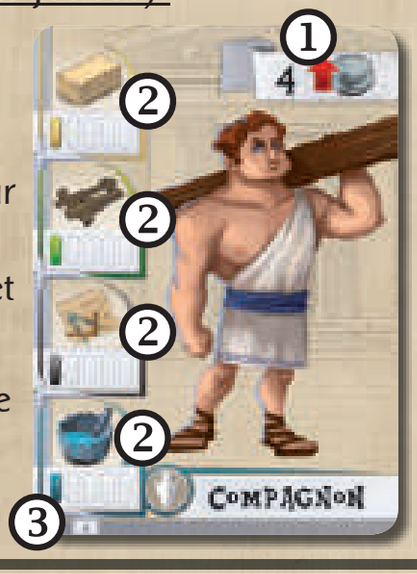
But du jeu

Les joueurs doivent accumuler le plus de points de victoire en construisant des bâtiments.

Matériel

37 cartes rectangulaires (dont 18 Ouvriers, 6 Esclaves, 4 Outils, 4 Emprunts, 4 Universités et 1 Premier joueur).

Exemple de carte Ouvrier :



1. Nombre de Sesterces que le joueur doit payer pour Envoyer travailler cet Ouvrier.
2. Nombre de Ressources (pierre, bois, architecture et décoration) que produit cet Ouvrier.
3. Rappel du nombre de Sesterces et de Ressources de l'Ouvrier.

40 pièces

Dont 23 pièces d'argent et 17 pièces d'or. Les pièces d'argent valent 1 Sesterce et les pièces d'or, 5 Sesterces.



33 cartes Bâtiment (dont 4 machines).

1. Nombre de Sesterces que le joueur gagnera, une fois le Bâtiment terminé.
2. Nombre de points de victoire que le joueur gagnera, une fois le Bâtiment terminé.
3. Nombre de Ressources nécessaires (pierre, bois, architecture et décoration) à la construction du Bâtiment.



Bâtiment en Chantier

Bâtiment terminé

Mise en place

1. Après l'avoir mélangé, on pose le paquet des Bâtiments, face Chantier visible, à l'extrêmité de la table. Puis, on étale les cinq premiers Bâtiments de façon à former une ligne.

2. On isole les Ouvriers « apprenti » du reste des Ouvriers. Chaque joueur reçoit aléatoirement un de ces apprentis. Les apprentis restants (dans une partie à deux ou trois joueurs) sont remis dans le paquet des Ouvriers.

3. Après l'avoir mélangé, on pose le paquet des Ouvriers juste en dessous du paquet des Bâtiments. Puis, on étale les cinq premiers Ouvriers de façon à former une deuxième ligne sous la ligne des Bâtiments.

4. Au dessus de la ligne des Bâtiments, on constitue la ligne Investissements composée de 4 piles : les six Esclaves, les quatre Outils, les quatre Emprunts et pour finir les quatre Universités.

5. On place le tas de pièces au centre de la table. Cela constitue la Banque.

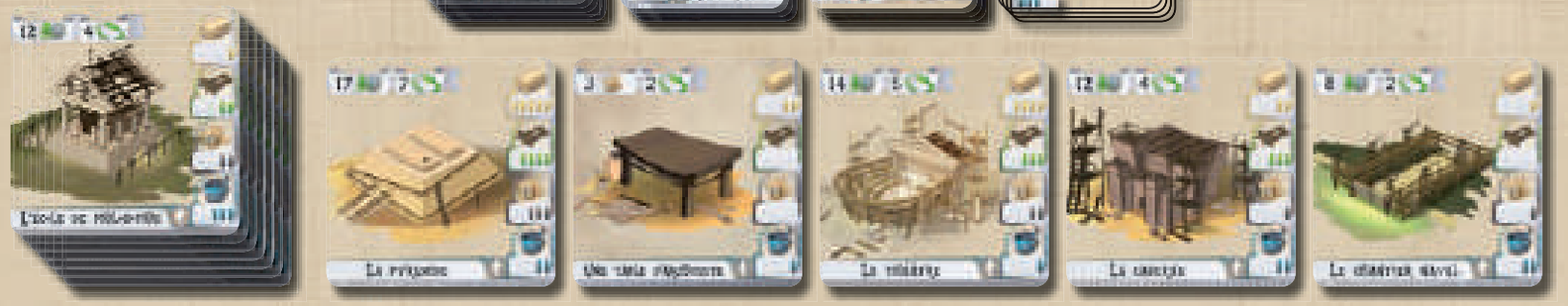
6. Chaque joueur reçoit 10 Sesterces, soit 5 pièces d'argent et 1 pièce d'or.

