DOMINUS

UNE EXTENSION POUR MAGNA ROMA



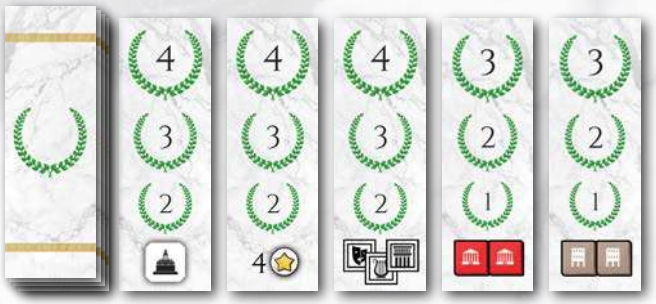
MAGNA ROMA

ARCHONA GAMES

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 ?

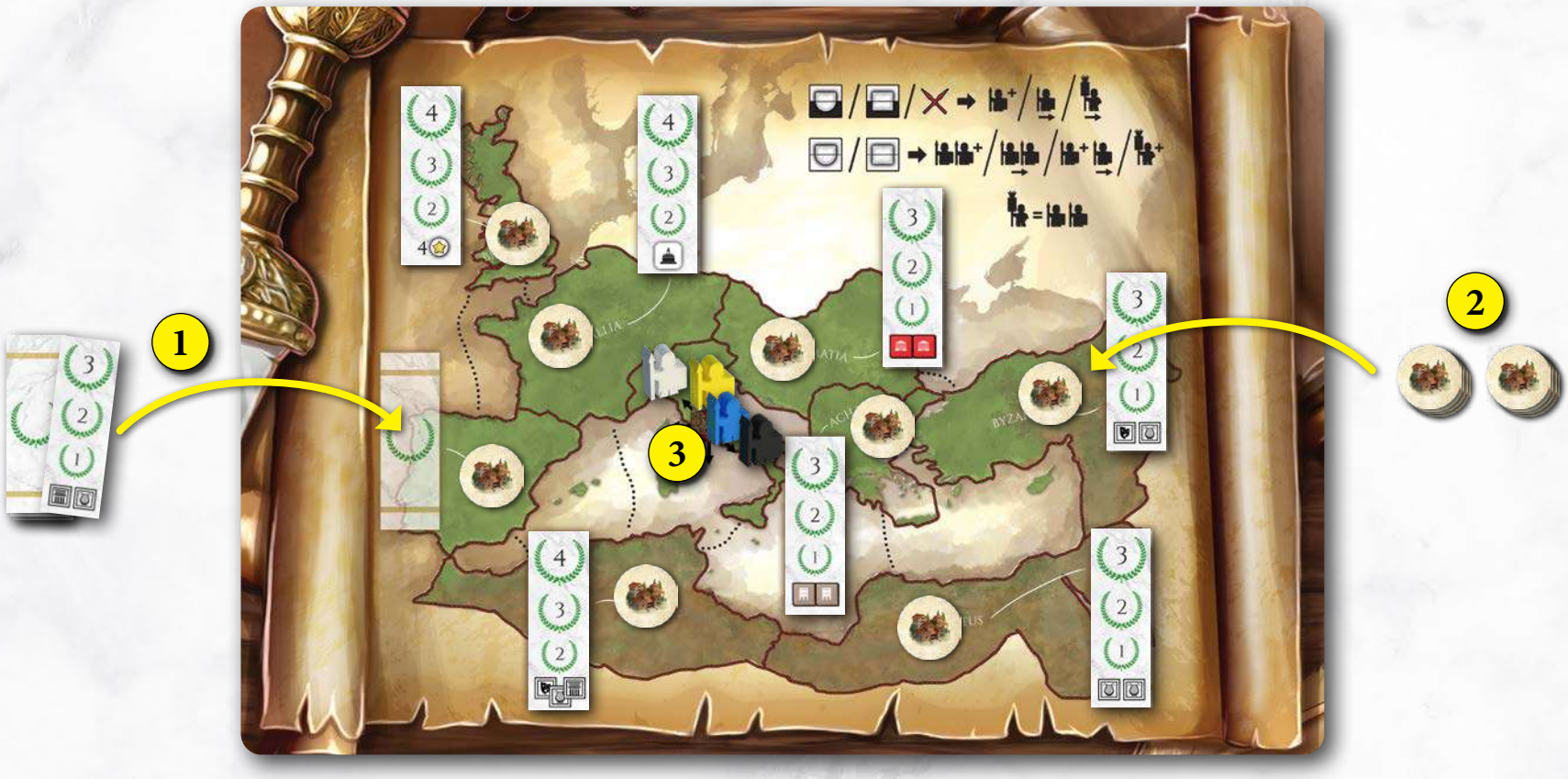
Vous déploierez vos légions pour lutter pour le contrôle des provinces et fortifier le puissant empire. Utilisez vos compétences stratégiques pour conquérir davantage de provinces par vous-même, car vos adversaires feront de même.

