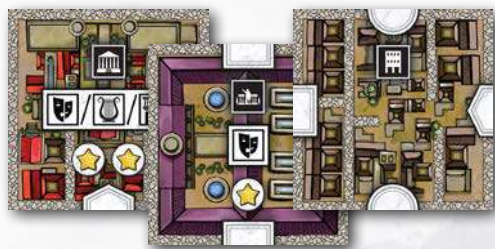


MAGNA ROMA

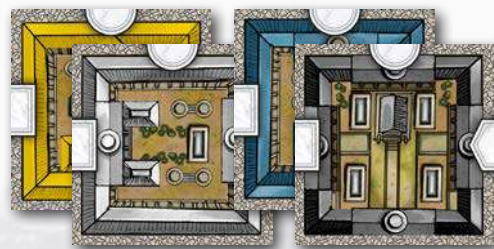



ARCHONA
GAMES

MATÉRIEL DE JEU



96 TUILES QUARTIER



4 TUILES QUARTIER
DE DÉPART



12 TUILES MONUMENT



10 CARTES PROVINCE



30 PIONS ARGENT



16 PIONS BÉNÉDICTION



50 MEEPLES
POPULATION



6 PIONS COMMERCE



4 AIDES DE JEU



1 PLATEAU DOUBLE
FACE DE SÉLECTION
DES TUILES



1 PLATEAU POUR
LE MODE SOLO



4 PLATEAUX DE JOUEURS
(1 par joueur)



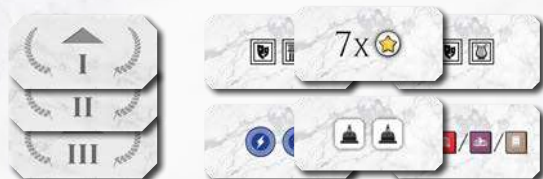
1 PLATEAU
PANTHÉON



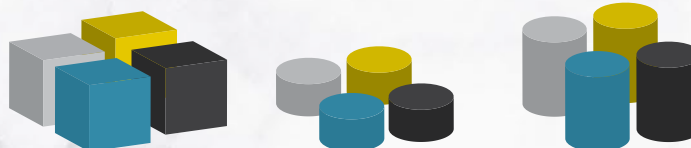
1 PLATEAU MARCHÉ



1 PLATEAU MILITAIRE



12 PIONS D'OBJECTIFS
SOLO



44 MARQUEURS DE JOUEURS
(7 cubes, 3 disques et 1 cylindre par joueur)



4 MARQUEURS POUR 50/100
POINTS DE VICTOIRE
(1 par joueur)

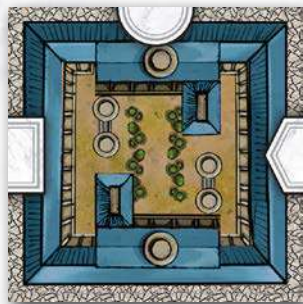
APERÇU DU JEU

Vous avez été convoqué par l'Empereur pour l'entendre parler de ses grands projets d'expansion. Il veut que vous fondiez la prochaine grande ville romaine qui apportera la gloire à l'Empire !

Planifiez soigneusement votre nouvelle ville et connectez efficacement les quartiers en combinant des symboles pour obtenir des ressources précieuses. Dépensez des pièces et employez votre population à construire des monuments durables. Levez des légions pour conquérir des terres lointaines pour l'Empereur. Produisez des produits de luxe précieux qui valent des points de victoire de fin de partie et obtenez la bénédiction des dieux pour renforcer votre ville. Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie sera le vainqueur. La gloire est à votre portée !

TUILES QUARTIER

Ces tuiles représentent les blocs de la ville que vous utiliserez pour étendre votre ville. Vous gagnez des ressources en fonction de la façon dont vous reliez leurs symboles à ceux des quartiers adjacents. Avec une planification minutieuse, vous maximiserez votre efficacité à gagner des ressources, ce qui vous permettra de scorer un plus grand nombre de points de victoire.



TUILE DE
CENTRE-VILLE
(toits à la couleur des
joueurs)



TUILE DE QUARTIER
ADMINISTRATIF
( toits rouges)



TUILE DE QUARTIER
CULTUREL
( toits violets)



TUILE DE QUARTIER
RÉSIDENTIELS
( toits marrons)

ICÔNE DE TYPE DE QUARTIER
(utilisée pour différencier les types de tuiles de quartiers.)



TUILE DE QUARTIER ADMINISTRATIF



TUILE DE QUARTIER CULTUREL

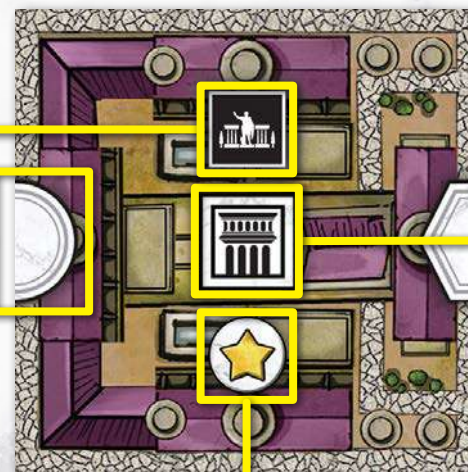


TUILE DE QUARTIER RÉSIDENTIEL

DEMI-SYMBÔLE DES TUILES DE QUARTIER

C'est le mécanisme principal de Magna Roma : il faut combiner des demi-symboles pour afficher des symboles complets qui vous apporteront les différentes ressources nécessaires pour construire et étendre votre cité.

Il existe 3 demi-symboles différents dans le jeu:



ICÔNE D'EMBELLISSEMENT

La présence de ce symbole indique que cette tuile de quartier représente un lieu particulièrement beau.

A la fin de la partie, vous pourrez scorer des points supplémentaires en fonction des icônes présentes dans votre cité.

ICÔNE D'ÉTOILE

Cette icône vous permet d'avancer votre marqueur sur la piste de la couleur de l'étoile sur votre plateau personnel.

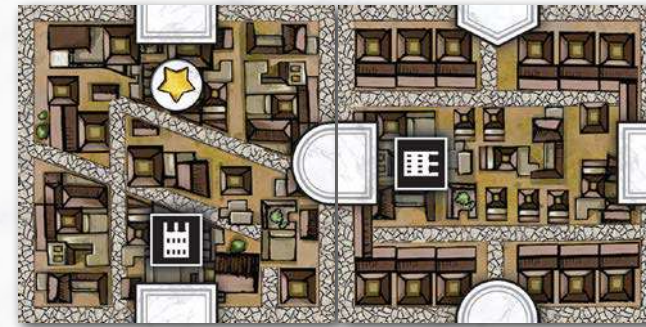
PLACEMENT DES TUILES ET COMBINAISON DES SYMBOLES

Lorsque vous placez une tuile dans votre ville, vous devez la placer orthogonalement adjacente à une tuile déjà placée. Si le placement de cette tuile crée un ou plusieurs symboles complets, vous bénéficiez des avantages de ces symboles.

Si vous avez créé un symbole en combinant des tuiles de **différentes couleurs**, vous gagnez le **plus petit avantage** de ce symbole (la plus petite valeur). Si vous combinez des tuiles **de la même couleur**, vous gagnez le **plus grand avantage** du symbole (la plus grande valeur).

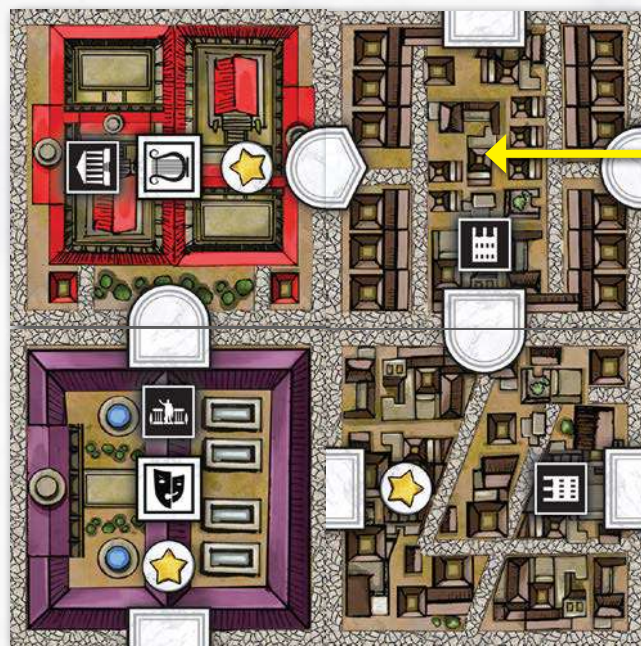


Vous placez une tuile qui crée un symbole militaire. Comme les deux tuiles sont de couleurs différentes, vous gagnez le plus petit avantage, dans ce cas, gagnez 1 Légion ✖ (avancez d'une case sur la piste du plateau Militaire).



Ici aussi, vous placez une tuile qui crée un symbole militaire. Comme les deux tuiles sont de la même couleur, vous gagnez le plus grand avantage : dans ce cas, gagnez 2 Légions ✖ (avancez de 2 cases sur la piste du plateau Militaire).

Si vous placez une tuile qui crée deux symboles ou plus, vous bénéficiez de chaque symbole que vous avez connecté. Dans l'exemple ci-dessous, vous gagnez 2 Légions ✖ et 1 Foi ⚡ (avancez d'une case sur la piste du plateau Panthéon).



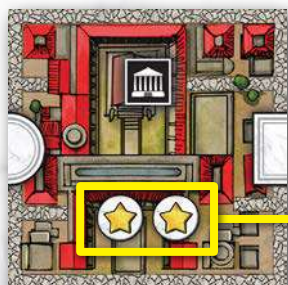
Pour une aide rapide sur les avantages des différents symboles, vous pouvez utiliser les cartes d'aide au jeu.

	LUXURIES Gain 1 or 2 Luxuries 🏆 on the Market board.
	PRESTIGE Score 1 or 3 Victory Points 🏆 on the Score track.
	COINS Gain 1 or 2 Coins 🪙.
	POPULATION Gain 1 or 2 Population 🧑.
	MILITARY Gain 1 or 2 Legions ✖ on the Military board.
	GODS' FAVOR Gain 1 or 2 Faith ⚡ on the Pantheon board. When you reach a space with the 🌀 symbol, gain one Blessing Token 🌀.

PLATEAU PERSONNEL

Le plateau personnel comporte 3 pistes, chacune correspondant à une des trois couleurs de tuile de quartier. Certaines tuiles de quartier sont illustrées par des étoiles. Lorsque vous placez une tuile qui a au moins une étoile, vous avancez votre marqueur d'un nombre correspondant de cases le long de la piste de même couleur. Si vous atteignez une case avec une icône de bonus, gagnez immédiatement ce bonus.

