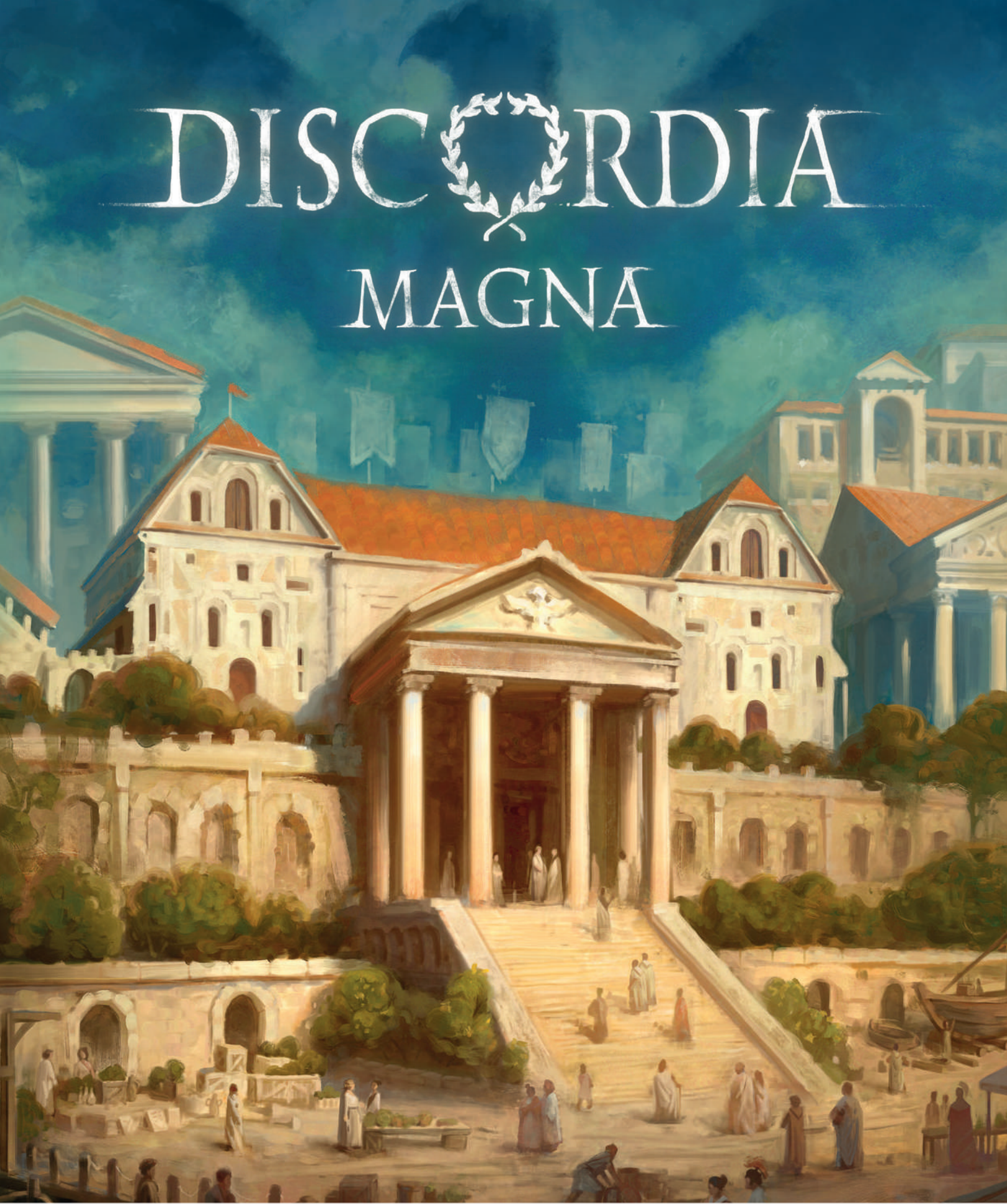
DISCORDIA MAGNA



Livret de règles

Histoire - 53 après JC

Les bannières des légions romaines flottent sur les rives du Rhin. Tandis que Néron aspire au trône de l'Imperium Romanum, les colonies romaines situées à la frontière de la Germanie se transforment en grandes villes fortifiées qui se distinguent désormais clairement les unes des autres.

Le commerce est florissant et de nouveaux avant-postes apparaissent pour se protéger des raids des tribus germaniques.

Cependant, à mesure que les villes gagnent en splendeur, la discorde s'installe entre les gouverneurs rivaux qui se disputent la gloire de Rome.

En tant que gouverneur, vous avez quatre ans pour faire de votre ville la plus impressionnante.
Utilisez vos avantages individuels et décidez si vous voulez utiliser les avant-postes disponibles sur les tuiles magna pour forger une alliance stratégique contre les attaques germaniques et récolter de précieux bonus.

Note : libre à vous d'utiliser uniquement les plateaux Cité de cette extension, les tuiles Magna, ou même les 2.

Avant de commencer, mettez les 20 ouvriers supplémentaires dans le sac, avec ceux du jeu de base.



