

NOVA ROMA

LIVRET DE RÈGLES



INTRODUCTION

En 324, l'empereur Constantin choisit l'ancienne ville de Byzance située sur les rives du Bosphore afin qu'elle devienne le site de sa nouvelle capitale. Il l'appela Nova Roma, ce qui signifie la nouvelle Rome. Afin d'établir sa merveilleuse nouvelle capitale, l'empereur fit appel à ses patriciens les plus fidèles et leur confia de nombreuses tâches différentes. Avec le soutien sans faille de l'empereur, cette tâche monumentale fut accomplie en tout juste six années.

Dans Nova Roma, vous êtes le chef d'une ancienne et noble maison romaine. Vous devez déployer les différents membres de votre famille ainsi que vos serviteurs afin d'atteindre divers objectifs comme construire des bâtiments, contrôler les routes maritimes, obtenir des ressources, concourir dans l'hippodrome et engager des spécialistes. A la fin de la partie, la famille qui a réussi à satisfaire au mieux l'empereur tout en atteignant ses propres objectifs remportera la partie.

MATÉRIEL



DESCRIPTION DU PLATEAU DE JEU :

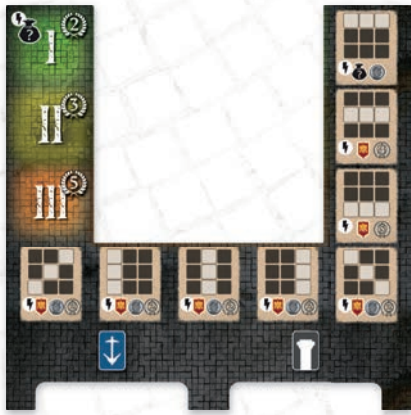
- A** CONTRATS MARITIMES ET CONTRATS DE CONSTRUCTION
- B** CARTE DE LA MER NOIRE
- C** ZONES DE CONSTRUCTION DE NOVA ROMA
- D** FORUM
- E** HIPPODROME
- F** CARTES SUJET
- G** TUILES EMPEREUR
- H** TUILES PROPRIÉTÉ
- I** PISTE DE SCORE POUR LE DÉCOMPTE FINAL



PLATEAUX JOUEUR PROPRIÉTÉ x4

MATÉRIEL POUR CHAQUE JOUEUR (DANS CHAQUE COULEUR DE JOUEUR)





PLATEAUX MOSAÏQUE x4



CARTES SUJET x40



CONTRATS MARITIMES x30



CONTRATS DE CONSTRUCTION x28



TUILES MOSAÏQUE x15
5 VERTES, 5 JAUNES, 5 ORANGE



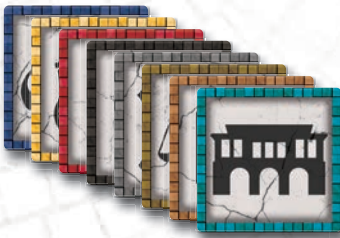
TUILES PROPRIÉTÉ DE BASE x23



TUILES PROPRIÉTÉ SPÉCIALES x7



TUILES EMPEREUR x8



TUILES FORUM x8



PIÈCES x44
1 SESTERCE x32
3 SESTERCES x12



JETONS CHAR x9



JETONS RÉCOMPENSE DE CONSTRUCTION x12



JETON PREMIER JOUEUR x1



EMPEREUR x1



ARTISANS x16



LÉGIONNAIRES x6



CARTES RÉCAPITULATIVES x12

MISE EN PLACE

1 Posez le **plateau** au centre de la zone de jeu. Placez les pièces et les artisans près de ce dernier où ils forment la réserve.

2 Mélangez les **contrats maritimes** et formez une pile face cachée que vous placez sur la gauche au-dessus du plateau de jeu. Révélez 4 de ces contrats et mettez-les à disposition dans la zone prévue à cet effet.

3 Mélangez les **contrats de construction** et formez une pile face cachée que vous placez sur la droite au-dessus du plateau de jeu. Révélez

4 de ces contrats et mettez-les à disposition dans la zone prévue à cet effet.

4 Prenez les jetons Récompense de construction et placez-les aléatoirement sur les cases prévues à cet effet de les zones de construction de Nova Roma. Lors des parties à 1 ou 2 joueurs, n'utilisez pas les cases qui comportent un symbole 3+ et remplacez les jetons non utilisés dans la boîte de jeu.

5 Mélangez les **tuiles Forum** et placez-les aléatoirement sur les 8 cases prévues à cet effet sur le bord du Forum sur le plateau de jeu.

6 Mélangez les **tuiles Empereur** et prenez-en aléatoirement 5 que vous placez en une pile face cachée sur la case prévue à cet effet du plateau de jeu. Remplacez les tuiles non utilisées dans la boîte de jeu.



7 Séparez les **tuiles Propriété** de base et les tuiles Propriété spéciales en deux piles que vous mélangez séparément et que vous placez ensuite face cachée sur les cases prévues à cet effet du plateau de jeu. Révélez 4 tuiles de base que vous posez sur les cases prévues à cet effet de la rangée du haut. Révélez également une tuile spéciale que vous placez sur la rangée du bas. Ces tuiles révélées sont les tuiles disponibles.

8 Mélangez les **cartes Sujet** et placez-les face cachée près du plateau de jeu. Révélez-en quatre que vous posez sur les cases prévues à cet effet en bas à gauche du plateau. Ces cartes révélées sont les cartes disponibles.

9 Mélangez les **jetons Char** et prenez-en aléatoirement 5 afin de former une pile face cachée que vous placez sur la case prévue à cet effet du plateau.

9A Remplacez les jetons non utilisés dans la boîte de jeu sans les regarder. Révélez le premier jeton de la pile et placez-le sur la case Char favori sur le plateau de jeu.

9B Révélez le jeton Char qui se trouve désormais en haut de la pile afin d'indiquer quel sera le char favori lors du tour suivant.

Choisissez chacun une couleur et prenez **1 plateau Propriété**, **1 plateau Mosaïque** ainsi que tout le matériel de joueur de cette couleur.

10 Placez un de vos **marqueurs** du hippodrome sur les cases de départ de chacune des 3 pistes de l'hippodrome. Formez une pile dans n'importe quel ordre.

11 Placez chacun **3 jetons Accomplissement** de votre couleur près de l'hippodrome.

12 Placez chacun les **2 bateaux** de votre couleur sur la case Port de départ sur la carte de la Mer noire dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu.

13 Placez votre **marqueur d'influence** sur la case 1 de la piste d'influence de votre plateau Propriété.

14 Places vos **marqueurs de Blé**, Pierre, Bois, Vin et Cheval sur la case 1 de la piste de biens de votre plateau

Propriété.

15 Prenez chacun **1 artisan** de la réserve et placez-le sur la zone "Artisans disponibles" de votre plateau Propriété.

16 Prenez chacun aléatoirement une **tuile Mosaïque** de chaque couleur (verte, jaune et orange) et placez-les sur votre plateau Mosaïque de façon à ce que la tuile verte soit sur le dessus, la jaune au milieu et la orange en dessous.



17 Placez chacun vos **3 Patriciens**, tous vos **éléments de construction** et vos **4 jetons Accomplissement** restants près de votre plateau Propriété.

18 Prenez chacun **2 cartes Sujet** sur le haut de la pioche de cartes Sujet.

19 Déterminez aléatoirement un premier joueur qui prend le **jeton Premier joueur**. Ce dernier reçoit 3 pièces. Le deuxième joueur reçoit 4 pièces, le troisième en prend 5 et le quatrième et dernier joueur en récupère 6.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

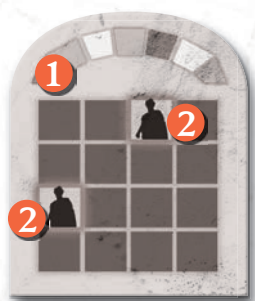
Une partie est divisée en 5 rondes. Utilisez la tuile Empereur comme marqueur de tours. Chacun de ces tours est divisé en 3 phases:

1. **La phase de l'Empereur:** Le premier joueur révèle une nouvelle tuile Empereur puis il place le jeton Empereur sur l'une des deux cases Forum représentées sur cette dernière.
2. **La phase du Forum:** En commençant par le premier joueur et en continuant ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, vous placez chacun un de vos Patriciens sur une des cases inoccupées du Forum et vous pouvez effectuer les deux actions qui sont associées.
3. **La phase de Fin de tour:** Déterminez le nouveau premier joueur ainsi que le char favori pour le tour suivant. Reprenez vos Patriciens et vos artisans. Réapprovisionnez les cartes Sujet et les tuiles Propriété.