ESPACE DE STOCKAGE
Cet espace est utilisé pour stocker vos jetons Bénédiction, vos pions Population et vos Pièces.



GAGNER DES ÉTOILES
Lorsque vous placez une tuile quartier qui a au moins 1 étoile (★), déplacez votre marqueur le long de la piste correspondante (dans ce cas, la piste rouge) pour chaque Étoile (★) présente sur la tuile que vous venez de placer dans votre ville (dans ce cas, 2).


BONUS DU PLATEAU PERSONNEL
Lorsque votre marqueur atteint la case connectée à la ressource bonus, vous gagnez cette ressource (dans ce cas, 1 Population 🧑). Reportez-vous au tableau ci-dessous pour les bonus du plateau personnel.





BONUS DE RESSOURCES CONNECTÉS
Certains bonus sont liés à deux pistes. Pour gagner ces bonus, vos marqueurs des deux pistes doivent être sur ou au-delà de l'espace bonus correspondant.


INDICATEUR DE VALEUR
Cela montre les valeurs des différents types de quartiers que vous avez placés dans votre ville. Ces valeurs sont importantes pour le score de fin de partie sur le plateau Marché.

BONUS DU PLATEAU PERSONNEL


 Avancez d'une case sur la piste du plateau militaire

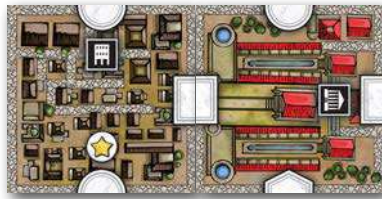
 Gagnez une population


 Gagnez 1 pièce

 Avancez d'une case sur la piste du plateau marché

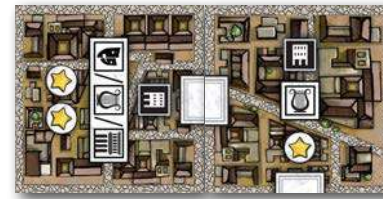
PLATEAU DE SCORE ET DE TIRAGE DE TUILES


Les points de victoire  sont scorés durant la phase de scoring de fin de partie et en créant des symboles de prestige avec vos tuiles de quartier.

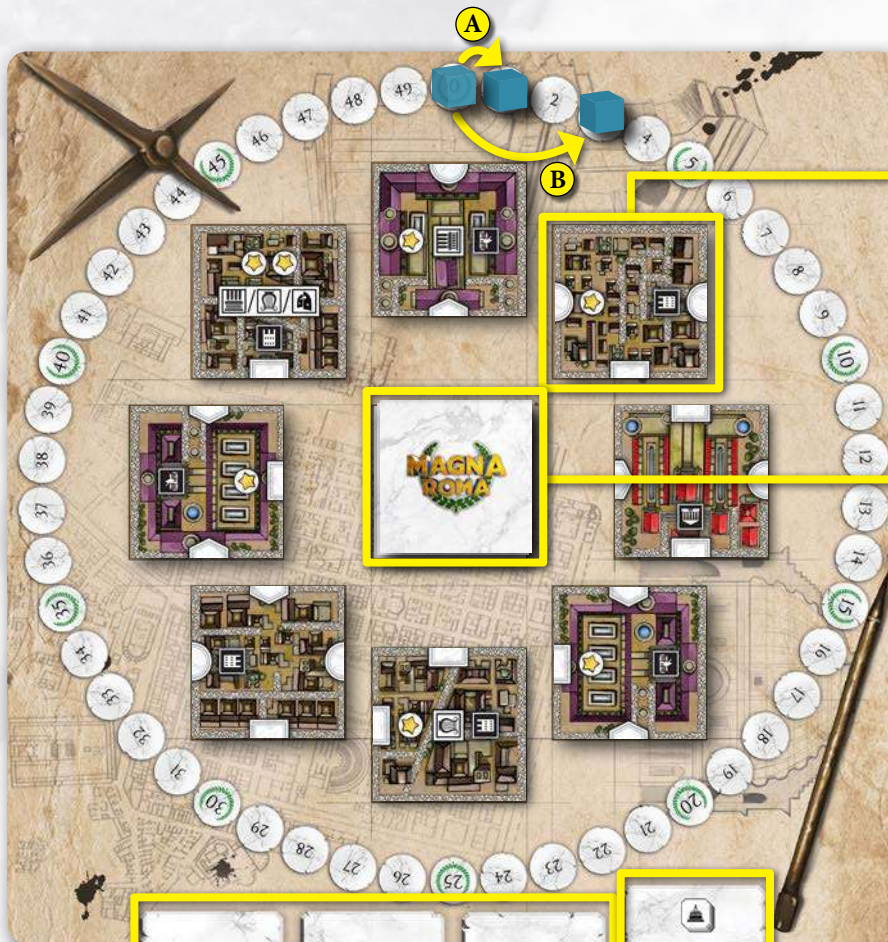


A Marquez  (avancez d'une case sur la piste de score) si vous avez créé un symbole de prestige avec deux tuiles de couleurs différentes.

Ou



B Marquez  (avancez de 3 cases sur la piste de score) si vous avez créé un symbole de prestige avec deux tuiles de la même couleur.



EMPLACEMENTS DE TUILES DE QUARTIER À SÉLECTIONNER

Les tuiles de quartier seront placées sur ces emplacements pour permettre aux joueur de les sélectionner.

PIOCHE DE TUILES DE QUARTIER

Les emplacements de tuiles de quartier vides seront remplis à partir de cette pioche

MONUMENTS

Ces tuiles représentent de grandes structures qui peuvent être construites dans votre ville. Pour construire un monument, vous devez payer son coût en pièces. Pour que le Monument marque des points à la fin de la partie, il doit contenir le nombre de meeples population noté sur cette tuile.

COÛT DE CONSTRUCTION

Le coût en pièces pour construire ce monument





BONUS IMMÉDIAT

Construire ce monument rapportera ce bonus immédiatement

COÛT DE FONCTIONNEMENT

Indique combien de meeples population doivent être employés ici à la fin de la partie pour que ce Monument soit considéré comme Fonctionnel et qu'il puisse vous rapporter des points de victoire.

Par exemple, pour que le Temple de Mars marque  points de victoire à la fin de la partie, vous devez y avoir placé 3 meeples Population .

MARCHÉ DES MONUMENTS



Vous ne pouvez construire que les Monuments qui sont disponibles sur le marché des Monuments.




PIOCHE DES MONUMENTS


Les espaces disponibles du marché des Monuments seront remplis à partir de cette pioche.

PLATEAU MARCHÉ

Le plateau Marché représente le nombre de biens de luxe  dans votre ville. Vous avancerez sur le plateau Marché avec votre marqueur en plaçant vos tuiles Ville pour créer le symbole Marché, et/ou en gagnant des ressources "Bien de luxe" . Certaines cases du plateau Marché vous permettront d'échanger certaines de vos ressources contre d'autres.


À la fin de la partie, vous marquez des points de victoire en fonction de la position de votre marqueur sur le plateau Marché, multipliés par le marqueur Étoile  le plus bas sur votre plateau personnel. *Pour plus de détails sur ce scoring, voir page 16.*




A Gagnez 1 bien de luxe  (avancez d'une case sur la piste du plateau marché) si vous avez créé un symbole de marché avec deux tuiles de couleurs différentes.

Ou





B Gagnez 2 biens de luxe  (avancez de 2 cases sur la piste du plateau marché) si vous avez créé un symbole de marché avec deux tuiles de la même couleur.

SCORE DE FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, vous marquez des points de victoire  en fonction de votre position sur le plateau Marché, multipliés par le marqueur ayant la valeur la plus basse sur votre tableau de bord Ville. *Pour plus de détails, voir page 16.*



JETONS D'ÉCHANGE



Lorsque vous atteignez une case connectée à un jeton d'échange, vous pouvez immédiatement échanger les ressources indiquées sur le jeton pour recevoir la récompense (dans ce cas, échangez 1 légion  contre 3 pièces ).

COMMERCE ET JETONS DE COMMERCE




Lorsque vous atteignez une case sur laquelle se trouve un jeton de Commerce, vous pouvez immédiatement effectuer le commerce comme indiqué sur le jeton.

Vous ne pouvez effectuer ce commerce qu'une seule fois, et seulement lorsque vous atteignez cette case du plateau Marché. Vous ne pouvez pas effectuer ce commerce lors d'un tour ultérieur, à moins que vous ne déplaciez votre marqueur sous le même jeton Commerce.





Echangez 1 légion  contre 3 pièces 





Echangez 1 pièce  ou 1 population  contre 2 légions 





Echangez 2 légions  contre 1 jeton de bénédiction 






Echangez 2 populations  ou 2 pièces  contre 4 points de victoire 



Echangez 1 légion  contre 3 populations 

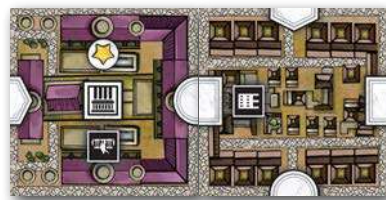


Echangez 1 pièce  et 1 population  contre 1 jeton de bénédiction 

PLATEAU MILITAIRE

Le plateau militaire représente le nombre de légions \times que chaque joueur a sous ses ordres. Vous avancerez sur le plateau Militaire avec votre marqueur en créant le symbole Militaire avec des tuiles quartier, et/ou en gagnant des ressources Légion \times bonus. En tant qu'action optionnelle à votre tour, vous pouvez conquérir un emplacement sur une carte Province en envoyant le nombre requis de Légions \times dans cette Province. Pour ce faire, reculez votre marqueur sur le plateau militaire du nombre de légions \times que vous envoyez à l'emplacement de province à conquérir. *Pour plus de détails, voir page 14.*

À la fin de la partie, vous marquerez des points de victoire \odot en fonction des emplacements de province que vous avez conquis. *Pour plus de détails sur le décompte des cartes Province, voir pages 14 et 18.*



A Gagnez 1 légion \times (avancez d'une case sur la piste du plateau militaire) si vous avez créé un symbole militaire avec deux tuiles de couleurs différentes.

Ou



B Gagnez 2 légions \times (avancez de 2 cases sur la piste du plateau militaire) si vous avez créé un symbole militaire avec deux tuiles de la même couleur.

NOMBRE DE LÉGIIONS

ce nombre représente le nombre de légions \times que vous avez sous vos ordres. Vous pouvez utiliser ces légions \times pour conquérir des emplacements de province.

EMPLACEMENTS DE PROVINCE

Ces espaces indiquent combien de légions \times sont nécessaires pour conquérir chaque emplacement sur la carte de province correspondante.

Placez votre marqueur sur cet emplacement pour indiquer que vous l'avez conquis. Aucun autre joueur ne peut conquérir cet emplacement (et vous ne pourrez pas conquérir d'autre emplacement sur la carte de cette province).



