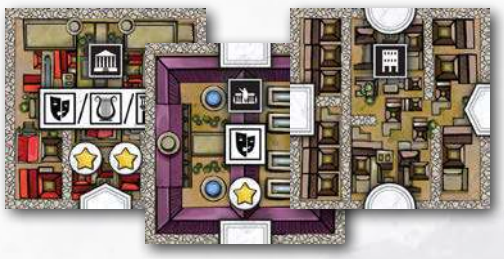
MAGNA ROMA

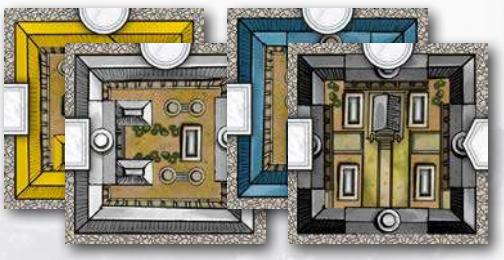


ARCHONA GAMES

Matériel de jeu



96 tuiles Quartier



4 tuiles Quartier de départ



12 tuiles Monument



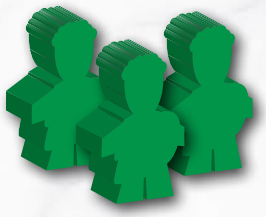
10 cartes Province



30 pions argent



16 pions Bénédiction



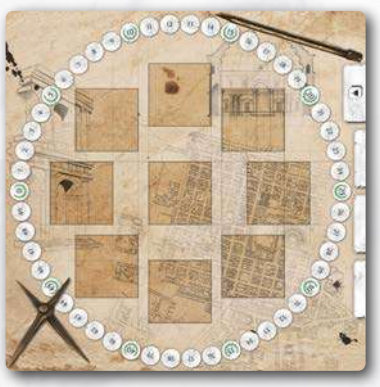
50 meeples Population



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



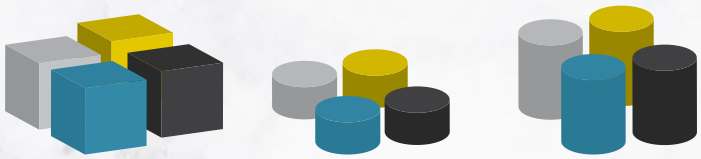
1 plateau Marché



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)

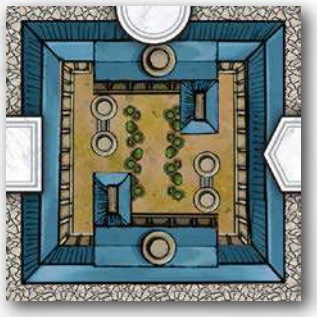
Aperçu du jeu

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)



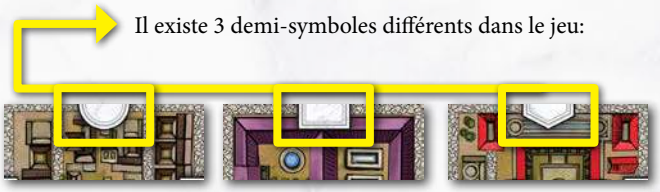
Tuile de Quartier Résidentiels
(| toits marrons)

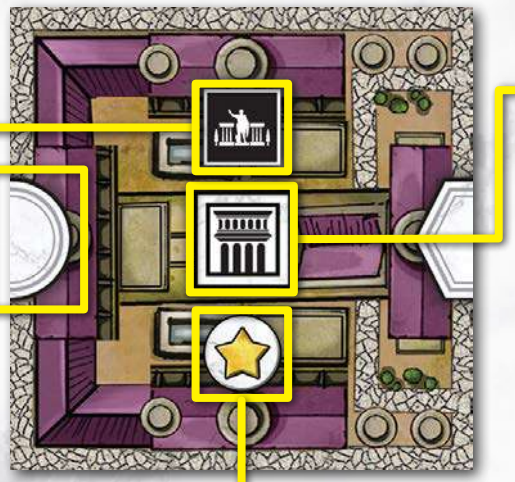
Icône de type de Quartier
(utilisée pour différencier les types de tuiles de quartiers.)

- Tuile de quartier administratif
- Tuile de quartier culturel
- Tuile de quartier résidentiel

Demi-symbole 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.

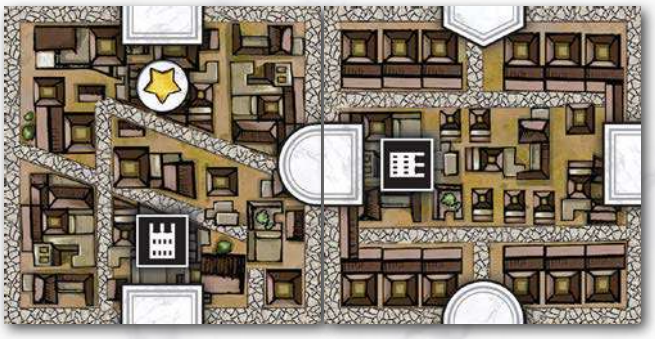
Placement des tuiles et combinaison des symboles

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).