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 losrque 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.



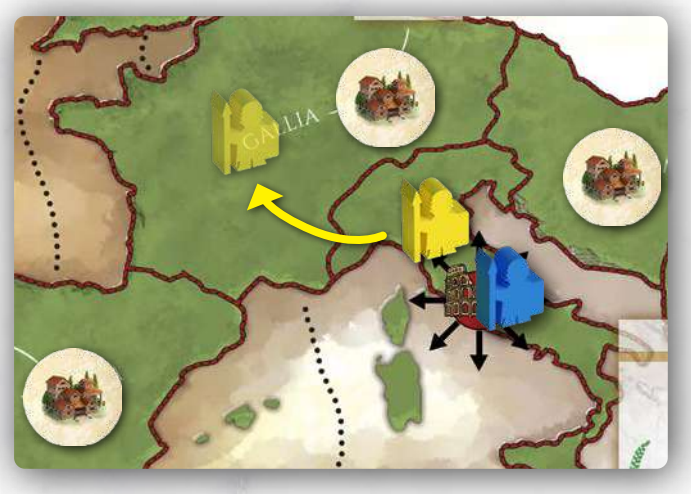
Déplacer une légion et/ou votre Général

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 1ère place revient au joueur le plus puissant de cette province et il obtient le multiplicateur de points de victoire le plus élevé;
- La 2e place revient au 2e joueur le plus puissant de cette province et il obtient le multiplicateur de points de victoire du milieu;
- La 3e place revient au 3e 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 3e 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 2e 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 (3) par paire de lyres dans sa ville.

Bleu et Noir, à égalité pour la 2e place, scorent le bonus du bas soit (1) par paire de lyres, chacun dans sa ville.

Par conséquence, 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 :

1ère place : 3
2e place : 2
3e place : 1



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

1ère place : 3
2e place : 2
3e place : 1



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

1ère place : 3
2e place : 2
3e place : 1



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

1ère place : 3
2e place : 2
3e place : 1



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

1ère place : 3
2e place : 2
3e place : 1



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

1ère place : 3
2e place : 2
3e place : 1



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

1ère place : 4
2e place : 3
3e place : 2



Pour chaque monument dans votre ville, scorez :

1ère place : 4
2e place : 3
3e place : 2



Pour chaque district marron dans votre ville, scorez :

1ère place : 3
2e place : 2
3e place : 1



Pour chaque district violet dans votre ville, scorez :

1ère place : 3
2e place : 2
3e place : 1



Pour chaque district rouge dans votre ville, scorez :

1ère place : 3
2e place : 2
3e place : 1



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

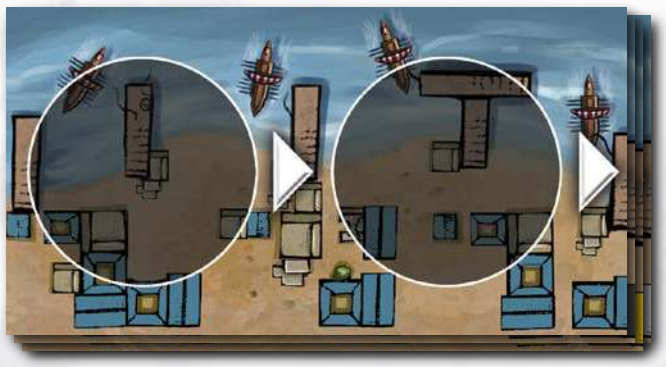
1ère place : 4
2e place : 3
3e place : 2



PORTUS

UN MODULE D'EXTENSION POUR MAGNA ROMA

Composants



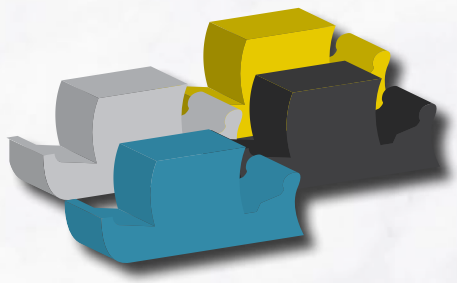
4 TUILES PORT
(1 par couleur de joueur)



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.