POINTS DE FIN DE PARTIE

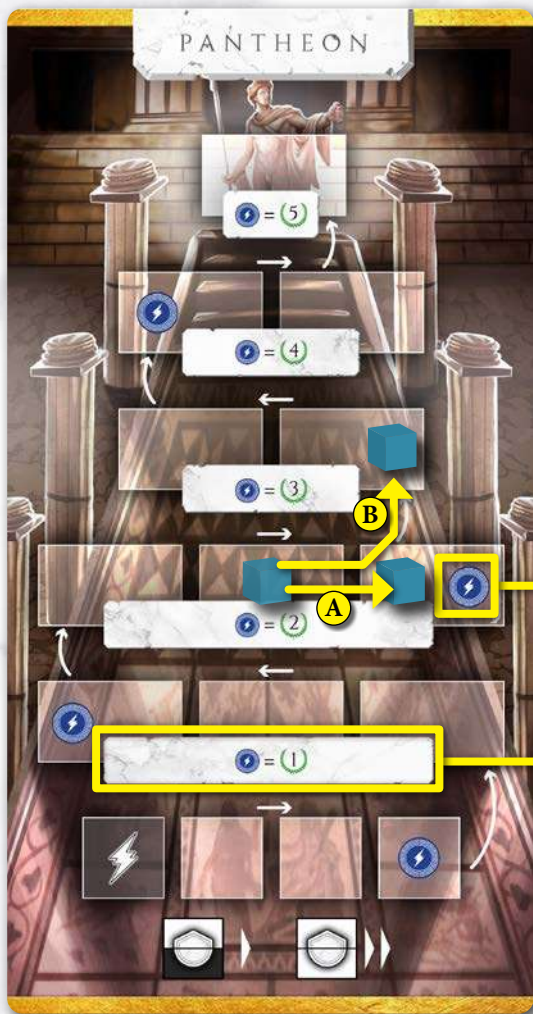
Ce sont des points de victoire \odot de fin de partie. Si votre marqueur termine sur l'une de ces cases à la fin de la partie, vous recevrez \odot ou \odot points de victoire.

BONUS DE PROVINCE

Chaque fois que vous conquérez un emplacement de province qui affiche un bonus, vous recevez immédiatement ce bonus.

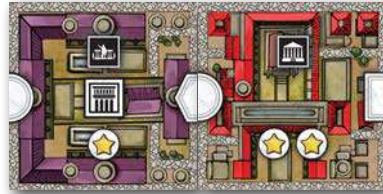
SCORE DE FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, vous marquerez des points en fonction des emplacements que vous avez conquis sur les cartes Province. *Pour plus de détails, voir la section scoring, voir page 18.*

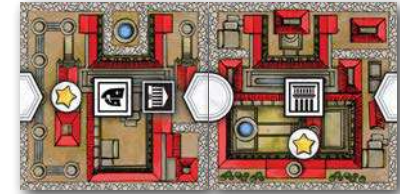


PLATEAU PANTHÉON

Vous avancerez sur le plateau Panthéon avec votre marqueur en créant le symbole Panthéon avec vos tuiles Ville.



Ou



A Gagnez 1 point de foi ⚡ (avancez d'une case sur la piste du plateau Panthéon) si vous avez créé un symbole Panthéon avec deux tuiles de couleurs différentes.

B Gagnez 2 points de foi ⚡ (avancez de 2 cases sur la piste du plateau Panthéon) si vous avez créé un symbole Panthéon avec deux tuiles de la même couleur.

JETONS BÉNÉDICTION

Lorsque vous entrez ou dépassez un espace contenant un symbole Bénédiction ⚡, vous gagnez un jeton Bénédiction ⚡. En tant qu'action optionnelle à votre tour, vous pouvez utiliser ce jeton pour bénir une tuile quartier. *Pour plus de détails, voir page 15.*

POINTS DE FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, vous marquez des points de victoire 🏆 en fonction du nombre de jetons Bénédiction non joués dont vous disposez et de la position de votre marqueur sur le plateau Panthéon.

Pour plus de détails sur ce scoring, voir page 16.

MISE EN PLACE

- 1 Donnez à chaque joueur une aide de jeu et un plateau personnel, ainsi qu'une tuile de Centre-Ville de départ et des marqueurs de couleur assortis. Chaque joueur doit disposer sa tuile Centre-Ville de telle façon que les tuiles quartiers puissent être placées autour. Chaque joueur place ensuite un marqueur sur chaque case de départ (marquée d'une étoile) de son tableau personnel.
- 2 Placez le plateau de sélection des tuiles sur le côté approprié, en fonction du nombre de joueurs. (Le côté pour 2 et 3 joueurs a 8 emplacements de tuiles entourant le centre, tandis que le côté pour 4 joueurs a 10 emplacements de tuiles entourant le centre). Placez ce plateau à portée de tous les joueurs et placez un marqueur de chaque joueur sur la case "0" de la piste de score.
- 3 Mélangez les tuiles quartier face cachée et formez 2 ou 3 paquets de tuiles face cachée (selon ce qui vous convient le mieux). Placez l'un de ces paquets de tuiles au centre du plateau de tirage de tuiles, puis piochez des tuiles et placez-en une sur chaque emplacement vide, face visible. Il s'agit de la réserve de sélection dans laquelle vous choisirez des tuiles lors de vos tours.
- 4 Placez les plateaux Marché, Militaire et Panthéon à portée de tous les joueurs. Chaque joueur place ses 3 disques à côté du plateau Militaire et un marqueur sur la case de départ de chacun des plateaux Marché, Militaire et Panthéon.
- 5 Mélangez les tuiles Monument et placez la pile à côté de l'emplacement approprié du plateau de sélection. Piochez les 3 premières tuiles de ce paquet et placez-les sur les emplacements marqués à côté du paquet de tuiles Monument. Ce sont les monuments de départ.
- 6 Mélangez et piochez 3 cartes du paquet de cartes Province. Placez chaque carte piochée sous un emplacement marqué sur le plateau militaire. Ces provinces seront en jeu pour le reste de la partie. Remettez les cartes Province restantes dans la boîte de jeu.
- 7 Mélangez les jetons Commerce face cachée, puis piochez-en 3 au hasard et placez-les face visible sur les emplacements marqués du plateau Marché. Remettez le reste des jetons dans la boîte de jeu.
- 8 Choisissez un joueur. Ce joueur va sélectionner un quartier en plaçant son cylindre sur la tuile de son choix puis, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque autre joueur fait de même. Un joueur ne peut pas sélectionner une tuile quartier qu'un autre joueur a déjà choisie.

Après cela, la partie commence avec le dernier joueur à avoir choisi une tuile quartier. À l'avenir, tous les joueront dans le sens des aiguilles d'une montre.





1



ORGANISATION DE LA PARTIE

Une partie de Magna Roma se joue en tours consécutifs jusqu'à ce que chaque joueur ait placé exactement 24 tuiles quartier, après quoi le décompte final est effectué. **Une ville finie doit former une grille 5x5. La tuile du Centre-Ville n'est pas obligée d'être au centre de cette grille.**

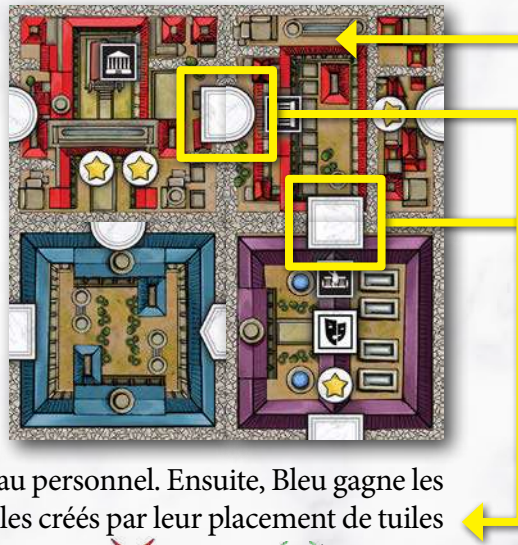
COUP D'UN JOUEUR

PLACER UNE TUILE QUARTIER (OBLIGATOIRE)

À votre tour, vous devez prendre la tuile quartier sur laquelle se trouve votre marqueur et placer cette tuile dans votre ville. Vous pouvez tourner la tuile dans le sens de votre choix. La tuile doit être orthogonalement adjacente à au moins une autre tuile, mais il n'est pas nécessaire de créer un symbole ou d'être placée à côté d'une tuile de la même couleur.


Exemple : Bleu a choisi cette tuile lors de son tour précédent, et il la place maintenant dans sa ville. Il décide de faire pivoter cette tuile avant de la placer.

Parce qu'il a placé une tuile rouge avec une étoile, il doit avancer son marqueur d'une case sur la piste rouge de son tableau personnel. Ensuite, Bleu gagne les bénéfices des deux symboles créés par leur placement de tuiles (dans ce cas, Bleu gagne 2 Légions ~~X~~ et gagne (1)).



JOUER UNE ACTION OPTIONNELLE


Après avoir placé un quartier et gagné les bénéfices associés, vous pouvez jouer une seule des actions optionnelles suivantes :

- Construire un monument
- Envoyer des légions ~~X~~ conquérir une province
- Bénir une ou plusieurs tuiles de quartier avec un jeton de Bénédiction 

CONSTRUIRE UN MONUMENT





En tant qu'action facultative, vous pouvez construire un monument disponible et l'ajouter à votre ville. Pour ce faire, vous devez remplir les conditions suivantes :

Condition 1 :

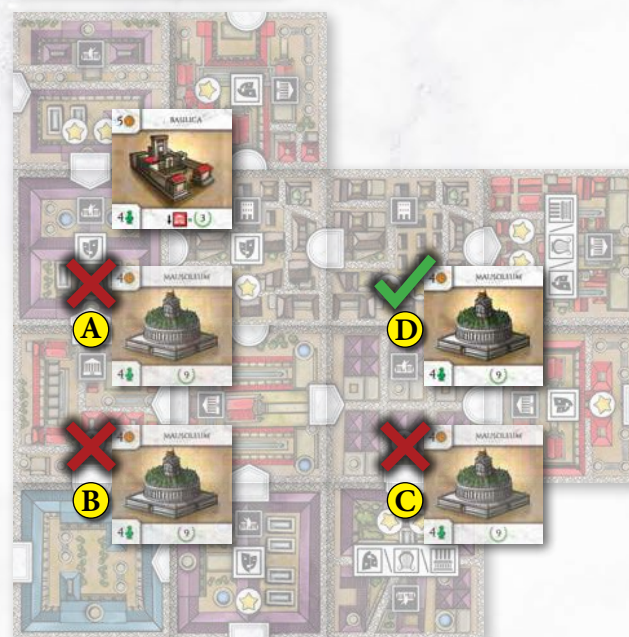
Vous devez avoir suffisamment de Pièces  pour payer le Monument. Après avoir payé le Monument et l'avoir placé dans votre ville, remplissez l'espace vide du marché du Monument avec une tuile piochée du haut de la pioche des Monuments.

