

TRAJAN

110 Après JC – l'Empire Romain, gouverné par l'Empereur „optimus princeps“ Trajan, est à l'apogée de sa gloire. Toutes les frontières sont sécurisées et le peuple peut concentrer son attention sur des questions

internes à l'empire - ROME. Saisissez vos chances et augmentez votre puissance! Avec des tactiques appropriées, vous pouvez vous montrer plus habile que vos adversaires et finalement crier victoire.

Contenu du jeu

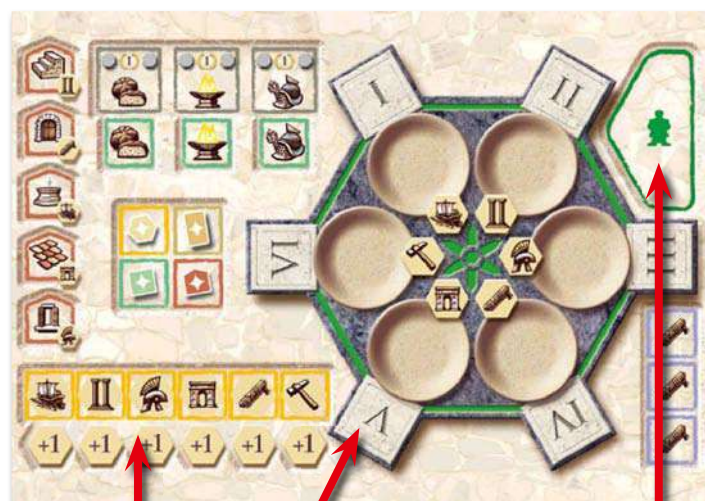
1 plateau de jeu – exposant des parties de l'Empire Romain, à partir du sénat de Rome, de l'Arc de Trajan, du forum et du port jusqu'aux lointaines provinces de Britannia et Germania.

Le plateau comporte 6 zones; une action spécifique est assignée à chaque zone.

60 petits pions – 15 dans chacune des couleurs des joueurs: rouge, vert, bleu foncé et brun. Ils représentent les légionnaires ou les ouvriers du joueur.



4 pions chef militaire et 8 disques – en 4 couleurs. Les chefs militaires occupent les provinces avec leurs légions. Les joueurs utilisent leurs disques comme marqueur de points de victoire et comme marqueur de vote au Sénat.

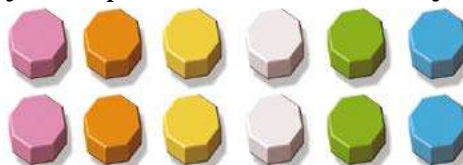


Case pour les tuiles Cercle d'actions

Case pour la réserve de petits pions

4 plateaux de la couleur des joueurs – représentant le cercle d'action avec les 6 écuilles et fournissant de l'espace pour les différentes tuiles récoltées par les joueurs.

4 Arcs de Trajan – un pour chaque joueur. Il indique le créneau sur le plateau des joueurs pour une nouvelle tuile Trajan.



4 sets de marqueurs action octogonaux – chaque set comprend 12 marqueurs dans les couleurs suivantes: 2 de chaque en jaune, orange, vert clair, blanc, rose et bleu. Les joueurs placent ces marqueurs dans les écuilles de leur cercle d'action.

1 marqueur temps – utilisé pour compter le temps de jeu écoulé.



60 cartes de marchandise – 12 marchandises, 5 cartes de chaque.



9 différents types de tuiles – une tuile de chaque type est indiquée ici:

54 Tuiles Trajan _____



70 Tuiles Forum _____



12 Tuiles action supplémentaire _____



20 Tuiles Construction _____



24 Marqueurs [+2] _____



15 Tuiles Demande - pain • jeu • religion



3 Tuiles Navire _____



12 Tuiles Bonus _____



4 Tuiles Trimestre _____



2 Livres de règle – Allemand et Anglais

1 Sac en toile – utilisé pour piocher les tuiles bonus

Mise en place

Dépliez le plateau de jeu au centre de la zone de jeu.
Donnez à chaque joueur, dans leur couleur choisie, 1 plateau, 1 pion chef militaire, 15 petits pions et 2 disques (pour enregistrer leurs points de victoire et leur position au sénat).
De plus, chaque joueur reçoit 1 Arc de Trajan et 12 marqueurs d'action (2 pièces de chaque couleur – bleu, jaune, vert clair, orange, rose et blanc).

