placez un ouvrier sur l'une des cases Action disponibles et effectuez immédiatement l'action concernée. OU
- Passer: Un joueur peut passer s'il ne peut ou ne veut plus utiliser d'ouvrier. Après avoir passé, il ne peut plus effectuer toute action que ce soit, même s'il lui reste des ouvriers. Tous les ouvriers inutilisés resteront en sa possession pour le prochain tour et ils vaudront 1 point à ce momentlà, qui d'ailleurs sont comptabilisés immédiatement sur la piste de score.

Si le joueur actif a placé un ouvrier ou a passé, alors le joueur suivant, dans l'ordre du tour, devient le joueur actif et joue à son tour. Si tous les joueurs ont passé, alors cette phase prend fin.

Remarque : Le nombre de cases disponibles sur chaque lieu peut varier selon le nombre de joueurs. Sur certains lieux, seules 4/3/2 cases Action sont utilisées dans des parties à 4/3/2 joueurs. Les actions disponibles sont listées en page suivante.

Exemple : Le joueur place un ouvrier de valeur 5 ur une case Action de (OUALESTOR). Ici, il gagne autant d'argent que le double de la valeur de l'ouvrier (voir page 5 pour plus de détails) soit 10 denarius dans ce cas précis.

PHASE ENTRETIEN (B)

Vérifiez les lieux Action (AEDIFICATOR), (CEGATUS) et (SENANUS) Si vous n'avez pris aucune carte sur un lieu, remettez dans la boite la carte de la case I-V. Puis dans tous les cas, faites glisser les cartes dans le sens de la flèche. Enfin, replacez des cartes des pioches correspondantes sur les cases vides jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau 5 cartes dans chaque lieu.

Seconde partie de cette phase, les joueurs vont récupérer des ouvriers dans le sens inverse de l'ordre du tour. En commençant par le dernier joueur, ils peuvent :

- Prendre tous les ouvriers d'un lieu, et en auront ensuite, 5 ou moins.
- Prendre un ou plusieurs ouvriers d'un lieu afin d'en avoir 5 au final. Si sur un lieu, il y a plus d'ouvriers disponibles que ce dont a besoin un joueur (à savoir 5 max), il peut alors choisir les ouvriers qu'il souhaite prendre.

La phase d'Entretien se termine une fois que tous les joueurs ont à nouveau 5 ouvriers.

Exemple:

Les lieux Action contiennent les ouvriers suivant :

AEDILIS : 3 , 3 , 2 ; QUAESTOR : 4 , 5 , 4 ;

PROPRAETOR: 2, 1, 5; et LEGATUS: 1.

Le joueur vert choisit le lieu ALDIUS Il n'a pas encore d'ouvriers en main, donc il doit, selon les règles, y prendre les 3 ouvriers. Il prend donc les ouvriers de valeur 3, 3, 2 Quand c'est à lui, seuls QUALSTON ont des ouvriers disponibles. Il choisit QUALSTON

Normalement il devrait prendre tous les ouvriers, mais comme il a déjà 3 ouvriers, il peut en choisir que 2 pour atteindre les 5 requis. Il prend alors les 2 ouvriers de valeur (4). Ainsi il débutera le tour suivant avec les ouvriers suivants : 2, 3, 3, 4, 4.

Si la seconde fois il avait plutôt choisi vavec l'ouvrier de valeur 1, alors son 5° ouvrier aurait été le dernier restant sur le plateau, une fois que tous les autres joueurs aient fait leurs choix.

PHASE DÉTERMINATION D'ORDRE DU TOUR (C)

Faites l'addition des valeurs de vos ouvriers. Cette somme déterminera l'Ordre du Tour pour les prochaines phases d'Action et d'Entretien. Le joueur avec la somme la plus basse sera le premier joueur, celui avec la plus haute prend la dernière place. Les autres joueurs sont donc placés entre eux dans l'ordre croissant. En cas d'égalité entre deux joueurs et plus, l'ordre des marqueurs est inversé (ceux qui étaient devant passent derrière et inversement). Une fois que le nouvel Ordre du Tour est déterminé, un nouveau tour débute.

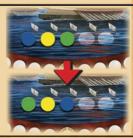
Exemple : Ordre du Tour actuel

Les valeurs des ouvriers donnent :

(2 + 2 + 3 + 5 + 5 = 17; (1 + 3 + 4 + 4 + 5 = 17;(1 + 1 + 2 + 3 + 4 = 11)

Comme le joueur vert a le total le plus faible, il devient le nouveau premier joueur. Jaume et bleu sont à égalité, donc l'ordre du tour entre eux est inversé.

Voici le nouvel Ordre du Tour :



FIN DE PARTIE

La fin de partie s'enclenche:

- 1. Si durant la phase d'Action (A), vous n'êtes plus en mesure de pouvoir rajouter une carte Zone sur un emplacement. Dans ce cas, jouez la phase d'Action normalement, mais certaines actions ou cartes Mécène qui devraient utiliser la carte Zone de cet emplacement vide ne fonctionnent pas (gains et achats de ressources des cartes Zone). De plus, vous devez payer 2 denarius sur les emplacements vides à la fin de votre action (voir page 6, déplacement des cartes Zone). Si vous ne payez pas, vous ne pouvez pas utiliser l'action.
- 2. Si au début de la phase d'Entretien (B), vous n'êtes pas en mesure de rajouter des cartes sur un de ces lieux AEDIECATOR (SENATUS). Dans ce cas, la phase d'Entretien n'a pas lieu. La partie prend fin immédiatement.

A la fin du jeu, dans l'ordre du tour des joueurs, vous avez tous une action supplémentaire. Elle correspond à n'importe laquelle des actions, utilisée à l'aide d'un ouvrier imaginaire (1-5). Il n'est pas nécessaire que l'emplacement de l'action soit vide, mais vous devez respecter les autres règles. Vous devez payer les autres coûts normaux.

Remarque : Vous pouvez compter les cartes d'une pioche à tout moment afin de vous faire une idée du nombre de tours qu'il reste.

DÉCOMPTE

Dès que la partie est terminée, vous devez en premier lieu ajuster l'inflluence gagnée durant la partie.

• Si le marqueur marron d'Influence est plus bas que le marqueur du joueur ayant le plus d'influence, alors ce dernier doit être descendu au niveau du marqueur marron. Il ne peut y avoir qu'un marqueur par case de la piste grise. Si d'autres marqueurs sont entre le marqueur le plus haut et le marqueur marron, ils sont poussés vers le bas. Il n'y a pas de limite au nombre de marqueur placé sur la case 0. Tous les joueurs relégués sur le 0 marquent 1 point.