Condition 2 :



Lorsque vous achetez une tuile Monument, vous devez pouvoir la placer dans un emplacement approprié dans votre ville. Les tuiles Monument doivent toujours être placées à l'intersection de 4 tuiles Ville (à l'exception du Forum). Vous devez suivre ces règles pour le placement des Monuments :


-  **A** Vous ne pouvez jamais construire de monument sur des tuiles ou un monument est déjà construit.
-  **B** Vous ne pouvez jamais construire de monument sur votre tuile de Centre-Ville.
-  **C** Un Monument doit toujours être placé à l'intersection de 4 tuiles Ville.
-  **D** Un Monument peut être construit à cette intersection, car ce placement n'enfreint aucune des règles précédentes.


Remarque: Le Forum est une exception à ces règles, car il doit être construit directement au-dessus de votre Centre-Ville, et non à une intersection de 4 tuiles Ville.



MONUMENT FONCTIONNEL

Pour que votre Monument marque des points de victoire  à la fin de la partie, vous devez le rendre fonctionnel en y assignant votre Population .

Vous pouvez assigner de la Population  sur vos Monuments à tout moment pendant vos tours en plaçant simplement vos meeples Population sur la tuile Monument. Cela ne compte pas comme une action.

Vous pouvez également déplacer la population  entre vos monuments à tout moment - encore une fois, ce n'est pas une action et vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez.

ENVOYER DES LÉGIONS CONQUÉRIR DES PROVINCES

Comme action facultative, vous pouvez dépenser vos Légions \times sur le plateau Militaire pour placer un de vos marqueurs sur un emplacement de Province libre. À la fin du jeu, vous gagnerez des points de victoire \circ en fonction de votre capacité à répondre aux exigences de chaque Province que vous avez conquise. Si vous placez un de vos marqueurs sur un emplacement de Province illustré par des icônes de ressources, vous recevez immédiatement ces ressources.

Dans cet exemple, Bleu a 4 Légions \times à sa disposition $\textcircled{1}$. Il peut dépenser 3 ou 4 de ces Légions \times pour placer un marqueur Conquête sur n'importe quel emplacement de carte Province nécessitant 3 ou 4 Légions \times pour être conquis.

Bleu décide de dépenser 4 Légions \times pour conquérir une Province $\textcircled{2}$. Les emplacements "4 \times " (milieu) de la Dalmatie et d'Egyptus ont déjà été conquis $\textcircled{3}$, donc Bleu place son disque sur l'emplacement "4 \times " de la Province d'Afrique $\textcircled{4}$ et gagne immédiatement un meeple Population $\textcircled{3}$.

Chaque Province a des exigences différentes pour la fin de partie, et chaque emplacement de carte Province indique combien de points le joueur conquérant gagnera pour chaque exemplaire de ces exigences qu'il aura.



AUTRES RÈGLES IMPORTANTES POUR LES CONQUÊTES

- Les cartes Province ne sont jamais remplacées pendant une partie - les trois cartes placées sur le plateau Militaire y resteront jusqu'à la fin de la partie.
- Chaque emplacement des cartes Province ne peut recevoir qu'un seul marqueur.
- Chaque joueur ne peut placer qu'un seul marqueur par carte Province.

Dans cet exemple, parce que Bleu a conquis l'emplacement du milieu de la carte province Afrique, il marquera $\textcircled{2}$ pour chaque paire d'icônes Lyre + Colonne présente dans sa ville. Les explications de toutes les conditions de notation des cartes Province se trouvent à la page 18.

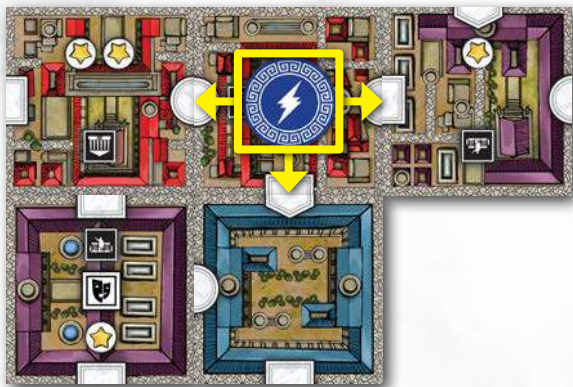
BONUS MILITAIRE DE FIN DE PARTIE

Si votre marqueur militaire est sur l'un de ces espaces en fin de partie, vous marquerez $\textcircled{3}$ ou $\textcircled{5}$.



BÉNIR UNE TUILE DE QUARTIER

Comme action facultative, vous pouvez placer un de vos jetons Bénédiction ⚡ sur l'une de vos tuiles quartier pour bénir cette tuile. Bénir une tuile quartier vous permet de bénéficier de toutes les combinaisons de symboles sur cette tuile comme si elle venait d'être placée. Cependant, vous ne gagnez pas les éventuelles étoiles ⭐ de cette tuile lors de la Bénédiction.



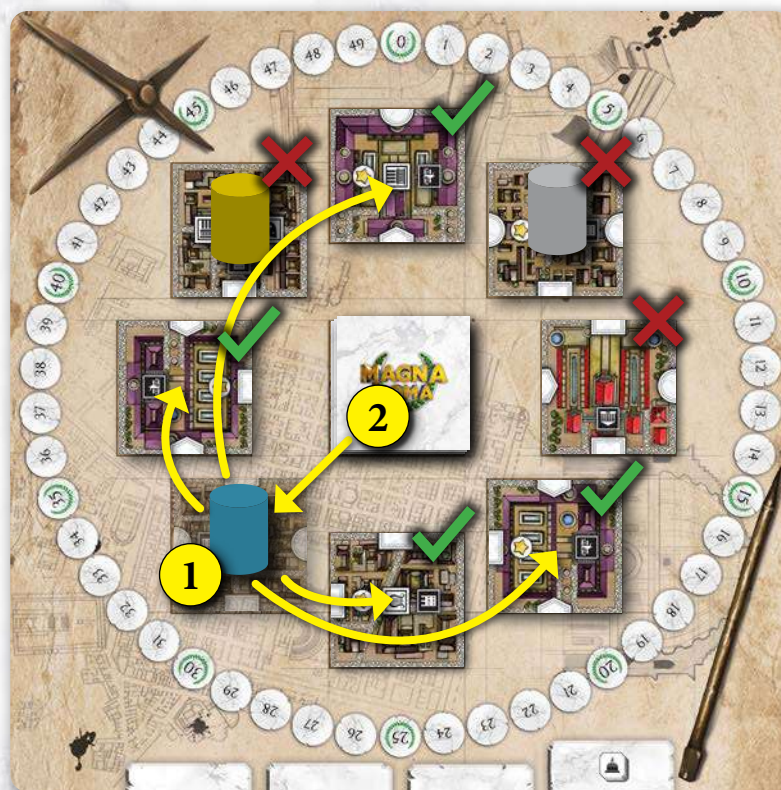
Dans l'exemple de gauche, Bleu joue un jeton Bénédiction ⚡ sur la tuile Cité marquée. Il gagne 2 Pièces 🪙 1 Population 🧑 et 1 Légion ✖.

Remarque : vous ne pouvez pas placer plus d'un jeton Bénédiction ⚡ sur une même tuile.

FIN DE TOUR

- 1 À la fin de votre tour, vous devez choisir une tuile quartier à jouer lors de votre prochain tour. Vous pouvez choisir une tuile située à 2 cases maximum, dans les deux sens de votre position actuelle sur le tableau de sélection. Vous pouvez sauter par-dessus les marqueurs des autres joueurs, et les espaces déjà occupés ne comptent pas dans votre plage de 2 espaces. Vous ne pouvez jamais choisir un espace qui est déjà occupé par le marqueur d'un autre joueur.
- 2 Après avoir choisi la tuile pour votre prochain tour, piochez la tuile du dessus de la pile de tuiles Ville et placez-la face visible sur l'emplacement vide. Il devrait toujours y avoir 8 tuiles face visible à la fin du tour d'un joueur dans les parties à 2 et 3 joueurs, ou 10 tuiles face visible dans les parties à 4 joueurs. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre peut maintenant jouer son tour !

Si le paquet de tuiles quartier est vide, remplissez simplement cet espace avec l'un des paquets de tuiles quartier mis de côté.



FIN DE LA PARTIE

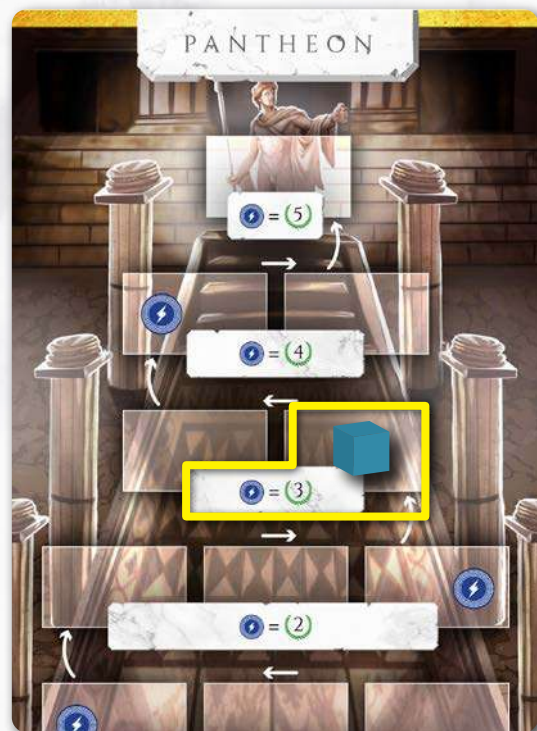
Le jeu se termine lorsque chaque joueur a construit une ville de taille 5x5. Lorsque cela se produit, passez immédiatement au décompte de score final.

DÉCOMPTE DE SCORE FINAL

MARCHÉ

Chaque joueur calcule son score au Marché en multipliant la valeur de son marqueur sur le plateau Marché par la valeur du marqueur ayant le numéro le plus bas parmi les trois pistes étoiles sur son plateau personnel.

Dans cet exemple, Bleu a terminé la partie avec son marqueur de plateau Marché sur une case "5x ☆". Son marqueur de plateau personnel ayant la valeur la plus faible est sur une case "4", donc Bleu marque 20 ($5 \times 4 = 20$) et déplace son marqueur du même nombre de cases le long de la piste de score.




PANTHÉON


Chaque joueur marque des points de victoire pour chacun de ses jetons Bénédiction non joués, selon la position de son marqueur sur le plateau Panthéon.