7. Les joueurs désignent un premier joueur au hasard. Celui-ci prend la carte Premier Joueur et la pose devant lui.

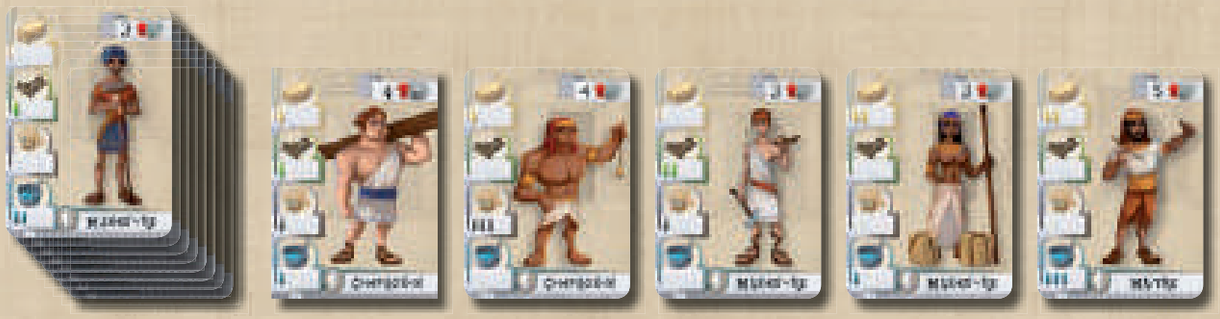
4



1



3



7



5



6



2



2



6



2



6



Tour de jeu

Lors de son tour de jeu, un joueur dispose de **3 actions gratuites** auxquelles il peut, s'il le souhaite, ajouter une ou plusieurs actions supplémentaires payantes.
Une action supplémentaire coûte 5 Sesterces.

Avec ses actions un joueur peut :

- Ouvrir un Chantier
- Recruter un Ouvrier
- Réaliser un Investissement
- Envoyer travailler un Ouvrier
- Prendre un ou plusieurs Sesterces

Ouvrir un Chantier

Ouvrir un Chantier coûte une action.
Le joueur prend un Bâtiment parmi les cinq disponibles dans la ligne et le place devant lui. On dit qu'il « ouvre » un Chantier. Il le remplace alors immédiatement dans la ligne par le premier Bâtiment du paquet. Il est possible d'Ouvrir plusieurs Chantiers en parallèle. Le joueur peut répéter l'opération tant qu'il a des actions pour le faire.

Recruter un Ouvrier

Recruter un Ouvrier coûte une action.
Le joueur prend un Ouvrier parmi les cinq disponibles et le place devant lui. On dit qu'il « recrute » un Ouvrier. Il le remplace alors immédiatement dans la ligne par le premier Ouvrier du paquet. Le joueur peut répéter l'opération tant qu'il a des actions pour le faire.

