



RÈGLES DU JEU



ÆTERNA

2 à 4 joueurs, 30 minutes par joueur



Martin Wallace



Lorenzo Maria Conti, Roberto Martire



Andreas Rocha, Emiliano Mammucari

Dans Æterna, vous prenez le rôle d'une gens (famille) romaine qui va essayer d'augmenter son prestige au cours de trois ères : la Royauté romaine, la République romaine et l'Empire romain.

Votre but est d'accroître votre influence sur la ville en soutenant la conquête des provinces, en régissant sur les 7 collines et en contribuant à la construction de monuments et de bâtiments. En faisant cela, vous devez faire attention à ne pas démotiver le peuple, puisqu'une révolte dans les collines directement sous votre contrôle peut vous présenter sous un jour défavorable. C'est en gérant les majorités, les cartes et les ressources mieux que vos adversaires que votre gens restera marquée dans l'histoire comme étant l'une des plus importantes de Rome.





MATÉRIEL



15 Pierres



4 marqueurs points de Prestige
1 par couleur

9 Bâtiments en bois
3 de chaque type :



6 jetons Dégâts
de la Révolte



36 Blés
20 de valeur 1, 16 de valeur 3



28 Citoyens
7 par couleur



Templum
(temple)



Aquaeductus
(aqueduc)



Amphitheatrum
(amphitéâtre)



21 jetons Récompense



36 Aurei
la monnaie du jeu,
20 de valeur 1,
16 de valeur 3



4 marqueurs Révolte
1 par couleur



1 marqueur Phase



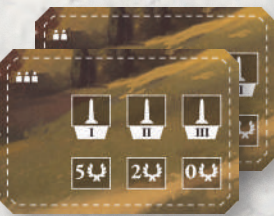
14 jetons Dévastation



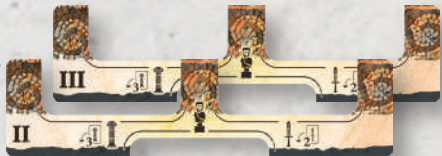
10 jetons Ruine



4 marqueurs Ordre du tour
1 par couleur



1 plateau Passer
pour 2/3 joueurs



2 supports de cartes
pour les cartes
des Ères 2 et 3



4 plateaux Domus
1 par joueur

76 cartes :

36 Monuments
12 par Ère



24 Provinces
8 par Ère



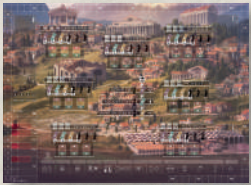
12 Personnages
4 par Ère



4 aides de jeu
1 par joueur



1 Livret de règles



1 plateau de jeu

MISE EN PLACE

- 1 Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.
- 2 Prenez les **cartes Personnage**  et séparez-les par Ère, comme indiqué par les chiffres romains sur le dos et la face (coin supérieur droit) de chaque carte. Parmi les cartes Ère I, choisissez au hasard 1 carte pour une partie à 2 joueurs, ou 2 cartes pour une partie à 3 ou 4 joueurs, puis placez-les sur les emplacements indiqués du plateau de jeu. Rangez les cartes Personnage restantes de l'Ère I dans la boîte de jeu.
- 3 Prenez les **cartes Monument**  et les **cartes Province**  et séparez-les par type et par Ère. Le dos des cartes Monument et Province sont les mêmes pour chaque Ère. Les icônes situées sur la face de chaque carte, dans le coin supérieur droit, sont différentes : elles indiquent le type de la carte et l'Ère à laquelle elle appartient. Mélangez chaque pioche séparément, puis distribuez face cachée 2 cartes Province et 3 cartes Monument de l'Ère I à chaque joueur. Rangez les cartes restantes de l'Ère I dans la boîte de jeu.
- 4 Placez les pioches Monument, Province et Personnage des Ères II et III dans les **soutres de cartes**, dans les zones indiquées par les symboles correspondants.
- 5 Prenez les **jetons Récompense**  ayant le nombre correct de joueurs indiqué au dos :
 + dans une partie à 2 joueurs,  + et  + dans une partie à 3 joueurs
 +,  +, et  dans une partie à 4 joueurs.
 Rangez les jetons restants dans la boîte de jeu. Sur le plateau de jeu, choisissez 3 Collines dans une partie à 2 joueurs, 5 Collines dans une partie à 3 joueurs, ou 7 Collines dans une partie à 4 joueurs. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord sur quelles Collines choisir, prenez simplement les 3 ou 5 premières Collines dans l'ordre croissant pour une partie à 2 ou 3 joueurs, en commençant par la Colline numéro 1. Les Collines choisies seront les seules à être actives pendant la partie. Placez face visible 3 jetons Récompense au hasard sur chacune des Collines choisies, en vous assurant que le symbole  reste visible en dessous de chacun d'entre eux.
- 6 Choisissez 4 **jetons Dégâts de la Révolte**  au hasard, puis placez-les face visible sur les 4 emplacements Dégâts de la Révolte. Rangez les 2 restants dans la boîte de jeu.
- 7 Prenez le **marqueur Phase**  et placez-le sur la case A, la première de la piste Phase.
- 8 Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, prenez le **plateau Passer** avec le bon nombre de joueurs visible ( ou ) et placez-le sur l'emplacement de la piste Ordre du tour. Les pistes Ordre du tour et Passer sont déjà pré-imprimées sur le plateau de jeu pour une partie à 4 joueurs. Vous n'avez donc pas besoin du plateau Passer dans ce cas là.
- 9 Rassemblez les jetons **Citoyen**, **Pierre** , **Blé** , **Aurei** , **Ruine**  et **Dévastation**  pour créer une réserve commune à côté du plateau de jeu.
- 10 Prenez les **marqueurs Ordre du tour** des joueurs et placez-en 1 au hasard sur chaque case de la piste Ordre du tour.
- 11 Placez un **Bâtiment** du type indiqué sur chaque emplacement de la zone de Construction.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants de la couleur choisie :