Triez les **tuiles action supplémentaire** et les **tuiles forum** en fonction de leur dos, mélangez-les séparément et placez-les en pile face cachée à côté du plateau de jeu.

Mélangez les **tuiles demande** face cachée et retirez aléatoirement 3 d'entre elles de la partie. Placez les tuiles demande face cachée à côté du plateau de jeu.

Ensuite, mélangez les tuiles restantes et placez-les face visible sur le plateau de jeu (voir l'illustration ci-dessous):
10 **tuiles forum** dans les provinces (1 dans chaque province) et, selon le nombre de joueurs, 6 de plus à 2 joueurs, 9 de plus à 3 joueurs ou 12 de plus à 4 joueurs sur les emplacements forum désignés.

Placez 3 **tuiles action supplémentaire** sur les emplacements jaunes du forum.

Remplissez les 20 cases de construction district avec 1 **tuile construction**.

Placez le marqueur temps sur la case départ du cycle de temps selon le nombre de joueurs.

Ensuite, tous les joueurs déploient leur pion chef militaire et 1 petit pion sur le camp militaire et 1 petit pion sur le camp d'ouvrier; chaque joueur conserve leurs 13 petits pions restants sur l'emplacement dédié de leur plateau joueur.
Chaque joueur place leur Arc de Trajan sur la case marquée „I“ de leur plateau.

Avant de piocher les tuiles Trajan, les joueurs affectent leurs marqueurs d'action aux écuelles de leur plateau, remplissant chaque écuelle avec 2 marqueurs de n'importe quelle couleur.

À présent, triez les tuiles Trajan par catégorie (icônes), mélangez chaque pile et répartissez les piles sur leurs 6 cases du plateau de jeu.



Préparation de la partie

Les joueurs déterminent un **premier joueur**. Le premier joueur place un de ses disques sur la case départ de la piste sénat. En sens horaire, les autres joueurs empilent leurs disques un au-dessus de l'autre, créant ainsi une petite pile.

(Note: L'ordre d'empilement est important, car les égalités sont tranchées en faveur du plus haut disque.)

Les joueurs empilent leurs autres disques sur la case départ de la piste de points de victoire (*l'ordre d'empilement de ces disques n'est pas important!*).

Chaque joueur pioche une **tuile bonus** du sac et la place devant eux, côté jaune visible.

Ensuite, piochez **2 tuiles bonus de plus** et placez-les sur le plateau de jeu, à droite de la piste sénat, côté jaune visible. Conservez le sac avec les tuiles bonus restantes à portée de main.

Mélangez les **cartes de marchandise** et placez la pioche face cachée à côté du plateau de jeu. Révélez la carte du haut et placez-la face visible à côté de la pile, créant ainsi une défausse. Après, révélez la prochaine carte de la pile et placez-la face visible de l'autre côté de la pile, créant ainsi une seconde défausse.

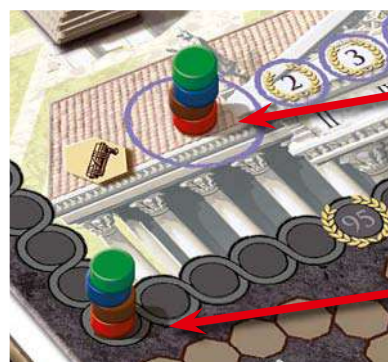
En commençant par le premier joueur et en continuant dans l'ordre de jeu, chaque joueur pioche **3 cartes de marchandise**. Chaque joueur peut prendre les cartes de n'importe quelles piles et/ou défausses ; lorsqu'une défausse est vide, elle est remplie avec la carte du haut de la pioche.

Durant l'étape finale de préparation du jeu, les joueurs sélectionnent **3 tuiles Trajan**, dans l'ordre de jeu. Chaque joueur pose ses tuiles sur les créneaux marqués II, IV et VI de leur plateau, dans l'ordre qu'il veut. À ce moment, les joueurs ne peuvent pas prendre plus d'1 tuile Trajan de chaque catégorie.



Il y a 6 catégories de tuiles Trajan.

Voir les détails des catégories des tuiles Trajan à la page 11.



Case départ de la piste sénat dans une partie à 4 joueurs.