Dans le 1^e exemple, le marqueur bleu descend^s à hauteur du marqueur marron. Ce mouvement n'influant pas sur les autres marqueurs, ils ne bougent pas. Dans le 2^e exemple, le cube jaume pousse vers le bas les 3 autres marqueurs. ainsi noir finit au 1^e niveau alors que vert et bleu sont relégués sur la case 0.

Puis ajoutez vos points sur la Piste de Score dans cet ordre :



• 1 point par tranche de 5 denarius.

Exemple: 13 denarius = 2 points.

• 1 point par tranche de 3 ressources et surplus. Les ressources sont comptées avec le surplus. Un set incomplet n'apporte pas de points.

Exemple: $3 \triangle + 2 \bigcirc + 3 \bigcirc + 1 \bigcirc + 2 \bigcirc = 3$ points.

- Ajoutez les points de fin de partie de chacune de vos cartes Mécène.
 (une description détailée des cartes Mécène est disponible en Annexe)
- Marquez les points basés sur votre niveau de la piste d'Influence Politique.

Exemple : Le niveau 4 donne 6 points au joueur rouge :

• Marquez les points obtenus dans chaque zone, en fonction de la position de votre marqueur et en suivant ce qu'indique la carte Score de Zone. Si vous n'êtes pas présent dans une zone, vous ne marquez pas de point. Un marqueur sur 0 rapporte 1 point.



Calcul des points en fonction de l'exemple ci-contre :

D'après la carte Score de Zone, dans le 1e exemple, bleu obtient 17 points, vert en gagne 9, et 3 points vont à jaune. Dans le 2e exemple jaune reçoit 6 points, noir en a 3, quant à vert et bleu 1 point chacun.

A la fin, le joueur avec le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'argent gagne ; si l'égalité persiste, c'est celui qui a le plus de ressources. Si rien ne les départage, ils se partagent la gloire.

ACTIONS

QUAESTOR

Vous réclamez de l'argent à la ville de Rome. Prenez autant d'argent que le double de la valeur de votre ouvrier placé ici.

Exemple : Le joueur utilise un ouvrier de valeur 4 . Il prend donc 8 denarius à la Banque.

AEDILIS

Vous obtenez des ressources d'une carte Zone. Pour cette action, vous devez placer un ouvrier d'une valeur égale au chiffre situé au-dessus de la carte Zone choisie du lieu Aedilis. Puis vous pouvez récupérer toutes les ressources de cette carte, que vous indiquez sur votre plateau Joueur. S'il n'y a pas de carte Zone sur cet emplacement, cette action ne peut pas être effectuée.

Important : Quand vous gagnez une ressource, faites attention aux mécanismes de stockage.



Exemple : Le joueur utilise un ouvrier de valeur 3 , se positionnant ainsi sur la 3 e carte. Récompenses : 2 pierres ②, 1 bois ② et 1 fer ②. Le joueur indique les ressources obtenues sur son plateau Joueur. Comme ce joueur a déjà 2 pierres, il augmente le Surplus ③ de 1 pour la 2^e pierre gagnée.



MERCATOR

Avec cette action, vous avez l'opportunité d'échanger des ressources. Le prix des ressources indiqué sur votre plateau Joueur ne s'applique qu'à vous. Vous pouvez :

- Vendre autant de ressources que vous le souhaitez des 6 types de votre plateau, ET/OU
- Acheter un maximum de 4 ressources de la carte Zone correspondante à la valeur de votre ouvrier joué. Les ressouces achetées doivent être présentes sur la carte, mais le nombre d'icône (type) n'a pas d'importance. Les 4 ressources maximum peuvent provenir d'un même type. S'il n'y a pas de carte Zone sur cet emplacement, cette action ne peut pas être effectuée.

Important : Vous ne pouvez pas acheter et vendre au même moment durant votre action.



Exemple : Le joueur utilise un ouvrier de valeur 4, se positionnant ainsi sur la 4e zone. Le joueur décide de vendre 2 fers 2, pour lesquels il gagne 6 denarius. Puis le joueur achète de la carte 1 blé 2 et 2 vins 3. Le joueur pourrait également acheter une 4e ressource mais ne le fait pas. Selon ce qui est indiqué sur son plateau, ceci lui coûte 2+2x1=4 denarius, versés à la Banque.

AEDIFICATOR

Dans ce lieu, vous achetez des bâtiments en payant ce qui est demandé. La valeur de l'ouvrier doit correspondre à l'intervalle indiqué près de la carte. Lors de la pose de l'ouvrier, le coût de construction doit être honoré. Ensuite, prenez la carte et placez-la sur le côté gauche de votre plateau Joueur. Si des points de victoire sont indiqués dessus, marquez-les immédiatement. Cet emplacement est désormais vide et une nouvelle carte sera ajoutée lors de la phase d'Entretien.

Récompense : Chaque bâtiment est présent en deux exemplaires dans la pile. Lorsque vous obtenez le seconde et réalisez une paire, vous gagnez immédiatement la récompense de chacune des deux cartes. Elles sont indiquées dans le coin supérieur droit de chaque carte.

Cela peut-être (, , , , , , , , , , ,), du surplus () ou des points (1)



Exemple : La carte ici peut uniquement être achetée avec un ouvrier de valeur 1). Le joueur place l'un de ses ouvriers et paye le prix de la carte, soit 1 blé 💽, 1 vin 🕙 et 2 denarius . Il prend la carte et la place à gauche de son plateau. Puis les 3 points (3) sont immédiatement notés sur la Piste de Score.



Exemple : Vert obtient sa deuxième carte Colosseum. Du coup, il gagne immédiatement 1 fer @ et 1 point (1).

LEGATUS

Ici, vous pouvez soutenir une guerre en payant avec du surplus. Après avoir placé votre ouvrier près d'une carte, le coût de soutien doit être payé. Ensuite, prenez la carte et placez-là à gauche du plateau Joueur. Si des points de victoire y sont indiqués, marquez-les immédiatement. Cet emplacement est désormais vide et une nouvelle carte sera ajoutée lors de la phase d'Entretien.

Récompense : Chaque fois que vous obtenez une carte d'un même type, vous gagnez immédiatement une récompense. Chaque type de cartes en contient 5, et elles sont toutes illustrées par un icône identique d'arme ou d'armure. Ces équipements participent à la guerre qui oppose Rome à ses ennemis. Ils sont indiqués dans le coin supérieur droit de chaque carte. Plus vous en avez d'un même type, plus vous êtes récompensé:

- la 2e carte donne 3 denarius
- la 3e carte donne 1 suplus 🔊
- la 4e carte donne 2 points (2)
- Lorsque vous obtenez la 5e carte, vous pouvez augmenter votre zone d'Influence d'un niveau sur la zone de votre choix 🛐



Exemple : Cette carte peut être achetée avec n'importe quel ouvrier de valeur 1 à 4 Le joueur joue un ouvrier de valeur 2 , paye 1 vin 🚷 , 2 surplus 🚯 et 2 denarius 🌒 Il prend la carte et la place à gauche de son plateau. Puis le point de victoire (1) est marqué sur la Piste de Score et la zone d'influence

peut être jouée plus tard, lors d'une action (PROPRALION)



Exemple: Noir obtient la 3e carte de type Hannibal. Ceci signifie qu'il reçoit une récompense pour la deuxième fois. Cette fois-ci, pour la cette 3e carte, il gagne 1 Surplus 🔊.

