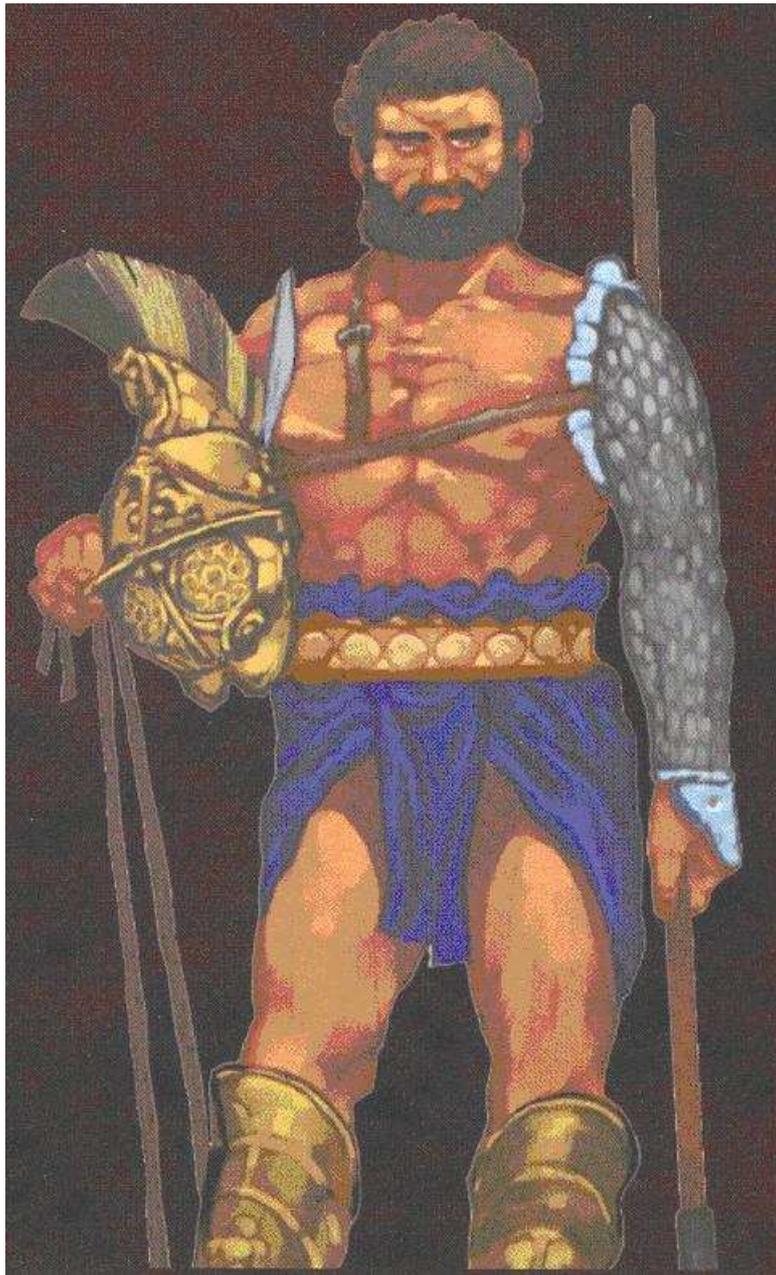


Seven Hills (Sept collines) – Règles

Seven Hills



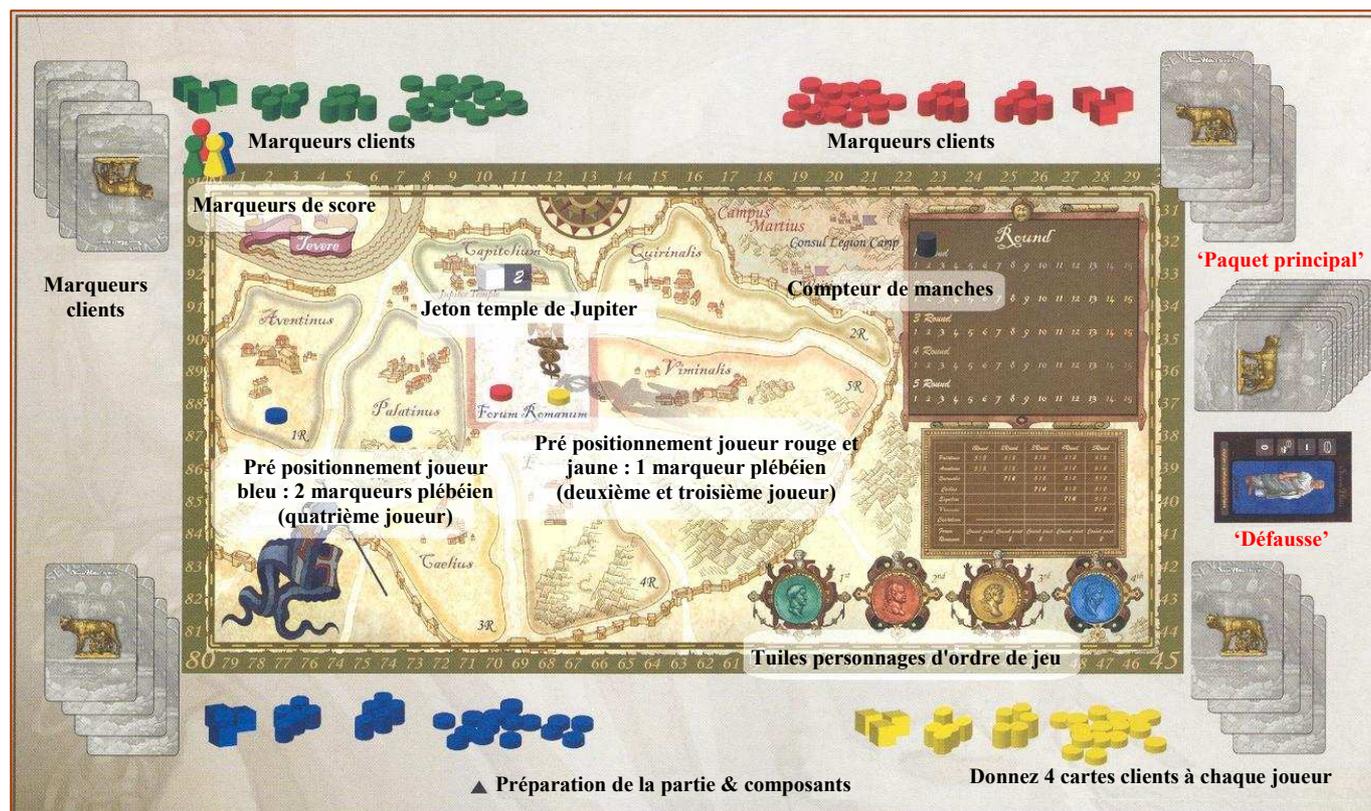
Seven Hills (Sept collines) – Règles

I. Prologue

Dans ce jeu, vous devenez un noble de la Rome antique avec un cachet considérable. Vous avez le devoir sacré d'aider la prospérité de Mère Rome en tant que noble romain qui apprécie la valeur de la vie publique. De tous temps, la population a été le facteur clé de la puissance pour lequel Rome avait particulièrement soif parce qu'il n'y avait pas besoin d'engager des mercenaires de l'extérieur. Ainsi, votre premier souci comme chef romain est d'installer de l'extérieur autant de nouveaux citoyens romains que possible sur les collines de Rome. Pendant que vos clients vous donnent de l'aide pour le placement à Rome et doivent se réunir, ils vont être de fermes défenseurs de votre famille et entrer en guerre à vos côtés pour la gloire de Rome. Ils peuvent même vous élire consul avec un prestige accru. Mais même dans cet âge d'honneur, vous devez être fidèle aux principes. C'est que vous ne devriez jamais regarder