Case départ de la piste sénat dans une partie à 4 joueurs.



Cases sénat pour les 2 tuiles bonus.



Cartes de marchandise – les deux défausses face visible à gauche et à droite de la pioche face cachée.



Empilez séparément chaque tuile Trajan par catégorie sur le plateau de jeu.

But du jeu

Les joueurs essaient de gagner des points de victoire, en sélectionnant intelligemment les opportunités offertes pour leurs choix tactiques des six différentes actions.

La clé du succès est la répartition intelligente des marqueurs d'action dans les écuelles du cercle d'action. Les joueurs essaient de saisir le meilleur moment pour certaines actions. D'une part, il est important de saisir sa chance au moment opportun, par exemple, se procurer

des tuiles attrayantes, d'autre part, les joueurs devront donner du fil à retordre aux autres joueurs aux moments cruciaux. De plus, les joueurs peuvent anticiper des actions pertinentes quelques tours à l'avance.

Quel que soit le résultat de votre première partie, vous deviendrez plus expérimentés avec chaque partie ultérieure et vous apprendrez toujours de nouvelles subtilités.

Séquence de jeu

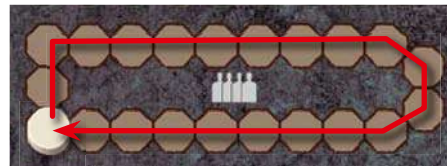
La partie se joue sur quatre trimestres. Chaque trimestre comporte 4 rounds de jeu; chaque round dure aussi longtemps qu'un cycle du marqueur temps sur la piste de temps.

Le nombre de tour par joueur peut différer d'un round à l'autre.

Un tour de joueur comporte les étapes suivantes, que le joueur actif réalise dans cet ordre:

- Réarranger les marqueurs d'action et déplacer le marqueur temps (obligatoire)
- Acheter une tuile Trajan (si possible)
- Réaliser une action (optionnelle)

Dès qu'un joueur a terminé son tour, le prochain joueur en sens horaire réalise son tour.



Un round de jeu dure un cycle complet du marqueur temps.

Tips: Un joueur influence le temps de jeu d'un round par le nombre de marqueurs d'action présents dans l'écuelle de départ.

Réarranger les marqueurs d'action (obligatoire)

Le joueur choisit une écuelle de son plateau et en prend **tous** les marqueurs d'action, en annonçant le **nombre** à haute voix (voir "Déplacer le marqueur temps").

L'écuelle choisie doit contenir au moins 1 marqueur.

Ensuite, le joueur attribue les marqueurs d'action un par un aux prochaines écuelles en sens horaire. Le joueur pose un marqueur dans chaque écuelle et continue jusqu'à que tous les marqueurs choisis soient distribués.

Le joueur choisit quel marqueur (couleur) est posé dans quelle écuelle.

L'écuelle où le joueur pose le dernier marqueur d'action est l'écuelle cible.

Note: S'il y a plus de 6 marqueurs d'action dans l'écuelle source choisie, le joueur posera même deux marqueurs dans certaines écuelles.

Exemple: Le joueur choisit l'écuelle avec l'action Trajan, contenant 2 marqueurs d'action que le joueur attribue en sens horaire. Le dernier marqueur d'action va dans l'écuelle avec l'action port; c'est l'écuelle cible.



Déplacer le marqueur temps (obligatoire)

Après que le joueur actif a annoncé le nombre de ses marqueurs d'action sélectionnés, son voisin de droite avance le marqueur temps d'autant de cases sur la piste temps en sens horaire.



Exemple: Parce que 2 marqueurs d'action ont été déplacés, le marqueur temps est avancé de 2 cases.

Fin d'un round

Dès que le marqueur temps arrive à ou traverse sa case départ, le round de jeu en cours se termine **après que le joueur actif a terminé son tour**. Un trimestre se termine après 4 rounds de jeu; la partie se termine après 4 trimestres.

En cas de fin de round, de fin de trimestre ou de fin de partie, certaines actions doivent être réalisées avant que le tour du prochain joueur ne commence (voir commentaires aux pages 8 & 9).



Exemple: 4 marqueurs d'actions ont été déplacés et le marqueur temps avance de 4 cases, traversant sa case départ.