PROPRAETOR

Ici vous pouvez obtenir des ressources d'une carte Zone et de l'influence. En fait vous pouvez :

- obtenir la moitié des ressources d'une carte Zone correspondant à la valeur de l'ouvrier placé. Vous pouvez choisir les 2 ressources du haut ou les 2 du bas de la carte. S'il n'y a pas de carte sur l'emplacement choisi, alors l'action ne peut pas être réalisée. ET
- obtenir 1 ressource de plus de la carte OU obtenir de l'influence dans la zone choisie en utilisant une ou plusieurs carte(s) Bâtiment et/ou Guerre ayant un icône Zone d'Influence dessus. Déplacez le marqueur de la piste grise correspondante d'autant de point que ce qui est indiqué sur les cartes utilisées. Une carte ne peut être utilisée qu'une fois, puis elle est mise à droite du plateau Joueur.

Important : Si vous aviez déjà un marqueur sur la carte utilisée, alors ce marqueur doit être déplacé. Au début de la partie, aucun joueur n'a de marqueur sur le plateau, vous ne commencez pas sur la case 0. C'est important, car en fin de partie, même les marqueurs sur une case 0 sont valorisés. Une carte ne peut être utilisée qu'une fois, puis elle est tournée à 90°.



Exemple : Bleu joue un ouvrier avec une valeur de 2 . Le joueur décide d'utiliser la moitié basse de la carte Zone, gagnant ainsi 1 blé o et 1 bétail . Ces deux ressources étant déjà au niveau 3, il peut décider de prendre au choix, de l'argent ou du surplus à la place. Il décide de prendre du surplus 🔊 pour le blé 🕠 et de l'argent pour le bétail 🙈, ce qui lui donne 2 denarius après son plateau Joueur.

Le joueur possède également 3 cartes qui contiennent 1, 1 et 2 zones d'influence. S'il utilise les 3 cartes, il pourrait dépasser le marqueur jaune. Mais il décide de n'en utiliser que 2. Il met ces deux cartes à droite de son plateau Joueur, puis il place son marqueur sur la 3e case de la piste grise de la zone 2.













Déplacer les cartes Zone

A tout moment, dès qu'un joueur fait une action sur ces lieux AEDIUS, **PROPRAITOR**, la carte Zone utilisée pour cette action doit être déplacée.

- Lors d'une première utilisation, la carte est tout simplement glissée vers le haut.
- La prochaine fois qu'un joueur utilise cette zone, il doit payer 2 denarius à la fin de l'action. En échange, le joueur gagne la carte et la met à gauche de son plateau Joueur. Ensuite, il monte le marqueur marron d'influence 📦 d'une case sur la piste marron près de cette carte. S'il reste encore des cartes dans la pioche, remplacez immédiatement la carte achetée par une nouvelle carte. Si la case de la carte Zone est vide, vous devez quand même payer le prix mais vous n'obtenez pas de carte et le cube marron ne monte pas.

Important: Si la carte Zone est en position haute ou si l'emplacement est vide, et que le joueur ne peut pas payer les 2 denarius à la fin de l'action, alors l'action ne peut pas être effectuée.

1e utilisation

glissée vers le haut



• Le joueur paye 2 denarius à la fin de l'action et prend la carte.

Le marqueur marron monte d'une case sur la piste marron et une nouvelle carte est placée en position initiale.



Récompense : Avec les cartes Zone, vous pouvez collecter des fragments de ressource. Chaque fois que vous êtes capable de récupérer 2 fragments identiques, vous obtenez 1 ressource. La ressource dépend toujours du type de fragment.

- 2 fragments noirs vous donne une ressource noire (Bois lo ou Pierre lo).
- 2 fragments verts vous donne une ressource verte (Bétail 🌚 ou Blé 💽).
- 2 fragments rouges vous donne une ressource rouge (Fer ou Vin).
 - 2 fragments multicolores vous donne une ressource basique de votre choix

Vous pouvez gagner de l'influence politique en organisant des fêtes ou en donnant du soutien public au Colisée. Déplacez-vous sur la piste Colisée d'autant de case que la valeur de votre ouvrier. Vous devez payer une ressource de votre choix 0, du surplus 6 ou des denarius 0, en fonction de chaque icône franchi, y compris la case d'arrivée. Si vous ne pouvez pas payer une étape, vous ne pouvez pas réaliser cette action. Une même case peut accueillir ici plusieurs ouvriers. Si un autre ouvrier est déjà présent sur une case que vous traversez ou sur celle où vous vous arrêtez, alors vous ne payez pas ce qui est demandé. En passant ou en arrivant sur les 3 cases spéciales avec l'icône Honneur , vous gagnez 1 point d'influence politique 1. Vous le notez immédiatement sur votre plateau Joueur. Pour ce bonus, la présence d'autres ouvriers sur une case possédant cet icône ne gêne en rien l'obtention de l'Honneur. Si vous aviez déjà les 10 maximum, vous gagnez à la place 2 points de victoire par point d'influence politique.

Règle obligatoire: Si au cours de l'action vous libérez un emplacement carte active de votre plateau Joueur (en se déplaçant sur les 5 premières cases de la piste Influence Politique) et que vous aviez déjà un mécène passif, alors vous devez déplacer ce mécène sur un espace vide actif. Si vous n'avez qu'un seul mécène passif, alors vous devez déplacer ce mécène. Dès maintenant, cette carte est considérée comme active.

+ 1 influence politique |

Exemple: vert utilise un ouvrier de valeur 3 . Il avance de 3 cases sur le Colisée. La 3e case est déjà occupée, il ne doit donc payer qu'un surplus a et 1 ressource verte . Le joueur baisse ses marqueurs des pistes blé O et surplus de 1. Comme il a franchi la case spéciale, il monte de 1 sur la piste influence politique.

Ceci libère un emplacement pour carte Mécène actif, donc il y met l'un de ses mécènes passifs.