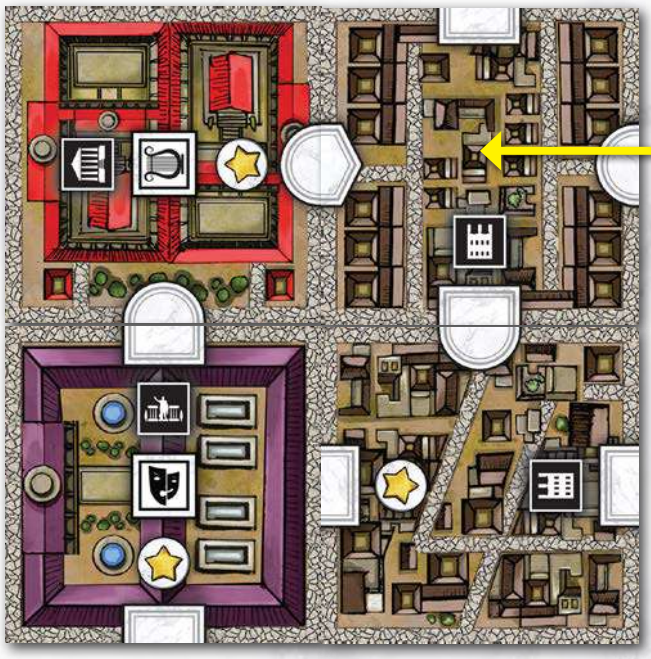


Vous placez une tuile qui crée un symbole militaire. Comme les deux tuiles sont de couleurs différentes, vous gagnez le plus petit avantage, dans ce cas, gagnez 1 Légion (avancez d'une case sur la piste du plateau Militaire).

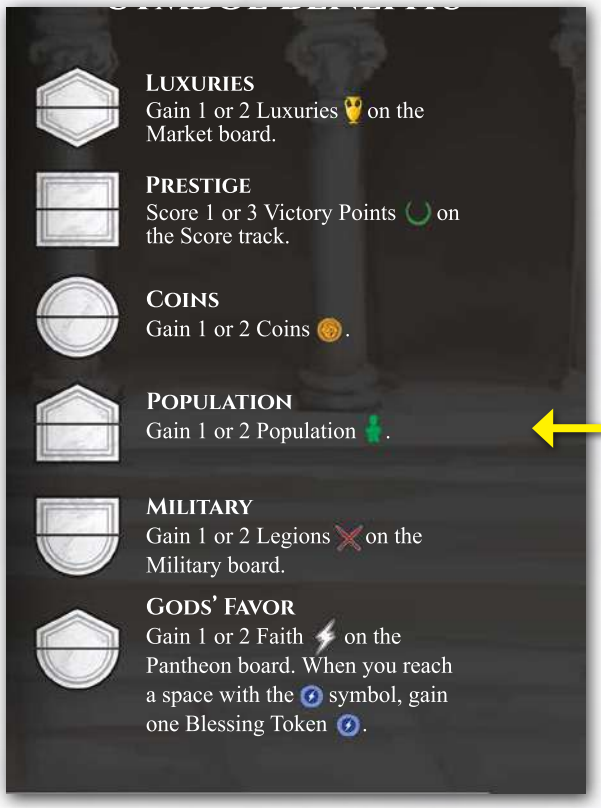


Ici aussi, vous placez une tuile qui crée un symbole militaire. Comme les deux tuiles sont de la même couleur, vous gagnez le plus grand avantage : dans ce cas, gagnez 2 Légions (avancez de 2 cases sur la piste du le plateau Militaire).

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).

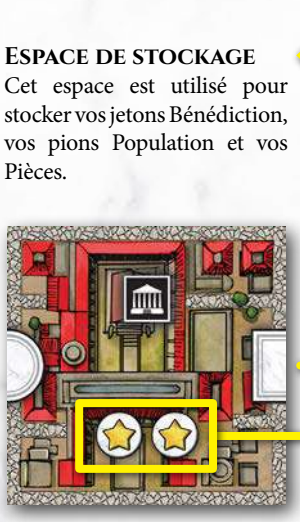


Pour une aide rapide sur les avantages des différents symboles, vous pouvez utiliser les cartes d'aide au jeu.



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 personne
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.

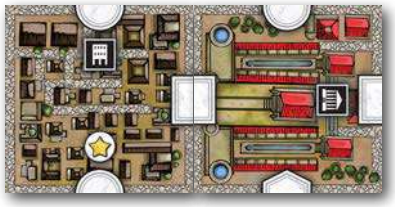
Indicateur de valeur
Cela montre les valeurs des différents types de quartiers que vous avez placés dans votre ville. Ces valeurs sont importantes pour le score de fin de partie sur le plateau Marché.

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 (0) sont scorés durant la phase de scoring de fin de partie et en créant des symboles de prestige avec vos tuiles de quartier.