vers le bas sur ceux ayant moins de privilèges comme les esclaves. Bien qu'ils n'aient aucune influence, personne ne peut connaître le moment où leur mécontentement refoulé éclatera au grand jour. Si vous ne pouvez pas les contrôler, ils seront exposés à la conspiration de votre rival et vous ferez finalement face à la menace d'une sérieuse révolte.

II Composants

- 1 plateau de jeu
- 84 cartes clients (12 cartes x 7 couleurs)
 - Les cartes d'une couleur se composent de 1 noble, 2 chevaliers, 2 centurions, 5 plébéiens, 2 Esclaves-Gladiateurs (les esclaves et les gladiateurs sont de même rang)
- 4 tuiles personnages avec les portraits de héros romains
- 120 marqueurs clients (30 marqueurs x 4 couleurs)
 - Les marqueurs d'une couleur se composent de 3 cubes (nobles), 5 cylindres hexagonaux (chevaliers), 5 cylindres (centurions), 17 rondelles (plébéiens)
- 5 marqueurs de score / 6. 1 jeton temple de Jupiter / 7. 1 compteur de manches / 8. Livret de règles



Seven Hills (Sept collines) – Règles

III Résumé

1. But du jeu

- Avoir le plus grand nombre de points de prestige après 5 époques.