Achever une tuile Trajan (si possible)

Si une tuile Trajan se trouve à côté de l'écuelle cible et s'il y a les marqueurs d'action dans l'écuelle dont les couleurs correspondantes à celles indiquées sur la tuile, le joueur retire la tuile de son plateau, gagne les points de victoire correspondants et peut réaliser l'action spéciale appropriée.

Le nombre de marqueurs d'action dans l'écuelle cible et la durée de leur présence n'ont aucune d'importance.

Après que le joueur a réalisé son action spéciale, cette tuile Trajan est retirée de la partie.

Exception: Le joueur recueille des tuiles Trajan avec les icônes pain, casque ou flamme sur son plateau et ces tuiles sont effectives jusqu'à la fin de la partie.

(Voir "Tuiles d'action supplémentaire" à la page 11.)

Note: Ce n'est pas grave si l'écuelle cible contient plus de marqueurs que ceux correspondants à la combinaison de couleur.

Exemple: Le dernier marqueur d'action ajouté à l'écuelle est un bleu. L'écuelle contient aussi 2 marqueurs d'action nécessaire pour achever la tuile Trajan.

Le joueur gagne 5 points de victoire et peut déployer un de ses petits pions au camp d'ouvrier. Par la suite, le marqueur Trajan est retiré de la partie.



Réaliser une action (optionnelle)

Que le joueur ait achevé une tuile Trajan ou non, il peut à présent réaliser l'action assignée à l'écuelle cible.

Une action unique est assignée à chaque écuelle sur le cercle d'action.

Les actions suivantes sont à la disposition des joueurs:



Action Port

Le joueur doit choisir parmi l'une des quatre options:

- Le joueur peut piocher 2 cartes **marchandise de la pioche face cachée** et les ajouter à sa main. Ensuite, il doit défausser 1 carte de son choix et la placer face visible dans l'une des deux défausses.
- Le joueur peut prendre la **carte marchandise du haut d'une des deux défausses** et l'ajouter à sa main.
- Le joueur peut jouer 1 ou 2 cartes de sa main face visible devant lui. C'est l'étalage personnel du joueur, qui pourrait valoir des points de victoire supplémentaires à la fin de la partie dû à certaines cartes bonus.

Le joueur refait sa main en piochant le même nombre de cartes de la pioche face cachée que le nombre joué.

- Le joueur peut **transporter des marchandises à bord d'un des trois navires** en jouant une combinaison de cartes de sa main devant lui. Cette combinaison doit correspondre à l'exigence d'une des tuiles navire et le joueur gagne des points de victoire (voir l'illustration à droite).



Exemple: L'action militaire est assignée à cette écuelle.

Le côté avant coloré



Le joueur gagne pour
1 carte marchandise 2 PVs
2 cartes identiques 6 PVs
3 cartes identiques 12 PVs
4 cartes identiques 20 PVs



Le joueur gagne pour
1 paire 5 PVs
2 paires différentes 10 PVs
2 paires différentes 15 PVs



Le joueur gagne pour
1 carte marchandise 2 PVs
2 cartes différentes 4 PVs
3 cartes différentes 6 PVs
4 cartes différentes 8 PVs

Le côté arrière gris



Le joueur gagne pour
1 carte marchandise 0 PV
2 cartes identiques 1 PV
3 cartes identiques 7 PVs
4 cartes identiques 15 PVs



Le joueur gagne pour
1 paire 1 PV
2 paires différentes 6 PVs
2 paires différentes 11 PVs



Le joueur gagne pour
1 carte marchandise 0 PV
2 cartes différentes 1 PV
3 cartes différentes 3 PVs
4 cartes différentes 5 PVs

Si le côté avant coloré du navire est visible, le joueur le retourne sur son côté gris, sinon il reste comme il est! Les cartes jouées sont ajoutées à l'étalage personnel du joueur.



Action forum

Le joueur prend une tuile de son choix du forum et la place face visible sur la case désignée de son plateau.

Voir résumé des tuiles forum à la page 10 & 11.



Action militaire

Le joueur doit choisir parmi l'une des trois options:

- Le joueur transfère un de ses petits pions de sa réserve personnelle vers le camp militaire du plateau de jeu. Donc, ce pion sera un légionnaire jusqu'à la fin de la partie.
- Le joueur déplace son chef dans une province adjacente. S'il y rencontre une tuile, il s'en empare tout simplement et la place sur son plateau. Le camp militaire est adjacent à trois provinces, comme la province de Britannia (lignes vertes en pointillé).
- Le joueur transfère un de ses légionnaires du camp militaire vers la province où se trouve son chef, s'il n'y a encore aucun de ses légionnaires.