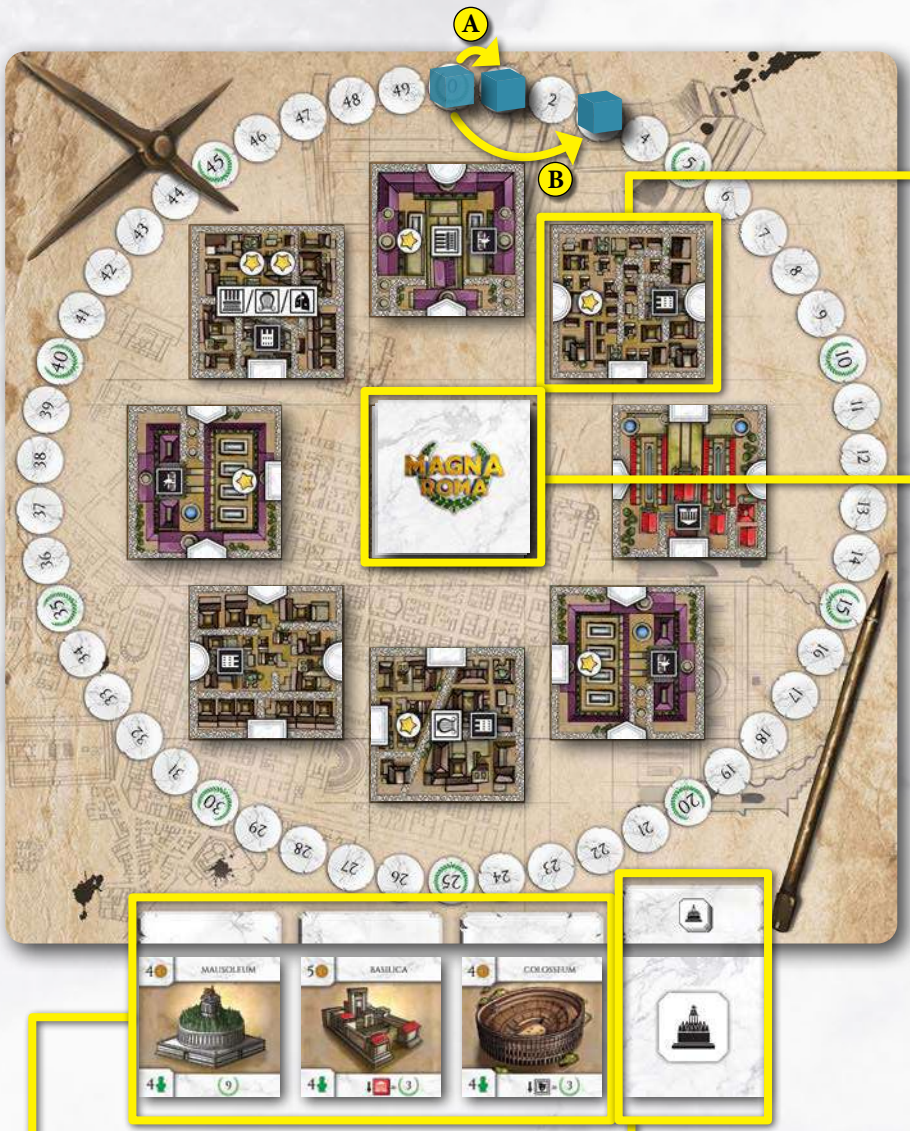


A Marquez (1) (avancez d'une case sur la piste de score) si vous avez créé un symbole de prestige avec deux tuiles de couleurs différentes.

Ou



B Marquez (3) (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

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.

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 (6) points de victoire à la fin de la partie, vous devez y avoir placé 3 meeples Population.

Plateau Marché

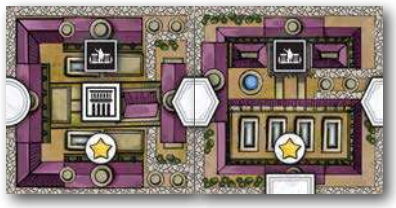
Le plateau Marché représente le nombre de biens de luxe dans votre ville. Vous avancerez sur le plateau Marché avec votre marqueur en plaçant vos tuiles Ville pour créer le symbole Marché, et/ou en gagnant des ressources “Bien de luxe” . Certaines cases du plateau Marché vous permettront d’échanger certaines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

À la fin de la partie, vous marquerez 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.*

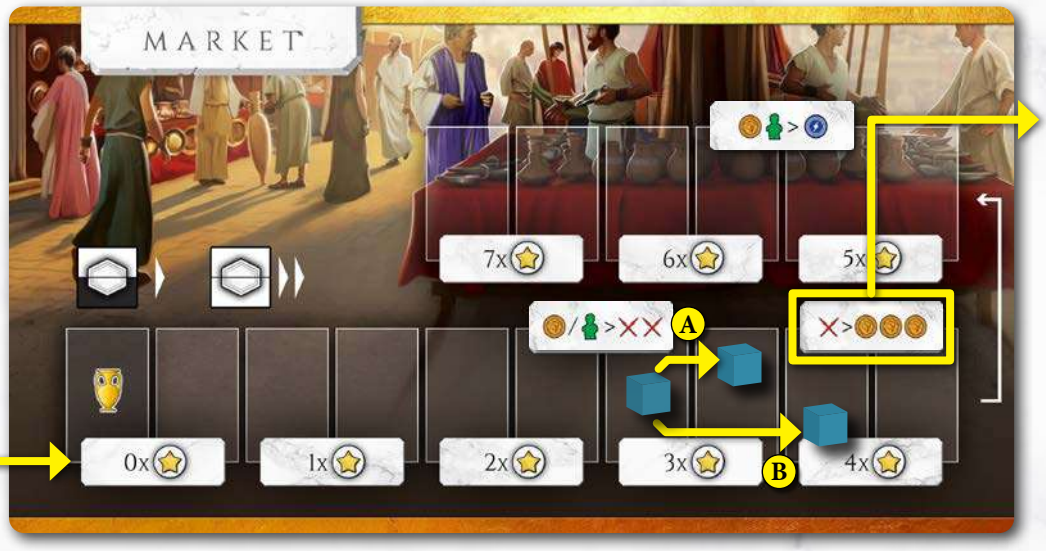


A Gagnez 1 bien de luxe (avancez d’une case sur la piste du plateau marché) si vous avez créé un symbole de marché avec deux tuiles de couleurs différentes.

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.



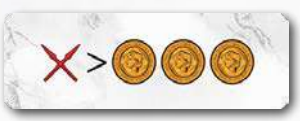
Score de fin de partie
A la fin de la partie, vous marquerez des points de victoire en fonction de votre position sur le plateau Marché, multipliés par le marqueur ayant la valeur la plus basse sur votre tableau de bord Ville. *Pour plus de détails, voir page 16.*

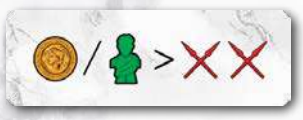
Jetons d’échange
Lorsque vous atteignez une case connectée à un jeton d’échange, vous pouvez immédiatement échanger les ressources indiquées sur le jeton pour recevoir la récompense (dans ce cas, échangez 1 légion contre 3 pièces).