2. Vue d'ensemble

(1) Phase Placement

- ① Combiner et soumettre 3 cartes ou plus de la même couleur de fond.
- ② Déployer les marqueurs clients sur les 'collines' de l'époque actuelle ou le 'Forum Romanum' sur le plateau comme indiqué sur les cartes.
- ③ Pendant chaque époque, les points de placement sont marqués en comparant le nombre de marqueurs clients placés sur chaque colline (majeur / 2^{ème} majeur).
- ④ Les marqueurs clients déployés restent en place et de nouvelles collines sont ajoutées à chaque époque pour déployer les nouveaux marqueurs clients.

(2) Phase Consul

- ① Avant de décider du majeur et du 2^{ème} majeur dans chaque colline (points de placement), le consul est élu en comparant le nombre de marqueurs clients placés sur le Forum Romanum (majeur / 2^{ème} majeur).
- ② Une fois élu, il invoque la "Légion du Consul" depuis les marqueurs clients sur le plateau, modifiant la population de clients du plateau.

(3) Décompte de l'époque

- ① Les points de prestige sont le résumé des trois éléments ci-dessous et sont le reflet du marqueur de score de chaque joueur à chaque époque.
- ② Points de placement (2-7point) / Point de consul (2 points) / Points de chevaliers (1 point pour chaque couple de deux marqueurs. Si tous (5) vos marqueurs chevaliers sont déployés, vous pouvez prendre un bonus de 2 points.)

| Joueurs | Durée | Âges |
|---------|--------|-----------|
| 3-4 | 60 min | 9 et plus |

IV Préparation de la partie

1. Chaque joueur choisit une tuile personnage et prend tous les marqueurs clients de la même couleur que la tuile personnage.

2. Décidez du premier joueur, la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Placez la tuile personnage de chaque joueur en bas à droite du plateau de jeu.

3. Chaque joueur reçoit 4 cartes clients.

4. Placez le reste des cartes face cachée près du plateau (paquet principal) puis révélez la carte supérieure du paquet principal et placez-la à côté du paquet (défausse).

5. Le premier joueur place le jeton temple de Jupiter sur le '1' (montrant le '2') et le marqueur de score de chaque joueur et le compteur de manches sur les positions de départ.

6. Chaque joueur place ses marqueurs clients plébéiens comme il le souhaite, comme indiqué sur la table. Ce placement n'est joué qu'une fois avant que la partie ne commence. (Pré positionnement)

| | 1 ^{er} joueur | 2 ^{ème} joueur | 3 ^{ème} joueur | 4 ^{ème} joueur |
|-----------|------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 3 joueurs | 0 | 1 | 1 | - |
| 4 joueurs | 0 | 1 | 1 | 2 |

▲ Nombres de pré positionnements dans l'ordre de jeu

* Secteurs utile de pré positionnement : excepté Capitolium et Campus Martius, toutes les collines et le Forum Romanum.

V Déroulement de la partie

1. Phase Placement

(1) Obtention de cartes

- Vous pouvez piocher 1 carte du dessus de la défausse ou 2 cartes du dessus du paquet principal.

*** Limite de main I : Dans tous les cas, vous pouvez avoir jusqu'à 7 cartes en main. Si vous avez 6 cartes en main, vous ne pouvez en piocher qu'une même du paquet principal. (Vous ne pouvez pas dépasser 7 cartes).**

(2) Action

- Vous devez jouer une et une seule des actions indiquées ci-dessous.

① Placement des clients

② Révolte

③ Pioche de cartes du paquet principal (1 ou 2 suivant le jeton du temple de Jupiter)

④ Echange de cartes (1 à 3 au choix du joueur)

* Les cartes utilisées sont défaussées face visible.

Seven Hills (Sept collines) – Règles

(3) Défausse de 1 carte

- ① Votre tour se termine en défaussant 1 carte de votre main. Le joueur suivant joue alors son tour.
- ② Le joueur suivant répète les étapes (1), (2), (3).