Ici, vous pouvez obtenir des mécènes. L'action se déroule comme à (ALDIFICATOR) et (FIRSATUS) Durant la partie, vous pouvez à tout moment acheter des cartes Mécène, mais selon l'état de votre influence politique, deux cas de figure peuvent se présenter :

- 1. Vous n'avez plus de place sur votre plateau Joueur. Vous devez alors placer la carte Mécène achetée sur le côté gauche du plateau, devenant ainsi passive. Si vous avez une case débloquée, mais que l'emplacement est déjà occupé par une autre carte Mécène, alors vous pouvez (uniquement dans ce cas) remplacer le mécène actif par le nouveau. La carte remplacée est remise à gauche du plateau Joueur devenant passive.
- 2. Vous avez un emplacement vide pour une carte active. Alors vous devez mettre la carte achetée sur le premier emplacement libre.

Important: Si vous avez un mécène actif, chaque fois que vous réalisez l'action de votre carte, vous recevez un bonus. Les modificateurs d'action sont additionnels. A la fin de votre partie, les denarius, les ressources, les cartes et l'influence comptent comme points pour toutes les cartes Mécène. Chaque élément peut donc être comptabilisé plusieurs fois pour les diverses cartes.



Exemple : Cette carte peut être achetée avec un ouvrier de valeur 1 ou 2 . Noir joue un ouvrier de valeur 1), paye 12 denarius et 1 pierre et 1 pierre et prend la carte. Son seul emplacement pour carte active est déjà pris. Il décide de remplacer la carte active par sa nouvelle acquisition. Il place l'ancienne carte à gauche de son plateau.

Ainsi la nouvelle carte devient active. Sa capacité diminue le coût des cartes Mécène de 2 denarius lorsque l'action sur ce lieu SENATUS est réalisée.



Action spéciale : Formation d'ouvriers

Avec cette action spéciale, vous pouvez envoyer vos ouvriers sur votre propre plateau Joueur. Un ouvrier nouvellement formé ne pourra agir que lors d'une action suivante. Bien qu'il est vrai que vous allez perdre du temps avec cette formation, elle va en retour influencer la valeur de cet ouvrier lorsque vous l'enverrez ensuite sur un lieu du plateau de jeu (±1, ±2, ±3, ±4, mais jamais plus de 5 ou moins de 1. Il pourra aussi conserver sa valeur). Pour de plus forts emplacements, vous devez payer un coût lorsque vous y envoyez votre ouvrier. Le plateau Joueur a seulement 4 emplacements pour la formation. Il n'y a de la place que pour un ouvrier par case. Les ouvriers formés inutilisés resteront avec vous jusqu'au prochain tour avec leur valeur par défaut (vous obtenez 1 point et l'ouvrier retourne avec le reste des ouvriers inutilisés).



Exemple: bleu envoie son dernier ouvrier 1. disponible en formation. Il choisit la case ± 2 , il paye 1 denarius \bigcirc à la Banque. Il doit attendre une prochaine action pour pouvoir l'utiliser. A ce moment là, la valeur de son ouvrier formé pourra être 1, 2 ou

VARIANTE 2 JOUEURS

Lors d'une partie à 2 joueurs, Chaque joueur va gérer en plus un joueur neutre. Donnez à chaque joueur un plateau Joueur supplémentaire et un set d'ouvriers (1,2,3,4,5). Ces plateaux Joueur sont uniquement utilisés pour stocker le set d'ouvriers. Les autres composants ne sont pas requis. Les règles sont les mêmes exceptées les règles suivantes :

PHASE ACTION (A)

Chaque fois que vous terminez une action, vous devez envoyer un ouvrier neutre de sa réserve. Cet ouvrier ne réalise aucune action. Vous pouvez seulement le placer sur les cases restrictives (cases pour 3, 4 et 5 joueurs).

Les actions suivantes contiennent les emplacements où vous pouvez envoyer les ouvriers neutres :

AEDILIS MERCATOR PROPRAETOR

Remarque: Vous devez toujours placer un ouvrier neutre, indépendamment de ce qui se passe avec vos propres ouvriers.

PHASE ENTRETIEN (B)

Durant cette phase, vous devez récupérer de nouveaux ouvriers pour votre joueur neutre. Quelque soit la force des ouvriers, l'Ordre du Tour débute toujours par les vrais joueurs, suivi de celui du joueur neutre. Donc l'ordre de collecte des ouvriers est : 2e joueur, 1er joueur, 2e joueur neutre, 1er joueur neutre.

Si plusieurs récupérations sont nécessaires, l'ordre reste le même. A la fin de la phase d'Entretien, tous les joueurs, réels et neutres, doivent avoir 5 ouvriers.

PHASE DÉTERMINATION D'ORDRE DU TOUR (C)

La mise en place de l'ordre du tour reste inchangée tel que décrit précédemment. Le calcul de la force des ouvriers des joueurs neutres n'est pas pris en compte, uniquement celui de vos propres ouvriers. Donc vous n'allouez qu'une première et seconde place.

Toutes les autres règles restent identiques aux règles normales.

MODE AVANCÉ

La mécanique de jeu est la même qu'avec les règles de base, mais le mode avancé amène plus de diversités. Nous vous recommandons de faire 1 ou 2 partie(s) avec les règles de base avant de jouer avec ces règles avancées. Il y a plus de possibilités dans ce mode, mais une partie peut tout de même être plus rapide grâce aux actions supplémentaires.

La mise en place du jeu est la même exceptée que la carte au sommet des piles AEDIFICATOR doit être tournée face visible.







Remarque : dans ce mode, vous devez payer 3 denarius pour les cartes Zone. Pour celles-ci et les actions du mode avancé, des icônes additionnels sont situés sous chacune d'entre elles.

Dans le mode avancé, vous avez la possibilité d'utiliser une ou plusieurs cartes située(s) à gauche de votre plateau avant OU après avoir terminé avec votre action de base. Pour chaque action, les cartes utilisées donnent une sorte de bonus. Ces bonus sont illustrés sous le nom de l'action principale.

Règles

- Toutes les cartes ont un icône dans le coin supérieur gauche (une amphore , des épées X, ou un lion). Quand vous effectuez une action, vous pouvez utiliser une à plusieurs cartes mais uniquement du même type.
- Après l'action, les cartes utilisées doivent être placées à droite du plateau Joueur pour montrer qu'elles ont servi. Vous ne perdez jamais les cartes utilisées.
- Déplacement d'une carte Zone : Les actions additionnelles complètent uniquement les actions basiques, elles ne font pas bouger les cartes Zone. Si l'action principale doit faire se déplacer une carte, faites-le, mais pas via l'action supplémentaire. Si une carte Zone doit être achetée, et qu'elle était déjà en position haute lors de la pose de l'ouvrier, alors ne faite l'action additionnelle qu'après.
- Vous pouvez utiliser des cartes avant ou après l'action de base, vous permettant dans certains cas (AEDIFICATOR), (SENARUS) d'utiliser une carte que vous venez juste d'acquérir.