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.

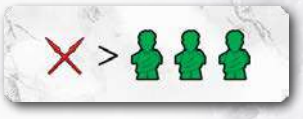
Vous ne pouvez effectuer ce commerce qu’une seule fois, et seulement lorsque vous atteignez cette case du plateau Marché. Vous ne pouvez pas effectuer ce commerce lors d’un tour ultérieur, à moins que vous ne déplaciez votre marqueur sous le même jeton Commerce.


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

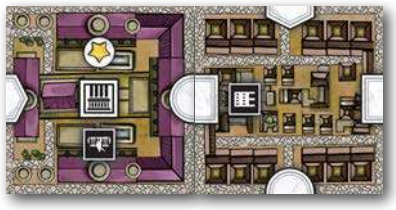

Echangez 1 légion contre 3 populations


Echangez 1 pièce et 1 population contre 1 jeton de bénédiction

Plateau Militaire

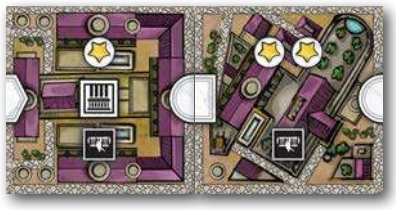
Le plateau militaire représente le nombre de légions ⚔ que chaque joueur a sous ses ordres. Vous avancerez sur le plateau Militaire avec votre marqueur en créant le symbole Militaire avec des tuiles quartier, et/ou en gagnant des ressources Légion ⚔ bonus. En tant qu'action optionnelle à votre tour,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

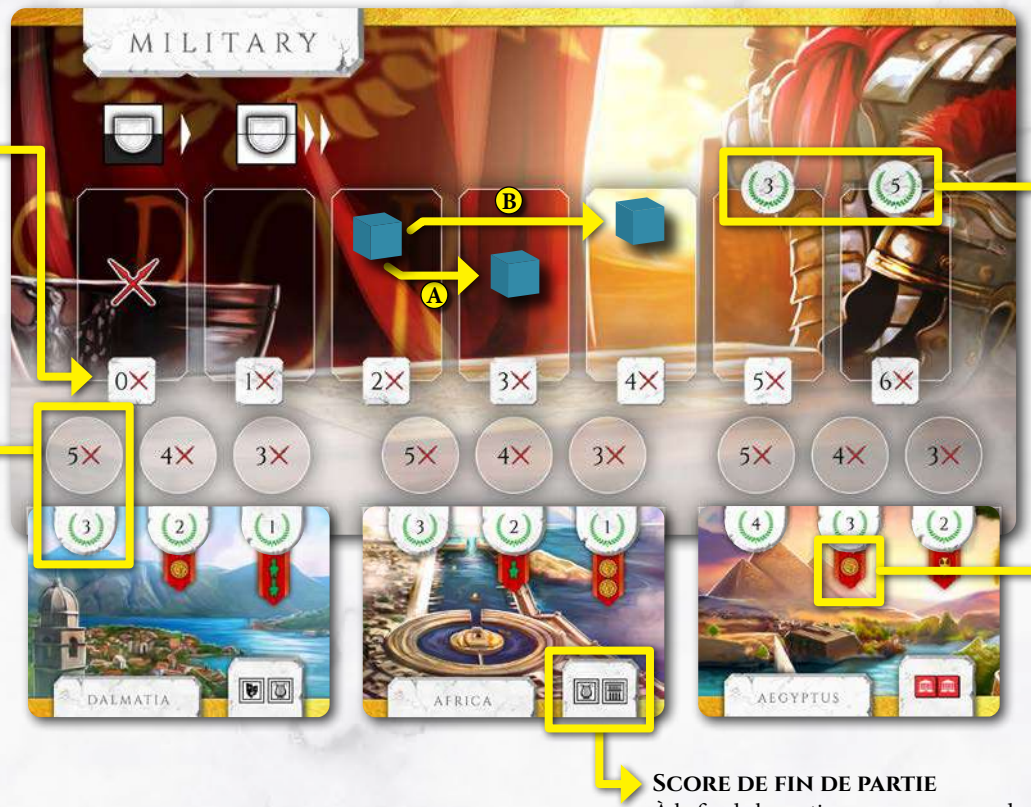


A Gagnez 1 légion ⚔ (avancez d'une case sur la piste du plateau militaire) si vous avez créé un symbole militaire avec deux tuiles de couleurs différentes.

Ou



B Gagnez 2 légions ⚔ (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 légions
ce nombre représente le nombre de légions ⚔ que vous avez sous vos ordres. Vous pouvez utiliser ces légions ⚔ pour conquérir des emplacements de province.

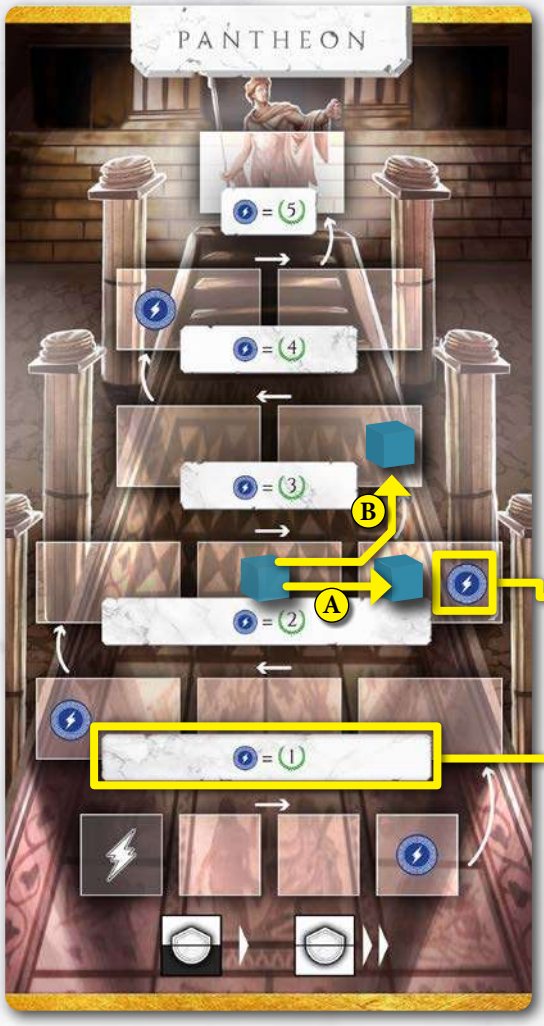
Emplacements de province
Ces espaces indiquent combien de légions ⚔ sont nécessaires pour conquérir chaque emplacement sur la carte de province correspondante.