* **Limite de main II** : Vous devez défausser au moins 1 carte de votre main après avoir joué votre action. Si vous n'avez aucune carte en main après l'action, vous perdez immédiatement 10 points de prestige (et la partie continue).

★ **Détail des actions (pendant la phase placement)**

① Placement de clients

(a) Combinaison de cartes

- Vous pouvez combiner et soumettre 3 cartes ou plus de la même couleur de fond.
- Les cartes de 1 seule couleur peuvent être soumises pendant un tour.

(b) Placement des marqueurs clients

- Placez les marqueurs clients sur toutes les collines du plateau de votre choix en suivant les indications de la combinaison de carte. Mais vous ne pouvez vous déployer que sur la colline en cours.
- Et le compteur de manches est déplacé en fonction du nombre de marqueurs clients déployés (unités).
- Si vous êtes à court de marqueurs clients, remplacez-les par des clients plébéiens. Mais si vous êtes à court de plébéiens, vous ne pouvez pas les remplacer.

(c) Action supplémentaire

- Si vous combinez des cartes montrant l'icône action supplémentaire, vous pouvez effectuer l'action supplémentaire.
- S'il vous est impossible d'utiliser les actions supplémentaires en raison d'une limite de main ou d'une autre situation, vous pouvez en exécuter autant que possible.

Par exemple, si vous avez 4 cartes en main quand vous avez soumis des chevaliers (Piochez 2 cartes du paquet) et des plébéiens (Volez 2 cartes aux autres joueurs), vous ne pouvez prendre que jusqu'à 3 cartes en raison de la limite de main (7).

* Pour les effets et la description détaillée de l'action supplémentaire, voir le chapitre '**VI. Fonction des cartes clients & Icône / Personnage de chaque classe**'.

② Révolte

(a) Combinaison de cartes

- Indépendamment de la couleur de fond, vous pouvez combiner et soumettre 2 ou 3 cartes Esclave (ou Esclave-Gladiateur). **Vous ne pouvez pas soumettre plus de 3 cartes.**
- 1 marqueur client peut être révolté par 2 cartes Esclave-Gladiateur et 2 marqueurs par 3 cartes.

(b) Remplacement des marqueurs clients

- Si vous vous révoltez, vous pouvez remplacer les marqueurs clients d'autres joueurs par les vôtres dans le même secteur. Mais vous ne pouvez pas remplacer des marqueurs clients qu'un centurion protège.

* Les marqueurs alternatifs (marqueurs de remplacement) doivent être de la même classe et inutilisés. Et vous ne pouvez pas les déplacer vers un autre secteur.

- Si vous soumettez des cartes révolte, vous devez faire correspondre exactement les secteurs et les couleurs du joueur que vous ciblez.

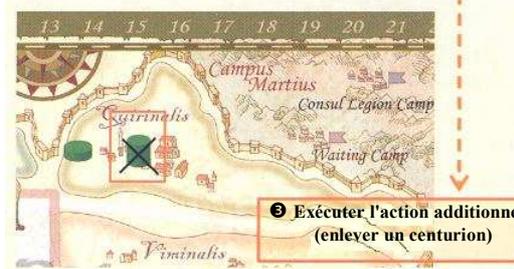
* **Le joueur qui se révolte doit décider soigneusement du joueur et du secteur à cibler car vous ne pouvez pas vous rétracter et changer de cible.**

- Quand une révolte se produit, aucune action supplémentaire ne peut être jouée et le compteur de manches ne bouge pas.
- Il est possible de se révolter dans plusieurs secteurs et/ou contre plusieurs couleurs.
- Si vous n'avez pas de marqueur clients de la même classe à remplacer, vous pouvez utiliser vos marqueurs plébéiens.