ACTIONS BONUS

QUAESTOR + 100/\$

Chaque carte utilisée vous donne +2 denarius



Chaque carte utilisée vous offre +1 ressource . Les ressources choisies doivent être sur la carte. S'il n'y a pas de carte Zone sur l'emplacement choisi, alors l'action ne peut pas être réalisée.

Remarque : Si vous avez acheté la carte Zone, vous devez l'avoir fait après votre action bonus. Cela signifie que vous obtenez les ressources bonus de la même carte utilisée lors de votre action principale.

MERCATOR



Chaque carte utilisée vous donne +1 surplus (3)



PROPRAFTOR lci vous devez utiliser des sets de 3 cartes (toujours avec le même symbole). Par set, vous pouvez monter d'une case sur la piste Influence correspondante (indiquée par la valeur de l'ouvrier). Si vous utilisez également une carte avec l'action de base, et que le symbole est identique, il est ajouté aux autres. L'action Bonus peut être utilisée même si vous n'avez pas utilisé la part de la zone d'Influence de l'action principale (même avec un emplacement vide).

Remarque : Attention, ne pivotez pas les cartes inutilisées qui contiennent un symbole zone d'Influence, lorsque vous les utilisez avec une action Bonus.





Chaque carte utilisée vous permet d'avancer d'une case de plus au Colisée.



Les actions de ces lieux fonctionnent de la même manière.

Vous pouvez acheter la carte face visible de la pile.



Chaque carte utilisée diminue le prix de cette carte (peut même la rendre gratuite) de :

- 1 ressource pour l'action AEDIFICATOR
- 1 surplus (a) pour l'action (TEGATUS)
- 2 denarius pour l'action sux lus

Après votre achat, une nouvelle carte est retournée face visible.

Remarque : Durant la phase d'Entretien, piochez d'abord les cartes de la pile pour remplir les emplacements, et ensuite mettez une carte face visible au sommet.

Remarque : En mode avancé, il peut arriver qu'en libérant un emplacement d'un mécène actif, qu'un mécène du plateau droit du joueur (utilisé) prenne cette place. Si vous remplacez une carte active par une carte que vous venez d'acheter, alors elle ira sur le côté gauche. Dans ce cas précis, vous pouvez utiliser cette carte Mécène deux fois ou plus pour des actions supplémentaires.

Crédits

Un grand merci à tous ceux qui m'ont soutenu, encouragé, testé et ont contribué au développement de ce jeu.

Merci à ma famille pour les premiers tests. Remerciement spécial à Csaba Hegedűs, sans qui le jeu n'aurait pu être réalisé; et sa famille, Mónika Hegedűsné Richter, Anett Hegedűs, Erik Hegedűs. Merci aux membres du Társasjátékos Klub et aux membres de JEM magazine, qui ont testés et aidés au développement du jeu. Remerciement spécial à Domi Krantz pour la traduction anglaise, à André Heines pour la traduction allemande, à Julien Duprié pour la traduction française, Réka Wenzel et Csaba Kiss pour leur relecture et à Mónika Loránt pour sa contribution à la création du prototype.

Remerciements spéciaux pour leurs tests et conseils à : Norbert Kiss, László Rigler, Dániel Tóth-Szegő, Viktória Ágnes Takács, Balázs Hámori, Benedek Farkas, Anton Bendarjevskiy, Dániel Lányi, Péter Somogyi, Attila Varga, Krisztián Kanyó, Gábor Balázsovics, Gábor Bálint, Gábor Farkas, Flávia Kenderesi, Balázs Molnár, Richard Láng, Gábor Valló, Ai Lake, Matthieu Chevanne, Nikolas Co, Kim Lockwood, Kat Demeanour, les enthousiastes membres du Nagytarcsa Boardgame Club et à ceux que j'ai oublié de lister ici.

- A la mémoire de mon grand-père István Tóth (1931-2016). Merci pour tout! -



Concepteur: Attila Szőgyi. Graphiques: Attila Szőgyi, Gyula Pozsgay.
règles anglaises: Domi Krantz. règles allemandes: André Heines. règles françaises: Julien Duprié et Jean-Michel Auzias.
Publié et distribué par A-games • © 2015 A-games • Tous droits réservés • www.a-games.hu
Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Fabriqué en Hongrie



ANNEXE - CARTES MÉCÈNE

MODIFICATEURS D'ACTION

Rappel:

- Vous ne pouvez avoir qu'un maximum de 5 cartes Mécène actives (et si votre influence politique a atteint la 5e case de la piste).
- Si une carte Mécène est active, elle modifie toujours l'action concernée lorsqu'elle est effectuée.
- Pour une même action, plusieurs modificateurs peuvent être activés en même temps, y compris ceux des cartes Mécène.
- Les bonus peuvent être réalisés avant ou après l'action basique et ne sont pas obligatoires.



Vous gagnez 1 point quand vous réalisez l'action (QUALESTOR).





Vous gagnez 2 denarius quand vous réalisez l'action indiquée.





Vous gagnez 1 surplus quand vous réalisez l'action indiquée.







Vous gagnez 1 ressource en plus de la carte Zone liée à l'ouvrier quand vous réalisez l'action indiquée. S'il n'y a pas de carte Zone lors de l'action, le bonus ne s'applique pas.







Vous n'avez pas à payer lors de l'achat de la carte Zone quand vous réalisez l'action indiquée.







Après l'action indiquée, vous pouvez en plus effectuer une action Formation. Les règles de cette action restent en rigueur.







Aussi longtemps que cette carte est active, les cartes liées avec les actions indiquées coutent moins cher :

- AEDIFICATOR : 1 ressource au choix
- TEGATUS : 1 surplus 🔊
- : 2 denarius



Vous pouvez utiliser du surplus à la place de n'importe quelle ressource basique lors de l'achat de carte Bâtiment. Fonctionne aussi avec les actions bonus en mode avancé.



Vous pouvez utiliser n'importe quelle ressource basique au lieu du surplus lors de l'achat de carte Guerre. Fonctionne aussi avec les actions bonus en mode avancé.







Sur le lieu de l'action indiquée vous pouvez monter d'un niveau en zone d'Influence sur la carte Zone utilisée en payant les différentes ressources/surplus/denarius indiqués dessus. Puis déplacez votre marqueur (même s'il n'est pas encore sur le plateau).







Vous n'avez pas à payer d'argent/ressource/surplus pour un déplacement durant l'action (ROMA





Vous avancez gratuitement d'une case au Colisée (action du lieu (ROMA) quand vous réalisez l'action indiquée.







Quand vous réalisez l'action indiquée, vous pouvez monter d'un niveau le cube marron sur la piste marron près de la carte Zone liée à la valeur de votre ouvrier.