Le joueur gagne immédiatement autant de points de victoire de cette province qu'indiqué, s'il n'y a pas de légionnaires d'autres joueurs. Cependant, s'il y a des légionnaires d'autres joueurs, le nombre de points de victoire est réduit de trois points pour chaque autre légionnaire.

Important: Il est seulement permis d'avoir un légionnaire par joueur dans chaque province.

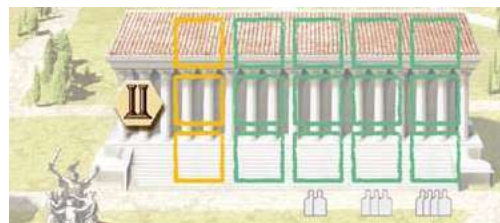


Action Trajan

Le joueur prend la tuile du haut d'une des six piles face visible de tuiles Trajan et la pose sur le créneau de son plateau actuellement occupé par son Arc de Trajan. Ensuite, il glisse l'arc de Trajan sur le prochain créneau libre en sens horaire.

Si tous les créneaux sont occupés par des tuiles Trajan, par exemple il n'y a plus de créneau de libre pour l'Arc de Trajan, alors l'Arc est placé au centre du cercle d'action. Dès qu'il achève une de ses tuiles Trajan, le joueur déplace l'Arc sur ce créneau libre à côté de l'écuelle.

Le joueur ne peut plus réaliser l'action Trajan tant que tous les créneaux pour l'Arc de Trajan de son plateau sont occupés par des tuiles Trajan.



Il y a des cases au forum pour 3 tuiles action supplémentaire (jaune) et 6, 9 ou 12 tuiles forum, selon le nombre de joueurs.

Merci de noter: Les joueurs peuvent empiler les tuiles s'il n'y a plus assez de place sur leur plateau.



Les chefs militaires peuvent seulement se déplacer vers des provinces adjacentes.



Merci de noter: Les légionnaires ne peuvent pas se déplacer de province en province, ils vont directement dans la province où leur chef est présent.

Merci de noter: Les joueurs ne gagnent jamais moins que 0 points de victoire pour une province.



Exemple: Le joueur place sa nouvelle tuile Trajan sur le créneau actuellement occupé par son Arc de Trajan ("I"). Ensuite, il déplace l'Arc sur le prochain créneau libre en sens horaire ("III").

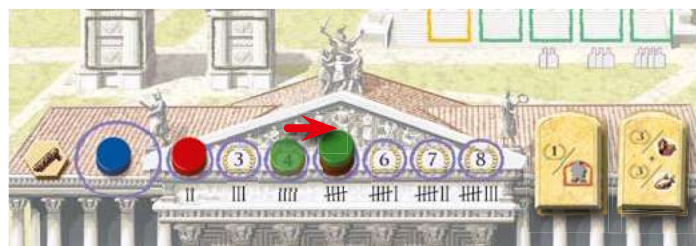


Action sénat

Le joueur avance son disque sur la piste sénat du plateau de jeu d'une case et gagne autant de points de victoire qu'indiqué sur la nouvelle case.

Le joueur actif place son disque au sommet des autres marqueurs présents sur cette case.

Une fois atteint la case 8 points de victoire, le joueur ne peut plus réaliser cette action durant le trimestre en cours.



Exemple: Le joueur avance son disque sur la piste sénat d'1 case de 4 à 5 et gagne 5 points de victoire.



Action construction

Le joueur doit choisir parmi l'une des deux options:

- Le joueur transfère un de ses petits pions de sa réserve personnelle vers le camp d'ouvrier du plateau de jeu. Donc, ce pion sera un ouvrier jusqu'à la fin de la partie.
- Le joueur transfère un de ses ouvriers du camp d'ouvrier vers un site de construction. Si c'est son premier site de construction, il peut choisir une case du district. Il doit placer un ouvrier supplémentaire horizontalement ou verticalement adjacent à au moins un des siens.
- Dans le cas où il y a une **tuile construction**, le joueur la place sur la case correspondante de son plateau et gagne les points de victoire indiqués sur cette tuile.