① Combiner des cartes clients et déployer des marqueurs clients



② Déplacer le compteur de manches

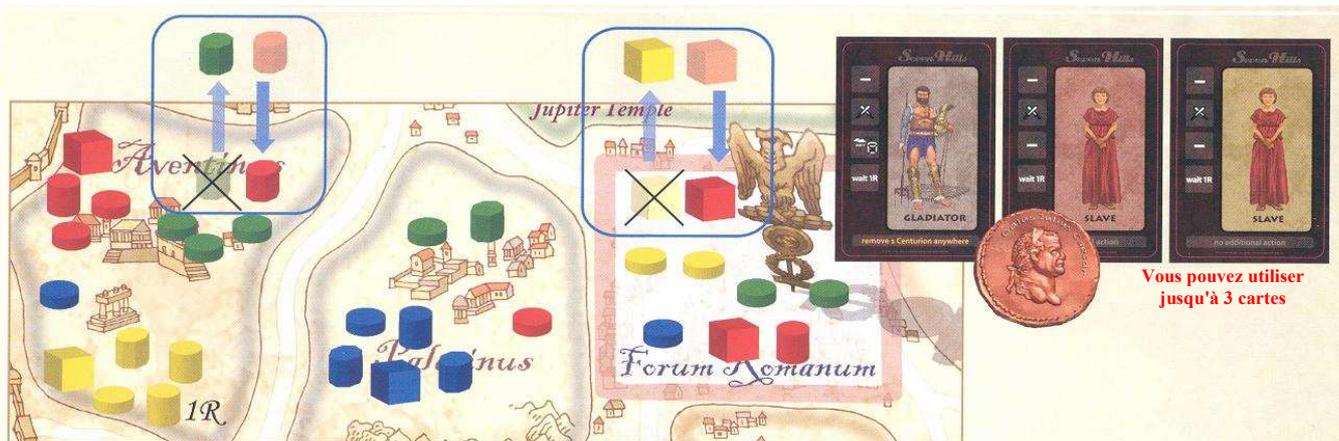
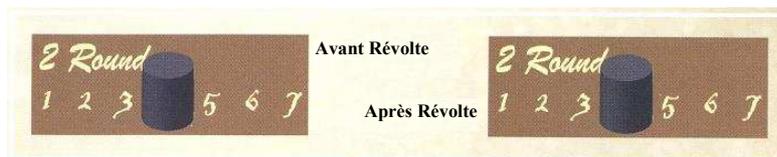


▲ Exemple d'action de placement de clients

Seven Hills (Sept collines) – Règles

(c) Révolte contre les classes possibles et les secteurs

- Une révolte peut se produire dans chaque colline y compris le Forum Romanum.
- Vous pouvez vous révolter contre des nobles et des chevaliers.
- Vous pouvez vous révolter dans des secteurs ou vous n'avez pas de marqueurs clients.



Vous pouvez utiliser jusqu'à 3 cartes

(d) Défense contre une Révolte

- 1 centurion sur la même colline (y compris le Forum Romanum) peut protéger 1 marqueur noble ou chevalier de son choix.
- Quand un joueur déclare une révolte contre vous,
 - Si vous avez au moins un centurion dans le même secteur, vous pouvez défendre en mettant les centurions sur des marqueurs clients pour les protéger. Dans la foulée, les nobles ou chevaliers sans centurion sont immédiatement remplacés par des marqueurs de l'assaillant.
 - Si vous n'avez pas de centurion dans le même secteur, il n'y a aucune manière de les protéger.

Comment défendre contre une Révolte



③ Pioche de cartes du paquet principal (1 ou 2 suivant la valeur du jeton du temple)

- Vous pouvez piocher autant de cartes du paquet principal qu'indiqué sur le temple de Jupiter (1 ou 2). Le jeton du temple de Jupiter est déplacé sur l'autre case (basculé) juste après avoir pioché les cartes.
- * Vous devez piocher 1 carte au lieu de 2, même si vous voyez le numéro 2 sur la colline Capitolium si vous avez 6 cartes en main. Le jeton du temple se déplace normalement dans ce cas.

④ Echange de cartes (1 ~ 3 cartes au choix du joueur)

- Défaussez 1 ~ 3 cartes de votre main et remplacez-les par le même nombre de cartes du paquet principal

* Après toute action (① ~ ④), vous devez défausser 1 carte client et finir votre tour.

★ Fin de la phase placement

- La phase placement est terminée quand le compteur de manches atteint l'extrémité de la ligne
- Vous ne pouvez pas déployer de marqueurs clients au-delà du nombre limite de manches (voir la table et l'exemple).

| | Nombre limite de manches |
|--------------------|--------------------------|
| Partie à 3 joueurs | 13 |
| Partie à 4 joueurs | 15 |

Exemple : Le compteur de manches est sur 12 dans une partie à 3 joueurs (limite de manches = 13).

Si vous avez soumis 1 carte noble et 2 cartes plébéiens, vous ne pouvez déployer que 1 marqueur client de votre choix et vous passez à l'action additionnelle.