POINTS DE FIN DE PARTIE

Rappel:

- Toutes les cartes Mécène rapportent des points en fin de partie, qu'elles soient actives ou passives.
- Un type de gain de points de fin de partie peut être cumulé via plusieurs cartes. Toutes les cartes sont comptabilisées séparément.
- Conservez tout ce qui vous a rapporté des points. Toutes les ressources, cartes et influence peuvent encore rapporter des points en fin de partie.



Vous gagnez 1 point par niveau sur la piste Influence Politique.



A la fin de la partie, vous pouvez augmenter votre Influence Politique d'un niveau.



Vous gagnez 1 point pour chaque Mécène actif en fin de partie.



Vous pouvez utiliser 2 fois le bonus de fin de partie d'un autre Mécène.



Selon le nombre de joueurs, vous gagnez 2/3 points pour chaque zone où vous finissez premier sur la piste d'Influence.



Vous pouvez augmenter d'un niveau l'une de vos zones d'Influence. Montez votre marqueur d'une case sur la piste souhaitée. Vous réalisez ceci après la mise en place de la zone d'Influence, quand votre marqueur peut dépasser le cube marron. Vous ne pouvez pas dépasser les autres marqueurs (excepté avec certains bonus).



Choisissez une zone et gagnez autant de point que votre niveau sur la piste d'Influence.



Vous gagnez 1 point par zone où vous êtes présent (quelque soit votre niveau. 0 compte aussi).





Vous gagnez 1 point pour chacune de vos cartes Bâtiment et Guerre ayant des icônes Points et Influence.



En fin de partie, vous gagnez 2 points par set de 3 icônes différents.







En fin de partie, vous gagnez 2 points par paire d'icônes amphore / épées / lion.



En fin de partie, vous gagnez des points par ressource basique en plus des points normaux. 2 ressources basiques valent 1 point (arrondi à l'inférieur).











En fin de partie, vous gagnez 1 point par ressource indiquée..











En fin de partie, vous gagnez 1 point par type de carte indiqué.

EXTENSION 1

Un jeu d'Attila Szőgyi pour 2 à 5 joueurs âgés de 12 et plus

AVE ROMA











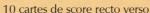












En utilisant ces cartes de score, vous entrez, à chaque tour, dans une mini course avec les autres joueurs. Mélangez les cartes au début du jeu (comme elles sont recto verso, ne les regardez pas en mélangeant) et posez les cartes de droite à gauche en les recouvrant de moitié comme indiqué sur l'image. C'est toujours la carte la plus à gauche qui sera utilisée pour décompter le tour actuel, tandis que celle à sa droite sera utilisée lors du prochain tour.

Le jeu se déroule normalement, mais à la fin de chaque phase Action, vous gagnez aussi des points en accomplissant les conditions indiquées sur la carte du tour en cours. Une fois que le décompte est terminé, remettez la carte dans boîte de jeu. La prochaine fois, vous utiliserez la nouvelle carte Score. Dans le cas où vous avez épuisé les cartes Score, continuez à jouer avec les règles habituelles.



Exemple: la carte de score en cours indique que les joueurs avec le plus de gagnent. Bleu et Vert ont 3 Fer et sont ex æquo pour la première place. Les deux joueurs obtiennent 3 points 3. Jaume obtient la seconde place avec 1 Fer. Il gagne donc 1 point 1.

Cartes de score

Toutes les cartes contiennent une condition qui devra être comparée entre tous les joueurs à la fin de chaque phase Action. Il n'est pas nécessaire de finir au sommet, les positions inférieures donneront aussi une récompense certes plus faible. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent les points attribués pour cette place.

Liste des bonus :













Le joueur avec le plus de ressources du type indiqué / surplus / denarius gagne.



Le joueur avec le plus de carte du type indiqué gagne.



Le joueur avec la plus haute zone d'influence dans la zone indiquée gagne.



Le joueur avec la plus haute influence politique gagne.



Le joueur avec le plus d'Or / cartes Consul, gagne.

N'utilisez cette carte que si vous jouez avec
l'extension Consul.

Un jeu d'Attila Szőgyi pour 2 à 5 joueurs âgés de 12 et plus



10 cartes de capacité unique recto verso

Les cartes de capacité unique donnent une capacité spéciale à chaque joueur qu'il conservera tout au long de la partie. Avant le début du jeu, mélangez toutes les cartes et distribuez-en deux à chaque joueur. Chaque joueur en conservera une et remettra l'autre dans la boîte de jeu. Choisissez un côté de la carte et posez-la devant vous, à côté de votre plateau Joueur. Continuez la mise en place du jeu comme décrit dans la règle.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue avec les règles standards, excepté que chaque joueur a désormais une capacité unique. Quand l'événement décrit sur la carte de capacité est réalisé, le bonus de la capacité s'applique.

Capacités uniques





Chaque fois que vous montez en influence politique / zone d'influence, vous obtenez 1 point de victoire.









Vous pouvez vendre la ressource indiquée 2 denarius de plus que le prix. Vous recevez aussi 2 denarius en plus si vous choisissez de prendre de l'argent au lieu de la ressource.







Pour l'action indiquée vous pouvez utiliser vos ouvriers comme s'ils étaient de force +/-1.



Vous pouvez commercer aussi avec le surplus. Vous pouvez vendre le surplus pour 2 denarius. Vous recevez également 2 denarius pour chaque surplus obtenu lorsque votre stock de ressources est rempli.



Vous recevez 2 surplus au lieu de 1 pour des ressources ayant une valeur de 3.



Lors de l'action (MENCAPOR), avant ou après votre transaction, vous pouvez faire un échange gratuit entre deux de vos ressources basiques de même valeur. Augmentez d'autant une ressource que vous diminuez l'autre.



Sur l'action (ONLAISTOR) vous recevez 3 denarius supplémentaires.



Chaque fois vous prenez de l'argent et non du surplus en cas d'excédent sur du stock, vous obtenez 1 denarius



Chaque fois vous réalisez l'action PROPRATION, vous pouvez monter d'un niveau n'importe lequel des marqueurs d'influence marron.



Vous avez un sixième emplacement Mécène actif. Placez cette carte au-dessus du Mécène activé. Cet emplacement est disponible dès le début de la partie et sera rempli avant les autres.



Avant ou après le déplacement lors de l'action ROMA vous pouvez avancer d'une case supplémentaire gratuitement.



Chaque fois vous utilisez l'action (RONA vous pouvez reculer d'une case sur la piste d'influence politique pour monter d'un niveau sur n'importe quelle piste de zone d'influence.