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 ◯ de fin de partie.
Si votre marqueur termine sur l'une de ces cases à la fin de la partie, vous recevrez 3 ou 5 points de victoire.

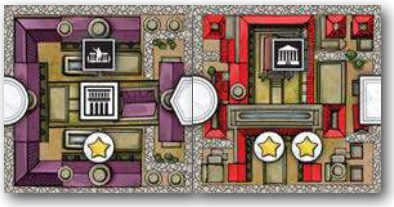
Bonus de province
Chaque fois que vous conquérez un emplacement de province qui affiche un bonus, vous recevez immédiatement ce bonus.

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.*



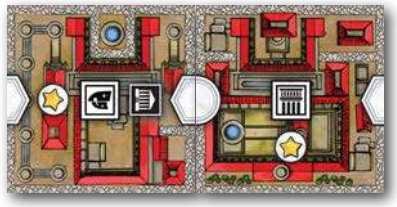
Plateau Panthéon

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



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.

Ou



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 marquerez 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.

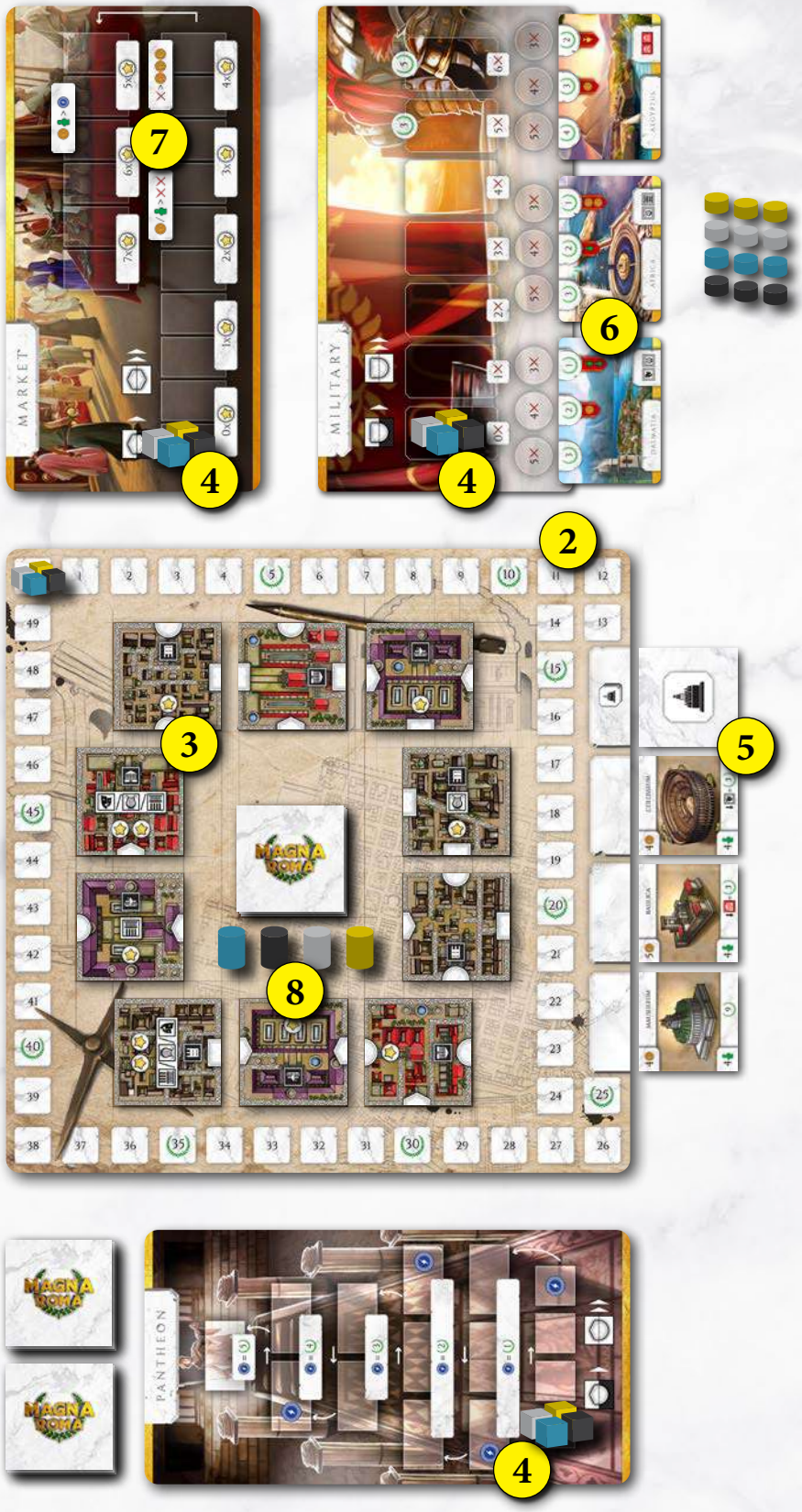
5. Mélangez les tuiles Monument et placez la pile à côté de l'emplacement approprié du plateau de sélection. Piochez les 3 premières tuiles de ce paquet et placez-les sur les emplacements marqués à côté du paquet de tuiles Monument. Ce sont les monuments de départ.