Seven Hills (Sept collines) – Règles

2. Phase Consul

(1) Election des Consuls

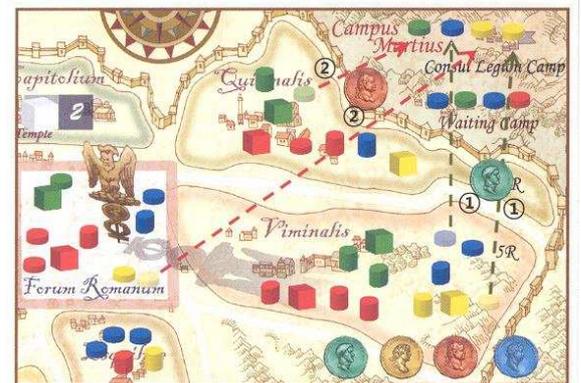
- ① Le consul est élu en comparant le nombre de marqueurs au Forum Romanum.
- Partie à 3 joueurs : Sélectionnez 1 consul (majeur)
- Partie à 4 joueurs : Sélectionnez 2 consuls (majeur / 2^{ème} majeur)
- ② En cas d'égalité, le joueur précédent sur l'ordre de jeu actuel devient le consul.
- ③ Le joueur avec le consul gagne immédiatement 2 points et la capacité d'organiser 2 légions de consul.
- ④ Si aucun majeur ou 2^{ème} majeur ne se trouve au Forum Romanum, la partie continue **sans Consul(s)**.



① Déplacer les anciennes légions de consul vers le 'Waiting Camp [Camp d'attente]'

(2) Organisation des légions de consul

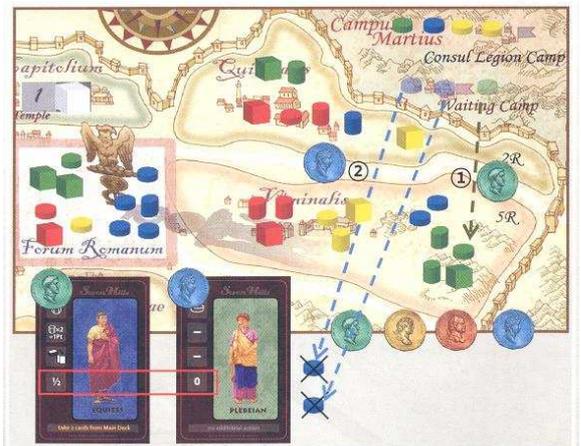
- ① Avant d'appeler les légions de consul, tous les marqueurs plébéiens occupant 'Consul Legion Camp [Camp des légions de consul]' situé dans la partie haute du campus Martius (recrutés dans l'époque précédente) sont déplacés vers 'Waiting Camp [Camp d'attente]' situé dans la partie basse dans l'attente de leur démission.
- ② Le consul peut organiser 2 'légions de consul' dans tous les secteurs y compris le forum Romanum (à l'exclusion du campus Martius) et déplacées vers 'Consul Legion Camp [Camp des légions de consul]'.
- ③ 1 légion de consul signifie 1 marqueur plébéien. S'il y a un manque de plébéiens sur le plateau de jeu, vous pouvez en déplacer autant que possible.
- ④ Dans une partie à 4 joueurs, le joueur Consul **précédent dans l'ordre de jeu** organise la première légion de consul.



② Déplacer les nouvelles légions de consul vers le 'Consul Legion Camp [Camp des légions de consul]'

(3) Retour des légions

- ① Après l'organisation des légions, les anciennes légions de consul sont destinées à être retournées ou retirées.
- ② Chaque joueur avec un ou plusieurs marqueurs dans le "Waiting Camp [Camp d'attente]" révèle 1 carte du paquet principal **dans l'ordre du jeu** et la traite immédiatement selon l'icône de la carte révélée.
- ③ S'ils étaient destinés à être retournés, vous pouvez les déplacer n'importe où dans les secteurs actuellement en jeu. Vous pouvez les déplacer dans plusieurs secteurs.