I. LA PHASE DE L'EMPEREUR

Le premier joueur révèle la première tuile Empereur de la pile et la place de façon à ce que l'arche **1** soit pointée en direction du haut du plateau de jeu. Il choisit ensuite l'une des deux cases représentées sur la tuile empereur retournée **2** et place l'empereur sur la case correspondante du forum sur le plateau de jeu **3**.

La tuile Empereur symbolise l'aide de Constantin en personne. Si vous placez votre Patricien dans la rangée ou la colonne sur laquelle se situe l'Empereur, vous obtiendrez un pouvoir bonus pour l'



2. LA PHASE DU FORUM

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, placez chacun un de vos Patriciens disponible sur une case Forum inoccupée. Vous pouvez effectuer les deux actions correspondant à cette case, récupérer un Accomplissement sur votre plateau Mosaique et utiliser des cartes Sujet.

Il y a 8 actions différentes possibles dans une partie de Nova Roma. En plaçant un de vos Patriciens sur une case Forum, vous avez la possibilité d'effectuer les actions représentées au bout de la colonne et de la rangée sur lesquelles se trouve ce dernier.

Vous pouvez effectuer ces deux actions dans l'ordre de votre choix. Vous êtes obligé de terminer complètement une action avant de commencer la deuxième. Lorsque vous effectuez une action, vous avez un pouvoir pour chacun de vos Patriciens placé dans la rangée ou la colonne de cette action. Gagnez également un pouvoir supplémentaire si l'Empereur se trouve dans cette même rangée ou colonne.

Vous pouvez également activer autant de cartes Sujet que vous le souhaitez/pouvez afin de récolter des pouvoirs supplémentaires pour l'action que vous avez choisie. **Votre pouvoir total peut être de 1, 2 ou 3. Tous les pouvoirs supplémentaires sont perdus.**

Vous pouvez n'effectuer qu'une action partielle ou d'abandonner une ou les deux de actions. Si vous choisissez cette option, prenez 1 pièce pour chaque action abandonnée. Dans ce cas, vous ne pouvez pas activer de carte Sujet ou de pouvoirs spéciaux. Vous pouvez quand même récupérer un Accomplissement comme d'ordinaire.



EXEMPLE DE PLACEMENT SUR LE FORUM

- 1 Le premier joueur (lila) place son premier Patricien et pourra donc effectuer l'action Naviguer avec un pouvoir de 2 (1 pouvoir pour son Patricien et 1 pouvoir pour l'Empereur placé dans cette colonne) ainsi que l'action Amélioration avec un pouvoir de 1.
- 2 Le deuxième joueur (june) place son Patricien sur le Forum et pourra donc effectuer l'action Recruter avec un pouvoir de 2 (1 pouvoir pour son Patricien et 1 pouvoir pour l'Empereur placé dans cette rangée) ainsi que l'action Pétition avec un pouvoir de 1.
- 3 Le troisième joueur (vert) place également son Patricien et pourra donc effectuer l'action Naviguer avec un pouvoir de 2 et l'action Course avec un pouvoir de 1.

- 4 Lors du second tour de la première ronde, le premier joueur (lila) place son deuxième Patricien et peut donc effectuer l'action Naviguer avec un pouvoir de 3 (2 pouvoirs pour ses 2 Patriciens et 1 pouvoir pour l'Empereur situé dans cette colonne), ainsi que l'action Construire avec un pouvoir de 1.

LES DIFFÉRENTES ACTIONS DU FORUM

Les différentes actions de Nova Roma sont composées de 2 à 3 étapes. Vous devez effectuer ces étapes **dans l'ordre du haut vers le bas**. Certaines étapes sont optionnelles, vous pouvez les ignorer si vous le souhaitez mais vous ne pourrez plus revenir les effectuer plus tard. Lorsque vous calculez votre pouvoir pour une des actions, vous pouvez atteindre un **pouvoir total de 1, 2 ou 3 mais tous les pouvoirs en surplus sont perdus**.

ACTION COMMERCE



1. Gagnez un nombre de pièces égal à la valeur totale de votre pouvoir pour cette action.
2. Vous pouvez défausser autant de cartes Sujet de votre main que vous le souhaitez afin de gagner 1 pièce supplémentaire pour chaque tranche de 2 cartes Sujet défaussée. Placez ces cartes sur la pile de défausse.
3. Vous pouvez dépenser autant de pièces que vous le souhaitez afin d'acheter des marchandises. Pour chaque pièce que vous dépensez, gagnez une marchandise de votre choix.



ACTION AMÉLIORATION

1. Gagnez autant de points d'influence que la valeur totale de votre pouvoir pour cette action. Si vous dépassez les 8 points d'influence, prenez 1 pièce à la place de chaque point d'influence supplémentaire que vous devez gagner.
2. Vous pouvez dépenser autant de Vin que vous le souhaitez afin de gagner des points d'influence supplémentaires. Pour chaque Vin que vous dépensez, gagnez 1 point d'influence supplémentaire.

3. Vous pouvez prendre 1 tuile Propriété parmi celles disponibles et la placer sur la zone de production de votre plateau Propriété (voir les Caractéristiques de votre plateau Propriété en page 13). Le prix de chaque tuile est indiqué au-dessus de celle-ci (gratuit, 1 pièce ou 1 Vin).

Vous pouvez placer cette tuile sur une case vide ou bien remplacer une autre tuile Propriété déjà en jeu. Si vous remplacez une tuile, défaussez cette dernière de la partie. A la fin de votre tour, si vous avez pris une tuile de base, faites glisser toutes les tuiles de base encore disponibles vers la gauche. Réapprovisionnez la case vide avec la première tuile de la pioche. Si vous avez pris une tuile Propriété spéciale, ne réapprovisionnez pas la tuile avant la phase de rangement.



ACTION PÉTITION



1. Si le jeton Premier joueur n'a pas été réclamé lors de ce tour, vous pouvez dépenser 2 points d'influence afin de le récupérer. Placez le jeton devant vous et retournez-le sur son verso (le côté avec le symbole PV). Un seul joueur peut réclamer le jeton Premier joueur lors de chaque



ronde. Si vous commencez la ronde en étant le premier joueur, vous ne pouvez pas réclamer le jeton Premier joueur lors de votre premier tour de la ronde. 2. Vous pouvez effectuer n'importe laquelle des 7 autres actions en dépensant des points d'influence jusqu'à atteindre la valeur totale de votre pouvoir pour l'action Pétition. Effectuez l'action que vous avez choisie au niveau de pouvoir correspondant aux points d'influence que vous avez dépensés.

Exemple: Après avoir placé votre Patricien sur le Forum, vous avez une action Pétition d'une valeur de 3 pouvoirs. Vous pouvez décider de payer 1, 2 ou 3 points d'influence. Vous choisissez d'effectuer l'action Commerce et vous payez 2 points d'influence. Vous effectuez donc l'action Commerce avec un pouvoir de 2 car vous avez payé 2 points d'influence.

Important: Lorsque vous effectuez une autre action grâce à l'action Pétition, vous ne pouvez activer que les cartes Sujet qui ont une capacité reliée à l'action Pétition (Prêtresse, Chanteur, Oracle). Vous ne pouvez pas activer les autres cartes Sujet.

ACTION RECRUTER

1. Piochez autant de cartes que la valeur totale de votre pouvoir pour cette action et ajoutez-les à votre main. Vous pouvez les prendre parmi les cartes Sujet disponibles ou directement de la pioche, en combinant ces deux options comme vous le souhaitez. Ne remplacez pas les cartes que vous avez prises. A la fin du tour, faites glisser toutes les cartes Sujet encore disponibles vers la gauche afin de combler d'éventuels trous. Réapprovisionnez les cases vides avec des cartes Sujet de la pioche.



2. Vous pouvez jouer exactement 1 carte Sujet de votre main en payant son coût. Ce dernier dépend de votre pouvoir pour cette action. Si vous avez un pouvoir de 1, vous devez payer 2 pièces. Si vous avez un pouvoir de 2, vous devez payer 1 pièce et si vous avez un pouvoir de 3, vous pouvez jouer votre carte Sujet gratuitement.