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.





Symbol Benefits




Symbol Benefits





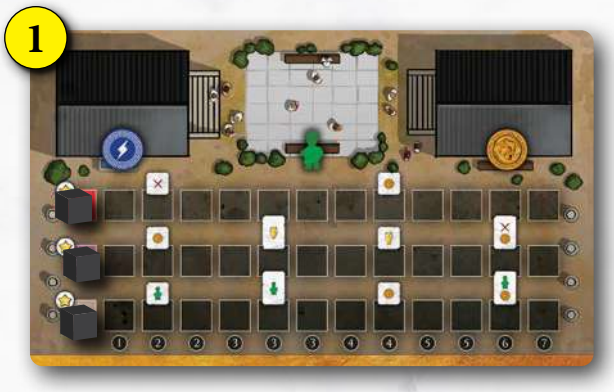







1




1


Symbol Benefits




Symbol Benefits

Organisation de la partie

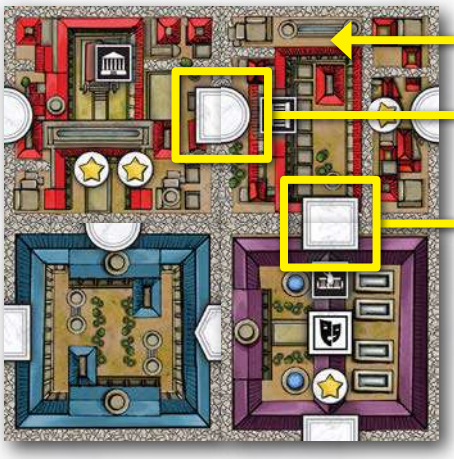
Une partie de Magna Roma se joue en tours consécutifs jusqu'à ce que chaque joueur ait placé exactement 24 tuiles quartier, après quoi le décompte final est effectué. **Une ville finie doit former une grille 5x5. La tuile du Centre-Ville n'est pas obligée d'être au centre de cette grille.**

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 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 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.

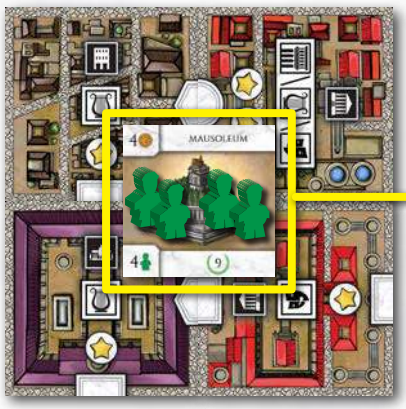
✗ **B** Vous ne pouvez jamais construire de monument sur votre tuile de Centre-Ville.

✗ **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 ⚔ 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 ◯ 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 ⚔ à sa disposition (1). Il peut dépenser 3 ou 4 de ces Légions ⚔ pour placer un marqueur Conquête sur n'importe quel emplacement de carte Province nécessitant 3 ou 4 Légions ⚔ pour être conquis.

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

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.





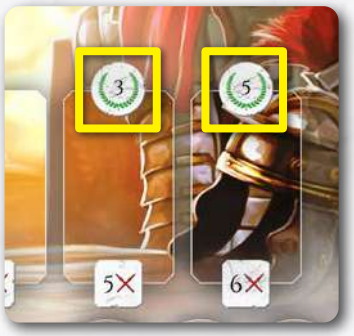
Dans cet exemple, parce que Bleu a conquis l'emplacement du milieu de la carte province Afrique, il marquera (2) pour chaque paire d'icônes Lyre + Colonne présente dans sa ville. *Les explications de toutes les conditions de notation des cartes Province se trouvent à la page 18.*

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.

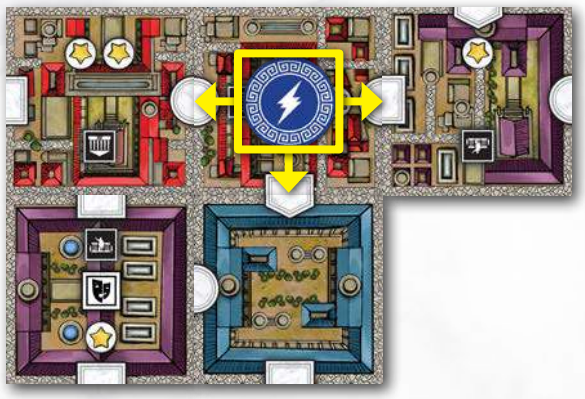
Bonus militaire de fin de partie

Si votre marqueur militaire est sur l'un de ces espaces en fin de partie, vous marquerez (3) ou (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 .