Un jeu d'Attila Szőgyi pour 2 à 5 joueurs âgés de 12 et plus

AVE ROMA



10 tuiles Bonus de zone recto verso



Si vous décidez d'utiliser ce module lors de votre partie, le décompte des zones change et vous pouvez également obtenir différentes récompenses.

Mise en place

Piochez au hasard 5 tuiles Bonus et placez-les du côté de votre choix, près des pistes grises de chaque zone.

Déroulement du jeu

Les tuiles Bonus vous donnent 3 types de Récompense :

• Points de victoire : Recevez immédiatement des PV en atteignant ou en dépassant un certain niveau.



• **Récompenses immédiate :** Ces récompenses sont obtenues lorsque vous atteignez ou dépassez un certain niveau (indiqué par un icône Eclair).



1 / 2 influence politique



1 / 2 zone d'influence



1 carte de votre choix du type indiqué. Vous pouvez uniquement prendre une carte d'un lieu Action. S'il n'y a plus de carte disponible, vous perdez cette récompense.

• Ressource permanente : A certains niveaux, où un type de ressource est indiqué (ressource basique/surplus/denarius), les joueurs les obtiennent de manière permanente au début de chaque phase Action.



5 denarius

2 denarius

Exemple:

Jaume gagne 2 denarius

Vert 2 denarius

Lis les obtiennent au début de la phase Action.

Une étape supplémentaire vient compléter la phase Action. Au début de la phase, tous les joueurs qui ont atteint un certain niveau au tour précédent obtiennent le revenu basé sur la zone d'influence du dit niveau. Prenez les ressources indiquées. Ensuite enchaînez avec la pose des ouvriers selon l'ordre du tour.

Marqueurs d'influence marron (fin de partie): Les joueurs d'une zone en particulier gagnent à nouveau des points en fin de partie en fonction de leur position, en plus des points obtenus via les niveaux. Contrairement à la règle du jeu de base, le cube marron ne baisse plus la position des joueurs au-dessus de son niveau mais donne à la place, des points supplémentaires. Le joueur positionné le plus haut gagne autant de points que le niveau du cube marron (7 maximum). Les autres joueurs gagnent la moitié des points remportés par le joueur précédent, arrondie à l'inférieur. Exemple, si le marqueur marron est au niveau 7, alors le joueur le mieux positionné gagne 7 points, le deuxième 3 points et le troisième 1. A ces points s'ajoutent les autres récompenses obtenues.

EXTENSION 4

Un jeu d'Attila Szőgyi pour 2 à 5 joueurs âgés de 12 et plus

AVE ROMA





1 plateau recto-verso Consul



22 jetons Or, de valeurs 1 ou 3

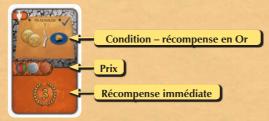


30 cartes Consul

L'extension Consul ajoute une nouvelle action au jeu. Elle introduit également un nouveau type de carte et une nouvelle ressource, l'Or.

Ce nouveau lieu Action fonctionne de la même manière que ADJICATOR, CERATUS et SENATUS. Vous pouvez y acquérir une nouvelle carte en jouant l'ouvrier de la valeur correspondante et en payant les ressources indiquées sur celle-ci.

Cartes Consul



Chaque carte Consul indique une récompense immédiate (points, ressources, surplus ou influence politique) ou une zone d'Influence utilisable puis une condition qui fournit de l'Or quand elle est remplie. A tout moment durant la partie, lorsque vous remplissez la condition indiquée sur la carte, vous obtenez le montant d'Or indiqué, puis vous retournez la carte face cachée. Dans une partie normale, vous n'obtiendrez pas à nouveau d'or même si la condition est encore remplie. Il n'y a pas de limite au nombre de conditions que vous pouvez remplir en même temps. Il peut souvent arriver que vous gagniez la récompense de plusieurs cartes en une fois.

Remarque: Si la carte indique une zone d'Influence et que vous ne l'avez pas encore utilisée, vous pouvez choisir de retourner la carte face cachée pour obtenir l'Or ou la conserver face visible pour son effet sur la zone d'Influence. Vous pouvez le faire à tout moment (si la condition est remplie) pour obtenir l'Or mais une fois retournée face cachée, elle ne peut plus être utilisée pour la zone d'Influence.



Exemple: Vert achète la carte située à gauche. Il augmente immédiatement son influence politique de 1. La condition de cette carte précise que si le joueur est capable de remplir complètement les stocks de ressources noires (3 Bois et 3 Pierres), il obtient 1 Or . Lorsque ça arrive, il prend 1 Or de la réserve générale puis retourne sa carte face cachée.

Remarque : Le Consul est un lieu Action comme tous les autres du plateau de jeu. La récupération des ouvriers se déroule de la même manière.

Conditions









Remplir complètement votre stock du type de ressource indiqué.











Remplir complètement votre stock du type de ressource indiqué et avoir au moins10 denarius.



Avoir au moins 20 / 30 denarius.



Avoir au moins 3 / 5 en influence politique.





Avoir au moins 1 / 3 mécène actif.



Avoir au moins 6 Or.



Avoir au moins autant de cartes du type indiqué.



Obtenez au moins 3 influences de zones sur la zone indiquée / 1 au moins sur les 3 zones.

Or



L'Or est une nouvelle ressource. Vous ne pouvez pas l'échanger, mais vous pouvez l'utiliser durant toute action à la place de n'importe quelle ressource y compris du surplus. 1 Or remplace 1 ressource ou 1 surplus. L'Or restant en fin de partie rapporte des points (lors du décompte des ressources).









1+ (1) 3+ (4) 5+ (9) 7+ (15) 1+ /3+ /5+ /7+ rapporte respectivement 1 / 4 / 9 / 15 points à la fin du ieu.



Exemple: Bleu n'est pas capable de payer le Vin de cette carte. Il décide alors d'utiliser 1 Or. Il paye 1 Blé 🕡, 2 denarius 👊 et 1 Or 🕟 puis prend la carte.

A la fin de la partie, il a 3 Or. Il obtient donc 4 points (4).

Mode Avancé

En mode avancé, l'action Consul fonctionne différemment. En effet, après avoir retournée une carte face cachée, vous pouvez la remettre face visible en jouant en même temps deux cartes ayant le même icône (vous êtes toujours limité à un type d'icône par action). De cette manière, vous pouvez recevoir une seconde fois la récompense dès que la condition est remplie. Puis retournez la carte face cachée.



Exemple : Vert utilise 2 cartes situées à gauche de son plateau Joueur. Il prend l'une de ses cartes Consul faces cachées et la remet face visible. Il peut à nouveau remplir la condition.

Ses stocks de Bois et Pierre sont déjà pleins, il prend donc immédiatement 1 Or adde la réserve générale. Puis il retourne la carte face cachée.