Lorsque vous jouez une carte Sujet, placez-la face visible dans la rangée Sujets au-dessus de votre plateau Propriété. A partir de votre 4ème carte Sujet jouée, vous devez payer un coût additionnel d'un point d'influence à chaque fois que vous jouez une nouvelle carte Sujet. Vous devez payer ce coût même si votre carte Sujet était normalement gratuite.

Vous pouvez avoir 7 cartes Sujet au maximum sur votre rangée Sujets. Si vous souhaitez jouer une 8ème carte Sujet, vous devez d'abord défausser une des autres cartes que vous aviez jouées précédemment.

3. Si vous avez plus de 6 cartes Sujet dans votre main, défaussez-en jusqu'à atteindre un total de 6. Si à un moment la pioche de cartes Sujet est vide, mélangez la défausse afin de former une nouvelle pile.



Une fois que vous avez joué une carte Sujet, vous pouvez l'activer à partir de votre action suivante. Les cartes avec une capacité "Une fois par ronde", deviennent inactives après avoir été utilisées, et vous devez les retourner afin qu'elles soient faces cachées.



ACTION NAVIGUER

1. Choisissez 1 Contrat maritime parmi ceux disponibles. Votre pouvoir pour cette action détermine les contrats auxquels vous avez accès. Si vous avez un pouvoir de 1, vous n'avez accès qu'aux 2 contrats les plus à gauche. Si vous avez un pouvoir de 2, vous avez accès aux 3 contrats les plus à gauche et si vous avez un pouvoir de 3, vous avez accès à tous les contrats.



Vous devez immédiatement payer les biens et/ou les pièces indiqués sur le contrat que vous avez choisi. Prenez le contrat ainsi complété et placez-le sous votre plateau Mosaïque.

2. Lorsque vous complétez un contrat, gagnez un nombre de voiles égal à votre niveau de pouvoir actuel pour l'action Naviguer. Vous pouvez déplacer vos bateaux de l'une des deux routes allant d'un port à un autre en parcourant une distance maximum correspondant à votre nombre de voiles. Vous pouvez séparer votre déplacement entre vos deux bateaux. Vous pouvez déplacer vos deux bateaux de la même route ou de les deux routes différentes.

Une fois qu'un bateau est sur l'une des routes, vous ne pouvez plus le faire reculer. Lorsqu'un de vos bateaux entre ou dépasse un port avec un symbole Récompense (marqué en vert), récupérez cette récompense immédiatement. Il peut y avoir plusieurs bateaux sur un même port.

Si vous ne pouvez pas avancer votre bateau, vous pouvez tout de même compléter un contrat maritime.

Si vous ne pouvez pas avancer votre bateau, vous pouvez tout de même compléter un contrat maritime.

A la fin de votre tour, faites glisser tous les contrats maritimes restants vers la gauche afin de remplir le trou. Réapprovisionnez la case vide avec le premier contrat maritime de la pioche.

CARTE DE LA MER NOIRE



- 1 Port de départ pour tous les bateaux.
- 2 Cases Port avec une récompense représentée que vous obtenez lorsque vous les atteignez.
- 3 Les 3 cases Port avec des PV pour la fin de partie.
- 4 Le nombre indiqué sur les voiles vous indique de combien de voiles vous avez besoin pour atteindre le port suivant.
- 5 Les contrats maritimes disponibles. Les symboles en dessous de ces derniers vous indiquent de combien de pouvoirs vous avez besoin pour accéder à chaque contrat.

ACTION CONSTRUIRE



1. Choisissez 1 Contrat de construction parmi ceux disponibles. Votre pouvoir pour cette action détermine les contrats auxquels vous avez accès. Si vous avez un pouvoir de 1, vous n'avez accès qu'aux 2 contrats les plus à gauche. Si vous avez un pouvoir de 2, vous avez accès aux 3 contrats les plus à gauche et si vous avez un pouvoir de 3, vous avez accès à tous les contrats.

Vous devez immédiatement payer les marchandises et/ou les pièces indiqués sur le contrat que vous avez choisi. Prenez le contrat ainsi complété et placez-le

sous votre plateau Mosaïque. Pour certains contrats, vous devez payer 1 artisan. Dans ce cas, vous devez prendre cet artisan parmi ceux situés sur votre zone "Artisans disponibles". **Vous ne pouvez pas les prendre sur votre zone de production** sur votre plateau Propriété.

2. Vous pouvez placer un bâtiment sur l'une des 3 zones de la carte de Nova Roma. Votre pouvoir détermine à quelles zones vous avez accès. Si vous avez un pouvoir de 1, vous ne pouvez construire que dans la zone A. Si vous avez un pouvoir de 2, vous pouvez construire dans les zones A et B et si vous avez un pouvoir de 3, vous pouvez construire dans les zones A, B ou C.

Utilisez les éléments de construction de votre couleur afin de créer la taille et la forme du bâtiment qui correspondent à celles représentées sur le contrat de construction que vous venez de compléter. Vous pouvez tourner ou retourner la forme du bâtiment lorsque vous le placez. Vous devez placer tous les éléments de construction sur des cases inoccupées de la même zone. Vous ne pouvez pas placer une partie de votre bâtiment sur un jeton Récompense de construction. Une fois que vous avez placé un bâtiment, si toutes les cases qui entourent un jeton Récompense de construction sont complètement recouvertes, à la fois orthogonalement et en diagonale, tous les joueurs qui possèdent au moins un élément de construction adjacent à ce dernier récupèrent la récompense indiquée dessus.

Il peut arriver que vous ne pouvez pas placer un bâtiment parce qu'il n'y a pas assez de place ou que vous êtes à court d'éléments de construction. **Vous pouvez tout de même choisir de prendre et de compléter un contrat de construction, même si vous ne pouvez pas placer le bâtiment.** A la fin de votre tour, faites glisser tous les contrats de construction restants vers la gauche afin de remplir le trou. Réapprovisionnez ensuite la case vide avec le premier contrat de construction de la pioche



CARTE DE NOVA ROMA



- ① Les 3 zones de construction. Chaque zone rapporte un nombre différent de PV à la fin de la partie au joueur qui y possède le plus d'éléments de construction.
- ② Case Tuile Récompense de construction. N'utilisez pas les cases 3+ lors des parties à moins de 3 joueurs.
- ③ Lors des parties à 1 ou 2 joueurs, placez des éléments de construction d'une couleur de joueur non utilisée sur les cases qui comportent une ombre sur leur coin.
- ④ Contrats de construction disponibles. Les symboles sous les différents contrats vous indiquent combien de pouvoir vous devez posséder pour accéder à chaque contrat.

ACTION COURSE



1. Avancez vos marqueurs d'hippodrome d'un nombre de cases égal à la valeur totale de votre pouvoir pour cette action. Vous pouvez avancer sur une même piste ou séparer vos déplacements entre les différentes pistes. Si vous placez votre marqueur sur une case qui contient déjà le(s) marqueur(s) d'un autre joueur, placez-le votre au-dessus des autres.

2. Vous pouvez défausser 1 artisan afin d'avancer d'une case supplémentaire sur n'importe laquelle des pistes d'hippodrome (ils deviennent des auriges). Vous devez prendre cet artisan parmi ceux situés sur votre zone "Artisans disponibles". Vous ne pouvez pas les prendre sur votre zone de production sur votre plateau Propriété.

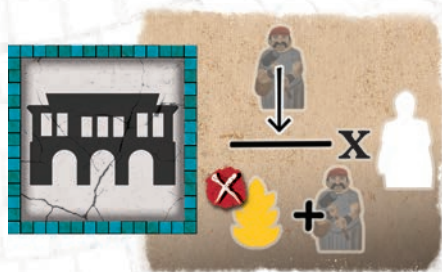
Si votre marqueur franchit une des lignes sur une piste, ① vous devez payer le nombre de chevaux indiqué sur le graphique au-dessus de la ligne que vous avez franchie. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer les chevaux indiqués, vous ne pouvez pas franchir la ligne. A chaque fois que vous franchissez une ligne et que vous arrivez sur une case avec une roue en or, récupérez une des récompenses indiquées sur le graphique ②.