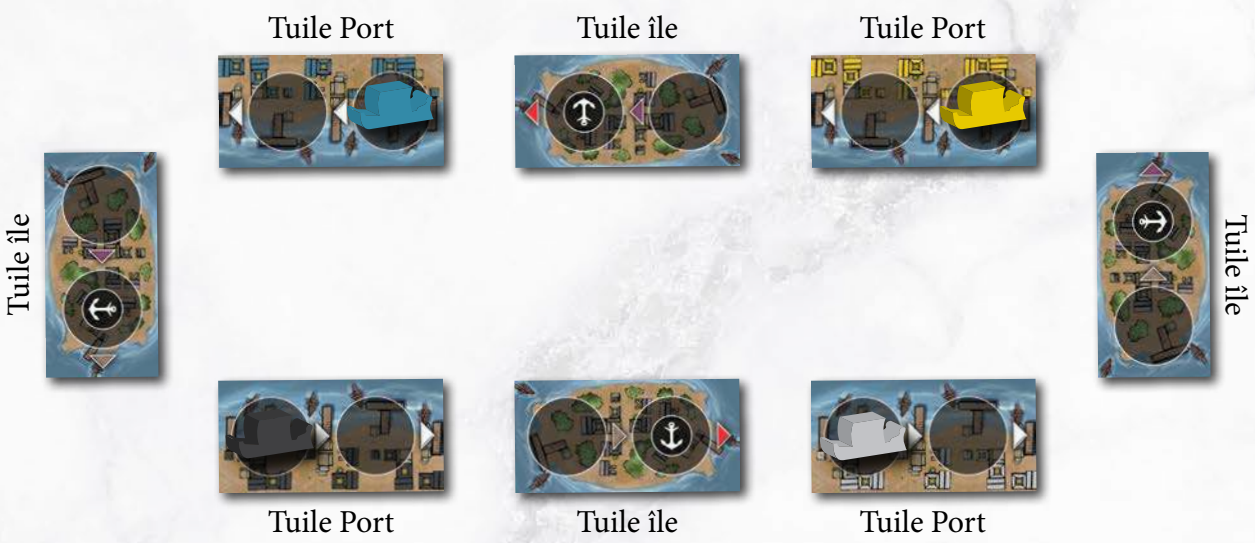
2 Player



3 Player



4 Player



VOUS ÊTES PRÊTS A COMMENCER VOTRE PARTIE !

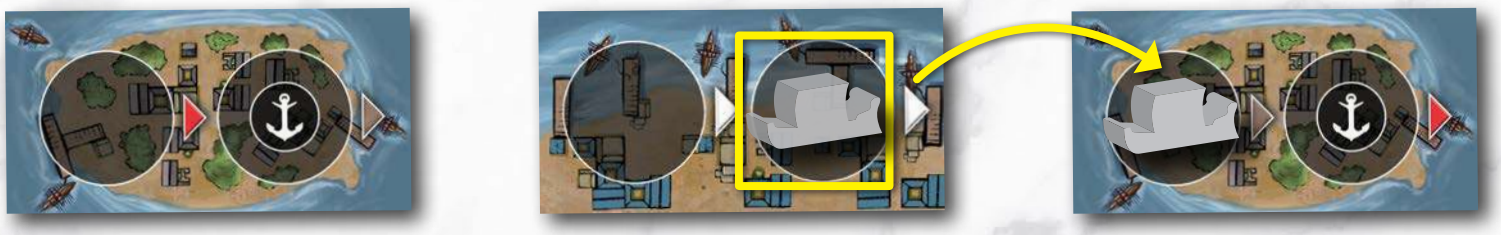
Aperçu du jeu

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.

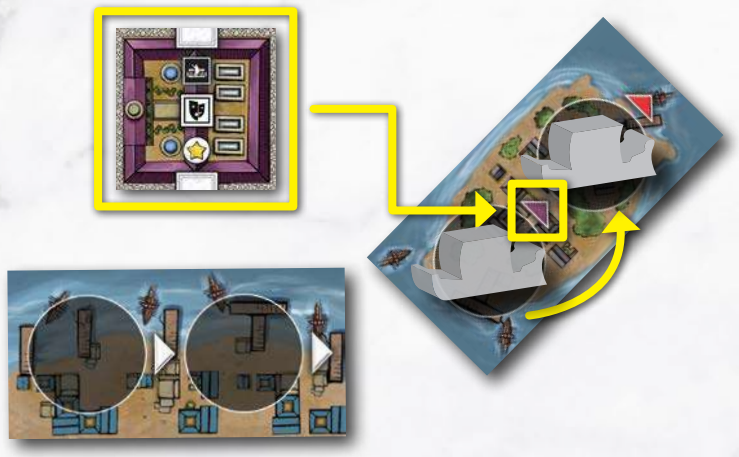
> **Exemple :** Votre pion Navire est situé sur la deuxième case d'une tuile Port. A la fin de votre tour, vous vous déplacez automatiquement le pion Navire vers la case suivante (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) et votre Navire atteint une tuile Île.