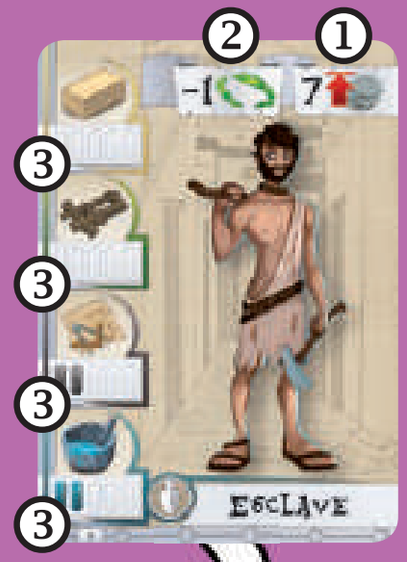
Réaliser un investissement

Réaliser un investissement coûte une action.

Une seule fois par tour, le joueur peut choisir l'une des cartes de la ligne Investissements. En plus de l'action nécessaire à la prise de la carte, la plupart des Investissements ont un coût fixe en Sesterces représenté par le symbole .

- **Acheter un esclave...**

Pour un coût fixe de 7 Sesterces un joueur choisit un Esclave parmi ceux encore disponibles. Il rejoint son équipe d'Ouvriers disponibles. Il le jouera désormais comme n'importe quel Ouvrier, mais il n'aura pas à payer le moindre Sesterce pour l'Envoyer travailler. A l'issue du *décompte final*, chaque Esclave (non affranchi) fait perdre 1 point de victoire à son propriétaire. Par ailleurs, tant qu'il n'a pas été affranchi, un Esclave ne peut pas être instruit ni équipé d'un Outil.

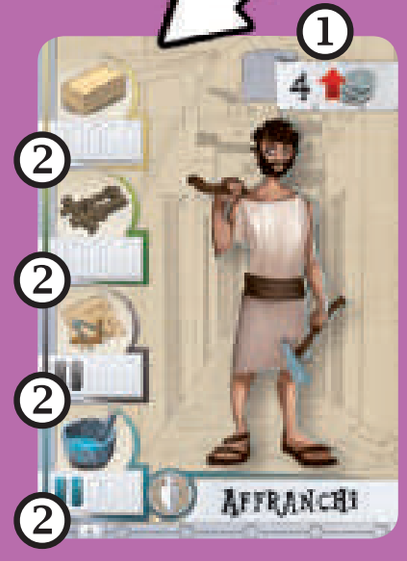


1. Nombre de Sesterces que le joueur doit payer pour acheter cet Esclave.

2. Nombre de point de victoire que le joueur perdra s'il n'affranchit pas l'Esclave.

3. Nombre de Ressources que produit cet Esclave.

-1 action



1. Nombre de Sesterces que le joueur doit payer chaque fois pour Envoyer travailler cet Affranchi.

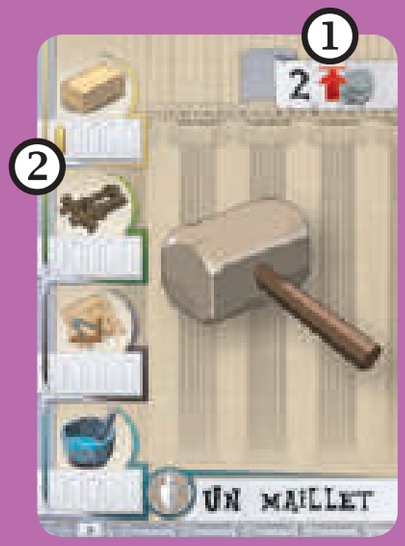
2. Nombre de Ressources que produit cet Affranchi.

... et l'affranchir

A tout moment de son tour de jeu ou lors du *décompte final*, un joueur peut affranchir un ou plusieurs Esclaves, au coût d'**une action par affranchissement**. Durant le *décompte final*, chaque affranchissement coûte donc 5 Sesterces. Seul un Esclave disponible peut être affranchi. Le joueur retourne la carte face « Affranchi ». On considère alors le personnage comme un Ouvrier qui doit donc être payé à chaque fois qu'il est envoyé sur un Chantier. Par ailleurs, Il pourra désormais être instruit et/ou équipé d'un Outil.