12 Le **plateau Domus** , en le plaçant devant lui ;

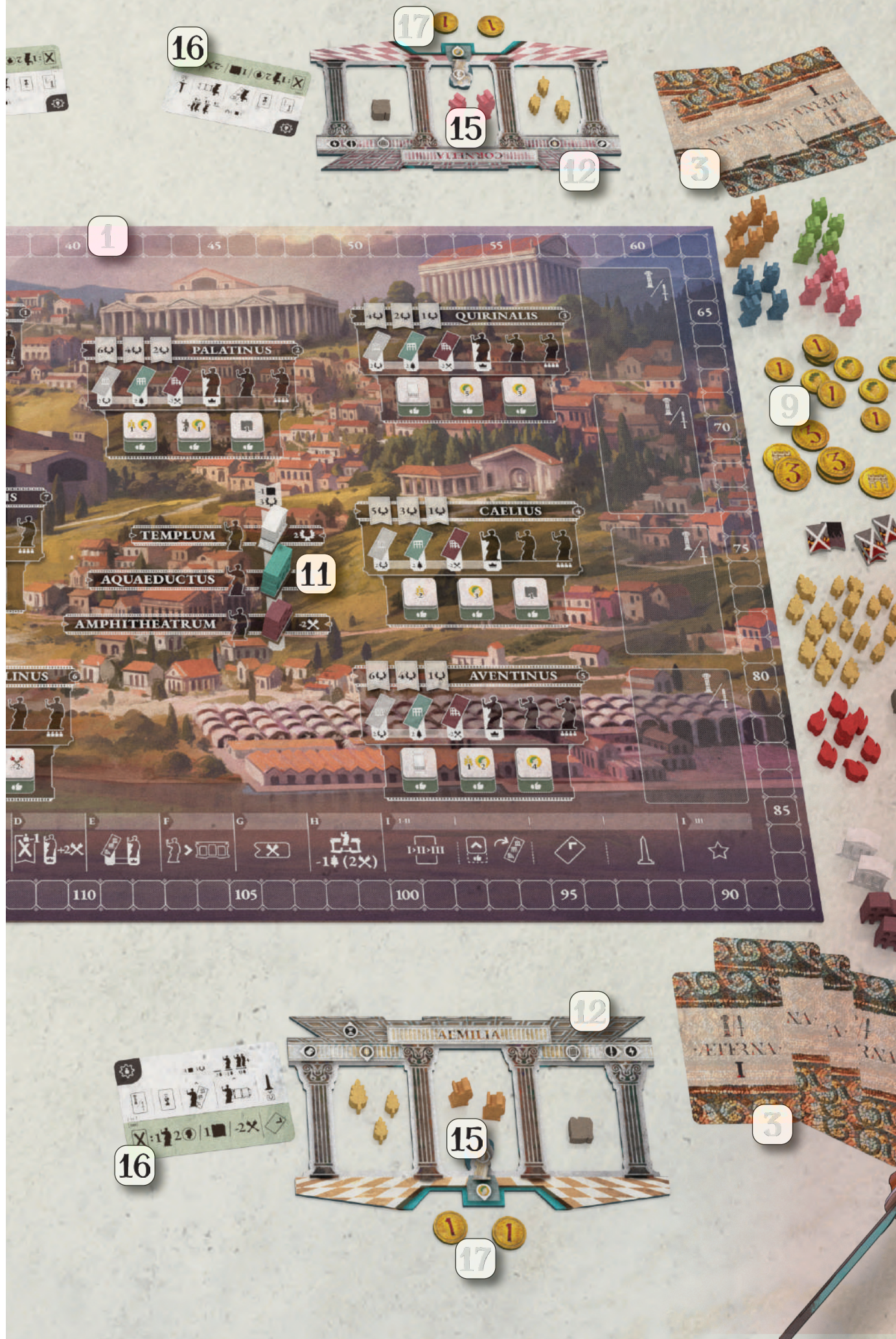
13 Le **marqueur Révolte** , en le plaçant sur la case 0 de la piste Révolte ;

14 Le **marqueur points de Prestige** , en le plaçant sur la case 0 de la piste Prestige ;

15 2 **Citoyens**  de la réserve commune, en les plaçant dans la zone centrale de son plateau Domus.

16 1 **Aide de jeu** ;

17 2 Aurei, 5 Blés et 1 Pierre de la réserve commune, en les plaçant dans les zones indiquées de son plateau Domus.

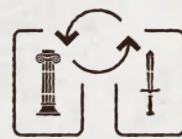


APERÇU

Une partie d'Æterna se déroule en 3 manches qui sont appelées « Ères ».
Chaque Ère est composée des phases suivantes :

- A. Draft
- B. Actions
- C. Score
- D. Dévastation
- E. Bâtiments
- F. Plateau Domus
- G. Révolte
- H. Nourriture
- I. Fin de l'Ère

À la fin de chaque phase, faites avancer le marqueur Phase  sur la piste Phase, puis commencez la phase suivante.



A - DRAFT



Chaque joueur pioche 3 cartes Monument et 2 cartes Province de l'Ère en cours (vous ignorez cette partie dans la 1re Ère du jeu, puisque les cartes de l'Ère I ont déjà été distribuées lors de la mise en place). Prenez ces cartes dans les supports de cartes de cette Ère, puis rangez les cartes restantes et le support de cartes correspondant dans la boîte de jeu.

Chaque joueur choisit ensuite 1 des 5 cartes qu'il a pioché et la place face cachée devant lui. Une fois que tout le monde a fait son choix, chaque joueur passe les 4 cartes restantes au joueur à sa gauche. Chaque joueur choisit alors 1 des 4 cartes reçues, la place face cachée devant lui, puis passe les 3 restantes au joueur à sa gauche. De la même façon, chaque joueur choisit ensuite l'une des 3 cartes reçues et passe les 2 autres à sa gauche. Chaque joueur choisit ensuite l'une des 2 cartes reçues puis la place face cachée devant lui. Il place ensuite la carte restante face cachée sur l'un des emplacements à droite du plateau de jeu qui contiennent les symboles Monument et Province. Une fois que tous les joueurs ont placé cette dernière carte sur leur plateau de jeu, ils retournent en même temps cette carte face visible. Enfin, chaque joueur prend en main les 4 cartes devant lui qu'il a précédemment choisies : elles constitueront sa main pour cette Ère.

← *Emplacements pour les cinquièmes cartes du draft.*
Ces cartes peuvent être jouées pendant la phase Actions en utilisant le jeton Récompense. → 



B - ACTIONS

Cette phase constitue la plus grande partie du jeu. Le jeu se joue en suivant la piste Ordre du tour, en commençant par le joueur dont le marqueur Ordre du tour est placé sur la case « I » de cette piste. Puis, c'est au tour du second et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.

Pendant son tour, chaque joueur doit effectuer une action, qui peut être précédée ou suivie d'une ou plusieurs actions gratuites (voir « Actions gratuites » en page 9), puis c'est au tour du joueur suivant. Ceux qui ont choisi l'action Passer lors d'un tour précédent passent leur tour. Cette phase prend fin une fois que tous les joueurs ont passé.

Les actions sont :

- **Jouer une carte** (*Monument ou Province*) ;
- **Obtenir une faveur** ;
- **Construire un Bâtiment** ;
- **Influencer une Colline** ;
- **Passer**

De nombreuses actions vont vous faire gagner ou perdre des points Révolte. Chaque fois que votre marqueur Révolte devrait descendre en dessous de 0 sur la piste Révolte, laissez-le à 0 et gagnez 1 point de Prestige (PP), peu importe la distance où il aurait dû descendre en dessous de 0. Vous ne pouvez gagner ainsi QUE 1 PP par effet (qu'il s'agisse de celui d'une carte, d'une action, d'un jeton Récompense, etc...).

En revanche, si votre marqueur Révolte aurait dû aller au-dessus de 10 sur la piste Révolte, laissez-le à 10 et perdez 1 PP pour CHAQUE point au-dessus de 10 qu'il n'a pu atteindre.

Votre marqueur PP ne peut jamais descendre en dessous de 0 ou aller au-dessus de 10.



B.1 - JOUER UNE CARTE

Vous pouvez jouer une carte de votre main en payant le coût en Ressources indiqué dans son coin supérieur gauche (voir ci-dessous), mettant ainsi les jetons de votre plateau Domus dans la réserve commune. Placez ensuite la carte face visible dans votre zone de jeu. Pour les présenter brièvement, si la carte est une Province ou un Monument avec un effet immédiat ⚡, placez-la à **droite** de votre plateau Domus ; s'il s'agit d'un Monument avec un effet permanent ⌛, placez-la **au-dessus** de votre plateau Domus ; s'il s'agit d'un Monument qui nécessite une activation ⏸, placez-la à **gauche** de votre plateau Domus. Chaque carte contient une arche colorée avec un symbole en bas (voir « Les cartes » plus bas sur cette page) qui définit sa catégorie.