Si c'est la première tuile de construction de ce type du joueur, il réalise immédiatement l'**action assignée**, **en plus** du tour en cours. Le joueur peut seulement réaliser cette action supplémentaire pour chacune de ses premières tuiles de construction de ce type.

- Un joueur peut déployer son ouvrier sur un site de construction où des **ouvriers d'autres joueurs** travaillent déjà. De cette façon, il ne perçoit pas de tuile de construction, mais cela l'aidera à atteindre d'autres sites de constructions plus lucratifs.



Exemple: Le joueur choisit un site de construction, prend cette tuile de construction et la place sur la case correspondante de son plateau.

Cet emplacement est encore vide et donc le joueur réalise l'action assignée supplémentaire (l'action sénat dans ce cas-ci).



Exemple: Le joueur déploie son ouvrier sur le site de construction déjà occupé par un ouvrier bleu. Le joueur ne gagne pas de points de victoire ou de tuile. Cependant, à présent il est à côté d'une tuile fenêtre attractive avec 4 points de victoire et pourrait aller la chercher au prochain tour.

Fin ... • d'un round • d'un trimestre • de la partie

Fin d'un round de jeu

Le round en cours se termine après le tour du joueur actif, si le marqueur temps arrive à la case départ de la piste de temps ou la traverse.

Révélez une tuile demande et placez-la en vue de tous les joueurs à côté du plateau de jeu.

Le prochain joueur en sens horaire poursuit avec le prochain round. Le marqueur temps ne change pas de position à la fin du round, il se déplace simplement sur sa position actuelle.

S'il y a 3 tuiles demande à côté du plateau de jeu à ce moment (par exemple après quatre cycles sur la piste de temps), ce trimestre se termine. Au lieu de révéler une autre tuile demande, le trimestre est évalué à présent.

Fin d'un trimestre

1. Répondre aux demandes du peuple

Tout d'abord, **chaque** joueur doit répondre aux demandes du peuple. Le peuple a exprimé trois demandes et celles-ci doivent être respectées.

Afin de répondre à ces demandes, chaque joueur doit dépenser une tuile forum correspondante à chaque tuile demande révélée.

Les joueurs peuvent aussi répondre à une demande par une tuile Trajan indiquant l'icône demande requis.

Chaque joueur ne peut utiliser chacune de leurs tuiles Trajan qu'une seule fois au cours de l'évaluation d'un trimestre.

Toutes les tuiles forum utilisées pour répondre aux demandes du peuple seront retirées de la partie plus tard, alors que les tuiles Trajan utilisées dans ce but sont conservées sur leurs plateaux (voir pages 8 & 9).

Si un joueur ne peut pas répondre à une ou plusieurs demandes, il perd des points de victoire comme suit:

- 1 demande non satisfaite - 4 PV.
- 2 demandes non satisfaites - 9 PV.
- 3 demandes non satisfaites - 15 PV.

2. Rapport de force au sénat

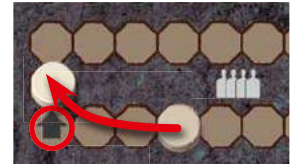
Maintenant les joueurs résolvent leur influence au sénat, basée sur le nombre de leurs votes.

Chaque joueur totalise

- le nombre de votes selon leur position actuelle sur la piste sénat
- le nombre de votes de toutes leurs tuiles sénat présentes sur leur plateau.

Le marqueur temps a terminé son premier cycle:

La première tuile demande est révélée.



Le trimestre en cours se termine après le 4^{ème} round et aucune tuile demande n'est révélée - trois tuiles demande ont déjà été révélées.

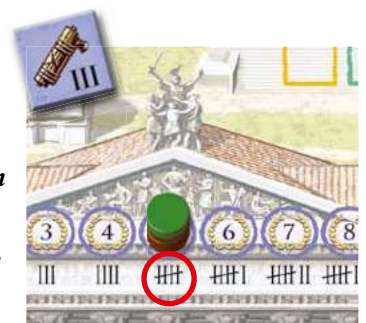
Important: Si un joueur peut répondre à une demande, il doit le faire. Il n'est pas permis de s'abstenir de répondre à une demande volontairement, et donc volontairement perdre des points de victoire.