- **Acheter un outil.**

Pour un coût fixe de 2 Sesterces un joueur choisit l'une des cartes Outils encore disponible et la pose devant lui.
Désormais, lorsqu'il enverra travailler un Ouvrier sur un Chantier il pourra l'équiper de cet Outil, sans payer ni action ni Sesterce supplémentaire pour l'Outil. Celui-ci vient alors ajouter sa Ressource à celles de l'Ouvrier qui le porte.



1 Nombre de Sesterces que le joueur doit payer pour Acheter cet Outil.

2 Nombre de Ressources que produit cet Outil.



Envoyer travailler cet Ouvrier «compagnon» avec l'outil «maillet» sur le Bâtiment «phare d'Alexandrie» coûte 1 action et 4 Sesterces au joueur. Celui-ci avait, auparavant, dépensé 2 Sesterces pour acheter le maillet.

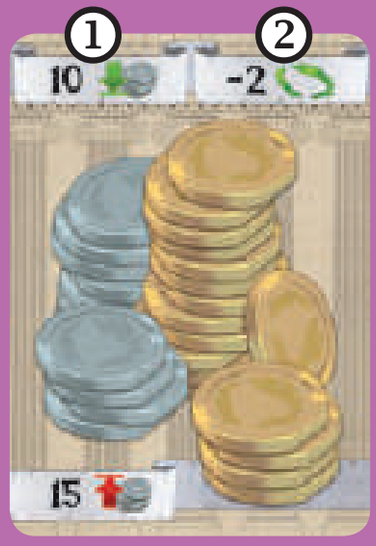
Attention :

- Seul un Ouvrier ou un Affranchi peut être équipé d'un Outil. Un Esclave ne peut pas être équipé d'un Outil.
- Un Ouvrier ou un Affranchi ne peut être équipé que d'un seul Outil à la fois.

Le Chantier terminé, l'Outil comme son porteur, reviennent parmi les Ouvriers disponibles. L'Outil pourra de nouveau équiper n'importe quel Ouvrier ou Affranchi lors de son envoi sur un prochain Chantier.

- **Contracter un Emprunt...**

Un joueur peut prendre une carte Emprunt, parmi celles encore disponibles, qu'il place devant lui.
Il prend alors 10 Sesterces à la Banque.



1. Nombre de Sesterces que le joueur prend à la Banque lorsqu'il contracte un Emprunt.

2. Nombre de points de victoire que le joueur perdra s'il ne rembourse pas son Emprunt.

... et le rembourser

Lors du *décompte final*, les joueurs doivent **rembourser 15 Sesterces par Emprunt** contracté, à défaut de quoi **2 points de victoires sont défalqués** pour chaque Emprunt non remboursé. <u>Rembourser un Emprunt n'est pas une action.</u>