Plateaux Cité asymétriques

6 plateaux Cité différents



Les nouveaux plateaux Cité sont reconnaissables à leurs bannières (en haut à gauche).



Description

Sur les nouveaux plateaux Cité, les icônes de la piste d'expédition, de la piste de développement, du dépôt pour les décrets exécutés, de l'aqueduc et de la zone de la ville sont disposées différemment.

Chaque cité commence avec un nombre différent de ports, de forts, de places de marché et de champs.
En outre, chaque cité a des conditions différentes pour gagner des privilèges grâce aux extensions (cf. en bas à droite du plateau Cité).



Nouveaux symboles (de gauche à droite) : Prenez n'importe quelle tuile Bâtiment, un bateau, une échoppe ou une ferme disponible et placez-la dans votre ville.

Les quatre cités ci-après requièrent des conditions légèrement différentes pour compléter certains décrets.

Si ces décrets et ces cités sont en jeu, utilisez la tuile de rappel correspondante :

- La cité Agrippina a besoin d'un bateau de plus que les autres pour compléter ce décret, soit au moins 3.



- La cité Mogontiacum a besoin d'une caserne/tour de plus les autres pour compléter ce décret, soit au moins 4.



- La cité Confluentes a besoin d'une échoppe de plus que les autres pour compléter ce décret, soit au moins 4.



- La cité Noviomagus a besoin d'une ferme de plus que les autres pour compléter ce décret, soit au moins 4.



Mise en place & jeu

La préparation et le déroulement du jeu ne changent pas, à l‘exception de ce qui suit :

Après avoir déterminé le premier **Maximus**, mélangez les 6 nouveaux plateaux Cité face cachée et révélez-en un de plus que le nombre de joueurs. Les plateaux Cité restants sont remis dans la boîte.

En commençant par le joueur à droite de Maximus (premier joueur) et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d‘une montre, chaque joueur prend un des plateaux Cité disponibles et une des tuiles Bâtiment disponibles. Placez le plateau Cité devant vous et la tuile Bâtiment sur le terrain correspondant à son type (bateau sur le port, caserne sur le fort, échoppe sur le marché, ferme sur le champ).
Le plateau Cité restant est remis dans la boîte.

Mode Solo

Dans le mode solo, vous mélangez les 6 nouveaux plateaux Cité, révélez-en 2 et choisissez l‘un d‘entre eux pour votre partie.
Dans votre deuxième partie, révélez 2 des 5 plateaux restants, choisissez l‘un d‘entre eux, et ainsi de suite.

2ème partie : vous commencez avec seulement 5 étoiles.
3ème partie : vous commencez avec 5 étoiles et 16 ouvriers.
4ème partie : vous commencez avec 4 étoiles et 16 ouvriers.
5ème partie : vous commencez avec 4 étoiles et 17 ouvriers.
6ème partie : vous commencez avec 3 étoiles et 17 ouvriers.

Essayez de gagner la partie 6 fois de suite.

L‘extension Magna

10 tuiles Magna



face cachée ***face visible***

Description

Les tuiles Magna représentent divers avant-postes qui, d‘une part, offrent la possibilité de faire travailler les habitants, mais qui, d‘autre part, peuvent aussi être la cible de raids barbares.
Elles indiquent chacune un type de dommage sur leur face avant : piocher un ouvrier dans le sac, ajouter 1 à la force des barbares, perdre une étoile ou reculer d‘une case sur l‘aqueduc.

Mise en place

Mélangez les 10 tuiles Magna et placez-les en ligne face cachée (ligne Magna) au-dessus du plateau de jeu.

Après avoir disposé toutes les tuiles Bâtiment pour la nouvelle année (également au début du jeu !), assignez des tuiles Bâtiment disponibles aux tuiles Magna **qui n‘en ont pas déjà** :
• au début de l‘année 1, 1 tuile Bâtiment,
• au début de l‘année 2, 2 tuiles Bâtiment,
• au début de l‘année 3, 3 tuiles Bâtiment,
• au début de l‘année 4, 4 tuiles Bâtiment.

Prenez les tuiles Bâtiment à partir de la rangée supérieure de l‘étalage, de gauche à droite, et placez-les dans la ligne Magna sans interruption, de gauche à droite.

S‘il reste des tuiles Bâtiment des années précédentes dans la ligne Magna, ignorez-les.

Retournez ensuite face visible toutes les tuiles Magna auxquelles une tuile Bâtiment est associée.



*Exemple : au début de l‘année 2, les deux premières tuiles Bâtiment sont placées dans la ligne Magna.
Si la tuile Bâtiment de l‘année 1 est toujours présente, ignorez-la.*

À 2 joueurs, chaque joueur commence avec 16 ouvriers, à 3 joueurs avec 17 ouvriers et à 4 joueurs avec 18 ouvriers du sac (au lieu de 15 ouvriers).

Déroulement du jeu

Vous pouvez envoyer des ouvriers sur n‘importe quelle tuile Bâtiment de la ligne Magna en utilisant l‘action principale **Déployer des ouvriers** ou l‘action secondaire **Déploiement spécial** *(→ règles du jeu de base page 7, 2.1.2. et 2.2.1.)*.
Dès qu‘une tuile Bâtiment de la ligne Magna est entièrement occupée, retournez **immédiatement** la tuile Magna assignée (aigle visible).