EXTENSION 5

Un jeu d'Attila Szőgyi pour 2 à 5 joueurs âgés de 12 et plus

AVE ROMA











1 plateau lieu Action

5 cubes en bois dans les couleurs des joueurs

L'extension Imperator fournit un nouveau lieu Action au jeu. Votre but est de capturer une des 5 régions, gagnant ainsi une récompense à la fin du tour.

Mise en place

Placez le plateau lieu Action à un endroit facilement accessible en suivant normalement la phase de mise en place. Mélangez les 20 tuiles Récompense et formez une pile face cachée. Ensuite, révélez et placez une tuile par région, en respectant ce qui est indiqué sur le plateau en fonction du nombre de joueurs. Chaque joueur prend le jeton de sa propre couleur et place le cube sur le 0 de la piste d'Action.

Déroulement de l'Action

Les joueurs ne peuvent avoir au maximum qu'un seul ouvrier sur l'Action Imperator. Quand un joueur choisit cette action, il choisit une région et y place le jeton de sa couleur, avec l'ouvrier choisi. Le jeton indiquera à quel joueur appartient l'ouvrier.

Un joueur peut placer un ouvrier sur n'importe quelle région, tant que l'une des conditions ci-dessous est satisfaite :

- 1. Aucun autre joueur n'occupe cette région. N'importe quelle valeur d'ouvrier peut être placée sur une région vide.
- 2. La région est déjà occupée par un autre joueur. Dans ce cas, le joueur actif doit placer un ouvrier de force égale ou supérieure. Un ouvrier est considéré comme plus fort, si sa valeur est la plus proche de la valeur marquée sur la tuile correspondante. Sur les tuiles marquées d'une valeur 1 à gauche, les ouvriers de valeur 1 sont les plus forts (donc l'ordre, en commençant par le plus fort, est : 1,2,3,4,5). Sur les tuiles marquées d'une valeur de 5 à droite, les ouvriers de valeur 5 sont les plus forts. Si un ouvrier plus fort a été placé par le joueur actif, alors l'autre joueur doit déplacer son ouvrier vers une région voisine. Les flèches montrent les directions de mouvement possibles.

Les deux mêmes règles s'appliquent aussi à la région voisine (vide ou occupée). Si l'ouvrier banni ne peut se déplacer vers aucune région selon les règles, alors ce joueur récupère cet ouvrier qui pourra être de nouveau utilisé au prochain tour pour un Imperator ou toute autre Action. En compensation, le joueur qui a été délogé de force de sa région d'origine ou du plateau déplace son cube d'un espace sur la piste Action au bas du plateau Imperator, celle-ci donnera des points à la fin du jeu.

Note: Imperator est une Action comme toutes les autres Action du plateau de jeu. La récupération des ouvriers depuis cet espace se fera à la fin du tour en suivant les règles normales.

Si les ouvriers ont la même valeur

Si l'ouvrier nouvellement placé ou banni a la même valeur que celui déjà présent dans une région, le joueur avec la plus grande quantité de zone d'influence inutilisée sur ses cartes est considéré comme le plus fort. Si l'égalité persiste, le joueur avec la plus forte influence politique l'emporte. Si les 3 facteurs (valeur d'ouvrier, zone d'influence, influence politique) sont égaux lors du déplacement vers une nouvelle région, alors l'autre joueur est enlevé de la région comme si son ouvrier était plus faible.

Important: On ne permet pas aux joueurs de placer de nouveaux ouvriers si la valeur de l'ouvrier, de zone d'influence et de l'influence politique sont égales à l'occupant original. Pour le nouveau placement d'un ouvrier de valeur égale, la supériorité en zone d'influence ou en l'influence politique sont nécessaires.

Réaction en chaîne

Cela peut arriver, que le joueur actif commence une réaction en chaîne. Le joueur qui a été retiré d'une région se déplace vers une nouvelle région, où il repousse à son tour un autre joueur, et ainsi de suite. Les 2 règles de base doivent être observées dans tous les cas. Le résultat final de la réaction en chaîne verra un joueur qui sera retiré du plateau Action (et par conséquent son ouvrier sera récupéré et le marqueur avancera sur la piste d'action), ou bien que tous les joueurs puissent occuper une région.



Exemple : Le joueur jaume attaque la région occupée par le joueur vert. Il y a un 5 inscrit sur la tuile de récompense donc un ouvrier de valeur 4 est plus fort qu'un 3 . Le joueur jaume peut occuper la région alors que le vert doit se retirer. Vert attaque le joueur bleu. Les valeurs de leurs ouvriers sont identiques, le joueur vert gagne car il a plus de zones d'influences inutilisées sur ses cartes. Le joueur bleu récupère son ouvrier parce qu'il ne peut attaquer aucunes régions adjacentes.

Les joueurs vert et bleu ont dû se retirer de leurs régions précédentes, ils déplacent donc leurs cubes d'un espace sur la piste Action au bas du plateau Imperator.

Récompenses

Aussitôt que la phase Action est finie, selon les règles standard lorsque tous les joueurs n'ont plus d'ouvriers ou ont passé, alors les joueurs gagnent les Tuiles Récompense correspondantes aux régions qu'ils ont gagnées. La récompense peut être instantanée (icône de foudre) ou **utilisable plus tard dans le jeu.** Les tuiles de récompense Utilisées sont rassemblées dans une pile de défausse. Si les Tuiles Récompense viennent à manquer, alors la pile de défausse est mélangée et une nouvelle pile de pioche est formée.

Récompense instantanée 🗲



Vous obtenez des points selon votre stock actuel.



Augmentez votre influence politique de 1.

Récompense utilisable une fois



Quand vous utilisez cette tuile, vous obtenez les denarius / ressources basiques / surplus, indiqués sur cette tuile.



Pendant l'action **PROFRACIOR** vous pouvez obtenir une zone d'influence de manière habituelle. Vous pouvez utiliser cette tuile pour 1 influence ou vous pouvez la combiner avec des cartes.

+1-4

Quand vous utilisez cette tuile, l'ouvrier que vous posez sera de n'importe quelle valeur (1 à 5).

leu Avancé

Comme une action supplémentaire, en utilisant des cartes avec 3 icônes identiques, un joueur peut immédiatement gagner la récompense fournie par une région voisine à celle déjà occupée par le joueur actif. La Tuile Récompense utilisée reste en place. La Tuile Récompense est également utilisable, si la région est déjà occupée par un autre joueur.



Exemple : Le joueur bleu occupe la zone sur le côté gauche. Il utilise 3 cartes depuis le côté gauche de son plateau joueur ()) il décide alors d'utiliser la Tuile Récompense adjacente à sa droite. Il a 3 pierres, il obtient donc 3 points (3).