Vous pouvez soit prendre un de vos jetons Accomplissement que vous aviez placé près de l'hippodrome et l'ajouter à votre zone de jeu soit gagner 1 point d'influence.

Astuce: Faites attention au Char favori ③ qui est en jeu ainsi qu'au prochain Char favori ④. Le joueur qui est le premier sur la piste du char favori à la fin du ronde prend le jeton Char qui lui rapporte 3 PV à la fin de la partie. Vous gagnez 5 PV supplémentaires à la fin de la partie pour chacun de vos marqueurs qui a atteint la dernière case de l'une des pistes de l'hippodrome.



ACTION PRODUIRE

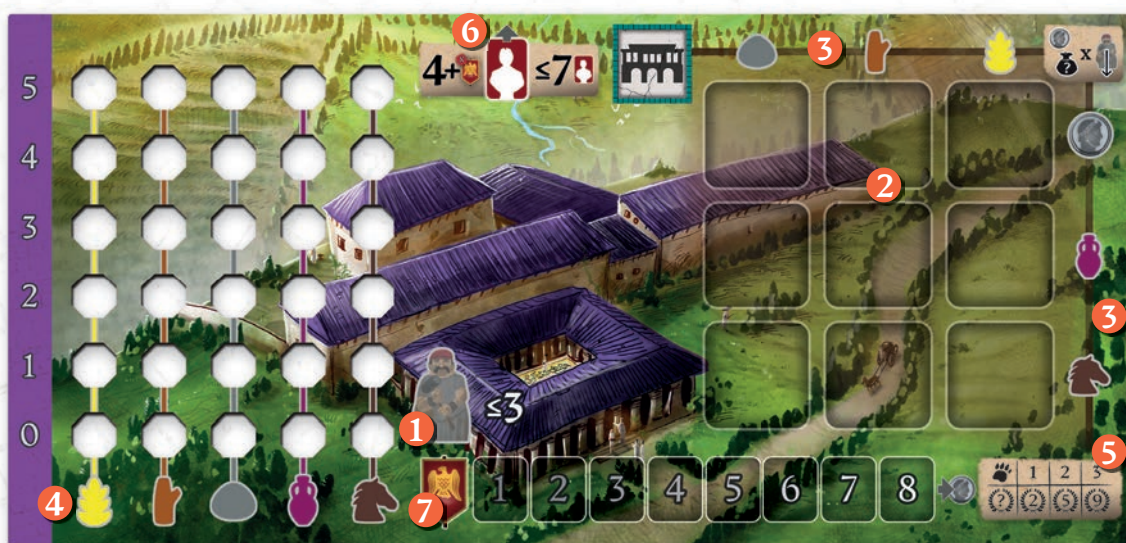


1. Vous pouvez engager des artisans et/ou placer des artisans sur votre zone de production afin de gagner des récompenses. Vous pouvez effectuer cette action une fois par pouvoir que vous possédez. **Vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous faites ces actions.**

Exemple: Vous avez un pouvoir de 2 pour votre action Produire. Vous pouvez placer 2 artisans sur votre zone de production, ou vous pouvez engager 2 artisans ou vous pouvez engager 1 artisan et en placer 1 autre sur votre zone de production.

Le coût pour engager un artisan est de 1 Blé. Prenez un nouveau artisan de la réserve et placez-le dans votre zone "Artisans disponibles" **1** sur votre plateau Propriété. Lors de cette ronde de jeu, vous pouvez posséder autant d'artisans que vous le souhaitez mais lors de la phase de rangement vous ne pourrez en garder que trois et vous devrez replacer les artisans excédentaires dans la réserve.

Lorsque vous placez un artisan sur votre zone de production, **2** vous récupérez immédiatement les biens et les pièces représentés sur la rangée et la colonne sur lesquelles vous avez placé cet artisan. Si vous placez votre artisan sur une tuile Propriété, vous pouvez aussi prendre la récompense représentée sur cette tuile. De plus, vous récupérez 1 marchandise/1 pièce supplémentaire pour chaque autre artisan situé dans la rangée ou la colonne sur laquelle vous avez placé votre artisan lors de ce tour de jeu.



CARACTÉRISTIQUES DU PLATEAU PROPRIÉTÉ

- 1 Zone "Artisans disponibles"**
- 2 Zone de production** - Lorsque vous gagnez une tuile Propriété, placez-la dans cette zone.
- 3 Marchandises produits**
- 4 Piste de marchandise** - Vous pouvez posséder un maximum de 5 marchandises de chaque type. Les marchandises supplémentaires que vous gagnez sont perdus.
- 5 Décompte des tuiles Animal** - Indique un nombre de PV que vous gagnez en fin de partie pour vos tuiles Animal.
- 6 Rangée de cartes Sujet** - Lorsque vous jouez une carte Sujet, placez-la au-dessus de votre plateau Propriété. Vous pouvez avoir au maximum 7 cartes Sujet en même temps dans cette zone. A partir de votre 4ème carte Sujet, vous devez payer un coût supplémentaire d'un point d'influence afin de jouer une nouvelle carte. Vous devez payer ce coût même si vous pouvez jouer votre carte Sujet gratuitement.
- 7 Piste d'influence** - Vous pouvez avoir au maximum 8 points d'influence. Si vous gagnez des points supplémentaires au-delà de cette limite, prenez 1 pièce à la place de chaque point d'influence que vous auriez dû gagner.

PLATEAU MOSAÏQUE

Une fois par ronde et gratuitement, vous pouvez mettre un accomplissement à votre plateau Mosaique. Vous pouvez récupérer vos différents accomplissements dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez effectuer cette action avant ou après avoir placé votre Patricien et avoir résolu les actions correspondantes. Annoncez quel accomplissement vous récupérez et placez un de vos jetons Accomplissement au-dessus de ce dernier. Les différents accomplissements sont expliqués sous l'index des tuiles Mosaique en page 17-18.

Une fois que vous avez placé votre jeton Accomplissement, vérifiez si vous pouvez obtenir une récompense immédiate  ou non. Ces récompenses vous sont octroyées lorsque vous récupérez des accomplissements sur la rangée du haut de votre plateau Mosaïque et lorsque vous complétez des lignes, des colonnes et des diagonales.

Vous possédez 4 jetons Accomplissement au début de la partie et vous pouvez en gagner 3 supplémentaires grâce à l'action Course. Cela signifie que vous ne pourrez obtenir au maximum que 7 accomplissements sur les 9 à la fin de la partie.

1 Votre plateau Mosaïque est composé de 3



1 Votre plateau Mosaïque est composé de 3 rangées, contenant chacune 3 Accomplissements possibles. Sur le côté gauche, vous pouvez voir les PV que vous gagnez en fin de partie ainsi que les récompenses instantanées que vous obtenez lorsque vous récupérez un accomplissement dans une rangée.

2 Sur le côté droit, vous pouvez voir les PV que vous récupérez en fin de partie ainsi que les récompenses instantanées que vous obtenez lorsque vous complétez une rangée complète d'accomplissements.

3 En bas, vous pouvez voir les PV que vous récupérez en fin de partie ainsi que les récompenses instantanées que vous obtenez lorsque vous complétez une colonne ou une diagonale complète d'accomplissements.

4 Lorsque vous récupérez un accomplissement, recouvrez-le avec un de vos jetons Accomplissement et obtenez les récompenses instantanées s'il y en a. Vous pouvez obtenir plusieurs récompenses instantanées si vous complétez plusieurs rangées, colonnes ou diagonales en même temps.

Vous ne devez pas dépenser les éléments requis afin d'obtenir un accomplissement sauf si cela est spécifié, il vous suffit de les posséder. Dans l'exemple précédent, vous devez avoir joué au moins 4 cartes Sujet pour obtenir l'accomplissement **5**. Si vous atteignez ce but et que plus tard dans la partie vous jouez 2 cartes Sujet supplémentaires, vous pourrez également récupérer l'accomplissement **6** qui nécessite d'avoir joué au moins 6 cartes Sujet.

Vous n'êtes pas obligé de récupérer un accomplissement dès que vous remplissez la condition. Vous pouvez attendre jusqu'à ce que ce soit plus avantageux pour vous de le faire.

En bas de votre plateau Mosaique se trouvent des cases où vous pouvez stocker vos contrats maritimes et vos contrats de construction complétés.