Dans cet exemple, Bleu a 4 jetons Bénédiction non joués à la fin de la partie. Son marqueur sur le plateau Panthéon indique que ses jetons Bénédiction valent 3 chacun, donc Bleu marquera 12 ($4 \times 3 = 12$) et déplacera son marqueur du même nombre de cases le long de la piste de score.




MONUMENTS


Les joueurs marquent des points de victoire  pour chacun de leurs monuments entièrement peuplés dont les conditions de score ont été remplies - ces conditions de score sont décrites ci-dessous.

Si un monument ne contient pas la population requise, il est considéré comme non fonctionnel et ne marquera aucun point de victoire .





Si fonctionnel: rapporte  à la fin de la partie.





Si fonctionnel: rapporte  à la fin de la partie.




Si fonctionnel: rapporte 4/7/9/12  si vous avez 1/2/3/4 populations  dessus à la fin de la partie.




Immédiatement: gagnez un jeton de bénédiction .
Si fonctionnel: rapporte  à la fin de la partie.




Si fonctionnel: rapporte  pour chaque tuile quartier marron en-dessous des thermes à la fin de la partie.





Si fonctionnel: rapporte  pour chaque tuile quartier rouge en-dessous de la basilique à la fin de la partie.




Si fonctionnel: rapporte  pour chaque tuile quartier violet en-dessous du Temple de Vesta à la fin de la partie.




Immédiatement: gagnez une légion .
Si fonctionnel: rapporte  à la fin de la partie.




Si fonctionnel: rapporte  pour chaque masque sur les tuile quartier en-dessous du Colisée à la fin de la partie.





Si fonctionnel: rapporte  pour chaque lyre sur les tuile quartier en-dessous de l'Odéon à la fin de la partie.




Si fonctionnel: rapporte  pour chaque colonne sur les tuile quartier en-dessous du Sénat à la fin de la partie.




Doit être construit sur la tuile centrale de la ville.
Immédiatement: gagnez un bien de luxe .
Si fonctionnel: rapporte  à la fin de la partie.


CARTES DE PROVINCE

Les joueurs marquent des points de victoire  selon l'emplacement de leurs marqueurs en réussissant les conditions spécifiques de chaque province. Les conditions sont les suivantes :



Marquer 3/2/1  pour chaque paire de colonnes dans votre ville.




Marquer 3/2/1  pour chaque paire de lyres dans votre ville.




Marquer 3/2/1  pour chaque paire de masques dans votre ville.




Marquer 3/2/1  pour chaque paire colonne/lyre dans votre ville.




Marquer 3/2/1  pour chaque paire masque/colonne dans votre ville.




Marquer 3/2/1  pour chaque paire lyre/masque dans votre ville.




Marquer 4/3/2  pour chaque ensemble masque/lyre/colonne dans votre ville.



Marquer 4/3/2  pour chaque district rouge dans votre ville.



Marquer 4/3/2  pour chaque district marron dans votre ville.



Marquer 4/3/2  pour chaque district violet dans votre ville.

QU'EST-CE QU'UN DISTRICT ?

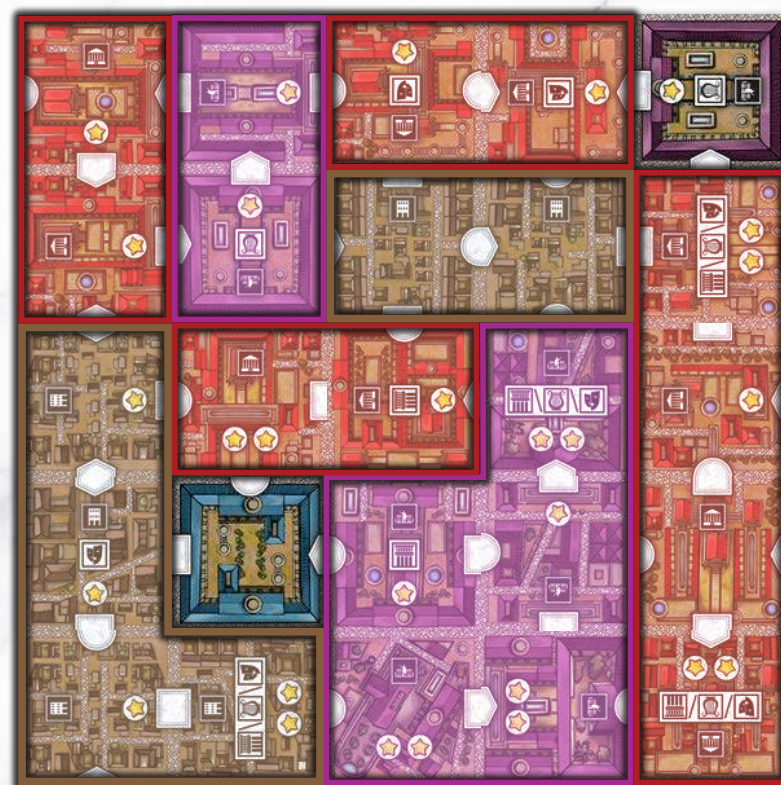
Un district est un groupe d'au moins 2 quartiers connectés de la même couleur.



Dans cet exemple, Bleu a :

4 districts rouges
2 districts violets
2 districts marrons

Ici, Bleu marquera (16) car il a 4 districts rouges et il a conquis l'emplacement (4) sur la carte Province d'Egypte qui accorde des () pour chaque district Rouge ($4 \times 4 = 16$).



MILITAIRE

Si vous terminez la partie avec votre marqueur militaire sur un des deux derniers espaces de la piste militaire, vous marquez (3) ou (5) en fonction de l'emplacement atteint.

Dans cet exemple de décompte de fin de partie, bleu marque (5).



MARQUEURS 50/100

Si vous dépassez (50) sur la piste de score, prenez le marqueur approprié et placez le sur la face (50) pour indiquer que vous avez (50) ou plus. Si vous dépassez (100) sur la piste de score, retournez le marqueur sur la face (100) pour indiquer que vous avez (100) ou plus.



DÉCLARER UN VAINQUEUR

Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur ! Dans le cas d'une égalité, le joueur avec le plus d'étoiles () sur ces 3 pistes de cité est le vainqueur. S'il y a toujours une égalité, le vainqueur est le joueur dont le total de population () et de pièces () est le plus élevé. S'il y a toujours une égalité, le vainqueur est le joueur qui est le mieux placé sur la piste militaire.

MODE SOLO



1 Plateau Solo

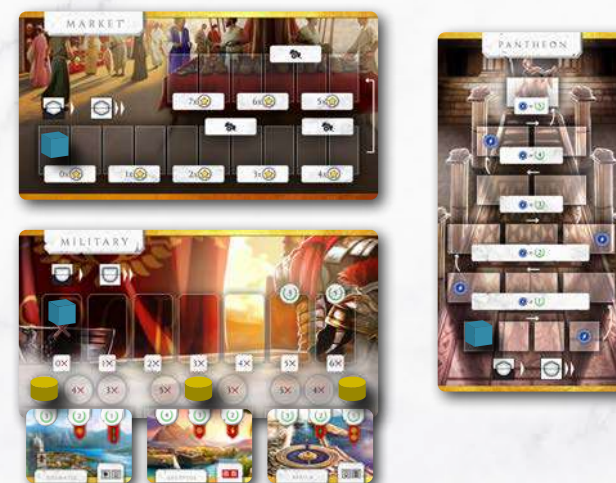


12 Objectifs Solo
(4 de chacun des niveaux I, II et III)

MISE EN PLACE

Préparez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs, avec les modifications suivantes:

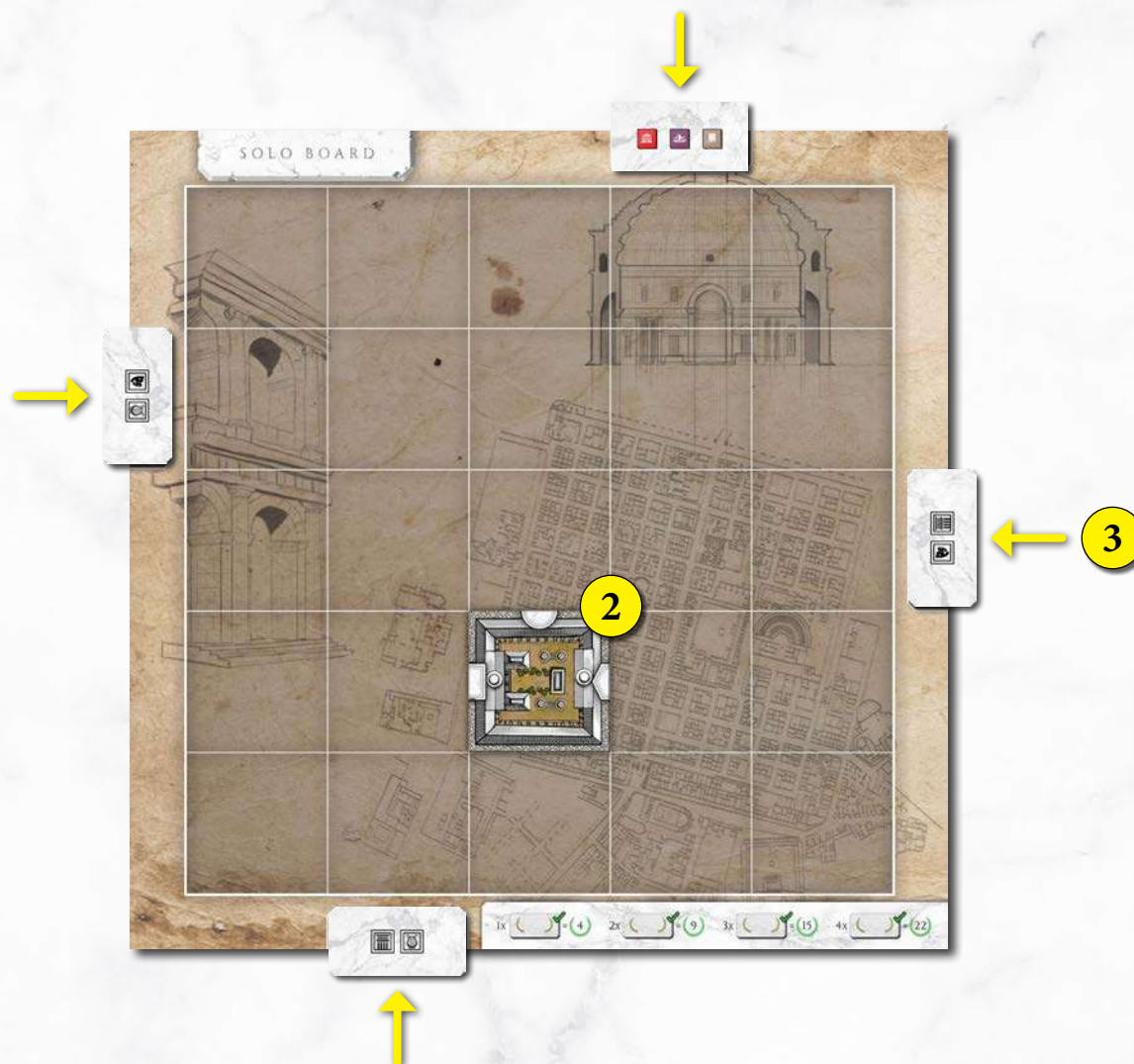
- 1 Tableau de sélection:** la sélection de tuiles quartier fonctionne un peu différemment en mode solo. Mélangez les tuiles Ville et révélez-en 3 pour former votre réserve de sélection; le tableau de sélection ne sera utilisé que pour suivre votre score tout au long du jeu.