Cartes Monument

- Politique
- Civil
- Religion
- Militaire

Cartes Province

- Commerce
- Diplomatie

Cartes Personnage

- Personnage

Les couleurs servent à rappeler les informations suivantes :

- Après avoir joué chaque carte, vous gagnez 1 Aureus pour chaque autre carte de la même catégorie (couleur) que vous avez précédemment jouée. Par exemple, 1 Aureus si c'est la 2e, 2 Aurei si c'est la 3e, 3 si c'est la 4e, etc...
- À la fin de la partie, vous gagnerez un bonus de **points de Prestige (PP)** de toutes les cartes que vous avez jouées, pour chaque groupe de 6 ou 7 cartes jouées dans des couleurs différentes (voir « Fin de la Partie » en page 11).

Après avoir joué une carte, vous recevez immédiatement les récompenses (à l'exception des **PP**) indiquées près du bas de la carte (voir en bas de cette page). De plus, si la carte possède un effet immédiat (voir à gauche), appliquez son effet immédiatement.

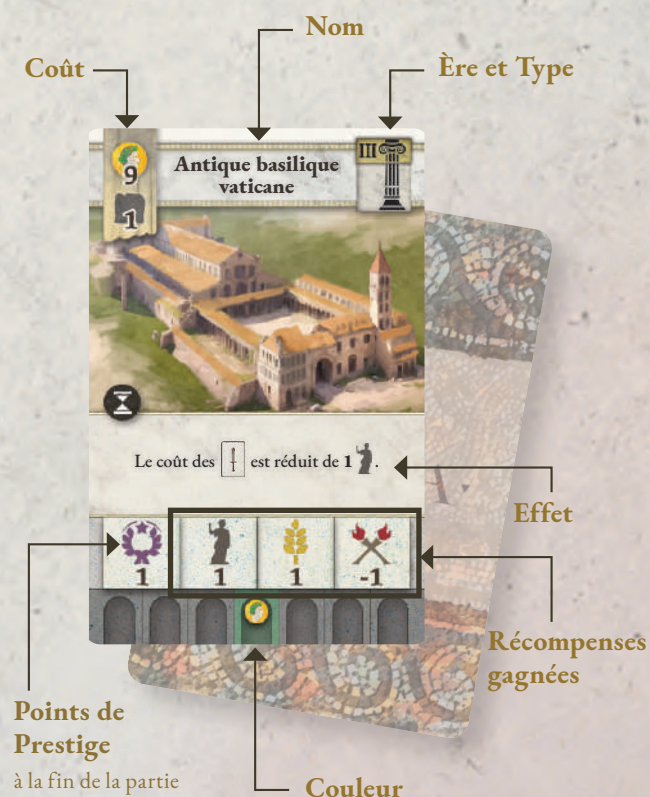
Les cartes Monument représentent les monuments construits par votre gens. Elles ont un coût en Pierres et/ou en Aurei.

Les cartes Province représentent les provinces conquises grâce au soutien de votre gens. Elles ont un coût en Citoyens, qui représentent les soldats envoyés au combat.

Les Ressources dans la réserve sont virtuellement illimitées. Si vous en manquez, utilisez n'importe quelle autre élément pouvant servir de remplacement. Les Citoyens sont la seule exception : il n'y en a que 7 par joueur. Si vous obtenez un Citoyen mais qu'il n'y en a plus dans la réserve, vous n'obtenez rien.

LES CARTES

Cartes Monument



Cartes Province



Cartes Personnage





B.2 - OBTENIR UNE FAVEUR

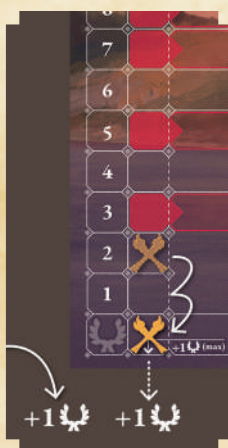
Lors de chaque Ère, il y aura 1 Personnage disponible dans une partie à 2 joueurs ou 2 Personnages disponibles dans une partie à 3 ou 4 joueurs.

Pour obtenir une faveur, vous devez payer le nombre d'Aurei indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte Personnage ET avoir rempli les conditions de la carte au moins une fois.

Ces cartes sont disponibles pour tous les joueurs, mais elles ne peuvent être obtenues que par le premier joueur à réclamer la faveur. Lorsqu'un joueur prend une carte, il la place juste en dessous de son plateau Domus et gagne immédiatement toutes les récompenses indiquées par la carte À CHAQUE FOIS qu'il remplit les conditions.

Les cartes Personnage ont une couleur unique , qui est nécessaire pour compléter un groupe de sept couleurs différentes à la fin de la partie (voir « Fin de la partie » en page 11).

Exemple : Le joueur orange est à 2 points Révolte. Il paye 6 Aurei et acquiert Spartacus. Puisqu'il a 2 Citoyens placés sur le plateau de jeu et a joué 2 Monuments et 2 Provinces lors de cette Ère, il résout l'effet deux fois. Pour la première fois, il perd 2 points Révolte et gagne 2 PP, un de l'effet de la carte et un autre puisqu'il aurait dû descendre en dessous de 0 sur la piste Révolte. Pour la deuxième fois, il gagne de nouveau 2 PP, un de l'effet de la carte et un autre puisqu'il aurait dû perdre 3 points Révolte (il ne peut pas gagner plus de 1 PP s'il descend en dessous de 0 avec le même effet).



B.3 - CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Pour construire un Bâtiment, placez un Citoyen de votre plateau Domus sur l'un des 3 emplacements de la zone de Construction du plateau de jeu qui n'a pas déjà de Citoyen et contient un Bâtiment.

Payez 1 Pierre  et gagnez immédiatement 3 PP. Placez le Bâtiment sur une Colline de votre choix. Chaque Colline peut contenir jusqu'à 3 Bâtiments, mais un seul par type. Ces Bâtiments resteront sur la Colline jusqu'à la fin de la partie, et accorderont des récompenses supplémentaires au Préfet de la Colline (voir « B.4 - Influencer une Colline » sur la droite) plus tard dans cette Ère (voir « E - Bâtiments en page 10).



B.4 - INFLUENCER UNE COLLINE

Pour influencer une Colline, placez 1 Citoyen de votre plateau Domus sur une Colline active de votre choix.

Le coût de cette action est de :

- 2 Blés si le Citoyen placé sur cette Colline est le premier (de n'importe quelle couleur) ;
- 1 Blé si le Citoyen placé sur cette Colline est le deuxième (peu importe la couleur du premier) ;
- Gratuit si le Citoyen placé sur cette Colline est le troisième ou plus (peu importe la couleur des autres).

S'il n'y a pas encore de Citoyens de votre couleur placés sur cette Colline, placez-le sur le premier emplacement disponible à gauche ; sinon, recouvrez le(s) Citoyen(s) déjà présent(s) de votre couleur. S'il n'y a aucun emplacement libre et qu'aucun de vos Citoyens n'est déjà sur la Colline, vous ne pourrez pas influencer cette Colline durant cette Ère.

Après avoir placé le Citoyen, si votre nombre de Citoyens sur cette Colline dépasse celui du joueur dont la pile est immédiatement à gauche de la vôtre, vous échangez la position de ces 2 piles. Répétez cette opération jusqu'à ce que votre pile de Citoyens atteigne la position la plus à gauche de la Colline, ou jusqu'à ce que la pile immédiatement à sa gauche contienne autant ou plus de Citoyens. La pile la plus à gauche, qui est en première position, est celle de la gens qui gouverne la Colline et occupe le poste de Préfet.