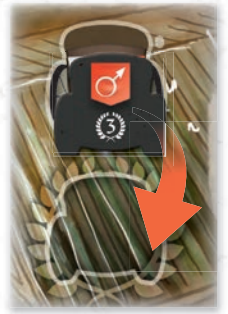


PHASE DE RANGEMENT

Une fois que vous avez tous placé vos 3 Patriciens sur le Forum, la phase du Forum se termine et la phase de Rangement commence.

1. Déterminez un nouveau premier joueur. Si un joueur a récupéré le jeton Premier joueur lors du tour, il le retourne sur son recto et devient le nouveau premier joueur. Si personne n'a pas récupéré le jeton Premier joueur, passez-le au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Vérifiez quel joueur est le premier sur la piste du char favori sur l'hippodrome. En cas d'égalité, le joueur dont le marqueur est en dessous de la pile est le premier et récupère le jeton Char favori. Déplacez le prochain jeton Char favori sur la case Char favori et révélez la première tuile de la pile de tuiles Char afin d'indiquer le prochain char favori.
3. Reprenez vos Patriciens et replacez-les dans votre réserve.
4. Déplacez vos artisans situés sur votre zone de production vers votre zone "Artisans disponibles". Si vous possédez plus de 3 artisans, remplacez les artisans excédentaires dans la réserve.
5. Retournez vos cartes Sujet utilisées afin qu'elles soient de nouveau actives pour la prochaine ronde.
6. Défaussez la carte Sujet la plus à gauche parmi celles disponibles et faites glisser toutes les cartes restantes vers la gauche. Réapprovisionnez la case vide avec la première carte de la pioche.
7. Défaussez la tuile Propriété de base la plus à gauche parmi celles disponibles et faites glisser toutes les tuiles restantes vers la gauche. Réapprovisionnez la case vide avec la première tuile de la pioche.

Si la tuile Propriété spéciale n'a pas été récupérée lors du tour, défaussez-la et réapprovisionnez la case vide avec la première tuile de la pioche.



FIN DE PARTIE

Après 5 rondes, la partie se termine. Déterminez le premier joueur ainsi que le vainqueur à l'hippodrome comme d'ordinaire. Ignorez les autres étapes de la phase de rangement et effectuez le décompte final. Utilisez le marqueur de score de votre couleur afin d'indiquer vos points de victoire sur la piste de score.

Vous gagnez des points de victoire (PV) pour les éléments suivants:

1. **Routes maritimes** - Gagnez des PV pour chacun de vos deux bateaux. Vous gagnez les PV indiqués sur le Port le plus éloigné que chacun de vos bateaux a atteint ou dépassé. *Exemple: Si votre premier bateau a dépassé le port à 7PV et que le deuxième est sur le port à 10 PV, vous gagnez un total de 17 PV.*
2. **Contrats de construction** - Gagnez la somme totale des PV indiqués sur vos contrats de construction.
3. **Majorités dans les zones de construction** - Vous recevez des PV pour vos éléments de construction dans chacune des trois zones de construction sur la carte de Nova Roma. Vous pouvez trouver les PV octroyés pour chaque zone en dessous de ces dernières. Le joueur qui possède le plus d'éléments de construction dans une zone gagne les PV les plus élevés. Tous les autres joueurs qui ont au moins un élément de construction dans la zone gagnent les PV les plus faibles. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité reçoivent tous les points de leur position. Lors d'une partie à deux joueurs, prenez en compte les éléments de construction neutres lorsque vous calculez les majorités de chaque zone.
4. **Jetons Char** - Gagnez 3 PV pour chaque jeton Char que vous avez gagnés.
5. **Arrivée à l'hippodrome** - Gagnez 5 PV pour chacun de vos marqueurs qui a atteint la dernière case de sa piste sur l'hippodrome.
6. **Cartes Sujet Fin de partie** - Gagnez les points indiqués sur vos cartes Sujet Fin de partie au-dessus de votre plateau Propriété.
7. **Tuiles Propriété Animal** - Gagnez des PV pour vos séries de tuiles Animal dans votre zone de production. Pour chaque série de 1/2/3 tuiles Animal, gagnez 2/5/9 PV. Vous pouvez gagner des points pour plusieurs séries si vous possédez plus de 3 tuiles Animal.

Exemple: Si vous possédez 5 tuiles Animal, vous pouvez les diviser en une série de 3 et une série de 2 ce qui vous octroie 9 PV pour votre série de 3 et 5 PV pour votre série de 2, soit un total de 14 PV.



8. **Plateaux Mosaïque** - Gagnez les PV indiqués sur votre plateau Mosaïque. Chaque accomplissement complété sur la rangée du haut vous rapporte 2 PV. Chaque accomplissement complété dans la rangée du milieu vous rapporte 3 PV et chaque accomplissement complété dans la rangée du bas vous rapporte 5 PV. Vous gagnez aussi des PV bonus pour vos rangés, colonnes et diagonales entièrement complétées comme indiqué en bas et à droite de votre plateau Mosaïque.
9. **Marchandises et pièces (4:1)** - Additionnez vos marchandises et vos pièces restants et divisez le total obtenu par 4, arrondi à l'inférieur. Gagnez autant de PV que le résultat ainsi obtenu.
10. **Influence et artisans (2:1)** - Additionnez vos points d'influence et vos artisans restants et divisez le total obtenu par 2, arrondi à l'inférieur. Gagnez autant de PV que le résultat ainsi obtenu.
11. **Jeton premier joueur** - Gagnez 2 PV si vous possédez le jeton Premier joueur.

Le joueur avec le plus de points de victoire à l'issue de ce décompte remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de points d'influence est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur le plus jeune l'emporte.

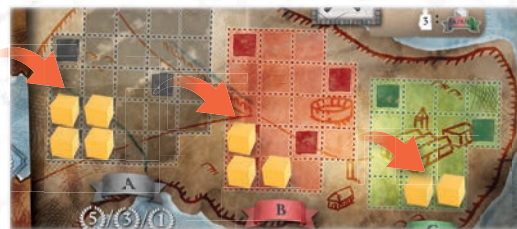
RÈGLES SPÉCIALES POUR DEUX JOUEURS

MISE EN PLACE

Placez les éléments de construction d'une couleur non utilisée sur les cases indiquées dans les zones A, B et C. Placez les marqueurs d'hippodrome d'une couleur non utilisée sur la 4ème case de chaque piste sur l'hippodrome. Prenez chacun 2 Légionnaires.

PHASE DU FORUM

Une fois que vous avez chacun placé votre premier Patricien, vous devez aussi placer un de vos Légionnaires sur une case inoccupée du Forum. Une fois que vous avez posé votre deuxième Patricien, vous devez également placer votre deuxième Légionnaire. Les Légionnaires n'augmentent pas votre pouvoir pour une action, ils ne servent qu'à bloquer les cases sur lesquelles ils se trouvent.



PHASE DE RANGEMENT

Reprenez vos Patriciens et vos Légionnaires et replacez-les dans votre zone de jeu. Afin de gagner un jeton Char, vous devez être devant votre adversaire et devant le marqueur neutre sur la piste d'hippodrome. Si le marqueur de couleur neutre est en tête, personne ne gagne le jeton Chat pour ce tour.



VARIANTE DE DRAFT DES TUILES MOSAÏQUE

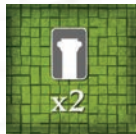
Pendant mise en place séparez les tuiles Mosaïque en 3 piles en les triant par couleur. Révélez 2 tuiles de chaque pile. Dans l'ordre inverse de l'ordre de jeu, en commençant par le dernier joueur, prenez chacun 1 tuile Mosaïque d'une couleur que vous ne possédez pas encore. Lorsque vous prenez une tuile, remplacez-la avec une nouvelle tuile de la pile de la couleur correspondante. Répétez ces étapes jusqu'à ce que vous ayez chacun 1 tuile Mosaïque de chaque couleur.

VARIANTE DE DRAFT DES CARTES SUJET

Pendant mise en place distribuez 4 cartes Sujet à chaque joueur. Choisissez tous simultanément 1 carte Sujet que vous placez face cachée devant vous et passez ensuite le reste de vos cartes au joueur situé à votre gauche. Répétez cette étape jusqu'à ce que vous ayez tous 4 cartes Sujet devant vous. Choisissez ensuite tous en même temps les 2 cartes Sujet que vous souhaitez garder et défaussez les 2 autres. Mélangez les cartes ainsi défaussées avec la pile de cartes Sujet.