② **Plateau Solo:** placez le plateau Solo devant vous et prenez tous les marqueurs et la tuile Centre-Ville de la couleur de joueur que vous avez choisie. Placez votre tuile Centre-Ville à l'emplacement indiqué du plateau Solo.

③ **Complexité:** Choisissez un niveau de complexité pour votre jeu : I - Facile, II - Moyen ou III - Difficile. Placez aléatoirement les jetons d'objectif du mode solo correspondants face visible sur les emplacements latéraux du plateau Solo.

Si vous voulez un niveau de difficulté aléatoire, mélangez toutes les cartes d'objectif du mode solo et choisissez-en 4 au hasard. Placez-les face visible sur les emplacements latéraux du plateau Solo.



④ **Préparez le plateau militaire :** prenez 3 marqueurs de joueur d'une couleur inutilisée et placez-les sur le plateau militaire comme indiqué ci-dessous. Ces cases sont bloquées pour le reste de la partie. Après cela, mélangez les cartes Province et placez-en 3 sur le plateau militaire comme d'habitude.



ORGANISATION DE LA PARTIE

Le mode Solo se joue de la même manière que le jeu standard, avec les modifications suivantes:

- Au début de votre tour, vous devez choisir une des 3 tuiles quartier disponibles et la placer dans votre ville. La tuile choisie doit être placée dans la grille 5x5 du plateau Solo, et elle doit être placée orthogonalement adjacente à au moins 1 tuile quartier déjà présente dans votre ville.
- A la fin de votre tour, retirez du jeu les 2 tuiles quartier restantes et piochez 3 nouvelles tuiles quartier pour former une nouvelle réserve de sélection.



DÉCOMPTE DE SCORE FINAL

Le jeu se termine lorsque vous avez construit votre ville de taille 5x5.

En plus du décompte de score usuel, vous scorez des points de victoire 🏆 pour la réalisation des objectifs du mode solo.

OBJECTIFS SOLO

Chaque objectif correspond à la ligne ou la colonne sur laquelle il est placé.



Par exemple, l'objectif de cette ligne a été rempli, car la ligne contient au moins 1 icône de masque et 1 icône de colonne.



1x objectif solo
réussi = 4

2x objectifs solo
réussis = 9

3x objectifs solo
réussis = 15

4x objectifs solo
réussis = 22



Avoir au moins une icône de masque et une icône de colonne dans cette ligne ou colonne.



Avoir au moins une icône de masque et une icône de lyre dans cette ligne ou colonne.



Avoir au moins une icône de lyre et une icône de colonne dans cette ligne ou colonne.



Avoir au moins un quartier de chacune des 3 couleurs dans cette ligne ou colonne.



Avoir au moins 2 marqueurs de bénédiction joués sur des quartiers de cette ligne ou colonne.



N'avoir aucune icône de masque, de colonne et de lyre dans cette ligne ou colonne.



Avoir au moins 7 étoiles sur des quartiers de cette ligne ou colonne.



Avoir au moins 4 quartiers de la même couleur (rouge, violet ou marron) dans cette ligne ou colonne.



Ne pas avoir de quartiers adjacents de la même couleur dans cette ligne ou colonne.



Avoir la même icône (masque, colonne ou lyre) sur les 5 quartiers dans cette ligne ou colonne.



Avoir construit au moins 2 monuments sur des quartiers de cette ligne ou colonne.



Les 5 quartiers de cette ligne ou colonne sont de la même couleur (rouge, violet ou marron).

VÉRIFIEZ VOTRE SCORE

Pour finir, comparez votre score total avec la table ci-dessous :

POINTS DE VICTOIRE	NIVEAU DE SCORE
0-49	TRIBUN – ESSAYEZ ENCORE
50-59	SENATEUR – VOUS VOUS AMÉLIOREZ
60-69	QUESTEUR – VOUS ÊTES SUR LE BON CHEMIN
70-79	EDILE – BON TRAVAIL
80-89	PRETEUR – TRÈS BIEN
90-99	CONSUL – FANTASTIQUE
100+	CESAR – VOUS RIVALISEZ AVEC L'EMPEREUR

CREDITS

Auteur: Matteo De Nardis

Développement: Kai Starck and Thomas Nielsen (K&T Game Design), Milan Tasevski

Design Graphique: Milan Tasevski and Sara Stanoeska

Illustrations: Jose David Lanza Cebrian and Sara Stanoeska

Artiste 3D: Francesco Orrù

Support des prototypes et des tests: Ana Spasovska

Edition des règles: Boris Momic, Michael Schemaille, Filomena Doda

Soutien à l'édition des règles et rationalisation: Boris Momic, Stefan Andonovski

Conseil en histoire: Matt Smith

Narration vidéo: Ian McNeice

Agence de Licences: Meeple on Board - Vanguard

Logistique et Planification: Aleksandar Tasevski

Traduit en français par Alain David

Remerciements particuliers à: Ana Spasovska, Kai Starck, Thomas Nielsen, Boris Momic, Vladimir Trajchevski, Darko Dojcinovski, Thomas Jacob, Ivo Neskovic, Michael Raftopoulos, Marilena Doukaki, Rita and Hugo Marinho, Danijel Ljubas, Vangelis Kefalas, Stefano Raimondi, Flavio De Leonardis, Stefan and Chrisly Brinkmoller, Richard Simpson, Jack Eddy, Stella Jahja & Tarrant Falcke, Stephan Sonny, Rebecca Johnson, Bailie Kuehn, Tom Harrod, Joseph Packham, tous nos testeurs, contributeurs Kickstarter, amis, famille et proches, et tous ceux qui ont participé à ce jeu d'une manière ou d'une autre ! Merci !



Développé et publié par:
Archona Games 2020 ©

Si vous avez des questions sur le jeu ou si vous avez des composants manquants, veuillez nous contacter à :
support@archonagames.com



DOMINUS

UNE EXTENSION POUR MAGNA ROMA

SPQR

SP

MAGNA
ROMA



COMPOSANTS DU JEU



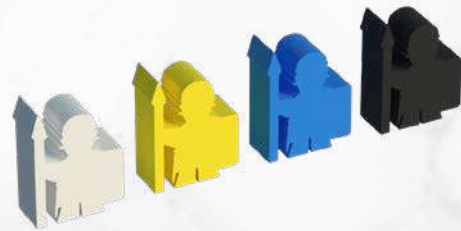
1 PLATEAU DOMINUS



12 TUILES DE SCORE DOMINUS



12 JETONS DE COLONIE
(2 de chacun des 6 types)



40 MEEPLES LÉGION
(10 par couleur de joueur)



4 MEEPLES GÉNÉRAL
(1 par couleur de joueur)

VUE D'ENSEMBLE

Rome fait face à une guerre civile ! Les provinces doivent être contrôlées, l'Empereur a besoin de ses meilleurs généraux autour de l'empire. Qui mieux que vous ?

Vous déploierez vos légions pour lutter pour le contrôle des provinces et fortifier le puissant empire. Utilisez vos compétences stratégiques pour conquérir davantage de provinces par vous-même, car vos adversaires feront de même.

CONFIGURATION

Configurez le jeu comme vous le feriez pour une partie normale, avec les modifications suivantes :

Le plateau Militaire n'est pas utilisé dans l'extension Dominus. Au lieu de cela, installez le plateau Dominus comme suit :

- 1 Mélangez les tuiles de score Dominus et placez une tuile sur chacun des emplacements indiqués sur le plateau, face visible.
- 2 Mélangez les jetons Colonie face cachée et placez un jeton Colonie sur chacune des provinces du plateau à l'exception de la province de Rome.
- 3 Chaque joueur place un de ses pions Légion dans la province de Rome.



VOUS ÊTES PRÊTS A COMMENCER VOTRE PARTIE !

APERÇU DU JEU

Le jeu se déroule de la même façon que le jeu de base à l'exception des changements et ajouts suivants :






- Le plateau Dominus représente l'Empire romain, séparé en provinces. Dans cette extension, les joueurs déploieront et déplaceront leurs unités (légion et généraux) à travers les provinces sur le plateau Dominus afin d'être l'un des trois joueurs les plus puissants de chaque province, obtenant ainsi les points de victoire  bonus du score Dominus.
-  Lorsque vous combinez le symbole militaire en plaçant vos quartiers, vous pourrez déployer ou déplacer des unités sur le plateau Dominus.
-  En plus du symbole militaire, le symbole de prestige vous permet également de déployer ou déplacer des unités sur le plateau Dominus. Lorsque vous obtenez un symbole de prestige en plaçant votre quartier, vous choisissez si vous gagnez normalement des points de victoire  ou si vous utilisez le symbole de prestige pour déployer ou déplacer des unités de la même façon qu'avec le symbole militaire.
- Si vous devez gagner un symbole de légion via un monument, le plateau marché ou votre plateau personnel, vous pouvez utiliser ce symbole avec le bénéfice moindre (comme lorsque vous combinez un symbole militaire ou de prestige avec des quartiers de couleurs différentes).
- Chaque légion vous donne 1 pouvoir dans cette province, tandis que le général vous donne 2 pouvoirs dans une province.
- Le Général ne peut être déployé qu'en combinant le symbole Militaire ou Prestige des tuiles de la même couleur.

TABLE D'ACTION DOMINUS



En créant un symbole Militaire ou Prestige à partir de tuiles quartiers de couleurs différentes, ou en gagnant un bonus Légion , vous pouvez au choix: Déployer 1 Légion / Déplacer 1 Légion / Déplacer votre Général.

En créant un symbole Militaire ou Prestige à partir de tuiles quartier de la même couleur, vous pouvez au choix: Déployer 2 Légions / Déplacer 2 Légions / Déployer 1 Légion et déplacer 1 Légion / Déployer votre Général.

DÉPLOYER UNE LÉGION ET/OU VOTRE GÉNÉRAL

Cette action vous permet de placer une ou deux de vos Légions ou votre Général dans la province de Rome.

Selon le symbole que vous avez créé, choisissez les unités que vous souhaitez déployer. Prenez ces unités et placez-les dans la province de Rome.