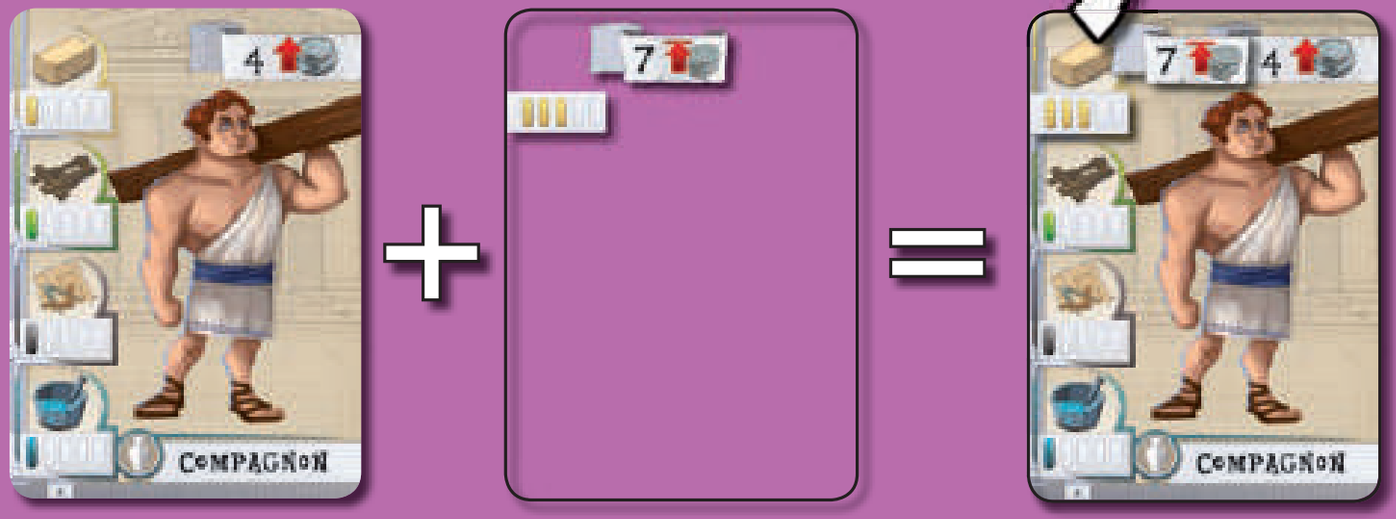
3. Nombre de Sesterces que le joueur doit payer à la Banque s'il choisit de rembourser son Emprunt.

- **INSTRUIRE UN OUVRIER**

Pour un coût fixe de 7 Sesterces, un joueur peut instruire l'un de ses Ouvriers disponible (qui n'est donc pas occupé sur un Chantier). Pour ce faire il choisit l'une des cartes Université encore disponible et la place immédiatement sur son Ouvrier. Désormais, le nouveau niveau de Ressource se substitue à l'ancien, sans pour autant que le coût de l'Ouvrier s'en trouve augmenté. La carte Université reste sur l'Ouvrier jusqu'à la fin de la partie.



Après avoir instruit cet Ouvrier «compagnon» pour une action et un coût fixe de 7 Sesterces, envoyer travailler celui-ci sur le Bâtiment «phare d'Alexandrie» coûte 1 action et 4 Sesterces au joueur.