Ensuite, s'il y a des jetons Récompense qui sont actifs  sur la Colline, vous pouvez en choisir un, puis prendre les récompenses (le plus souvent des Ressources) indiquées sur le jeton depuis la réserve commune. Indiquez ensuite qu'il est épuisé en le glissant vers le bas pour que le symbole  soit visible. Vous n'êtes jamais obligé de prendre les récompenses indiquées sur l'un des jetons. Cependant, si vous décidez de le faire, vous devez toutes les prendre. Si vous décidez de ne pas prendre les récompenses, N'ÉPUISEZ PAS de jeton.

Note : Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, seuls 2 emplacements de Citoyen seront actifs sur chaque Colline. Le troisième emplacement n'est disponible que lors d'une partie à 4 joueurs, comme indiqué par le symbole  dans l'emplacement.

Exemple : Le joueur bleu place son deuxième Citoyen sur une Colline. Il y a déjà un Citoyen de sa couleur ici : il place donc son nouveau Citoyen par-dessus. Bleu a désormais 2 Citoyens, alors que rouge en a 1 et orange en a 2. Bleu prend la place de rouge et déplace donc le Citoyen rouge en dernière place. Cependant, orange reste en première place ; bien qu'il ait le même nombre de Citoyens, il était là avant bleu.



B.5 - PASSER

Si vous décidez de passer, déplacez votre marqueur Ordre du tour sur l'emplacement libre de la piste Passer ayant la valeur en **PP** la plus élevée, et gagnez immédiatement ce nombre de **PP**. Vous ne pourrez plus effectuer d'actions pendant cette Ère. Vous pouvez effectuer des actions gratuites, mais seulement avant d'effectuer l'action Passer. La phase Actions se termine une fois que tous les joueurs ont passé.

Astuce : Pendant la phase I - Fin de l'Ère, toutes les cartes de l'Ère en cours qui sont toujours dans votre main seront retirées de la partie. S'il vous reste des cartes, vous pouvez donc les utiliser comme expliqué ci-dessous dans « Actions gratuites » avant de passer.

Exemple : Le joueur orange passe après le joueur bleu. Il place son marqueur Ordre du tour sur l'emplacement libre de la piste rapportant le plus de points et gagne 3 PP.



ACTIONS GRATUITES

Avant ou après avoir effectué une action, vous pouvez également effectuer une ou plusieurs actions gratuites. Les actions gratuites sont les suivantes :

1. Défausser une carte

Vous pouvez défausser une carte de votre main et la retirer de la partie pour immédiatement :

 Gagner 1 Citoyen et 2 Aurei ;

 Gagner 2 Blés ;

 Gagner 1 Pierre ; ou

 Perdre 2 points Révolte.

2. Activer un Monument

Vous pouvez activer une carte Monument dans votre zone de jeu avec le symbole  tant qu'elle n'a pas déjà été activée pendant cette Ère. Cela peut être fait avec une carte jouée dans le même tour. Pivotez la carte après son activation pour indiquer que vous ne pouvez plus l'activer pendant cette Ère. Hormis quelques exceptions, les cartes ne peuvent être activées qu'une fois par Ère et deviendront de nouveau disponibles pendant la phase I - Fin de l'Ère (voir page 11).

C - SCORE

Lors de cette phase, les joueurs gagnent des points pour chaque Colline active en fonction des positions occupées par leurs Citoyens, en commençant par la Colline avec le numéro le plus petit et en continuant par ordre croissant. Pour chaque Colline, le joueur en première position est le Préfet et gagne la valeur visible la plus élevée en **PP** sur la Colline (ignorez les valeurs recouvertes par les jetons Dévastation, voir plus bas). Le joueur en seconde position gagne la deuxième valeur visible la plus élevée. Lors d'une partie à 4 joueurs, le joueur en troisième position gagne la troisième valeur visible la plus élevée.

Exemple : Le joueur orange gagne 4 PP et le joueur bleu gagne 3 PP. Le joueur rouge ne gagne cependant rien, puisqu'un jeton Dévastation est placé sur la valeur la plus élevée.



+2X D - DÉVASTATION

Les Collines avec le plus de Citoyens sont mal vues par la population, puisque la surpopulation crée la révolte et la dévastation. Le nombre minimal de Collines dévastées est égal au nombre de joueurs moins 1 : 1 dans une partie à 2 joueurs, 2 dans une partie à 3 joueurs et 3 dans une partie à 4 joueurs. Le nombre de Collines dévastées peut excéder le minimum en cas d'égalité entre les Collines avec le plus de Citoyens (voir l'exemple sur la page suivante).

Une fois que ces Collines sont identifiées :

- Placez un jeton Dévastation sur chaque Colline dévastée, en couvrant la valeur en **PP** toujours visible qui est la plus élevée. Ce jeton reste sur la Colline pour le reste de la partie, en réduisant ainsi la valeur de manière permanente. Vous pouvez ignorer cette étape lors de l'Ère III.
- Les joueurs doivent avancer leur marqueur Révolte de 2 cases sur la piste pour chaque Colline dévastée pour laquelle ils occupent la fonction de Préfet.



Exemple : Lors d'une partie à 4 joueurs, vous devez identifier au moins 3 Collines qui seront dévastées pour la phase Dévastation de l'Ère I. Dans l'image sur la droite, la Colline 4 (Caelius) contient 4 Citoyens, la Colline 1 (Capitolinus) en contient 3 et la Colline 2 (Palatinus) en contient 2. Les 3 Collines les plus peuplées sont donc 4, 1 et 2. Ce seront donc celles qui seront dévastées et les autres Collines ayant moins de Citoyens sont ignorées. Le joueur rouge gagne 4 points Révolte (2 pour chaque Colline dévastée pour laquelle il est Préfet) et le joueur orange gagne 2 points Révolte.

Dans l'image à droite, nous sommes à l'Ère II de la même partie. Ici, la Colline 2 (Palatinus) a le plus grand nombre de Citoyens (3) alors que les Collines 1 (Capitolinus), 4 (Caelius) et 7 (Viminalis) sont à égalité pour la seconde position (2 pour chaque). Puisqu'au moins 3 Collines doivent être dévastées, mais qu'il n'y a qu'une Colline en première position et une égalité entre 3 Collines pour la seconde position, il y aura en tout 4 Collines dévastées : 1, 2, 4 et 7. Puisqu'au moins 3 Collines ont déjà été dévastées, les autres Collines avec moins de Citoyens sont ignorées. Les jetons Dévastation placés lors de l'Ère précédente restent en place ; les jetons de cette Ère vont donc couvrir la valeur la plus élevée qui est toujours visible. Puisqu'ils sont les Préfets de Collines ayant été dévastés, le joueur rouge gagne 4 points Révolte, alors que les joueurs bleu et orange en gagnent 2 chacun.

La partie continue dans l'Ère III. Lors de la phase Dévastation, il y a égalité pour la Colline avec le plus de Citoyens. Les Collines 1 (Capitolinus), 2 (Palatinus), 3 (Quirinalis) 4 (Caelius) et 7 (Viminalis) ont chacune 3 Citoyens. Dans ce cas extrême, les 5 Collines seront dévastées. Puisque le nombre minimum de 3 Collines a été atteint, les autres seront ignorées. Puisqu'il s'agit de l'Ère III, il n'y a pas besoin de placer des jetons Dévastation (c'est la dernière Ère du jeu : il n'y aura donc plus de phases Score). Le joueur rouge gagne 4 points Révolte (2 par Colline dévastée dont il est le Préfet), tout comme le joueur bleu. Le joueur orange est le Préfet sur une seule Colline dévastée. Il ne gagne donc que 2 points Révolte.