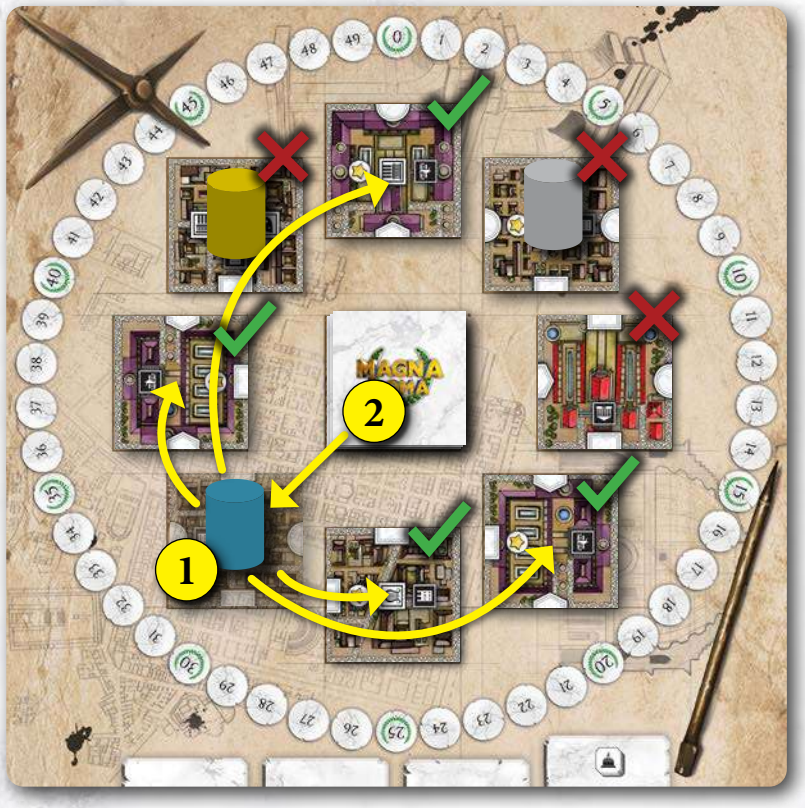
Remarque : vous ne pouvez pas placer plus d'un jeton Bénédiction sur une même tuile.

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

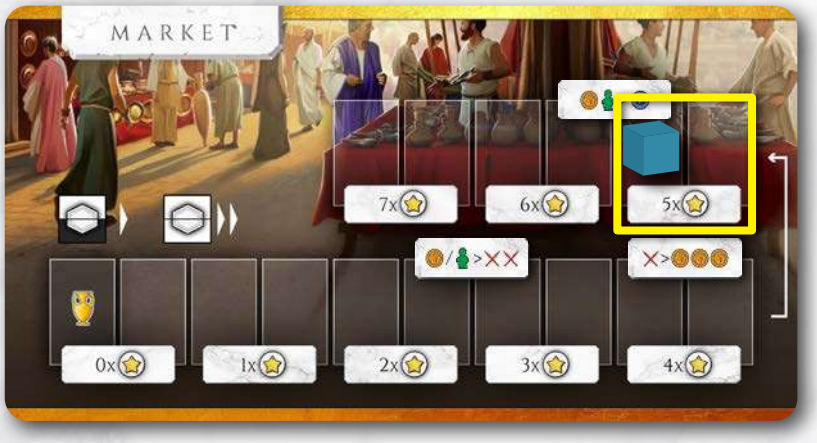
Le jeu se termine lorsque chaque joueur a construit une ville de taille 5x5. Lorsque cela se produit, passez immédiatement au décompte de score final.

Décompte de score final

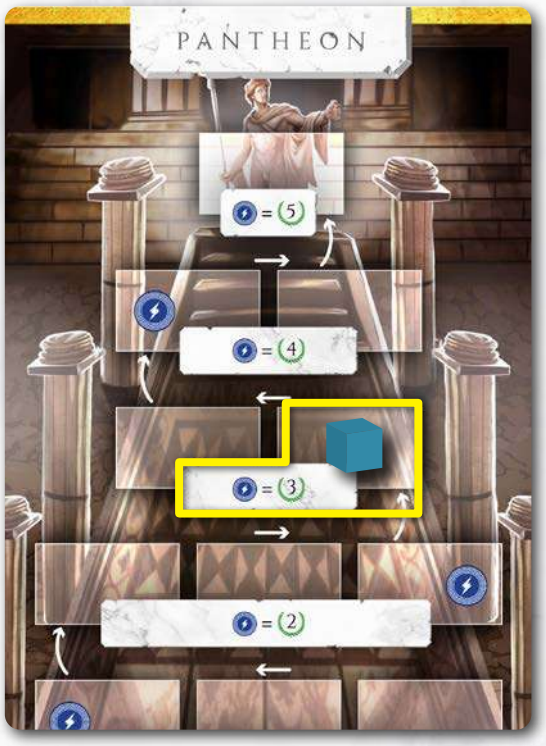
Marché

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 x 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 x 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 7 à la fin de la partie.



Si fonctionnel: rapporte 9 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 5 à la fin de la partie.



Si fonctionnel: rapporte 3 pour chaque tuile quartier marron en-dessous des thermes à la fin de la partie.



Si fonctionnel: rapporte 3 pour chaque tuile quartier rouge en-dessous de la basilique à la fin de la partie.



Si fonctionnel: rapporte 3 pour chaque tuile quartier violet en-dessous du Temple de Vesta à la fin de la partie.



Immédiatement: gagnez une légion.
Si fonctionnel: rapporte 6 à la fin de la partie.



Si fonctionnel: rapporte 3 pour chaque masque sur les tuile quartier en-dessous du Colisée à la fin de la partie.



Si fonctionnel: rapporte 3 pour chaque lyre sur les tuile quartier en-dessous de l'Odéon à la fin de la partie.



Si fonctionnel: rapporte 3 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 4 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 ?