INDEX DES TUILES MOSAÏQUE

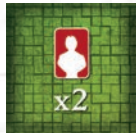
CASES VERTES



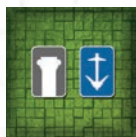
Posséder 2 contrats de construction.



Posséder 2 contrats maritimes.



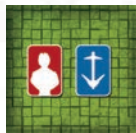
Avoir placé 2 cartes Sujet sur votre rangée de cartes Sujet.



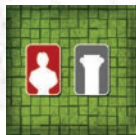
Posséder un contrat maritime et un contrat de construction.



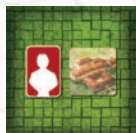
Avoir atteint la 3ème case sur n'importe laquelle des pistes d'hippodrome.



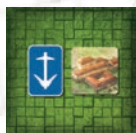
Avoir placé 1 carte Sujet sur votre rangée de cartes Sujet et posséder 1 contrat maritime.



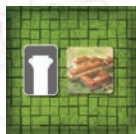
Avoir placé 1 carte Sujet sur votre rangée de cartes Sujet et posséder 1 contrat de construction.



Avoir placé 1 carte Sujet sur votre rangée de cartes Sujet et posséder 1 tuile Propriété.



Posséder 1 contrat maritime et 1 tuile Propriété.

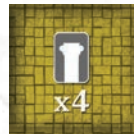


Posséder 1 contrat de construction et 1 tuile Propriété.

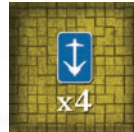


Posséder 4 points d'influence et en dépenser 2. (Lorsque vous récupérez cet accomplissement vous devez posséder au moins 4 points d'influence et en dépenser 2 afin de placer votre jeton dessus).

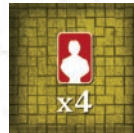
CASES JAUNES



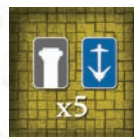
Posséder 4 contrats de construction.



Posséder 4 contrats maritimes.



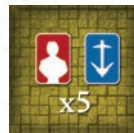
Avoir placé 4 cartes Sujet sur votre rangée de cartes Sujet.



Posséder une combinaison de 5 contrats maritimes ou de construction. Vous devez posséder au moins 1 élément de chaque type.



Posséder une combinaison de 5 cartes Sujet jouées et de contrats de construction. Vous devez posséder au moins 1 élément de chaque type.



Posséder une combinaison de 5 cartes Sujet jouées et de contrats maritimes. Vous devez posséder au moins 1 élément de chaque type.



Posséder une combinaison de 5 cartes Sujet jouées et de tuiles Propriété. Vous devez posséder au moins 1 élément de chaque type.



Posséder une combinaison de 5 contrats maritimes et de tuiles Propriété. Vous devez posséder au moins 1 élément de chaque type.

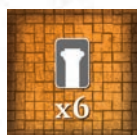


Posséder une combinaison de 5 contrats de construction et de tuiles Propriété. Vous devez posséder au moins 1 élément de chaque type.

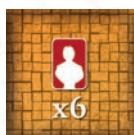


Posséder 6 points d'influence et en dépenser 3. (Lorsque vous récupérez cet accomplissement vous devez posséder au moins 6 points d'influence et en dépenser 3 afin de placer votre jeton dessus).

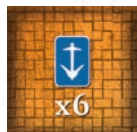
CASES ORANGE



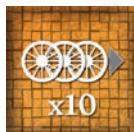
Posséder 6 contrats de construction.



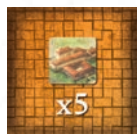
Possède 6 cartes sujets sur votre rangée de cartes sujets



Posséder 6 contrats maritimes.



Avoir avancé au total de 10 cases sur vos pistes d'hippodrome, toutes pistes confondues.



Posséder 5 tuiles Propriété.

INDEX DES CARTES SUJET



CAPACITÉ “FIN DE PARTIE”

1. **Calux - Charpentier:** Gagnez 1 PV + 1 PV pour chaque Bois qu'il vous reste.
2. **Gloria - Cultivatrice:** Gagnez 1 PV + 1 PV pour chaque Vin qu'il vous reste.
3. **Hilaria - Historienne:** Gagnez 1 PV pour chaque tuile Propriété que vous possédez.
4. **Hortense - Éleveuse de chevaux:** Gagnez 1 PV + 1 PV pour chaque Cheval qu'il vous reste.
5. **Marcella - Vendeuse de marbre:** Gagnez 1 PV + 1 PV pour chaque Pierre qu'il vous reste.
6. **Marianus - Banquier:** Gagnez 4 PV s'il vous reste 6 pièces ou plus à la fin de la partie.
7. **Martinus - Musicien:** Gagnez 1 PV pour chaque carte Sujet que vous avez placée dans votre rangée de cartes Sujet.
8. **Nela - Noble:** Gagnez 4 PV si vous possédez 6 points d'influence ou plus à la fin de la partie.
9. **Petran - Aurige :** Gagnez 1 PV pour chaque tranche de 2 cases que vous avez parcourue sur toutes les pistes d'hippodrome confondues, arrondi à l'inférieur.
10. **Priscus - Procureur:** Gagnez 1 PV + 1 PV pour chaque série de 2 contrats de construction que vous possédez, arrondi à l'inférieur.
11. **Severin - Capitaine:** Gagnez 1 PV pour chaque contrat maritime que vous possédez.
12. **Valeria - Vétérinaire:** Gagnez 1 PV + 1 PV pour chaque tuile Animal que vous possédez sur votre plateau Propriété.
13. **Vitus - Négociant:** Gagnez 1 PV + 1 PV pour chaque Blé qu'il vous reste.



CAPACITÉ “UNE FOIS PAR TOUR” *(retournez ces cartes faces cachées après les avoir activées)*

14. **Agrippa - Architecte:** Lorsque vous effectuez l'action Construire, vous pouvez payer 1 pièce pour placer un de vos artisans disponibles sur votre zone de production.
15. **Bernardo - Boulanger:** Lorsque vous effectuez l'action Commerce, gagnez 1 Blé.
16. **Cassian - Cuisinier:** Lorsque vous effectuez l'action Recruter, gagnez 1 point d'influence.
17. **Egeria - Ingénieure:** Lorsque vous effectuez l'action Construire, gagnez 1 pouvoir supplémentaire pour cette action.

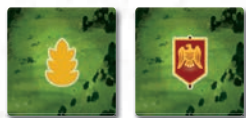
- 18. Hadrianus - Maître du port:** Lorsque vous effectuez l'action Naviguer, vous pouvez payer 1 pièce pour placer un de vos artisans disponibles sur votre zone de production.
- 19. Lucius - Juge:** Lorsque vous effectuez l'action Course, vous pouvez payer 1 pièce pour placer un de vos artisans disponibles sur votre zone de production.
- 20. Manius - Mercenaire:** Lorsque vous effectuez l'action Course, gagnez 1 pouvoir supplémentaire pour cette action.
- 21. Marcus - Messenger:** Lorsque vous effectuez l'action Amélioration, gagnez 1 bien de votre choix.
- 22. Occius - Oracle:** Lorsque vous effectuez l'action Pétition, gagnez 1 point d'influence.
- 23. Patricia - Physicienne:** Lorsque vous effectuez l'action Construire, vous n'avez pas besoin de payer le coût en artisan sur votre contrat de construction.
- 24. Petronia - Prêtresse:** Lorsque vous effectuez l'action Pétition, gagnez 1 pouvoir supplémentaire pour cette action.
- 25. Rufus - Recruteur:** Lorsque vous effectuez l'action Amélioration, vous pouvez payer 1 pièce pour placer un de vos artisans disponibles sur votre zone de production.
- 26. Seneca - Sénateur:** Lorsque vous effectuez l'action Amélioration, gagnez 1 pouvoir supplémentaire pour cette action.
- 27. Septimus - Constructeur naval:** Lorsque vous effectuez l'action Naviguer, gagnez 1 pouvoir supplémentaire pour cette action.
- 28. Silvana - Marchande:** Lorsque vous effectuez l'action Commerce, gagnez 1 pouvoir supplémentaire pour cette action.
- 29. Sergius - Maître des écuries:** Lorsque vous effectuez l'action Commerce, gagnez 1 Cheval.
- 30. Sertor - Tailleur de pierre:** Lorsque vous effectuez l'action Commerce, gagnez 1 Pierre.
- 31. Tiberius - Traducteur:** Lorsque vous effectuez l'action Recruter, gagnez 1 pouvoir supplémentaire pour cette action.
- 32. Titus - Tutor:** Lorsque vous effectuez l'action Production, gagnez 1 pouvoir supplémentaire pour cette action.
- 33. Varina - Vigneronne:** Lorsque vous effectuez l'action Commerce, gagnez 1 Vin.
- 34. Vitalis - Ebéniste:** Lorsque vous effectuez l'action Commerce, gagnez 1 Bois.