Exemple : vous avez choisi le dé avec le 6 bleu. Parce que le bateau de la ligne Magna montre également le 6 bleu, vous pouvez envoyer un de vos marins sur la prochaine case libre en faisant un déploiement spécial.

Note : si un bateau de la ligne Magna est complètement occupé par des marins, renvoyez ceux-ci dans le sac dès la fin du tour du joueur actif puis retournez le bateau de façon à ce que l‘échoppe soit visible. Le joueur actif reçoit maintenant le bonus indiqué et avance d‘une case sur l‘Aqueduc.

Lors des événements de fin d‘année *(→ règles du jeu de base, page 9, 7.)*, avant l‘invasion des barbares, vérifiez quelles tuiles Magna sont encore révélées.

Les dommages infligés par les tuiles Magna révélées affectent chaque joueur. Les dommages de même type s'additionnent :

» Force des barbares +1 : Ceci affecte la prochaine invasion barbare *(→ règles du jeu de base page 9, 7.1.)*

» Piochez 1 ouvrier du sac : chaque joueur pioche immédiatement cet ouvrier dans le sac, avant l'invasion barbare, et le place dans sa réserve

» Perdre 1 étoile : chaque joueur perd une étoile immédiatement, avant l'invasion barbare. Les étoiles sont remises dans la réserve du culte des étoiles comme d'habitude

» Reculez d'un cran sur l'aqueduc : chaque joueur recule d'une case immédiatement, avant l'invasion barbare.

Note : si une caserne de la ligne Magna est entièrement occupée par des ouvriers à la fin de l'année, la force de cette Caserne compte pour déterminer la force de tous les joueurs. (→ Invasion des barbares, règles du jeu de base page 9, 7.1.)



Exemple : à la fin de l'année, cette caserne et cette ferme sont entièrement occupées : les 2 tuiles Magna associées sont retournées et sont inactives.

Chaque joueur doit piocher un ouvrier du sac (1) et la force des barbares est augmentée de 1 (2). Comme la caserne est entièrement occupée (3), chaque joueur peut ajouter 1 à sa propre force.

Immédiatement après l'invasion des barbares, remettez dans le sac tous les ouvriers des tuiles Bâtiment entièrement occupées de la ligne Magna et retirez ces tuiles Bâtiment du jeu. Cela peut entraîner des vides dans la rangée Magna. Toutes les tuiles Magna auxquelles aucune tuile Bâtiment n'est assignée restent face cachée.

Contexte Historique

La route romaine de la vallée du Rhin était l'une des routes romaines les plus importantes du nord de l'Empire romain. Elle reliait l'Italie, le long du Rhin supérieur, aux provinces romaines de Germania Superior (Germanie supérieure) et de Germania Inferior (Germanie inférieure), ainsi qu'aux légions stationnées sur le Rhin. Les villes auparavant dominées par les militaires se sont transformées en colonies civiles et en cités basées sur le modèle romain.

Colonia Agrippina est le nom de la colonie romaine en Rhénanie dont est issue l'actuelle ville de Cologne. Elle était la capitale de la province romaine Germania Inferior et le quartier général de l'armée de la Germanie inférieure.

Appelée Noviomagus ou Civitas Nemetum (capitale de la tribu Nemetre) comme base romaine, la ville actuelle de Spire est l'une des plus anciennes villes d'Allemagne.

Mogontiacum est le nom latin de l'actuelle ville de Mayence, qu'elle a porté pendant près de 500 ans au sein de l'Empire romain. Contrairement à Colonia Agrippina (Cologne) ou Augusta Treverorum (Trèves), la ville a été avant tout une place militaire jusqu'à la seconde moitié du IV^{ème} siècle.

Castellum apud Confluentes ("fort au confluent") est le nom latin de la colonie romaine située au confluent de la Moselle (Mosella) et du Rhin (Rhenus), à partir de laquelle s'est développée la grande ville allemande de Coblence.

La ville d'Augusta Treverorum ("ville d'Auguste au pays des Trévires") sur la Moselle a donné naissance à l'actuelle Trèves. Plusieurs dizaines de milliers de personnes vivaient dans cette ville qui appartenait à la province de Gallia Belgica.

Borbetomagus est le nom latin de l'actuelle ville de Worms.
La terminaison contient le mot celtique latinisé pour "champ, plaine, marché". C'est pourquoi le nom du lieu a souvent été traduit par "champ sur la Bormita".

IRON GAMES

Auteur : *Bernd Eisenstein*
Illustrateur : *Lukas Siegmon*

sylex

Édition française : *Sylex*
Traduction : *Pierre Steenebruggen*

Merci pour votre aide en matière de traduction, de relecture, d'édition et de conseils : Nils Baus, Jeffrey D. Allers, Rolf Raupach, Jonathan Leech et Tim Stubbings, Tog!! et Caroline Tareco.

(c) IRONGAMES 2023