- **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.

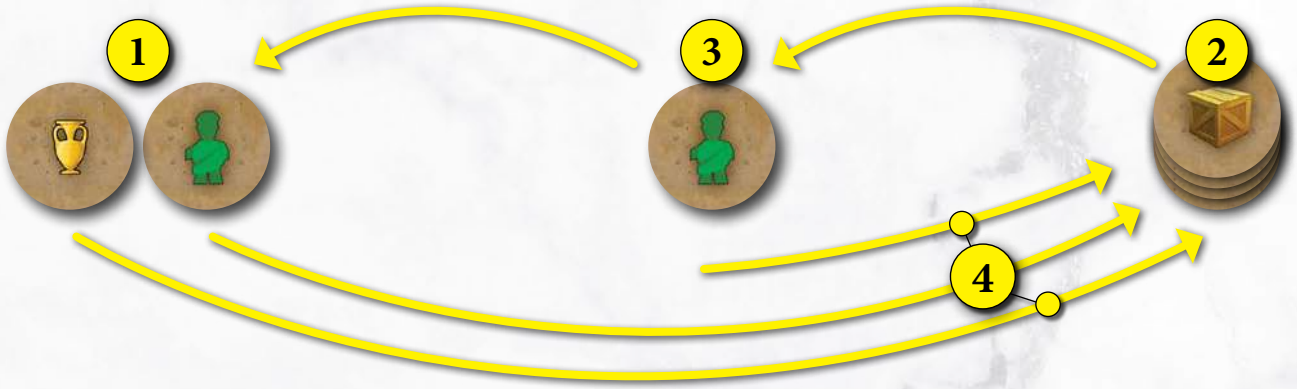
Cependant, comme votre pion Navire a terminé le tour sur la case Ancre, vous gagnez un jeton Marchandise aléatoire de la réserve de Marchandises.



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

Exemple : Votre Navire a déjà collecté deux jetons Marchandises sur cette tuile Ile (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 avez collecté (3), et vous devez donc défausser tous les jetons Marchandises précédemment collectés (4) et les remettre dans la réserve de Marchandises.



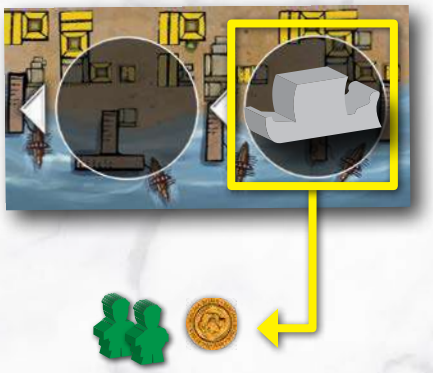
- Si vous souhaitez profiter des avantages des jetons Marchandises que vous avez récupérés avec votre Navire sur la tuile Île, vous devez vous déplacer le bateau hors de l'île avant de perdre les jetons Marchandises en piochant un jeton en double.

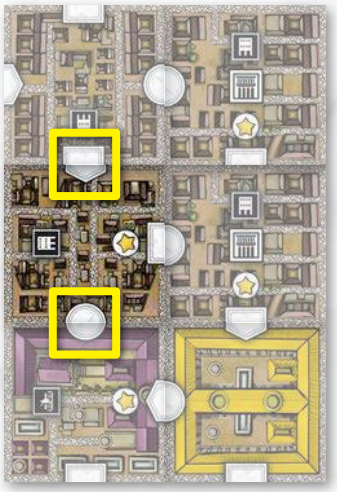
  Pour ce faire, assurez-vous de faire correspondre la couleur de la tuile Ville avec la couleur de la flèche à côté de la case Ancre. Lorsque vous sortez de la tuile Île, gagnez immédiatement les bonus inscrits sur les jetons Marchandises, puis remélangez-les dans la réserve de Marchandises.



- 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