CAPACITÉ PERMANENTE

- 35. Constantin - Cartographe:** Lorsque vous effectuez l'action Naviguer, gagnez 1 pièce.
- 36. Gratian - Joueur:** Lorsque vous effectuez l'action Course, gagnez 1 pièce.
- 37. Jacobus - Bijoutier:** Lorsque vous effectuez l'action Production, gagnez 1 pièce.
- 38. Seraphina - Sculptrice:** Lorsque vous effectuez l'action Construire, gagnez 1 pièce.
- 39. Severa - Chanteuse:** Lorsque vous effectuez l'action Pétition, gagnez 1 pièce.
- 40. Trivia - Dresseuse:** Vous avez le droit de placer vos artisans sur des tuiles Animal sur votre plateau Propriété. Lorsque vous le faites, gagnez 1 pièce.

INDEX DES TUILES PROPRIÉTÉ

TUILES PROPRIÉTÉ DE BASE



Tuile Production - A chaque fois que vous placez un de vos artisans sur une de ces tuiles, récupérez le bonus indiqué (marchandises ou influence).



Tuile Échange - A chaque fois que vous placez un de vos artisans sur une de ces tuiles, vous pouvez effectuer l'échange représenté. (Payez 1 pièce pour gagner 1 artisan, payez 1 point d'influence pour gagner un marchandise de votre choix, payez 1 point d'influence pour gagner 2 pièces). Chaque échange ne peut être utilisé qu'une seule fois par artisan que vous placez.



Tuile Animal - Vous ne pouvez pas placer d'artisan sur ces tuiles sauf si vous possédez une carte Dresseuse dans votre zone de jeu. Ces tuiles vous octroient des bonus de points en fin de partie.

TUILES PROPRIÉTÉ SPÉCIALES



Tuile Lion - Cette tuile compte comme 2 tuiles Animal pour vos séries de fin de partie. Sinon, elle fonctionne comme une tuile Animal classique.



Tuile Recruter - Lorsque vous placez un artisan sur cette tuile, vous pouvez immédiatement jouer une carte Sujet de votre main sans payer de coût en pièce. Vous devez toujours payer le coût en point d'influence si nécessaire. Une fois que vous avez utilisé cette tuile, retournez-la face cachée.



Tuile Naviguer - Lorsque vous placez un artisan sur cette tuile, vous pouvez immédiatement dépenser jusqu'à 2 voiles afin de déplacer votre (vos) bateau(x). Vous ne pouvez pas compléter de contrat maritime en utilisant cette capacité. Récupérez les bonus du port comme d'ordinaire. Une fois que vous avez utilisé cette tuile, retournez-la face cachée.



Tuile Construire - Lorsque vous placez un artisan sur cette tuile, vous pouvez immédiatement placer un de vos éléments de construction dans n'importe quelle zone de Nova Roma. Vous ne pouvez pas compléter de contrat de construction en utilisant cette capacité. Récupérez les bonus de construction comme d'ordinaire. Une fois que vous avez utilisé cette tuile, retournez-la face cachée.



Tuiles Revenu - Lorsque vous placez un artisan sur ces tuiles, vous pouvez immédiatement récupérer 3 marchandises de votre choix ou 4 pièces. Une fois que vous avez utilisé cette tuile, retournez-la face cachée.



Tuile Hippodrome - Lorsque vous placez un artisan sur cette tuile, vous pouvez immédiatement avancer votre marqueur de 2 cases maximum sur une des pistes d'hippodrome. Vous ne pouvez pas utiliser d'artisan afin d'améliorer cette capacité. Vous devez toujours payer l'éventuel coût en chevaux et vous pouvez récupérer les récompenses comme d'ordinaire. Une fois que vous avez utilisé cette tuile, retournez-la face cachée.

Lorsque vous gagnez un bonus Naviguer, Recruter ou Hippodrome grâce à une tuile Propriété, cela ne compte pas comme une action que vous effectuez. Vous ne pouvez donc pas activer les cartes Sujet associées à ces actions lorsque vous utilisez les capacités des tuiles Propriété.

RÈGLES SOLO

MISE EN PLACE

Effectuez la mise en place comme d'ordinaire et ajoutez les étapes suivantes.

Choisissez une couleur qui représente le joueur fictif.

1 Placez les bateaux du joueur fictif sur les cases 3 PV du Port pour chacune des deux routes.

2 Placez les éléments de construction du joueur fictif sur les cases indiquées des zones A, B et C.

3 Placez les marqueurs d'hippodrome du joueur fictif sur la 3ème case de chaque piste d'hippodrome. Avancez ensuite le marqueur d'hippodrome du joueur fictif d'une case sur la piste qui correspond au jeton Char favori.

4 Placez les 6 Légionnaires près du Forum sur le plateau de jeu.

5 Placez le marqueur de score du joueur fictif sur la case 20 PV (facile), 30 PV (normal) ou 40 PV (difficile) de la piste de score.

Le joueur fictif n'utilise pas de plateau Propriété ou de plateau Mosaïque.

6 Utilisez les 8 tuiles Empereur. Mélangez-les et formez une pile que vous placez face cachée.



PHASE DE L'EMPEREUR

N'utilisez pas le jeton Premier joueur lors d'une partie solo. Vous êtes toujours le joueur qui commence le tour. Révélez une tuile Empereur et choisissez où vous souhaitez placer le jeton Empereur comme d'ordinaire.

PHASE DU FORUM

Révélez une deuxième tuile Empereur ❶ et placez 2 Légionnaires sur le Forum, sur les cases qui correspondent aux deux cases grisées sur la tuile Empereur révélée ❷

Placez votre premier Patricien ❸ et effectuez vos actions comme d'ordinaire. Révélez une troisième tuile Empereur ❹ et placez 2 Légionnaires de plus sur le Forum sur les cases correspondant aux deux cases grisées sur la tuile Empereur révélée ❺. Placez votre second Patricien et effectuez vos actions comme d'ordinaire. Révélez une quatrième tuile Empereur et placez les 2 derniers Légionnaires sur le Forum sur les cases correspondant aux deux cases grisées sur la tuile Empereur révélée. Placez votre dernier Patricien et effectuez les actions associées.

Si à un moment de la partie vous ne pouvez pas placer de Légionnaire car sa case est occupée par un autre élément, ne le placez pas et avancez le marqueur de score du joueur fictif d'une case sur la piste de score.

Lorsque vous arrivez à court de tuiles Empereur, mélangez les tuiles déjà utilisées afin de former une nouvelle pile.



PHASE DE RANGEMENT

Reprenez tous vos Patriciens et replacez-les dans votre réserve. Retirez tous les Légionnaires du Forum.

Pour récupérer un jeton Char, vous devez être devant le marqueur du joueur fictif sur la piste d'hippodrome concernée. Sinon, c'est le joueur fictif qui obtient le jeton Char. Lorsque vous placez un nouveau jeton Char sur la case Char favori, avancez le marqueur d'hippodrome du joueur fictif d'une case sur la piste correspondante. Le joueur fictif ne prend pas en compte les éventuels coûts en chevaux et les récompenses des différentes pistes d'hippodrome.

Défaussez le contrat maritime le plus à gauche parmi ceux disponibles, faites glisser tous les contrats vers la gauche et révélez ensuite un nouveau contrat maritime pour remplir la case vide. Avancez les deux bateaux du joueur fictif jusqu'au prochain port sur leur route maritime. Le joueur fictif ne prend pas en compte les éventuels coûts en voiles ainsi que les récompenses.

Défaussez le contrat de construction le plus à gauche parmi ceux disponibles, faites glisser tous les contrats vers la gauche et révélez ensuite un nouveau contrat de construction pour remplir la case vide. Gardez les contrats que vous avez défaussés dans une pile séparée.