Exemple: Ces demandes du trimestre sont indiquées ici. Le joueur a 2 tuiles forum et 1 tuile Trajan. Il utilise sa tuile forum avec le casque (qui est retiré de la partie par la suite) et sa tuile Trajan (qui n'est pas retirée). Le joueur ne pouvait pas répondre à la demande du peuple pour le pain et perd 4 PVs.

Merci de noter: Si un marqueur de victoire passe derrière la case départ de la piste de points de victoire, chaque case jusqu'à la case départ compte -1 PV.

Exemple: Vert et Brun ont chacun 5 votes au sénat. Vert devrait remporter l'égalité du joueur possédant le plus de votes, car son disque est au-dessus de l'autre. Cependant, Brun possède une tuile sénat d'une valeur de 3 votes et ainsi a la majorité de 8 contre 5 votes.



Le joueur possédant le **plus de votes** est nommé **consul** et choisit parmi l'une des deux tuiles bonus à la droite de la piste sénat. Il la place devant lui, côté **jaune visible**.

Le second joueur possédant le plus de votes est nommé **vice consul** et prend l'autre tuile bonus, qu'il place sur son côté gris visible devant lui.

Les égalités sont tranchées en faveur du joueur avec la plus haute position sur la piste sénat, en cas de position identique c'est la hauteur du disque qui tranche.

Ensuite, retirez les marqueurs vote (disques) des joueurs de la piste sénat et empilez-les sur la case départ de la piste sénat. Mettez le disque du joueur avec le moins de votes au bas de la pile et ainsi de suite jusqu'au disque du consul au sommet.

3. Retirer les tuiles et remplir les cases du plateau de jeu

Tout d'abord, retirez les tuiles suivantes de la partie:

- Toutes les **tuiles forum** qui ont été utilisées pour répondre aux **demandes** du peuple.
- Toutes les **tuiles sénat**, peu importe quelles aient été utilisées ou pas.
- Toutes les tuiles du **forum** (incluant les tuiles action supplémentaire).

Ensuite, les tuiles suivantes entrent en jeu ou sont révélées:

- Piochez 2 nouvelles **tuiles bonus** et placez-les sur leurs cases dédiées au sénat, côté **jaune visible**.
- Placez une nouvelle tuile forum dans chaque province ne contenant **ni chef militaire ni légionnaire**.
- Remplissez toutes les cases forum avec des nouvelles tuiles forum; remplissez les 3 cases jaunes avec 3 nouvelles tuiles action supplémentaire.

Piochez toutes ces tuiles aléatoirement et placez-les face visible.

- Retournez les **tuiles navire** sur leur côté coloré.

Enfin retirez l'indicateur de trimestre du haut des tuiles trimestre. La partie se poursuit avec le prochain trimestre et le joueur suivant en sens horaire réalise son tour.

Si la dernière tuile trimestre est retirée, la partie se termine et un décompte final a lieu.



Exemple: Grâce à sa majorité au sénat, Brun est nommé consul et se choisit la tuile bonus de gauche.

Vert est vice consul et place la tuile bonus restante devant lui, côté gris visible.



Ces 4 tuiles sont retirées de la partie.



Les nouvelles tuiles forum sont placées sur 2 provinces.



Dans une partie à 4 joueurs, remplissez toutes les cases du forum.



Les tuiles grises navire sont retournées sur leur côté coloré.

Après avoir évalué le dernier trimestre, un décompte final a lieu et les joueurs peuvent gagner encore plus de points de victoire:

Les tuiles forum



Tuile Marchandise joker: Cette tuile joker est un substitut pour n'importe quelle carte marchandise. Elle est retirée de la partie après avoir été utilisée.

Si elle n'est pas utilisée au cours de la partie, elle peut encore être utilisée pour le décompte final (tuiles bonus).



Tuile Demande joker: Cette tuile joker est un substitut pour n'importe quelle tuile nécessitant de répondre à la demande du peuple.



Tuile Construction joker: Cette tuile joker est un substitut pour n'importe quelle tuile construction nécessitant de terminer un set durant le décompte final.



Tuile action supplémentaire joker: Cette tuile joker est un substitut pour n'importe quelle tuile action supplémentaire et est retirée de la partie de suite.

Les tuiles action supplémentaire



Après avoir réalisé son action, un joueur peut la répéter en défaussant une tuile action supplémentaire montrant le même icône action. S'il a un marqueur [+2] assigné à cette action, il peut même la répéter une seconde fois.

