

Après plusieurs années de prospérité, les empires du Nord virent soudain débarquer de nouveaux clans venus des lointaines terres australes. Ces étrangers buvaient du vin qui embrumait l'esprit ; leurs innombrables légions se nourrissaient de pain, et leur peuple se divertissait dans de grands cirques. Ils s'étaient donné le nom de « Romains », et savaient de toute évidence bâtir de superbes monuments et des routes indispensables au commerce. Des routes particulières qui menaient toutes... à Rome.

Imperial Settlers Empires du Nord : Bannières Romaines est une extension qui vous permet d'incarner deux clans supplémentaires appartenant à une nouvelle faction : les Romains !

MATÉRIEL

- > 4 cartes Île proche
- > 2 cartes Île lointaine
- > 33 cartes Clan « Trajana »
- > 33 cartes Clan « Flavian »
- > 4 jetons Navire de clan

MISE EN PLACE

3. Ajoutez les nouvelles îles lointaines dans la pioche correspondante.
4. Ajoutez les nouvelles îles proches dans la pioche correspondante.
7. Vous pouvez choisir parmi les clans romains en plus des autres.

CLAN TRAJANA

Vouées à la conquête et l'expansion, les légions de Trajana sont respectées (et craintes) par les autres clans. Force militaire de premier ordre, le clan est également toujours à la recherche de ressources pour assurer le développement économique des provinces soumises à la loi de Rome. Fier de ses racines et de ses traditions, le clan Trajana déploie d'ingénieux moyens d'approvisionnement dédiés à la gloire de Rome... et à la sienne !



NOUVEAUX COÛTS

De nombreuses cartes du clan Trajana vous demandent de dépenser autant de ressources que vous avez de lieux du même type dans votre empire, soit pour placer une carte, soit pour faire une action. La plupart des lieux du clan Trajana sont représentés par des ressources. Lorsque vous voulez placer un tel lieu, vous devez dépenser autant de ressources que le nombre de lieux correspondant à cette ressource dans votre empire, y compris lui-même.



Exemple : vous avez déjà 2 🪵 dans votre empire. Pour placer la carte Nouvelle tactique (🏰328), vous devez payer 3 🪵 en tout : 2 pour les Multichariots et 1 pour la Nouvelle tactique que vous placez.



EXPLICATION DES CARTES



Exemple : vous utilisez l'action d'un Multichariot. Puisque vous avez 2 dans votre empire, vous devez payer 2 et 1 pour gagner 3 .

BÉNÉDICTION DE MINERVE (T 329) : Payez 1 pour chaque de votre empire. Ensuite, choisissez jusqu'à 5 de votre empire et gagnez 1 ressource de chaque. Chaque ressource doit provenir d'un différent. Si vous avez une amélioration variable, vous devez prendre la ressource qui correspond à son champ.

AMÉLIORATIONS VARIABLES

Les améliorations variables se reconnaissent au "/" qui sépare leurs deux ressources. Vous pouvez placer une amélioration variable sur n'importe quel champ s'il correspond à l'une de ces ressources. **Ignorez alors l'autre ressource de l'amélioration.**



Exemple : vous utilisez l'action Récolter pour placer les Routes d'approvisionnement (T 308) sur votre Châtaigneraie (T 302). L'amélioration vous rapporte 1 , et récolter vous rapporte 3 . Tant qu'elle est associée à un champ avec du , cette amélioration ne peut pas fournir de .

NOUVELLE TACTIQUE (T 328) : La ressource que vous payez doit correspondre au type de lieu que vous avez en majorité dans votre empire (sans compter les). En cas d'égalité, choisissez un type de lieu.

: pion Action épuisé

Exemple : vous avez 2 , 2 et 1 . Pour utiliser l'action de la Nouvelle tactique, vous devez payer 1 avec 1 ou 1 pour déplacer votre pion Action épuisé sur une tuile adjacente et l'activer.

NOTE : les cartes qui vous permettent de déplacer ou activer votre pion Action épuisé ne nécessitent pas de supplémentaire. Elles ne nécessitent que les ressources indiquées sur la carte.

SÉRIES

Une série est complète si elle comporte une icône de chaque type indiqué.



Exemple : vous utilisez l'action du Trébuchet (T 333), qui rapporte 2 pour chaque série de lieux et dans votre empire. Vous avez 1 , 2 et 2 , ce qui ne forme qu'une seule série complète et donc ne rapporte que 2 . Avec 1 de plus, vous auriez obtenu 4 .

FORMATION SERRUS (T 322, 323) : Déplacer une amélioration ne vous permet pas d'en toucher les ressources. Une amélioration doit toujours être placée sur un du type correspondant.