E - BÂTIMENTS

Lors de cette phase, les joueurs qui sont Préfets bénéficient des bonus des Bâtiments. Pour chaque Bâtiment sur la Colline, son Préfet :



Templum : gagne 2 PP ;



Aquaeductus : gagne 2 Blés.



Amphitheatrum : perd 2 points Révolte.



F - Plateau Domus

Lors de cette phase, chaque joueur récupère les Citoyens placés sur le plateau de jeu et les remet sur son plateau Domus.



G - RÉVOLTE

Lors de cette phase, chaque joueur doit vérifier la position de son marqueur Révolte sur la piste. Si votre marqueur a atteint ou dépassé la position d'au moins un jeton Dégâts de la Révolte, pour chacun de ces jetons, vous devrez choisir l'une des options suivantes :

1. Payez les Ressources indiquées ;
2. Gagnez 1 jeton Ruine .

Les jetons Ruine vous donneront des points négatifs à la fin de la partie (voir « Fin de la partie » en page 11).



H - NOURRITURE

Lors de cette phase, chaque joueur doit payer 1 Blé pour chaque Citoyen dans son plateau Domus. Si vous n'avez pas assez de Blé, payez tous les Blés que vous avez et déplacez votre marqueur Révolte de 2 cases pour chaque Citoyen que vous ne pouvez pas nourrir.

Astuce : Les Citoyens utilisés pour payer une carte Province, sont placés dans la réserve et n'ont donc pas besoin d'être nourris. Si vous n'avez pas assez de Blé pour nourrir vos Citoyens, vous pouvez donc jouer une carte Province pour en faire des « soldats ».

I - FIN DE L'ÈRE

Si vous venez de terminer l'Ère III, passez directement à l'étape **FIN DE LA PARTIE** sur la droite. Si à la place vous venez juste de terminer l'Ère I ou II, suivez les étapes suivantes :



Placez dans la boîte toutes les cartes de l'Ère en cours qui n'ont pas été jouées (Monuments et Provinces dans les mains des joueurs et sur le plateau de jeu ainsi que les Personnages toujours placés sur le plateau de jeu). Piochez 1 (pour une partie à 2 joueurs) ou 2 (pour une partie à 3 ou 4 joueurs) nouvelles cartes Personnage de la prochaine Ère et placez-les face visible dans les emplacements des Personnages du plateau de jeu.



Déplacez tous les jetons Récompense du plateau de jeu qui ont été épuisés sur la position active. Remplissez les emplacements de Bâtiments de la zone de Construction avec des Bâtiments de la même couleur venant de la réserve.



Chaque joueur remet ses cartes Monument activées en position verticale.

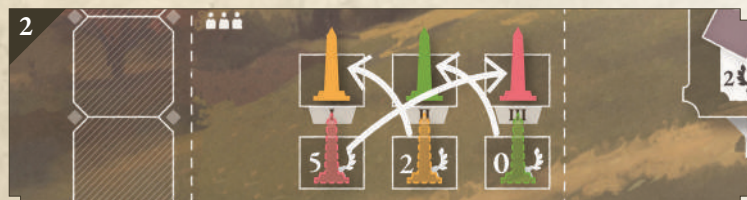


En commençant par le premier joueur à avoir passé (celui dont le marqueur est le plus à gauche sur la piste Passer), chaque joueur choisit sa position dans la piste Ordre du tour pour l'Ère suivante.

Exemple : Lors d'une partie à 3 joueurs et pendant la phase Actions, le joueur orange passe après le joueur rouge. Il place donc son marqueur Ordre du tour sur la deuxième case de la piste Passer et gagne 2 PP.



Pendant la phase Fin de l'Ère, le joueur rouge, qui a passé le premier, choisit la dernière position de l'ordre du tour pour la prochaine Ère, suivi par le joueur orange, qui choisit la première position et enfin par le joueur vert qui prend la seconde position (la seule restante).



Le nouvel ordre du tour est orange, vert et rouge.



À la fin de l'Ère I ou II, déplacez le marqueur Phase sur la case A de la piste Phase.

☆ FIN DE LA PARTIE

Les derniers PP sont déterminés à la fin de l'Ère III afin de savoir quelle gens a le plus de Prestige :

> **Ressources restantes :** 1 : 1 / 2 / 8

Chaque joueur gagne 1 PP tous les 1 Pierre, 2 Blés ou 8 Aurei restants sur leur plateau Domus, arrondi à l'inférieur ;



> **Cartes :**

Chaque joueur gagne ou perd des PP comme indiqué sur les cartes Monument et Province jouées ;



> **Diversité :**

Chaque joueur prend toutes les cartes Monument, Province et Personnage qu'il a jouées et les sépare en groupes contenant chacun une carte par couleur. Vous gagnez 3 PP pour chaque groupe de 6 couleurs différentes et 9 PP pour chaque groupe de 7.

Exemple : Voici un groupe complet de 7 cartes qui vous rapporte 9 PP à la fin de la partie.



> **Piste Ruine :**

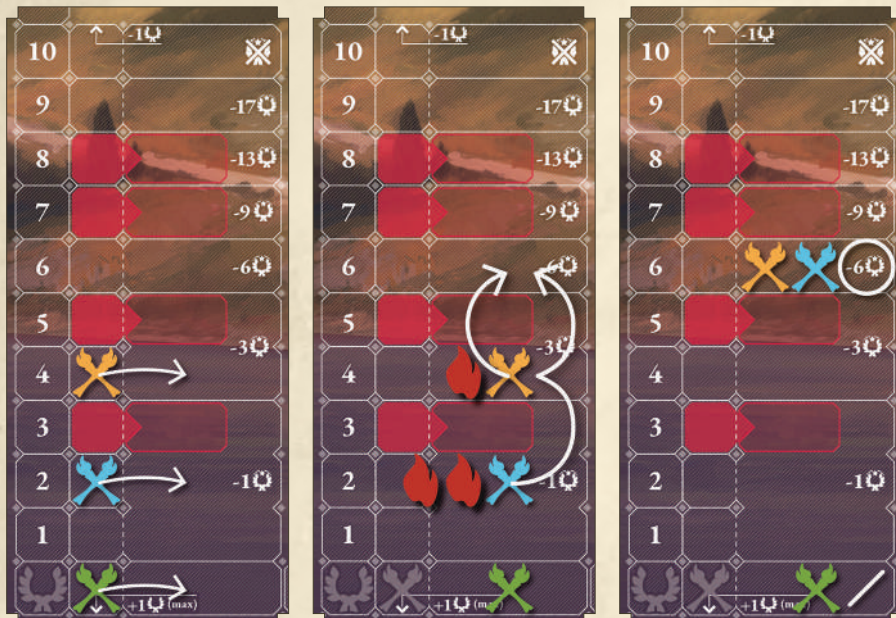


Chaque joueur déplace son marqueur Révolte sur la piste Ruine, juste à droite de la piste Révolte, vers la case correspondant à sa position actuelle. Ensuite, pour chaque jeton Ruine qu'il a gagné pendant la partie, chaque joueur déplace son marqueur Révolte d'une case vers le haut. Enfin, chaque joueur doit perdre le nombre de PP indiqué sur la case de la piste Ruine occupée par son marqueur Révolte.

Tout joueur dont le marqueur Révolte est placé sur la dernière case de la piste Ruine doit enlever son marqueur PP de la piste Prestige et ne participera pas au décompte final. Vous avez gouverné sans sagesse. Votre gens subira donc la **DAMNATIO MEMORIAE !**

La gens qui est toujours en jeu avec le plus de PP sera déclarée victorieuse.
En cas d'égalité, les gens partageront le prestige et la gratitude de la ville éternelle !