La province de Rome ne rapporte pas de points de victoire en fin de partie et ne peut pas être contrôlée au cours de la partie.



DÉPLACER UNE LÉGION ET/OU VOTRE GÉNÉRAL

Avec cette action, vous pouvez déplacer des légions et/ou votre Général vers une province adjacente, séparées par une ligne rouge. Les provinces séparées par une ligne pointillée noire sont également considérées comme adjacentes.

Selon le symbole que vous avez créé choisissez la ou les unités à déplacer et déplacez ces unités sur la carte. Vous pouvez vous déplacer comme vous le souhaitez, c'est-à-dire que vous pouvez déplacer une ou plusieurs unités lors d'une seule action de déplacement.

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant être présentes dans une même province.

Si vous êtes le premier joueur à arriver dans une province, révéler le jeton de Colonie de cette province et gagnez le bonus inscrit dessus avant de le défausser. Le bonus est expliqué dans la table ci-dessous.



BONUS DE RÈGLEMENT



Déployer une légion gratuitement dans la province de Rome.



Choisir une tuile Embellissement et placez-la dans votre ville dans une position légale (*compatible uniquement avec la variante des tuiles Embellissement*).



Gagnez une Foi (avancez d'une case sur le plateau Pantheon).



Gagnez une étoile sur votre plateau personnel (avancez d'une case sur l'une des 3 pistes).







Gagnez 3 points de victoire.





Gagnez 2 pièces.


DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

Lorsque le jeu se termine et que tous les autres décomptes sont effectués, comparez la puissance de chaque joueur pour chaque province sur le plateau. Ensuite, attribuez des points de victoire  à ces joueurs en conséquence, s'ils remplissent la condition sur la tuile de score Dominus liée à cette province.



- La 1^{ère} place revient au joueur le plus puissant de cette province et il obtient le multiplicateur de points de victoire  le plus élevé;
- La 2^e place revient au 2^e joueur le plus puissant de cette province et il obtient le multiplicateur de points de victoire  du milieu;
- La 3^e place revient au 3^e joueur le plus puissant de cette province et il obtient le multiplicateur de points de victoire  le plus bas.


N'oubliez pas que chaque Légion apporte 1 puissance à votre armée dans une province tandis que votre Général apporte 2 puissances.

En cas d'égalité pour déterminer qui est le joueur le plus puissant d'une province, les joueurs à égalité gagnent le bonus de points de victoire  du milieu. Ensuite, le 3^e joueur le plus puissant de cette province obtient le bonus de points de victoire  le plus bas.

S'il y a une égalité pour qui est le 2^e joueur le plus puissant d'une province, les joueurs à égalité marquent les points de victoire  les plus bas.

Exemple : A la fin de la partie, dans la province Gallia, Jaune a 2 Légions et 1 général (puissance totale de 4), ce qui en fait le joueur le plus puissant de cette province. Ensuite Bleu avec 2 légions et Noir avec 1 général sont à égalité avec 2 points de puissance. Blanc n'a qu'une puissance de 1 avec 1 légion.

Jaune, le plus puissant, score le bonus  maximal de la région, soit  par paire de lyres dans sa ville.

Bleu et Noir, à égalité pour la 2^e place, scorent le bonus du bas soit  par paire de lyres, chacun dans sa ville.

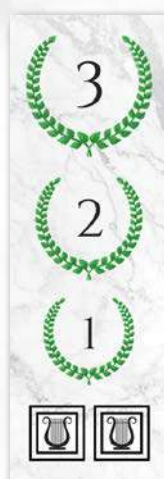
Par conséquent, Blanc ne score rien puisque les points de bonus du bas ont été scorés par les joueurs ex-aequos.





Pour chaque paire d'icônes Masque dans votre ville, scorez :

1^{ère} place : (3)
2^e place : (2)
3^e place : (1)



Pour chaque paire d'icônes lyre dans votre ville, scorez :

1^{ère} place : (3)
2^e place : (2)
3^e place : (1)



Pour chaque paire d'icônes Colonne dans votre ville, scorez :

1^{ère} place : (3)
2^e place : (2)
3^e place : (1)



Pour chaque paire d'icônes Colonne + Lyre dans votre ville, scorez :

1^{ère} place : (3)
2^e place : (2)
3^e place : (1)



Pour chaque paire d'icônes Masque + Lyre dans votre ville, scorez :

1^{ère} place : (3)
2^e place : (2)
3^e place : (1)



Pour chaque paire d'icônes Colonne + Masque dans votre ville, scorez :

1^{ère} place : (3)
2^e place : (2)
3^e place : (1)



Pour chaque triplet d'icônes différentes dans votre ville, scorez :

1^{ère} place : (4)
2^e place : (3)
3^e place : (2)



Pour chaque monument dans votre ville, scorez :

1^{ère} place : (4)
2^e place : (3)
3^e place : (2)



Pour chaque district marron dans votre ville, scorez :

1^{ère} place : (3)
2^e place : (2)
3^e place : (1)



Pour chaque district violet dans votre ville, scorez :

1^{ère} place : (3)
2^e place : (2)
3^e place : (1)



Pour chaque district rouge dans votre ville, scorez :

1^{ère} place : (3)
2^e place : (2)
3^e place : (1)



Pour chaque ensemble de 4 étoiles dans votre ville, scorez :

1^{ère} place : (4)
2^e place : (3)
3^e place : (2)



COMPOSANTS



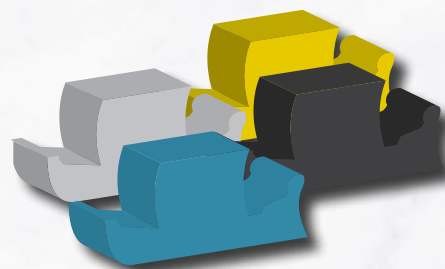
4 TUILES PORT
(1 par couleur de joueur)



6 TUILES D'ÎLE



42 RESSOURCES
(6 types, 7 de chaque type)



4 BATEAUX
(1 par couleur de joueur)

APERÇU

Des marchands avides de profits inondent vos ports de leurs navires. Tous sont prêts pour transporter vos biens les plus précieux. Augmentez la valeur de vos colonies en produisant et en commercialisant selon les besoins de l'empire.

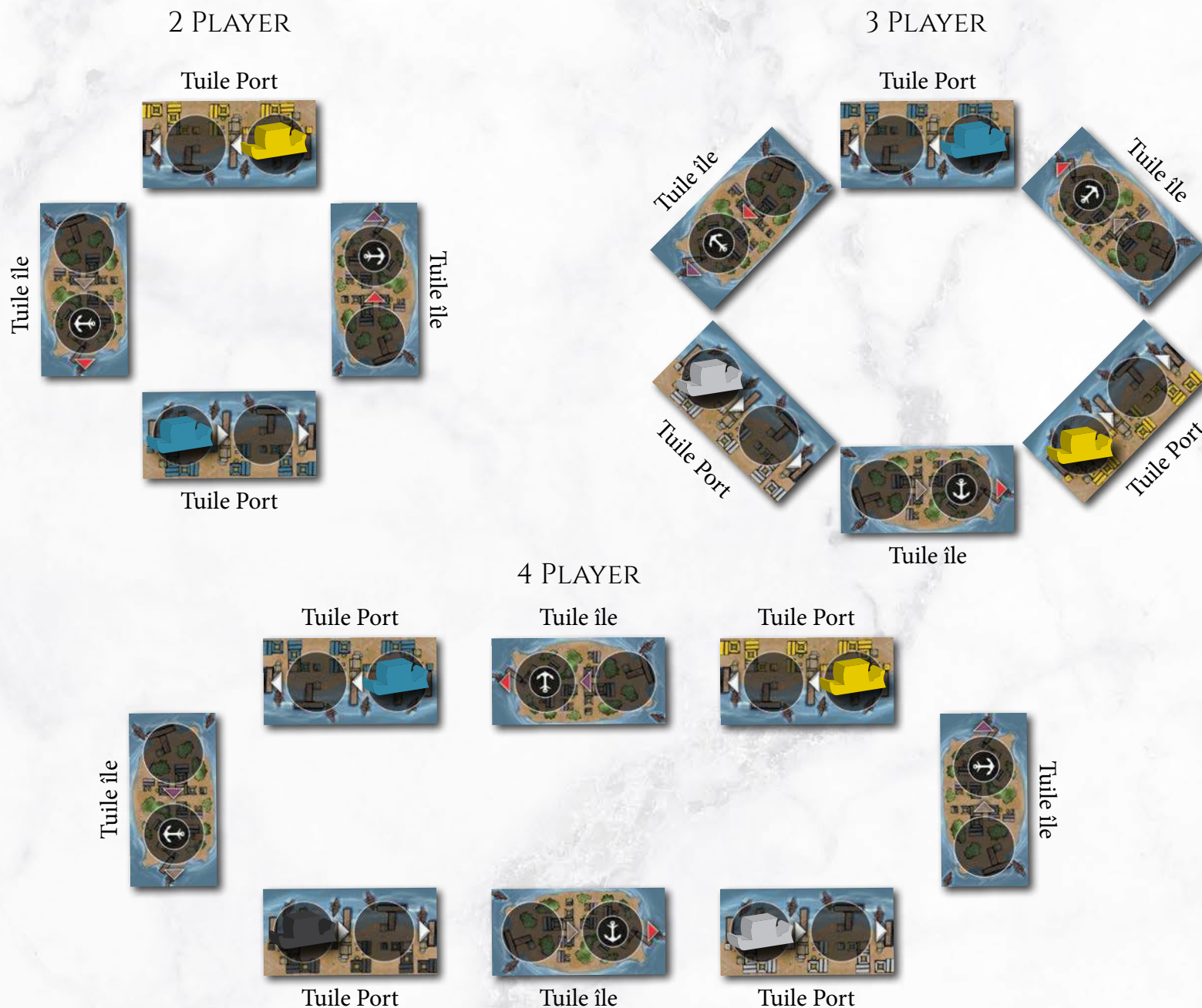
MISE EN PLACE

Chaque joueur prend sa tuile Port et la place au-dessus de sa ville, à portée de tous les joueurs. Cette tuile représente le port de ce joueur pendant la partie.

Mélangez les tuiles Île et placez une tuile Île entre chaque tuile Port. Veuillez vous référer au schéma ci-dessous lors de la configuration des Tuiles Port et Île. Remettez le reste des tuiles Île dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin lors de cette partie.

Mélangez les marchandises faces cachées et créez la réserve de Marchandises.

Chaque joueur place son navire sur la case la plus à droite de sa tuile Port.



VOUS ÊTES PRÊTS A COMMENCER VOTRE PARTIE !

