



AVE ROMA



Un jeu de Attila Szógyi 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, vous pouvez également solliciter des mécènes. Vous pourrez également augmenter votre influence au sein de l'Empire, aussi bien sur l'échelle politique qu'aux yeux du petit peuple.

APERÇU

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 valeur 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



Denarius
(20 pièces de 1, 20 pièces de 5, 15 pièces de 10)



1 carte Décompte de fin de partie



5 marqueurs Zone d'Influence (cubes marron)



15 grands jetons



25 cubes



40 petits jetons

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

1 plateau de jeu



Vous trouverez dans cette version 8 cartes promotionnelles. Les règles de ces cartes promotionnelles se trouvent sur la page www.a-games.hu

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 boîte. 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.

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.

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 0. Les petits jetons servent à indiquer ces valeurs.



3. Formez une Banque avec les pièces restantes.

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

5. Placez la carte Score de Zone à côté du plateau de jeu du côté correspondant au nombre de joueurs.



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. Placez 1 grand 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 y 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 :

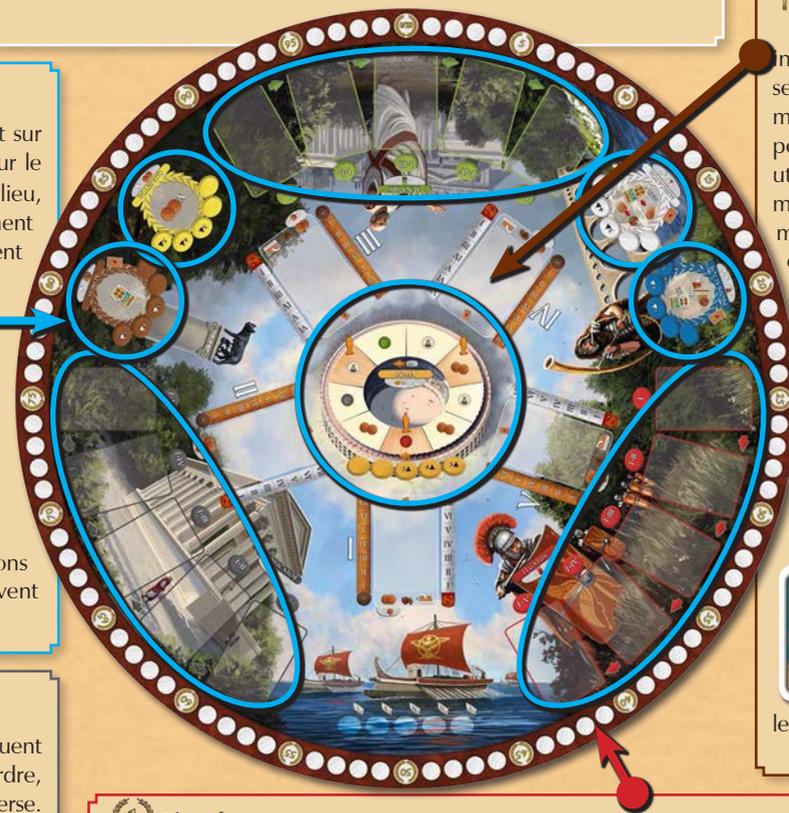
QUAESTOR	AEDILIS
MERCATOR	AEDIFICATOR
LEGATUS	PROPraETOR
ROMA	SENATUS

Ouvriers

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 le sens inverse. L'Ordre du Tour sera défini par la force totale de vos ouvriers.



Zones et Zone d'Influence

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.

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.

1 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 pouvez 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 inutilisées 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, seuls ces prix s'appliquent à vous.**

Surplus

Le surplus est une ressource spéciale qui peut être utilisé 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.



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

Argent

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.

Action Formation

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

mécènes actifs

Placez ici vos 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  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.

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.

Récompense



Ressources

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

Prix

Gains

des points , de l'influence , ou les deux.

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.

cartes Mécène

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



Prix

en fin de partie

Modificateur d'Action s'il est activé

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 inactives.

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 Joueur. Les mécènes actifs modifient tout le temps 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.

Le prix d'une action ou d'une carte peut inclure : Bois , Pierre , Bétail , Blé , Fer , Vin ; une ressource choisie ; une ressource d'une couleur donnée ; surplus ; argent .

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 moment-là, 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 à sa gauche 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 sur une case Action de **QUAESTOR**. 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 **AEDILIS**, **LEGATUS** et **SENATUS**. Si vous n'avez pris aucune carte sur un lieu, remettez la carte la plus à droite dans la boîte. Puis dans tous les cas, faites glisser les cartes dans le sens de la flèche. Enfin, remplacez 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 auront ensuite, plus ou moins 5 ouvriers.
- 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 ;
PROPRAEOR : 2, 1, 5 ; et **LEGATUS** : 1.

*Le joueur vert choisit le lieu **AEDILIS**. 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 nouveau son tour, seuls **QUAESTOR** et **LEGATUS** ont des ouvriers disponibles. Il choisit le lieu **QUAESTOR**. Normalement il devrait prendre tous les ouvriers, mais comme il a déjà 3 ouvriers, il ne peut en prendre que 2. Il prend donc les ouvriers de valeur 4 et 5.*

*Ainsi il démarera le tour suivant avec les ouvriers suivants : 2, 3, 3, 4, 4. Si le second tour il avait plutôt choisi **LEGATUS**, avec l'ouvrier de valeur 1, alors son 5^e 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.