Fin de la partie - Exemple de piste Révolte : À la fin de la partie, déplacez les marqueurs Révolte vers les cases à leur droite sur la piste Ruine. Le joueur vert n'a pas de jetons Ruine : son marqueur reste donc où il est. Le joueur bleu a 2 jetons Ruine et avance donc de 2 cases sur la piste. Le joueur orange en a 1 et avance donc de 1 case. Chaque joueur perd ensuite le nombre de PP indiqué sur la case occupée par son marqueur : 0 pour vert, 6 pour bleu et orange. Si orange avait eu 4 jetons Ruine au lieu d'1, il aurait atteint la dernière case de la piste, et aurait donc dû retirer son marqueur PP de la piste Prestige. Il quitte donc la partie et ne peut plus prétendre à la victoire.



Note des développeurs :

Chers joueurs, vous avez entre vos mains un jeu sur le thème de la Rome antique, allant à peu près du fondement de la première « Urbe » à la chute de l'Empire romain d'occident. Cela représente une période de plus de mille ans, pendant laquelle de nombreux événements, qui nous ont été transmis sous forme de documents, œuvres d'arts et légendes, se sont produits.

Pendant ce millier d'années, il y a de nombreuses périodes (en particulier concernant la Royauté romaine) qui sont peu connues ou floues et pour lesquelles même les experts dans le domaine ont des désaccords et suggèrent des théories différentes. Dans ce labyrinthe d'informations, nous avons été forcés de faire des choix. C'est avec ces quelques lignes que nous souhaitons vous dire que nous ne voulons pas décrire la véritable Rome, mais plutôt une version simplifiée de celle-ci afin de rendre le jeu plus fluide et agréable.

Nous espérons donc que vous comprendrez notre intention et que vous pourrez profiter de ce jeu pour ce qu'il cherche à apporter.

Merci d'avoir lu et amusez-vous bien.

L'équipe

Testeurs : Alessandro Mercati, Carlo Trifogli, Claudio Antonelli, Cristian Paoli, Cristina Scialanca, Dario Aggioli, Davide Pellacani, Domenico Provedi, Emiliano dell'Omo, Fabio Fioravanti, Fabio Peronace, Federica Ferri, Federico Bancone, Federico Palombo, Flavio Cozzolino, Gabriella Pistolesi, Giuseppe Ottavianelli, Giuseppe Tamba, Leonardo di Renzi, Leonardo Di Stefano, Lorenzo Cocchiara, Lorenzo Monaco, Luca di Russo, Luca Ferrara, Marco Cerri, Marco Maietta, Marco Mariani, Marco Pantaleoni, Marco Scuderi, Marco Vassallo, Martina Sorrenti, Massimo Bocconi, Matteo Gallo, Mauro Bocconi, Omar Lombardi, Roberto Antonelli, Roberto Minella, Roberto Pestrin, Rosa Campora, Silvia Antonelli, Simone Buonvicino, Simone Maurilli, Stefano Benigni, Tiziano Zazza, Valerio Salvi.

Remerciements tous particuliers au Pr. Marco Mengoli, au Dr. Francesca Cesari et au Dr. Vincenzo Spina pour leur aide dans la recontextualisation historique des éléments du jeu ainsi qu'à Daniele Ursini pour ses précieux efforts.

Roberto Martire et Lorenzo Maria Conti souhaitent dédicacer ce projet à leurs familles ainsi qu'à leurs collègues de « ELE » qui les ont toujours soutenus pendant leurs longues années de travail.

Jetons Dévastation

Pendant la phase G - Révolte, chaque joueur vérifie si son marqueur Révolte occupe, ou a dépassé, une case de la piste Révolte où se trouve un jeton Dégâts de la révolte. Pour chacun de ces jetons, le joueur doit soit payer les Ressources indiquées, soit gagner 1 **jeton Ruine**.

Les Ressources à payer sont :

	1 Pierre et 6 Aurei
	1 Citoyen, 1 Pierre, et 1 Blé
	1 Blé, 1 Pierre, et 2 Aurei
	1 Citoyen et 3 Blés
	3 Blés et 2 Aurei
	1 Citoyen, 2 Blés, et 4 Aurei

Jetons Récompense

Chaque fois qu'un joueur effectue l'action « Influencer une Colline » pendant la phase « B - Actions » et s'il y a toujours des jetons Récompense actifs sur la Colline, il peut, après avoir placé son Citoyen sur la Colline, épuiser un jeton actif pour gagner les récompenses indiquées.

Les récompenses sont :

	3/4/5 Aurei
	1 Pierre
	1 Citoyen et 1 Aureus
	1 Blé et 2 Aurei
	2 Blés
	Perdre 2 points Révolte
	Jouez immédiatement 1 des cartes Monument ou Province du plateau de jeu en payant son coût. Traitez cette carte comme si elle avait été jouée depuis votre main.

Les images des monuments sont des interprétations artistiques basées sur des photos de monuments toujours existants, ou sur des interprétations historiques de monuments perdus. Les images de référence utilisées par nos artistes sont du domaine public, gratuites, d'origine non attribuable ou sous licence Creative Commons. Remerciements particuliers à romanoimpero.com, un wiki détaillé sur l'histoire et les monuments romains.

COLLINES DU PLATEAU



1 - Capitulinus (Capitole)
Temple de Jupiter capitolin
V^e siècle av. J.-C.
Érigé par Tarquinius Priscus (Tarquin l'Ancien), il était le centre du culte de l'état de Rome.



2 - Palatinus (Palatin)
Aedes Serapidis
III^e siècle
Dédié à la déesse Isis et construit par l'empereur Caracalla, ce temple était le plus grand et le plus somptueux de la colline.



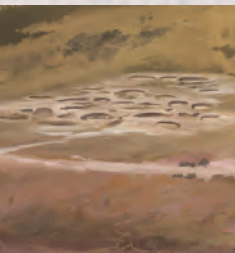
3 - Quirinalis (Quirinal)
Domus Flavia
I^{er} siècle
La partie publique du Palais de Domitien où se tenaient les audiences impériales.



4 - Caelius
Nymphaeum d'Egérie
I^{er} siècle
Selon la légende, la femme nymphe du roi Numa Pompilius fondit en larmes en apprenant sa mort, donnant ainsi naissance à une source d'eau située dans une grotte naturelle.



5 - Aventinus (Aventin)
Emporium
II^e siècle av. J.-C.
L'ancien port fluvial de Rome, situé sur le Tibre. Il fut construit suite au fort développement économique et démographique de la période.



6 - Esquilinus (Esquilin)
Nécropole de l'Esquilin
VII^e - I^{er} siècle av. J.-C.
Le principal cimetière romain et également le plus grand. Il accueillait en majorité des guerriers de l'aristocratie.



7 - Viminalis (Viminal)
Thermes de Dioclétien
III^e - IV^e siècle
Des thermes somptueux construits pour servir les Collines les plus peuplées d'Era, Quirinalis, Viminalis et Esquilinus.

CARTES PERSONNAGE



Romulus
VIII^e siècle av. J.-C.
Fondateur légendaire de Rome, et son premier roi.



Spartacus
II^e - I^{er} siècle av. J.-C.
Gladiateur et chef du soulèvement d'esclaves (troisième guerre servile) qui dura pendant presque 3 ans et prit fin avec la victoire de Rome.