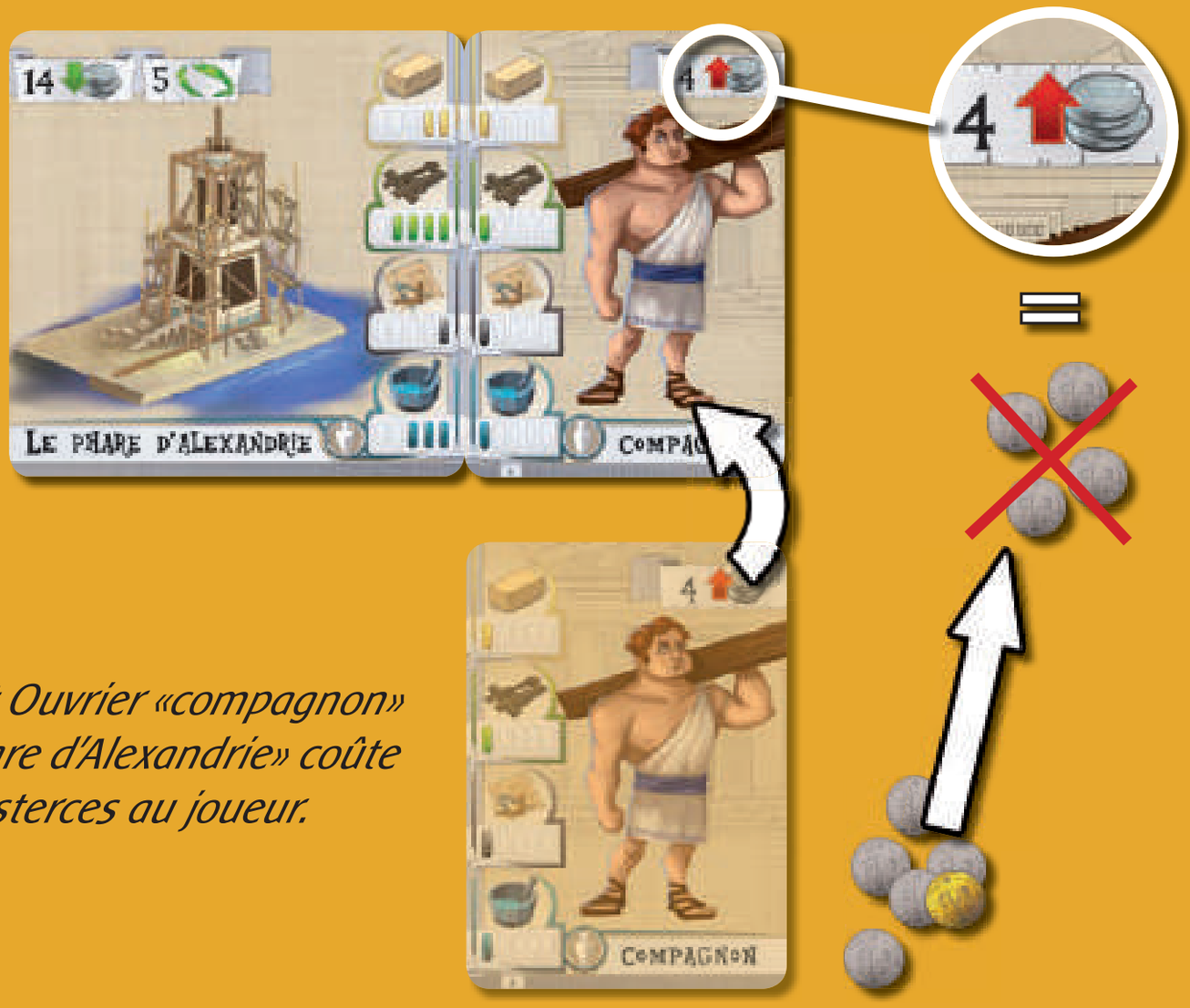


Attention :

- Seul un Ouvrier ou un Affranchi peut être instruit. Un Esclave ne peut pas être instruit.
- On ne peut instruire qu'une seule fois un même Ouvrier ou un même Affranchi.

Envoyer travailler un ouvrier

Envoyer travailler un Ouvrier a un coût variable (voir page suivante).
Le joueur pose un de ses Ouvriers à côté d'un Bâtiment en Chantier, de façon à ce que les Ressources produites par le premier soient en face des besoins du second. Au moment de poser l'Ouvrier, le joueur doit payer le nombre de Sesterces indiqué en haut à droite de celui-ci dans la Banque. Une fois un Ouvrier engagé sur un Chantier, il ne peut plus être déplacé tant que le Chantier n'est pas terminé.
A chaque fois qu'un nouvel Ouvrier rejoint ses camarades sur un Chantier on le pose de façon à mettre ses Ressources en face de celles des autres .



Envoyer travailler cet Ouvrier «compagnon» sur le Bâtiment «phare d'Alexandrie» coûte 1 action et 4 Sesterces au joueur.

Coût :

- Pendant un tour de jeu, envoyer travailler **un Ouvrier** sur un Chantier, quel que soit le nombre d'Ouvriers déjà présents sur ce Chantier, ne coûte qu'**une action**.
- Cependant, envoyer travailler **un deuxième Ouvrier** sur le même Chantier au cours du même tour coûte **2 actions** !
- Envoyer travailler **un troisième Ouvrier,** toujours sur le même Chantier et toujours au cours du même tour, **coûte 3 actions**, et ainsi de suite. **Pour envoyer travailler trois Ouvriers sur le même Chantier durant le même tour, il faut donc dépenser six actions !**
- Par contre, envoyer travailler un Ouvrier sur un Chantier puis, envoyer travailler un Ouvrier (un autre ou le même si le Bâtiment sur lequel il se trouvait est terminé) sur un autre Chantier pendant le même tour ne coûte que 2 actions, soit une par Ouvrier.