APERÇU DU JEU

Le module Portus ajoute les règles et mécanismes suivants dans le jeu :

- **Déplacer le Navire s'il est sur une Tuile Port :**

À la fin de votre tour, si votre pion Navire se trouve sur l'une des cases d'une tuile Port (la vôtre ou celle d'un autre joueur tuile) déplacez votre pion Navire d'une case dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

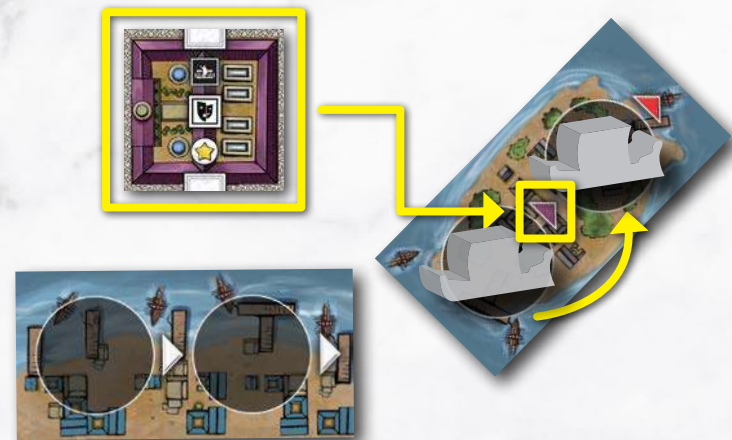
Exemple : Votre pion Navire est situé sur la deuxième case d'une tuile Port. A la fin de votre tour, vous vous déplacez automatiquement le pion Navire vers la case suivante (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) et votre Navire atteint une tuile Île.



- **Déplacer le navire s'il se trouve sur une tuile île**

A la fin de votre tour, si votre pion Navire se trouve sur un des cases d'une tuile Île, déplacez votre pion Navire d'une case dans le sens antihoraire uniquement si vous correspondez à la couleur de la flèche suivante sur la case de la couleur de la tuile Ville que vous avez placée ce tour-ci.

Exemple : Vous avez placé une tuile Ville violette dans votre ville à votre tour. Parce que vous avez fait correspondre la couleur de la tuile Ville avec la couleur de la flèche sur la tuile Île, vous déplacez votre pion Navire d'une case dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



- **Ancre :**

À la fin de votre tour, si votre pion Navire reste sur la case Ancre de la tuile Île, vous gagnerez un jeton Marchandises aléatoire de la réserve de Marchandises.



Exemple : Votre pion Navire est situé sur la case Ancre d'une tuile Île. Vous avez placé une tuile Ville marron dans votre ville. Avec ce placement de tuiles Ville, vous n'avez pas fait correspondre la couleur de la tuile avec la flèche à côté de l'espace, ainsi votre Navire reste dans le même espace.

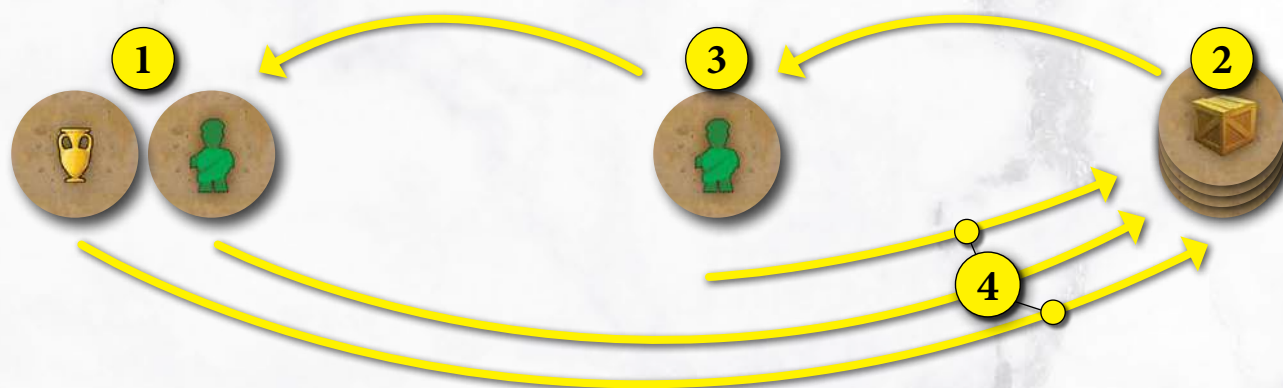
Cependant, comme votre pion Navire a terminé le tour sur la case Ancre, vous gagnez un jeton Marchandise aléatoire de la réserve de Marchandises.



- En ne faisant pas correspondre intentionnellement les couleurs des tuiles Ville avec la couleur de la flèche à côté de la case Ancre, votre pion Navire peut rester plusieurs tours sur le même espace d'ancrage, vous donnant ainsi la possibilité de collecter plusieurs jetons Marchandises, jusqu'à ce que vous révéliez un jeton Marchandise que vous avez déjà collecté.

Lorsque vous révéléz un jeton Marchandise que vous avez déjà collecté, vous perdez tous les jetons Marchandises gagnés jusqu'à présent et les mettez dans la réserve de Marchandises face cachée.



Exemple : Votre Navire a déjà collecté deux jetons Marchandises sur cette tuile Île ①. A la fin de votre tour, le Navire reste sur la case Ancre et vous devez maintenant piocher un autre jeton Marchandise ②. Vous piochez un jeton Marchandise que vous avez déjà collecté ③, et vous devez donc défausser tous les jetons Marchandises précédemment collectés ④ et les remettre dans la réserve de Marchandises.









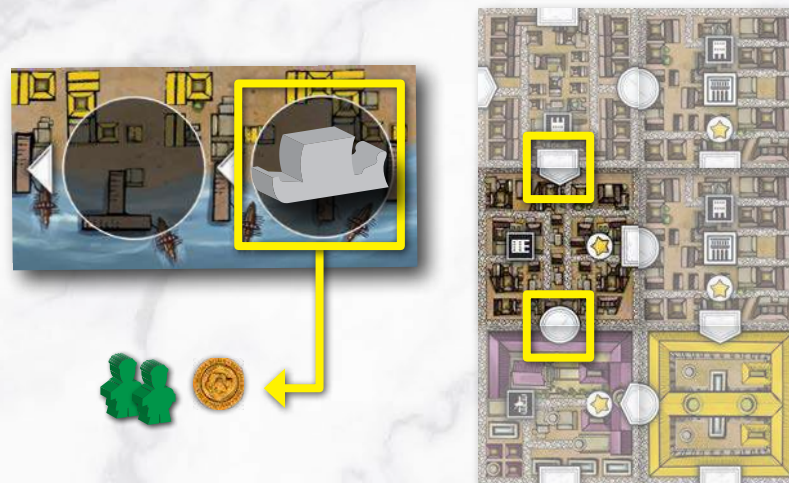
- Si vous souhaitez profiter des avantages des jetons Marchandises que vous avez récupérés avec votre Navire sur la tuile Île, vous devez vous déplacer le bateau hors de l'île avant de perdre les jetons Marchandises en piochant un jeton en double.

Pour ce faire, assurez-vous de faire correspondre la couleur de la tuile Ville avec la couleur de la flèche à côté de la case Ancre. Lorsque vous sortez de la tuile Île, gagnez immédiatement les bonus inscrits sur les jetons Marchandises, puis remélangez-les dans la réserve de Marchandises.



- Enfin, si votre Navire se trouve sur la tuile Port d'un autre joueur, vous gagnerez toutes les ressources **Pièces**  et **Population**  que ce joueur gagne en plaçant ses tuiles Ville.

Exemple : Votre pion Navire se tient sur la tuile Port de Jaune. Jaune place une tuile Ville dans sa ville qui lui permet de gagner 2 Populations , 1 Pièce  et 2 Légions . Parce que votre Navire est sur la tuile Port du joueur Jaune, vous gagnerez également 2 Populations  et 1 Pièce  (mais pas de Légion ).



CREDITS

Développement de l'extension : Kai Starck et Thomas Nielsen (K&T Game Design), Milan Tasevski

Design Graphique : Milan Tasevski et Sara Stanoeska

Illustrations : Jose David Lanza Cebrian et Sara Stanoeska

Support des prototypes et des tests : Ana Spasovska

Edition des règles : Boris Momic, Filomena Doda

Soutien à l'édition des règles et rationalisation : Boris Momic, Stefan Andonovski

Remerciements particuliers à : Ana Spasovska, Kai Starck, Thomas Nielsen, Boris Momic, Vladimir Trajchevski, Darko Dojcinovski, Thomas Jacob, Ivo Neskovic, Michael Raftopoulos, Marilena Doukaki, Rita et Hugo Marinho, Danijel Ljubas, Vangelis Kefalas, Stefano Raimondi, Flavio De Leonardis, Stefan et Chrisly Brinkmoller, Richard Simpson, Jack Eddy, Stella Jahja & Tarrant Falcke, Stephan Sonny, Rebecca Johnson, Bailie Kuehn, Tom Harrod, Joseph Packham, tous nos testeurs, contributeurs Kickstarter, amis, famille et proches, et tous ceux qui ont participé à ce jeu d'une manière ou d'une autre ! Merci !



Développé et publié par :
Archona Games 2020 ©

Si vous avez des questions sur le jeu ou si vous avez des composants manquants, veuillez nous contacter à :
support@archonagames.com

Placer une tuile quartier (obligatoire)

A votre tour, vous **devez** prendre la tuile quartier sur laquelle se trouve votre marqueur, la placer dans votre ville, et ensuite gagner les récompenses en fonction des symboles connectés (référez-vous à la table sur la droite).

Vous pouvez alors jouer une des actions optionnelles suivantes:

- **Construire un monument**
- **Envoyer une légion** ✗ **conquérir une province**
- **Bénir un quartier de votre ville avec un jeton de Bénédiction** ⚔

Si vous avez créé un symbole en combinant des tuiles de différentes couleurs, vous gagnez le plus petit avantage de ce symbole (la plus petite valeur). Si vous combinez des tuiles de la même couleur, vous gagnez le plus grand avantage du symbole (la plus grande valeur).

AVANTAGES DES DIFFÉRENTS SYMBOLES

**LUXE**

Avancez d'une ou 2 cases 🏰 sur la piste du plateau du marché.

**PRESTIGE**

Narquez 1 ou 3 points de victoire 🏆 sur la piste de score.

**ARGENT**

Gagnez 1 ou 2 pièces 🪙.

**POPULATION**

Gagnez 1 ou 2 populations 🧑.

**MILITAIRE**

Gagnez 1 ou 2 case ✗ sur la piste du plateau militaire.

**FAVEUR DIVINE**

Gagnez 1 ou 2 fois ⚡ sur la piste du Panthéon. Lorsque vous atteignez une case avec le symbole ⚔ gagnez un jeton de bénédiction ⚔.



TUILE DE QUARTIER
ADMINISTRATIF



TUILE DE QUARTIER
CULTUREL



TUILE DE QUARTIER
RÉSIDENTIEL