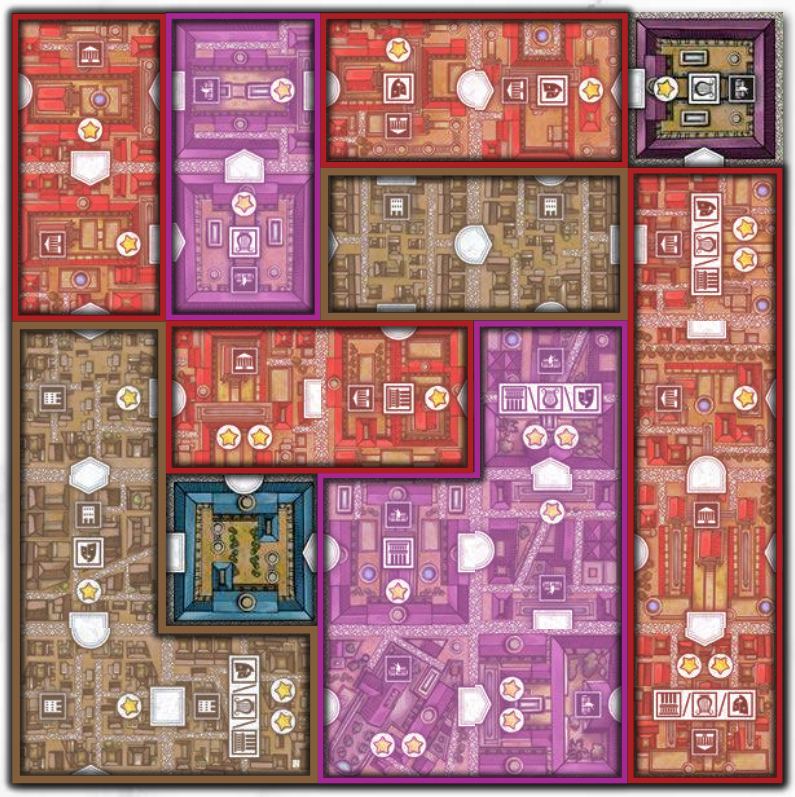
Un district est un groupe d'au moins 2 quartiers connectés de la même couleur.



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 x 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.











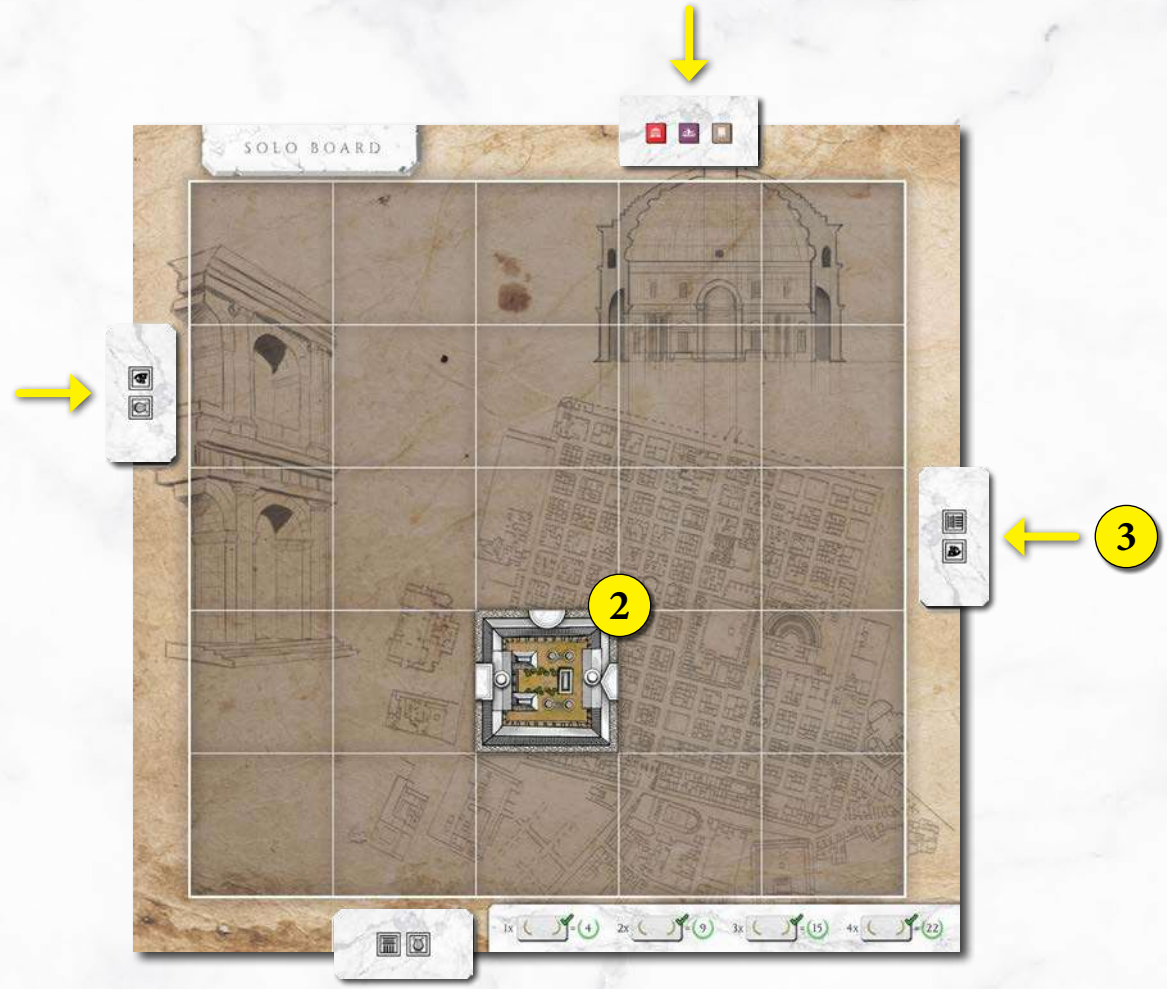




2 **Plateau Solo:** placez le plateau Solo devant vous et prenez tous les marqueurs et la tuile Centre-Ville de la couleur de joueur que vous avez choisie. Placez votre tuile Centre-Ville à l'emplacement indiqué du plateau Solo.

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

I

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.

II

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.

7x

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

4x / /

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

III

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

5x / /

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.

5x / /

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 !

ARCHONA GAMES

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