Lorsqu'elle est utilisée, la tuile est retirée de la partie, mais les joueurs conservent leurs marqueurs [+2].



Chaque joueur peut seulement réaliser 1 action supplémentaire durant son tour.

Les tuiles actions spéciales Trajan

Les tuiles Trajan suivantes sont retirées de la partie après que le joueur a réalisé l'action spéciale correspondante (en plus de gagner des points de victoire comme indiqué):



Le joueur pioche les 2 cartes marchandise du haut de la pile.



Aucune action spéciale, le joueur gagne 9 PVs.



Le joueur déploie 1 (ou 2) de ses petits pions de sa réserve personnelle vers le camp d'ouvrier sur le plateau de jeu.



Une fois déployé au camp d'ouvrier, ce pion est un ouvrier pour le reste de la partie.



Le joueur déploie 1 (ou 2) de ses petits pions de sa réserve personnelle vers le camp militaire sur le plateau de jeu.

Une fois déployé au camp militaire, ce pion est un légionnaire pour le reste de la partie.



Le joueur reçoit un marqueur [+2] et l'assigne à l'une des 6 cases tuile action supplémentaire.



À partir de maintenant, le joueur peut réaliser cette action supplémentaire deux fois, en défaussant la tuile action supplémentaire.

Ces tuiles Trajan ne sont pas retirées de la partie:



Avec ces tuiles, le joueur répond à la demande du peuple (pain, jeu, religion) à la fin d'un trimestre.



Résumé du jeu

Durée de la partie

La partie se termine après 4 trimestres.

1 trimestre = 4 rounds

1 round = 1 cycle du marqueur temps

Tour du Joueur

1. Réarranger les marqueurs d'action (obligatoire)

- choisir une écuelle source
- résoudre l'écuelle cible
- déplacer le marqueur temps

2. Achever une tuile Trajan (si possible)

- gagner des points de victoire
- action spéciale (optionnelle)

3. Réaliser une action* (optionnelle)

(* action supplémentaire possible)

- une des 6 actions, selon l'écuelle cible

- port - forum
- Trajan - sénat
- construction** - militaire

(** action supplémentaire possible)

Fin d'un round

Le marqueur temps arrive ou dépasse sa case départ.

- Révéler la tuile demande
- aucune tuile demande après le 4^{ème} round

Fin d'un trimestre

- répondre à la demande du peuple (possibilité de perte de points de victoire)
- évaluation au sénat (tuile bonus pour la majorité des votes)
- retirer les tuiles
- remplir les tuiles de
 - province - forum - sénat
- retourner les tuiles navire côté coloré visible
- retirer une tuile trimestre

Fin de la partie

Décompte final après le 4^{ème} trimestre.

Assignation des points de victoire pour chaque

- carte marchandise en main (1 PV)
- ouvrier dans un camp d'ouvrier (1 PV)
- légionnaire dans un camp militaire (1 PV)
- set de 3 tuiles construction (10 PVs)
- set de 4 tuiles construction (20 PVs)
- tuile bonus

Crédits



*Le créateur aimerait remercier tous les testeurs,
en particulier:*

*Frieder Benzing, Susanne Feld, Jonathan Feld,
Benjamin Fleck, Thomas Koslowski,
Denis Leonhard, Roland Lurk,
Michael Schmitt, Aiko Schuhmann,
Christoph Toussaint, Andreas Zimmermann,
et les Offenburger-Spiele-Freunde.*

*L'éditeur voudrait remercier spécialement ses
nombreux amis pour leur contribution à travers
le développement et la publication de Trajan:*

*Meike Baczewski, Thomas Baczewski,
Richard Breese, Markus Bungartz,
Barbara Dauenhauer, Kai Eimer,
Andreas Hoffmann, Hans-Joachim Hönicke,
Mathias Jäger, Jürgen Janik, Mary Kandels,
Lothar Kothe, Stephan Lies, Sabine Neumann,
René Parrot, Ronald Powroznik,
Axel Schubien et Stephan Weidemann.*



*Concepteur du jeu: Stefan Feld
Conception graphique et illustrations: Jo Hartwig
Réalisation: Bernd Dietrich
Règles Anglaises: Ferdinand Köther
Règles Françaises: Christophe Muller*



AMMONIT

© Copyright 2011 Ammonit
D-68259 Mannheim, Germany