③ Traiter les anciennes légions de consul selon l'icône de la carte

| Icône démission des légions | | Icône | Traitement |
|-----------------------------|--|---------|---|
| | | All | Tous sont retournés |
| | | 1/2 | 1/2 sont retournés (arrondi à l'entier le plus proche) |
| | | 0 | Tous sont retirés |
| | | wait 1R | Restent dans le 'Waiting Camp' jusqu'à la prochaine phase de retour |

3. Décompte (points de prestige)

(1) Points de placement

- ① Après le retour des légions, chaque joueur compte ses majorités et 2^{ème} majorités en comparant le nombre de ses marqueurs clients sur chaque colline et marque ces points (5/2). **Mais, le majeur et 2^{ème} majeur des nouvelles collines de l'époque en cours marquent (7/4). ("7/4" ne sont pas des points additionnels, voir la table).**

Seven Hills (Sept collines) – Règles

⊗ En cas d'égalité, des points sont attribués à toutes les majorités (2ème majorité) mais seuls les nombres entiers comptent. S'il n'y a pas de 2^{ème} majorité, le joueur avec la majorité marque tous les points.

ex) S'il y a 3 majorités dans 1 colline précédente, marquez 2 points. $(5+2)/3=2,xxxx$ (ne tenez pas compte des décimales)
Chaque joueur marque 2 points.

(2) Points de chevaliers / Points de consuls

① Sans tenir compte des points de placement, chaque paire de marqueurs chevaliers sur la totalité du plateau de jeu rapporte 1 point. Si vous avez déployé vos 5 marqueurs chevaliers, marquez 4 points.

(2 points + 2 points de bonus = 4points)

⊗ Les points de consul (2points) sont attribués quand le consul est élu.

(3) Préparation de la prochaine époque

① Le dernier joueur de l'époque en cours devient le premier joueur de la prochaine époque.

② L'ordre des tuiles de héros romains en bas à droite du plateau de jeu est modifié.

③ Chaque joueur avec 0 ou 1 carte client en main complète sa main à 2 cartes à partir du paquet principal (il ne pioche pas 2 cartes additionnelles).

| Collines | 1R | 2R | 3R | 4R | 5R |
|------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| Aventinus | 5/2 | 5/2 | 5/2 | 5/2 | 5/2 |
| Palatinus | 5/2 | 5/2 | 5/2 | 5/2 | 5/2 |
| Quirinalis | - | 7/4 | 5/2 | 5/2 | 5/2 |
| Caelius | - | - | 7/4 | 5/2 | 5/2 |
| Esquiliae | - | - | - | 7/4 | 5/2 |
| Viminalis | - | - | - | - | 7/4 |
| Capitolium | - | - | - | - | - |

▲ Secteurs utiles et points dans chaque époque (majeur / second majeur)

* Le Forum Romanum est utile dans chaque époque (n'accepte aucun point de placement)

VI Fin de la partie

1. Le joueur avec le plus de points de prestige se après la 5^{ème} époque gagne.

2. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus de marqueurs clients au Forum Romanum gagne.

3. S'il y a encore égalité, tous les joueurs précédemment ex-æquo gagnent.

| Nombre de chevaliers déployés | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------------------------------|--------|---------|---------|---------|---------|
| Points des chevaliers | 0point | 1points | 1points | 2points | 4points |

▲ Points des chevaliers

* 5 marqueurs déployés = 4 points = 2 points + bonus 2 points

VII Fonctions des carte clients & Icône / Personnage de chaque classe

=2 Compte comme 2 personnes quand on marque les points de placement

Protège 1 noble ou adoube contre la révolte

x2 Marquez 1 point de chevalier pour chaque paire de marqueurs chevaliers déployés =1Pt

Révolte : Remplacez des marqueurs noble ou chevalier par les siens (même classe)

Piochez 2 cartes du paquet principal

Volez 1 carte à un autre joueur (au hasard)

Volez 2 cartes à un autre joueur (au hasard)

Retirez 1 marqueur client du forum Romanum (n'importe quelles couleur et classe)

Déployez 1 marqueur plébéien n'importe où (dans les secteurs en cours)

Enlevez 1 centurion d'un adversaire (indépendamment du secteur)

Marqueurs clients

Fonction du personnage

Icône d'action supplémentaire

Icône de retour de légion $\frac{1}{2}$

Texte d'action supplémentaire take 2 cards from Main Deck

▲ Fonctions des carte clients & Icône

| | Noble | Chevalier | Centurion | Plébéien | Esclave / Gladiateur |
|---------------------------|------------------|------------|-----------|----------|----------------------|
| Fonction du personnage | =2 2 Clientes | x2 =1Pt | | X | X |
| Action supplémentaire | X | | X | | |
| Objet de révolte | ○ | ○ | X | X | X |
| Objet de légion de consul | X | X | X | ○ | X |

▲ Personnage de chaque classe