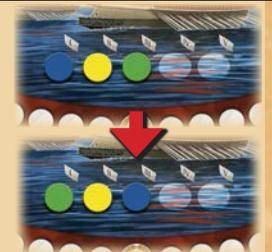
Exemple : Ordre du Tour actuel

Les valeurs des ouvriers donnent :

bleu : 2 + 2 + 3 + 5 + 5 = 17 ; **jaune** : 1 + 3 + 4 + 4 + 5 = 17 ;
vert : 1 + 1 + 2 + 3 + 4 = 11.

Comme le joueur vert a le total le plus faible, il devient le nouveau premier joueur. Jaune 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 tous les emplacement de ces lieux **AEDIFICATOR** **LEGATUS** **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'influence 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 à hauteur du marqueur marron. Ce mouvement n'influe pas sur les autres marqueurs, ils ne bougent pas. Dans le 2^e exemple, le cube **jaune** 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 + 2 + 3 + 1 + 2 = 3 points.
- Ajoutez les points de fin de partie de chacune de vos cartes Mécène. (une description détaillée 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 1^e exemple, **bleu** obtient 17 points, **vert** en gagne 9, et 3 points vont à **jaune**. Dans le 2^e 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 , 1 bois et 1 fer . Le joueur indique les ressources obtenues sur son plateau Joueur. Comme ce joueur a déjà 2 pierres, il augmente le Surplus 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 ressources 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 simultanément.



Exemple : Le joueur utilise un ouvrier de valeur 4, se positionnant ainsi sur la 4^e zone. Le joueur décide de vendre 2 fers , pour lesquels il gagne 6 denarius. Puis le joueur achète de la carte 1 blé et 2 vins . Le joueur pourrait également acheter une 4^e ressource mais ne le fait pas. Selon ce qui est indiqué sur son plateau, ceci lui coûte $2+2 \times 1 = 4$ 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 indiquée 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 la 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 5. 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-la 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 récompensés :

- la 2e carte donne 3 denarius (👤👤👤)
- la 3e carte donne 1 surplus (👤)
- 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 2 à 5. 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 PROPRAETOR.



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 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 une 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 (🌾) 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 (👤) d'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 (AEDILIS, MERCATOR, PROPRAETOR), 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



2e utilisation

- 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.

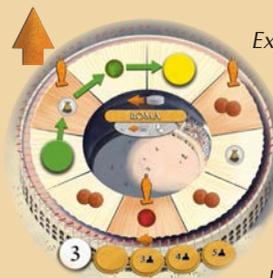
- 2 fragments noirs vous donne une ressource noire (Bois (🌲) ou Pierre (🪨)).
- 2 fragments verts vous donne une ressource verte (Bétail (🐄) ou Blé (🌾)).
- 2 fragments rouges vous donne une ressource rouge (Fer (🏹) ou Vin (🍷)).
- 2 fragments multicolores vous donne une ressource basique de votre choix (🏹, 🌾, 🍷, 👤, 🏹).

ROMA

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 (rouge, vert, bleu, orange) ou des denarius (rouge) 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 (orange), vous gagnez 1 point d'influence politique. 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 additionnelle (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 (orange)



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 (rouge) et 1 ressource verte (vert). Le joueur baisse ses marqueurs des pistes bleue et surplus (rouge) de 1. Comme il a franchi la case spéciale, il monte de 1 sur la piste influence politique (orange).

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



SENATUS

Ici, vous pouvez obtenir des mécènes. L'action se déroule comme à **AEDIFICATOR** et **LEGATUS**. 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 qui se libère, 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 (rouge) et 1 pierre (bleu) 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 qu'au tour suivant. 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 donc 1 denarius (rouge) à la Banque. Il doit attendre un tour pour pouvoir l'utiliser. A ce moment là, la valeur de son ouvrier formé pourra être 1, 2 ou 3.

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 :



QUAESTOR

AEDILIS

MERCATOR

PROPRAEOR

ROMA

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 : 2^e joueur, 1^{er} joueur, 2^e joueur neutre, 1^{er} joueur neutre.

Si plusieurs tours sont nécessaires, l'ordre reste le même. A la fin de la phase d'Entretien, tous les joueurs, réels et neutres, doivent encore 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**, **LEGATUS**, **SENATUS** doit être tournée face visible.



Remarque : dans ce mode, vous devez payer 3 denarius pour les cartes Zone. De plus, vous trouverez sur les cartes, des icônes additionnels sous toutes les actions.

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, 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**, **LEGATUS** et **SENATUS**) d'utiliser une carte que vous venez juste d'acquérir.

ACTIONS BONUS

QUAESTOR

Chaque carte utilisée vous donne +2 denarius.

AEDILIS

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.

MERCAUTOR

Chaque carte utilisée vous donne +1 surplus.

PROPRAEATOR

Ici 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.

ROMA

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

AEDIFICATOR

LEGATUS

SENATUS

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 pour l'action **LEGATUS**
- 2 denarius pour l'action **SENATUS**

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 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.



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



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 **QUAESTOR**.



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 vigueur.



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

- **AEDIFICATOR** : 1 ressource au choix
- **LEGATUS** : 1 surplus
- **SENATUS** : 2 denarius



Vous pouvez utiliser du surplus à la place de n'importe quelle ressource basique lors de l'achat de carte Zone. 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.