FIN DE PARTIE

La partie dure cinq tours. Lorsque le 5ème et dernier jeton Char est attribué, la partie se termine. Effectuez ensuite le décompte final.

Effectuez le décompte des points de victoire (PV) comme décrit ci-dessous:

1. **Routes maritimes** - Gagnez des PV pour chacun de vos deux bateaux. Vous gagnez les PV indiqués sur le Port le plus éloigné que chacun de vos bateaux a atteint ou dépassé. *Exemple: Si votre premier bateau a dépassé le port à 7PV et que le deuxième est sur le port à 14 PV, vous gagnez un total de 21 PV. Le joueur fictif gagne des points pour ses deux bateaux, en fonction du Port avec le plus de points de victoire qu'ils ont atteint.*
2. **Contrats de construction** - Gagnez la somme totale des PV indiqués sur vos contrats de construction. Prenez les 5 contrats de construction que vous avez défaussés pendant la partie et octroyez les points indiqués dessus au joueur fictif.
3. **Majorités dans les zones de construction** - Pour chaque zone, comparez le nombre d'éléments de construction que vous possédez avec ceux du joueur fictif. Le joueur fictif remporte toujours les égalités. Vous gagnez tous les deux les PV indiqués dans le tableau en dessous de chaque zone en fonction de vos positions respectives.
4. **Jetons Char** - Vous et le joueur fictif gagnez tous les deux 3 PV pour chaque jeton Char que vous avez gagnés.
5. **Arrivée à l'hippodrome** - Gagnez 5 PV pour chacun de vos marqueurs qui a atteint la dernière case de sa piste sur l'hippodrome. Le joueur fictif gagne 5 PV pour chacun de ses marqueurs d'hippodrome qui a dépassé le vôtre sur les différentes pistes d'hippodrome.
6. **Cartes Sujet Fin de partie** - Gagnez les points indiqués sur vos cartes Sujet fin de partie au-dessus de votre plateau Propriété.
7. **Tuiles Propriété Animal** - Gagnez des PV pour vos séries de tuiles Animal dans votre zone de production. Pour chaque série de 1/2/3 tuiles Animal, gagnez 2/5/9 PV. Vous pouvez gagner des points pour plusieurs séries si vous possédez plus de 3 tuiles Animal.
8. **Plateaux Mosaïque** - Gagnez les PV indiqués sur votre plateau Mosaïque. Chaque accomplissement complété sur la rangée du haut vous rapporte 2 PV. Chaque accomplissement complété dans la rangée du milieu vous rapporte 3 PV et chaque accomplissement complété dans la rangée du bas vous rapporte 5 PV. Vous gagnez aussi des PV bonus pour vos rangés, colonnes et diagonales entièrement complétées comme indiqué en bas et à droite de votre plateau Mosaïque. Le joueur fictif gagne des PV pour chaque case vide de votre plateau Mosaïque en fonction de leur valeur de base. Exemple: Si vous avez 2 cases vides sur la rangée du bas de votre plateau Mosaïque, le joueur fictif gagne 10 PV (5 PV pour chaque case).

Si vous avez plus de points que le joueur fictif à l'issue de ce décompte, vous remportez la partie.

CRÉDITS

Auteur: Stanislav Kordonskiy

Illustrations: The Mico

Editing: Queen Games Team

Remerciements spéciaux à Eric, Jesse, Ellen, Randy, Ben, ma femme Rachel, tous les testeurs ainsi que biens d'autres qui ont aidés à la conception de ce jeu.

RÉCAPITULATIF DES DIFFÉRENTES ACTIONS



ACTION COMMERCE



1. Gagnez un nombre de pièces égal au pouvoir total de votre action.



2. Vous pouvez défausser autant de cartes Sujet de votre main que vous le souhaitez afin de gagner 1 pièce supplémentaire pour chaque tranche de 2 cartes défaussées.



3. Vous pouvez dépenser autant de pièces que vous le souhaitez afin d'acheter des biens. Pour chaque pièce que vous dépensez, prenez un bien de votre choix.



ACTION AMÉLIORATION



1. Gagnez un nombre de points d'influence égal au pouvoir total de votre action.



2. Vous pouvez dépenser autant de Vin que vous le souhaitez afin d'augmenter votre influence. Pour chaque Vin que vous dépensez, gagnez 1 point d'influence supplémentaire.



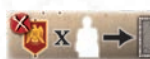
3. Vous pouvez prendre 1 tuile Propriété parmi celles disponibles et la placer sur la zone de production de votre plateau Propriété.



ACTION PÉTITION



1. Si le jeton Premier joueur n'a pas encore été réclamé lors de ce tour, vous pouvez dépenser 2 points d'influence afin de le récupérer. Si vous commencez la partie en étant le premier joueur, vous ne pouvez pas réclamer le jeton Premier joueur lors de votre premier tour de ronde.



2. Vous pouvez effectuer n'importe laquelle des 7 autres actions en dépensant des points d'influence inférieurs ou égaux à la valeur totale de votre pouvoir pour l'action Pétition. Effectuez l'action que vous avez choisie au niveau de pouvoir correspondant aux points d'influence que vous avez dépensés.



ACTION RECRUTER



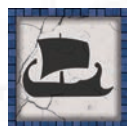
1. Piochez autant de cartes que la valeur totale de votre pouvoir pour cette action et ajoutez-les à votre main.



2. Vous pouvez jouer exactement 1 carte Sujet de votre main en payant son coût. Si vous avez un pouvoir de 1, vous devez payer 2 pièces. Si vous avez un pouvoir de 2, vous devez payer 1 pièce et si vous avez un pouvoir de 3, vous pouvez jouer votre carte Sujet gratuitement.



3. Si vous avez plus de 6 cartes Sujet dans votre main, défaussez-en jusqu'à atteindre un total de 6.



ACTION NAVIGUER



1. Choisissez 1 contrat maritime parmi ceux disponibles. Votre pouvoir pour cette action détermine les contrats auxquels vous avez accès. Vous devez immédiatement payer les biens et/ou les pièces indiqués sur le contrat que vous avez choisi.



2. Lorsque vous complétez un contrat, gagnez un nombre de voiles égal à votre niveau de pouvoir actuel pour l'action Naviguer. Vous pouvez déplacer vos bateaux le long de l'une des deux routes allant d'un port à un autre en parcourant une distance maximum correspondant à votre nombre de voiles.



ACTION CONSTRUIRE



1. Choisissez 1 contrat de construction parmi ceux disponibles. Votre pouvoir pour cette action détermine les contrats auxquels vous avez accès. Vous devez immédiatement payer les marchandises et/ou les pièces indiqués sur le contrat que vous avez choisi.



2. Vous pouvez placer un bâtiment sur l'une des 3 zones de la carte de Nova Roma. Votre pouvoir détermine à quelles zones vous avez accès. Si vous avez un pouvoir de 1, vous ne pouvez construire que dans la zone A. Si vous avez un pouvoir de 2, vous pouvez construire dans les zones A et B et si vous avez un pouvoir de 3, vous pouvez construire dans les zones A, B ou C.



ACTION COURSE



1. Avancez vos marqueurs d'hippodrome d'un nombre de cases égal à la valeur totale de votre pouvoir pour cette action. Vous pouvez avancer sur une même piste ou séparer vos déplacements entre les différentes pistes.



2. Vous pouvez défausser 1 artisan afin d'avancer d'une case supplémentaire sur n'importe laquelle des pistes d'hippodrome. Vous devez prendre cet artisan parmi ceux situés sur votre zone "Artisans disponibles".



ACTION PRODUIRE



1. Vous pouvez engager des artisans et/ou placer des artisans sur votre zone de production afin de gagner des récompenses. Vous pouvez effectuer cette action une fois par pouvoir que vous possédez.

Le coût pour engager 1 artisan est de 1 Blé. Lorsque vous placez un artisan sur votre zone de production, vous récupérez immédiatement les biens et les pièces représentés sur la rangée et la colonne sur lesquelles vous avez placé cet artisan.

Si vous placez votre artisan sur une tuile Propriété, vous pouvez aussi prendre la récompense représentée sur cette tuile. De plus, vous récupérez 1 bien/1 pièce supplémentaire pour chaque autre de vos artisans situé dans la rangée ou la colonne sur laquelle vous avez placé votre artisan lors de ce tour de jeu.