Servius Tullius
VI^e siècle av. J.-C.
Sixième roi de Rome, auteur du premier recensement général et de la grande réforme de l'armée.



Sylla
II^e - I^{er} siècle av. J.-C.
À cause de l'instabilité politique, Sylla passa du rôle de chef dans la guerre contre les Mithridates à celui de dictateur de Rome en la conquérant militairement. Après avoir banni ses opposants, il restaura l'influence politique dans les mains du sénat romain avant de se retirer de la vie politique.



Mucius Scævola
V^e - IV^e siècle av. J.-C.
Selon la légende, il a essayé de tuer le roi Étrusque Porsenna qui avait assiégé Rome. Suite à sa capture par le roi, Mucius brûla sa main pour montrer au roi la braverie des romains.



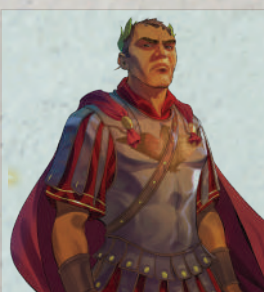
Trajan
I^{er} - II^e siècle
Empereur qui régna durant la période pendant laquelle Rome connut sa plus grande extension. Il était un excellent dirigeant et lança des travaux publics monumentaux.



Tarquin le Superbe
V^e siècle av. J.-C.
Le septième roi de Rome qui accéda au trône après avoir assassiné Servius Tullius. Le roi et sa famille furent exilés de Rome après le suicide public de la noble Lucrece suite à son viol par Sextus Tarquin, le fils du roi.



Auguste
I^{er} siècle av. J.-C. - I^{er} siècle
Successeur de César, il centralisa tous les pouvoirs autour de sa personne et fit débiter une période nommée « Pax Romana », lors de laquelle les lois étaient unifiées à l'intérieur de l'empire et les querelles intestines réprimées.



César
I^{er} siècle av. J.-C.
Le plus célèbre des dirigeants et dictateurs de Rome. Il était un grand stratège militaire et avait de grandes ambitions expansionnistes. Il fut tué dans le sénat à la suite d'un complot à son encontre.



Galla Placidia
IV^e - V^e siècle
Noble, impératrice romaine et protagoniste politique de l'Empire romain d'occident. Le mausolée de Galla Placidia à Ravenne est inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO.



Tiberius et Caius Gracchus
II^e siècle av. J.-C.
Deux sénateurs qui ont mené des réformes agraires destinées à limiter la superficie des terres par habitant et faire en sorte que l'État redistribue les terres en excès entre les habitants.



Hadrien
I^{er} - II^e siècle
Empereur ayant succédé à Trajan, il a renforcé les frontières de l'empire et construit de nombreux bâtiments publics et monuments.

CARTES MONUMENT

Port de Centumcellae

II^e siècle

Un port construit par l'empereur Trajan pour faciliter les expéditions commerciales et militaires.



Colonne Trajane

II^e siècle

Une colonne honoraire érigée par l'empereur Trajan en mémoire de sa victoire sur les Daces.



Temple de Magna Mater

III^e-II^e siècle av. J.-C.

Temple dédié à Magna Mater (Cybèle), une déesse étrangère accueillie à Rome lors des guerres puniques.



Caserne des pérégrins

I^{er}-II^e siècle

Caserne destinée aux soldats assignés à des missions d'espionnage ou de reconnaissance.



Antique basilique vaticane

IV^e siècle

Basilique érigée par l'empereur Constantin qui, selon la légende, fixerait l'emplacement de la tombe de Saint Pierre.



Temple de la Concorde

IV^e siècle av. J.-C.

Temple érigé par Lucius Furius Camillus pour célébrer la réconciliation entre les patriciens et les plébéiens.



Casernes de la Garde des Equites Singulares

II^e-III^e siècle

Casernes des soldats en charge de la sécurité de l'empereur.



Palais impérial de Rome

I^{er} siècle

Le palais impérial du mont Palatin, érigé par l'empereur Domitien et richement décoré.



Temple d'Hercule Olivarius

II^e siècle av. J.-C.

Temple circulaire dédié à Hercule, il est situé au centre du Forum Boarium.



Panthéon

II^e siècle

Temple dédié à tous les dieux, reconstruit par l'empereur Hadrien sur les vestiges du précédent temple d'Agrippa.



Caserne de la Garde prétorienne

I^{er} siècle

Camp militaire construit par l'empereur Tibère pour la garde prétorienne.



Théâtre de Pompée

I^{er} siècle av. J.-C.

Le premier théâtre construit de façon durable en maçonnerie à Rome par le consul Pompée.



Aqueduc de l'Aqua Alexandrina

III^e siècle

Le onzième aqueduc de Rome. Il mesure 22 km de long et fut érigé par l'empereur Sévère Alexandre.



Porta Triumphalis

V^e-III^e siècle av. J.-C.

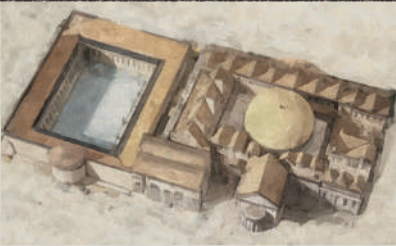
Une porte située près du Forum Boarium, traversée par le cortège lors de la célébration d'un triomphe.



Thermes d'Agrippa

I^{er} siècle av. J.-C.

Les premiers thermes publics de la Rome antique. Ils furent construits par Marcus Agrippa.



Stade de Domitien

I^{er} siècle

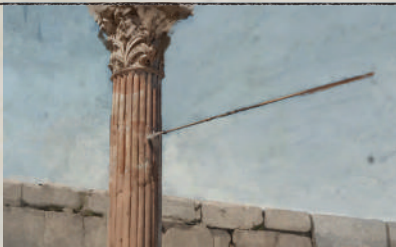
Un stade construit par l'empereur Domitien, dédié aux compétitions athlétiques et sportives.



Columna Bellica

III^e siècle av. J.-C.

Une colonne en bois sur laquelle une lance était lancée pour formaliser une déclaration de guerre.



Regina Viarum

IV^e siècle av. J.-C.

Le nom traditionnel de la Voie Appienne, construite par le censeur Appius Claudius Caecus.



Curie Hostilia

I^{er} siècle av. J.-C.
Le plus ancien lieu de réunion du sénat romain. Selon la légende, il fut construit par Tullus Hostilius, le troisième roi de Rome.



Tabularium

I^{er} siècle av. J.-C.
Un bâtiment monumental placé en toile de fond du Forum romain. Il servait de bureau officiel des archives.



Saepta Julia

I^{er} siècle av. J.-C.
Un grand espace composé de portiques qui se situe sur le Champ de Mars. Il était à l'origine dédié aux comitia électoraux.



Muraille Servienne

VI^e-IV^e siècle av. J.-C.
Le premier mur d'enceinte de la ville de Rome. La légende raconte qu'il a été construit par le sixième roi Servius Tullius.



Temple de Janus

VII^e siècle av. J.-C.
Un temple dédié à Janus, dont les portes étaient ouvertes en temps de guerre et fermées en temps de paix.



Temple de Jupiter Férétrien

VIII^e siècle av. J.-C.
Premier temple de la Rome antique, commissionné par Romulus, le légendaire fondateur de Rome.



Sepulcretum

VII^e siècle av. J.-C.
Vaste nécropole pour l'enterrement des classes inférieures, elle fut recouverte plus tard par les jardins de Mécène.



Temple de Vesta

VIII^e siècle av. J.-C.
Temple qui garde le feu sacré de Rome, entretenu par les vierges Vestales.