Exemple : vous utilisez l'action de la Formation Serrus pour gagner 1 et déplacer la carte Routes d'approvisionnement (T 308) du Vignoble (T 303) vers la Châtaigneraie (T 302). Vous ne pouvez pas la déplacer vers la Carrière de marbre (T 301), car les de celle-ci ne correspondent à aucune des deux ressources possibles des Routes d'approvisionnement.

CLAN FLAVIAN

Grâce à leurs solides fondations, les bâtiments du clan Flavian ont toujours résisté aux incendies, aux épidémies, aux séismes et aux éruptions volcaniques.

Les bâtisseurs du clan ont élevé les plus beaux monuments de la ville, apportant grandeur et prospérité. Ils incarnent la puissance et la stabilité de l'empire : comme chacun sait, si le Colisée s'effondre, Rome chutera elle aussi.



FONDTIONS



Certains effets de jeu vous demanderont de placer des cartes de votre pioche face cachée : ces cartes sont alors vos **fondations**, marquées d'un symbole de type de lieu qui peut être ou . Les fondations peuvent être utilisées pour payer les prérequis de certaines cartes (voir plus loin). Les fondations comptent comme des marchandises, et non comme des lieux ; en d'autres termes, chaque

paire de fondations vous rapporte 1 à la fin de la partie. Placer une fondation n'est pas la même chose que placer un bâtiment.



Ce prérequis vous demande d'avoir au moins 3 dans votre empire.



Ce prérequis vous demande d'avoir au moins 2 et 2 dans votre empire.

PRÉREQUIS

Certaines cartes Lieu demandent des prérequis en plus de leur coût de placement. Lorsque vous voulez placer un tel lieu, vous devez payer son coût **et** satisfaire aux prérequis indiqués. Pour satisfaire aux prérequis, vous devez avoir au moins autant de lieux du ou des types indiqués dans votre empire. S'il vous en manque, vous pouvez payer avec vos fondations du type indiqué en échange, mais toute fondation utilisée pour payer doit être défaussée.

NOTE : l'action Construire vous permet de placer gratuitement un lieu, mais vous devez tout de même satisfaire aux prérequis demandés. Vous ne pouvez pas construire un lieu si vous ne disposez pas des prérequis nécessaires.







Exemple : vous voulez placer la Galère (T 355), qui demande au moins 3 . Vous disposez de 4 lieux de ce type, donc il vous suffit de payer le coût de la carte, à savoir 1 , pour pouvoir la placer.





Exemple : vous voulez placer Veni Vidi Vici (T 366), qui demande au moins 4 . Vous n'en avez que deux, mais disposez aussi de 2 fondations de type . Vous pouvez donc défausser ces fondations pour atteindre les 4 requis et payer 1 et 1 pour placer Veni Vidi Vici.

EXPLICATION DES CARTES

CHANTIER (T 336) : Lors de la mise en place, puis lorsque vous récoltez ce champ, piochez 2  et placez-les aussitôt comme des fondations dans votre empire.

GALÈRE (T 355, 356) : Vous gagnez 1  si vous assignez 1  au navire que vous placez sur le plateau Expédition en résolvant l'action Naviguer offerte par cette carte. Vous ne pouvez pas assigner une  sur un navire déjà présent sur le plateau Expédition.

EXPLICATION DES ÎLES

TRÉSORS DE NEPTUNE (T 367) : Retirez 1  de votre réserve et remettez-le dans la réserve générale. Certains effets de jeu peuvent vous permettre de le récupérer (par ex. : le Hollandais Volant .



AUTEURS : Ignacy Trzewiczek,
Joanna Kijanka
ILLUSTRATIONS :
Roman Kucharski
CONCEPTION GRAPHIQUE :
Rafał Szyma
DIRECTEUR DE PRODUCTION :
Grzegorz Polewka
CHEF DE PROJET : Rafał Szyma

RÈGLES : Joanna Kijanka,
Tyler Brown
TRADUCTION : Antoine Prono
(Transludis)
ÉDITION FRANÇAISE : IELLO
RELECTEURS : Pierre-François
LLorente, Alain Wernert
GRAPHISTE VF : Cindy Roth
Ben, Kirdy, Robert :
merci de votre soutien !



© 2020 PORTAL GAMES
Sp. z o.o. ul. św. Urbana
15, 44-100 Gliwice,
POLAND

Tous droits réservés.
La reproduction et la publication
des règles, du matériel de jeu ou
des illustrations sans l'autorisation
de Portal Games sont interdites.



IELLO - 9, avenue des
Érables, lot 341
54180 Heillecourt,
FRANCE

Édition française distribuée en
exclusivité par IELLO.
Visuels non contractuels,
les couleurs et détails peuvent
varier.

Cher joueur, nos jeux sont
assemblés avec le plus grand soin.
Toutefois, s'il manque quoi que
ce soit dans votre exemplaire,
nous en sommes désolés.
Merci de nous le signaler sur :

sav@iello.fr