Prendre un ou plusieurs Sesterces

Prendre un ou plusieurs Sesterces a un coût variable.
Le joueur peut échanger ses actions contre des Sesterces à la Banque :

- Pour 1 action, il peut prendre 1 Sesterce,
- Pour 2 actions, il peut prendre 3 Sesterces,
- Pour 3 actions, il peut prendre 6 Sesterces.

Lorsqu'un joueur a effectué toutes ses actions, c'est au joueur suivant de jouer et ainsi de suite…

Terminer un Bâtiment

Terminer un Bâtiment n'est pas une action.
Lorsque la somme des différentes Ressources de tous les Ouvriers posés sur un Chantier atteint ou dépasse les besoins du Bâtiment dans chaque Ressource, celui-ci est automatiquement terminé.

Les Ouvriers qui y travaillaient et leurs éventuels Outils rejoignent alors l'équipe d'Ouvriers du joueur. Ce dernier prend dans la Banque le nombre de Sesterces indiqué sur le Bâtiment. Puis, le joueur retourne le Bâtiment et le met de côté avec ses autres Bâtiments terminés, s'il en a. Il peut ainsi comptabiliser facilement son nombre de points de victoire.

En Envoyant travailler cet Ouvrier «manœuvre» pour 3 Sesterces sur le Chantier «phare d'Alexandrie», le joueur complète les besoins du Bâtiment. Le phare d'Alexandrie nécessite 2 pierres, 4 bois, 1 architecture et 3 décorations. Le dernier manœuvre rajouté apporte 1 bois et 2 décorations qui manquaient. Le phare d'Alexandrie est donc terminé.



Le joueur gagne 14 Sesterces comme indiqué sur la carte, puis il retourne celle-ci pour marquer 5 points de victoire.

Les machines

Les Machines sont des Bâtiments un peu particuliers, puisqu'une fois terminées, elles sont considérées comme des Ouvriers non rémunérés pour leur travail (leur coût en Sesterces lorsqu'on les pose sur un Chantier est de zéro). Une Machine se construit exactement comme un Bâtiment classique et rapporte des points de victoire lorsqu'elle est terminée. Mais, au lieu d'être mise de côté comme un Bâtiment classique, elle reste en jeu une fois la carte retournée et vient rejoindre l'équipe d'Ouvriers du joueur.

Fin de partie

Lorsqu'un joueur, à la fin de son tour, atteint ou dépasse **17 points de victoire** (en comptant les Bâtiments et les Machines mais pas les Sesterces, ni les Esclaves, ni les Emprunts), il déclenche la fin de partie. Seuls les joueurs qui n'ont pas encore joué lors de ce tour peuvent encore le faire, de façon à ce que tout le monde ait joué autant de tours. Ainsi, si c'est le premier joueur qui déclenche la fin de partie, tous les autres joueurs doivent encore jouer une fois. A l'opposé, si c'est le dernier joueur qui déclenche la fin de partie, le jeu s'arrête à la fin de son tour.

On passe alors au *décompte final*:

1. Chaque joueur peut, s'il ne l'a pas déjà fait en cours de jeu, choisir d'affranchir ses Esclaves et de rembourser ses Emprunts. Chaque Esclave non affranchi le pénalisera d'un point de victoire et chaque Emprunt non remboursé le pénalisera de deux points de victoire (c.f. «... affranchir un Esclave»).
2. Chaque joueur additionne ensuite les points de victoire des Bâtiments et des Machines terminés, auxquels il ajoute un dixième de point (0,1 point) par Sesterce encore en sa possession. Le joueur dont le score final est le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité les joueurs en tête sont conjointement déclarés vainqueurs.