Lupercal

VIII^e siècle av. J.-C.
Une grotte mythique située au pied du Palatin, l'endroit où Romulus et Rémus auraient été allaités par la louve.



Pont Sublicius

VII^e siècle av. J.-C.
Le premier pont construit sur le Tibre dans la Rome antique. Il fut construit entièrement en bois par le roi Ancus Marcius.



Cloaca Maxima

VI^e siècle av. J.-C.
Un long canal d'égouts construit par le roi Tarquin l'Ancien pour reprendre le territoire de Rome.



Forum Boarium

VIII^e siècle av. J.-C.
Une zone adjacente au Tibre et destiné à l'achat et à la vente du bétail.



Comitium

VIII^e siècle av. J.-C.
Une petite zone circulaire située sur le Forum romain, dans laquelle les premières réunions de la ville prirent place.



Casa Romuli

VIII^e siècle av. J.-C.
Hutte mythologique construite par Romulus sur le mont Palatin et résidence du premier roi de Rome.



Regia

VIII^e siècle av. J.-C.
L'ancienne résidence du roi. Elle servit plus tard comme résidence du Rex Sacrorum et du Pontifex Maximus.



Amphithéâtre Flavien

I^{er} siècle
Aujourd'hui connu sous le nom de Colisée, il accueillait des combats de gladiateurs et d'animaux sauvages.



Sérapeum

III^e siècle
Un temple somptueux construit sur le colline du Quirinal par l'empereur Caracalla en l'honneur du dieu Sérapis.



Arc de Titus

I^{er} siècle
Arc honorifique érigé par l'empereur Domitien en l'honneur de son frère Titus, conquérant de Jérusalem.



STRUCTURE D’UN TOUR - RÉSUMÉ

A - DRAFT

Piochez 3 cartes Monument et 2 cartes Province, puis commencez le draft. Placez la cinquième et dernière carte non draftée sur le plateau de jeu.

B - ACTIONS

En suivant la piste Ordre du tour, les joueurs effectuent l’une des actions suivantes chacun leur tour :

B1 - JOUER UNE CARTE

Jouez une carte Monument ou Province.

B2 - OBTENIR UNE FAVEUR

Prenez une carte Personnage SEULEMENT SI vous remplissez au moins une fois ses conditions.

B3 - CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Placez 1 Citoyen sur un emplacement libre de la zone de Construction, payez 1 Pierre, gagnez 3 PP, puis placez le Bâtiment correspondant sur une Colline.

B4 - INFLUENCER UNE COLLINE

Placez 1 Citoyen sur une Colline active. Payez 2/1/0 Blé(s) s’il y avait déjà 0/1/2 Citoyen(s) sur cette Colline.

B5 - PASSER

Placer votre marqueur Ordre du tour sur l’emplacement libre de la piste Passer avec la valeur en PP la plus élevée, gagnez les PP correspondants et terminez votre phase Actions.

ACTIONS GRATUITES

Pendant votre tour, vous pouvez gratuitement activer un Monument avec , défausser une carte de votre main pour gagner 1 Citoyen et 2 Aurei, gagner 2 Blés, gagner 1 Pierre OU perdre 2 points Révolte.

C - SCORE

Gagnez les PP des Collines.

D - DÉVASTATION

Recouvrez avec un jeton Dévastation la valeur en PP la plus élevée des Collines ayant le plus grand nombre de Citoyens. Les Préfets de ces Collines gagnent chacun 2 points Révolte.

E - BÂTIMENTS

Les Préfets sur les Collines avec des Bâtiments gagnent des PP du Blé ou perdent des points Révolte.

F - PLATEAU DOMUS

Chaque joueur récupère tous ses Citoyens du plateau de jeu.

G - RÉVOLTE

Payez le coût de chaque jeton Dégâts de la Révolte atteint par votre marqueur Révolte ou prenez 1 jeton Ruine par jeton Dégâts de la Révolte non payé.

H - NOURRITURE

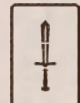
Payez 1 Blé ou gagnez 2 points Révolte pour chacun de vos Citoyens.

I - FIN DE L’ÈRE I ET II

Rangez dans la boîte toutes les cartes non jouées de l’Ère en cours, prenez les cartes de la nouvelle Ère, déplacez tous les jetons Récompense sur leur position active, redressez les cartes avec , remplissez la zone de Construction et choisissez le nouvel Ordre du tour.

FIN DE LA PARTIE

À la fin de l’Ère III, gagnez des PP pour les Ressources restantes, les cartes jouées et la Diversité, puis perdez des PP selon la piste Ruine (ou perdez la partie). Les joueurs avec le score le plus élevé gagnent la partie, même en cas d’égalité.

	Actions		Carte Monument
	Fin de la partie		Carte Province
	Effet Permanent Cet effet est actif pendant toute la partie.		Carte Personnage
	Activation Vous devez activer cet effet avec une action libre pour le résoudre.		Plateau Domus Le plateau du joueur
	Effet immédiat Résolvez cet effet immédiatement lorsque vous jouez la carte.		L’un des 3 Bâtiments : Templum Aquaeductus  ou Amphitheatrum 
	Points de Prestige Instantanément / à la fin de la partie.		Jeton Récompense
	Aurei Ils sont principalement gagnés en jouant des cartes Province et des cartes de la même couleur, ainsi qu’avec des jetons Récompense. Ils sont dépensés pour jouer des cartes Monument et obtenir des faveurs.		Citoyens Ils sont principalement gagnés en jouant des cartes Monument et avec les jetons Récompense. Ils sont dépensés pour jouer des cartes Province et sont utilisés en pour être placés sur les Collines et la zone de Construction.
	Pierres Elles sont principalement gagnées en jouant des cartes Province et avec les jetons Récompense. Elles sont dépensées pour jouer des cartes Monument et construire des Bâtiments.		Préfet Le joueur possédant le Citoyen dans la position la plus à gauche d’une Colline en est son Préfet.
	Blés (valeur 1 et 3) Ils sont principalement gagnés en jouant des cartes Monument et Province, ainsi qu’avec les jetons Récompense. Ils sont dépensés pour placer des Citoyens sur les Collines et pour les nourrir.		Colline
	Révolte Elle est principalement gagnée en jouant des cartes Province, en étant le Préfet de Collines dévastées et en ne nourrissant pas des Citoyens. Elle est perdue en jouant des cartes Monument, en prenant des actions gratuites et en obtenant des jetons Récompense.		Ruine Un jeton Ruine est gagné pour chaque jeton Dégâts de la Révolte non payé. Chaque jeton Ruine vous déplace vers le haut de la piste Ruine à la fin de la partie.

Auteur : Martin Wallace

Développement et coordination de la production : Lorenzo Maria Conti et Roberto Martire

Illustrations et couverture : Andreas Rocha

Illustrations des personnages : Emiliano Mammucari

Mise en page et design graphique : Marco Pantaleoni

Supervision et projet éditorial : Alessandro Lanzuisi

Traduction : Valentin Le Lay

Adaptation graphique : Antoine Morandi

Relecture : Pierre Hebert



Æterna est un jeu créé par Ergo Ludo Editions ©2024

Æterna est un jeu de Ergo Ludo Editions et MS Edizioni ©2024

Un grand merci à Martin Wallace pour avoir tenu sa promesse et merci à Rome, la ville « éternelle ».



Publishing Technology & Solutions
1 Chemin de la Coume
09 300 LAVELANET



Retrouvez les dernières versions de toutes nos règles en scannant ce QR code !



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr