

Carl Chudyk

LA GLOIRE DE ROME

Citoyens de Rome! César demande votre dévotion!

64 Après J.C., Rome est dans la tourmente - elle a été dévastée par le feu. L'Empereur Néron est de retour d'Antium pour entreprendre la reconstruction des bâtiments rasés par les flammes. César ne s'attend à rien de moins que votre entière dévotion dans ses efforts historiques pour restaurer la Gloire de Rome!

Matériel:

- 198 cartes
 - 144 cartes *Commande* (40 cartes différentes)
 - 6 cartes *Sénateur* (pouvant faire tous les rôles)
 - 36 cartes *Chantier*
(6 de chaque couleur/type de matériau)
 - 3 cartes « Rome exige... »
(résumant l'action Légionnaire)
 - 9 cartes *Cirque / Forum* alternatives
(couleur différente)
- 1 pion *Chef* en bois
- 6 marqueurs *Bonus - Marchand* en bois
- 5 plateaux *Sphère d'influence*
- ces règles

© 2011 **Lookout Games**
sous licence de Cambridge Games inc.
© 2011 **Filosofia Éditions**
pour la version française

Vous avez des questions,
adressez-vous à :
info@filosofiagames.com

Auteur : Carl Chudyk
Illustrations : Igor Wolski
Rédaction : Hanno Girke
Design graphique :
Klemens Franz | atelier198
Version française : Équipe Filosofia
Remerciements : Jean-François Gagné

Préparation :

Remettez les cartes **alternatives** *Cirque* et *Forum* (nom sur un fond **rouge**) dans la boîte. Vous pouvez les échanger avec les versions régulières de ces cartes comme variante. Vous pouvez échanger le *Forum*, le *Cirque* ou les deux.

Une seule carte « Rome exige... » est nécessaire pour jouer, vous pouvez donc remettre les deux autres dans la boîte ou vous en servir comme aide-mémoire.

But du jeu :

Dans *La Gloire de Rome*, vous incarnez un jeune patricien qui, en participant à la reconstruction de Rome suite aux incendies de 64 avant J.C., souhaite récolter influence et richesse. Le but du jeu est donc d'obtenir le plus de points de victoire en construisant des bâtiments pour Néron et en vendant des matériaux de construction.



Les cartes :

Commandes

144 cartes *Commande*: 6 x 24 cartes par couleur / matériau
(6 x 4 bâtiments : jaune / débris et brun / bois ; 8 x 3 bâtiments :
rouge / brique, bleu / pierre, violet / marbre et gris / béton)

Seules les cartes *Commande* se retrouvent dans la pioche. Ces cartes sont généralement jouées de votre main et représentent les demandes de Néron, dans le but de reconstruire Rome. Chaque carte peut être utilisée de différentes façons : comme **client**, **matériau** de construction, **fondations** (pour construire un bâtiment) ou encore comme **argent**. Afin de pouvoir effectuer ces différentes fonctions, chaque carte présente une foule d'information.

Valeur : Indique le nombre de cartes de ce matériau nécessaire pour achever le bâtiment ainsi que la valeur du matériau s'il est vendu.

Rôle : Chaque carte a un rôle (*Architecte* dans le cas présent) qui indique l'action qu'elle permet de réaliser lorsqu'elle est jouée de la main ou comme client.

Fondations :
Le nom du bâtiment que vous commencez à construire lorsque vous jouez cette carte comme fondations.

Fonction :
La capacité spéciale que vous donne le bâtiment une fois complété.



Chantiers



36 cartes *Chantier*, 6 par couleur / matériau.

Lorsque vous désirez commencer la construction d'un bâtiment, **vous avez besoin d'un chantier correspondant au type de matériau du bâtiment.** Chaque carte *Chantier* indique le matériau demandé, la valeur du bâtiment et combien de matériaux sont nécessaires, en plus des fondations (la carte qui deviendra un bâtiment), pour achever le bâtiment. Tous les chantiers d'une même couleur sont identiques. Lorsqu'il ne reste plus de cartes *Chantier*, Rome est reconstruite !

Sénateurs

Ces fonctionnaires romains sont très efficaces. Ils agissent comme **joker** et permettent de réaliser l'action du rôle de votre choix. Ils peuvent être joués pour mener ou suivre une action.



Pion Chef

Celui-ci indique le meneur et premier joueur du tour. À son tour, le chef a deux options :

Mener un rôle en jouant une carte, ou **Penser** pour piocher des cartes.

Si le chef décide de **penser**, son tour se termine immédiatement et il y a changement de chef.

Votre sphère d'influence :

Durant la partie, vous engagerez des **clients**, accumulerez des **matériaux** dans vos stocks pour éventuellement aider à **reconstruire** Rome ou encore vous vendrez ces derniers pour remplir votre **chambre forte**. Votre plateau personnel permet d'organiser toutes ces cartes et vous assure de trouver l'information recherchée rapidement. Il vous permet également de savoir combien d'**influence** vous avez à tout moment.

Influence (début à 2) : Ceci indique votre statut social avec Rome. Votre influence détermine également le nombre de cartes maximal pouvant se retrouver dans votre clientèle et dans votre chambre forte. De plus, vos points d'influence comptent comme points de victoire à la fin de la partie.

Clientèle

(limitée par votre influence) : Vos clients sont placés ici. Il s'agit de loyaux Romains ayant accepté de travailler pour vous.



Chambre forte

(limitée par votre influence) : Vous placez les matériaux vendus à profit à cet endroit. Ils vous permettent de récolter plusieurs points de victoire à la fin de la partie.

Stocks (aucune limite) : Vos matériaux sont entreposés à cet endroit jusqu'à ce qu'ils soient vendus ou utilisés pour construire un bâtiment.

Quelques mots avant de commencer la partie...

Il est conseillé de jouer vos premières parties de **La Gloire de Rome** en ayant pour seul but de vous familiariser avec le jeu et les cartes. D'emblée, vous devrez saisir les **5 fonctions des cartes** (rôle, client, matériau, bâtiment et argent), les **6 différentes actions**, un ordre de jeu basé sur des rôles et une fin de tour qui peut sembler étrange. Quelques tours devraient vous permettre de maîtriser le tout. À cela s'ajoutent les **fonctions des 40 bâtiments** de la version complète. Ces fonctions influencent énormément le jeu et bien qu'aucun bâtiment ne « doive » absolument être construit pour gagner la partie, il est très important de développer des combinaisons de bâtiments pour pouvoir l'emporter sur vos adversaires.

Dès vos premiers tours de jeu, vous aurez des décisions stratégiques à prendre qui influenceront toute la partie. Toutefois, avant de bien saisir les mécanismes du jeu, vous aurez à expérimenter avec les différents rôles et bâtiments. L'interaction entre tous ces éléments fait la richesse stratégique de ce jeu, mais demande aussi une certaine expérience afin de bien en comprendre le déroulement. Profitez donc de vos premières parties pour essayer plusieurs rôles et bâtiments afin de voir de quelle façon vous adapterez vos stratégies futures.

... et initier d'autres joueurs à *La Gloire de Rome*

Jouer en suivant les règles n'est pas une bonne idée pour se lancer dans La Gloire de Rome pour la première fois. **Commencez en expliquant les concepts de base aux joueurs**, notamment les différentes fonctions d'une carte, les différents éléments du plateau des joueurs (votre sphère d'influence) et principalement les étapes de la construction d'un bâtiment (**chantier / fondations / matériaux / influence**).

Jouez les premiers tours à jeu ouvert afin que les joueurs puissent bien observer les mécanismes en action. Essayez de jouer très tôt les six rôles afin que les joueurs puissent rapidement voir ce que font les différentes actions disponibles.

Apprendre le jeu en lisant les règles

Partie d'initiation : Si vous jouez votre première partie en suivant ces règles, nous vous suggérons de jouer **sans les fonctions des bâtiments** afin de porter toute votre attention sur les mécanismes principaux. Ajoutez les fonctions lorsque vous ferez votre deuxième partie de *La Gloire de Rome* avec les règles complètes.

Vous trouverez quelques **paragraphes en rouge** qui indiquent les règles à jouer différemment pour la partie d'initiation. Lorsque vous jouez à la partie complète, ignorez tout simplement ces paragraphes (à l'exception de celui-ci).

Mise en place :

Tous les joueurs prennent un plateau qu'ils placent devant eux. Placez la carte « Rome exige... » au centre de la table.

Main de départ :

Mélangez les cartes *Commande* pour former une pioche. Chaque joueur reçoit 4 cartes *Commande* et 1 carte *Sénateur* pour un total de 5 cartes en main. Les autres cartes *Sénateur* sont placées, face visible, à côté de la pioche.

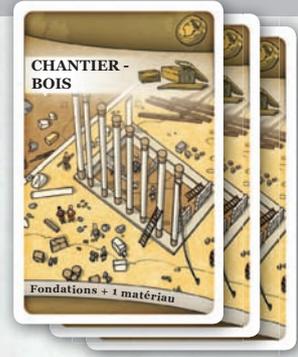
Chantiers de départ :

On forme **deux piles différentes** pour **chaque type** de chantier. Pour chaque type, placez d'abord **une carte Chantier par joueur, face visible** ; ce sont les **chantiers urbains** et les joueurs devraient toujours savoir combien il en reste. Les autres cartes sont empilées, face cachée, et constituent les **chantiers hors ville**.

À deux joueurs, nous vous recommandons de placer 3 chantiers urbains plutôt que 2.



cartes *Chantier*
restantes
(hors ville)



chantiers
urbains
à 3 joueurs

Partie d'initiation : Afin d'accélérer votre partie d'initiation, utilisez un maximum de 3 cartes *Chantier* urbains de chaque type et retirez la moitié des cartes *Commande* de la pioche.

Choisir un premier joueur :

Chaque joueur pioche 1 carte *Commande*. Le joueur qui a pioché la première carte en ordre alphabétique est le premier joueur. En cas d'égalité, les joueurs impliqués piochent à nouveau pour briser l'égalité. Toutes les cartes piochées pour déterminer le premier joueur sont ensuite placées dans le **lot commun**.

Alternatives pour les joueurs expérimentés :

Tous les joueurs reçoivent leur main de départ (5 cartes *Commande* et 1 carte *Sénateur*) et choisissent une carte de leur main qu'ils déposent, face cachée, devant eux. Une fois que tous les joueurs ont choisi, ils dévoilent leur carte et la place dans le lot commun. Celui qui a joué la première carte (en ordre alphabétique) devient le premier joueur. Réglez les égalités comme à l'habitude.

Lot commun de départ :

Au début de la partie, il y aura donc, au minimum, autant de cartes dans le lot commun qu'il y a de joueurs. Le lot commun devrait être situé au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Déroulement du jeu :

À chaque tour, le joueur avec le pion *Chef* (appelé chef) choisit le rôle qu'il jouera ce tour-ci. Les autres joueur décident ensuite de participer (suivre) ou de piocher des cartes (penser). Voici le déroulement d'un tour :

1.) Le chef peut ...

- « **penser** », c'est-à-dire qu'il pioche des cartes qu'il ajoute à sa main. Dans ce cas, le tour prend fin immédiatement (voir l'étape 6) ; ou il peut...
- « **mener un rôle** », il joue une carte comme rôle, qu'il dépose face visible sur son plateau : *Patron, Ouvrier, Architecte, Artisan, Légionnaire* ou *Marchand*.

2.) Si le chef décide de mener un rôle, les autres doivent alors choisir, en sens horaire, entre...

- « **penser** » et piochez immédiatement des cartes (voici ici-bas), ou ils décident de...
- « **suivre** » le rôle en jouant une carte du même rôle que celui joué par le chef.

3.) Une fois que tous les joueurs ont choisi de suivre ou de penser, le chef réalise une action pour avoir mené et une action supplémentaire pour chacun des clients du même rôle que celui qu'il a mené (expliqué en détail plus loin dans cette règle).

4.) Ensuite, en sens horaire, tous les autres joueurs peuvent faire **une action s'ils ont suivi** et **une action supplémentaire** pour chacun de leurs clients du rôle mené. Les joueurs qui ont choisi de **penser** bénéficient également de l'action de leurs clients du rôle mené.

5.) Lorsque tous les joueurs ont terminé leurs actions, placez toutes les cartes *Commande* jouées dans le lot commun, face visible.

6.) Le chef remet le pion *Chef* au joueur à sa gauche. Celui-ci commence alors un nouveau tour à partir de l'étape 1 (penser ou mener un rôle).

Sénateur :

Le chef peut jouer une carte *Sénateur* pour **mener le rôle de son choix**, comme s'il avait la carte en question en main. Les autres joueurs peuvent faire de même, c'est-à-dire jouer une carte *Sénateur* pour suivre le rôle du chef.

À la fin d'un tour où une ou des cartes *Sénateur* ont été jouées, ces cartes sont remises face visible sur la pile de cartes *Sénateur*. **Les cartes *Sénateur* ne vont jamais dans le lot commun** et ne peuvent pas être converties en matériau ou en client.

Pétition :

Il est également possible de mener ou de suivre avec deux cartes *Commande* d'un même rôle (de la même couleur) comme s'il s'agissait d'un sénateur. Il est même possible de jouer deux cartes du rôle que l'on désire jouer (deux cartes *Ouvrier* comme sénateur pour faire l'action *Ouvrier*) mais il n'est jamais possible de jouer plus d'une carte *Sénateur*.

Penseur ou penser :

Lorsque vous ne voulez pas mener en tant que chef ou suivre un autre joueur (en d'autres termes, vous souhaitez passer), il est possible de penser. Dans ce cas, vous pouvez **faire une seule des trois options suivantes** :

- 1.) **Ajouter une carte *Sénateur* à votre main**, s'il en reste.
- 2.) Piocher pour atteindre votre **limite de cartes en main** (en temps normal, vous avez une limite de 5 cartes en main).
- 3.) **Piocher une carte *Commande* supplémentaire**. Cette action est utile lorsque vous avez déjà atteint ou dépassé votre limite de cartes en main.

Si vous choisissez de penser en temps que chef, les autres joueurs ne peuvent suivre. Le tour se termine immédiatement lorsque vous avez pioché votre ou vos cartes et que vous avez remis le **pion Chef** au joueur à votre gauche.

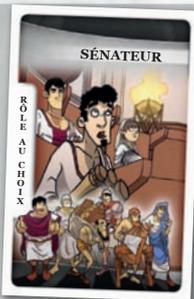
Exemple d'un tour :

Étape 1



Le joueur 1 est le chef et il joue une carte jaune comme *Ouvrier*.

Étape 2



Le joueur 2 suit avec un *Sénateur*.

Le joueur 3 décide de ne pas suivre et de penser. Il pioche des cartes *Commande* pour remplir sa main à 5 cartes.

Le joueur 4 ne suit pas non plus mais il a déjà 5 cartes en main. Il pioche donc **une seule carte**. Il a maintenant 6 cartes en main.

Étape 3



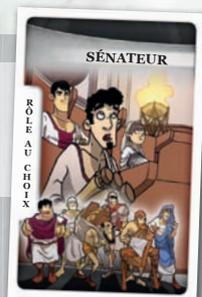
Le joueur 1 effectue deux fois l'action *Ouvrier*: une fois pour la carte jouée et une autre pour son client ouvrier.

Plateau du joueur 1 avec un client ouvrier



Étape 4

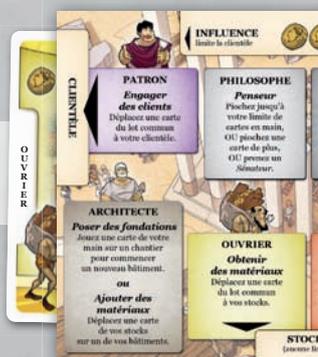
Le joueur 2 fait une action *Ouvrier* parce qu'il a suivi. Il n'a pas de client ouvrier.



Le sénateur permet au joueur 2 de faire l'action *Ouvrier*.

Le joueur 3 n'a pas suivi, mais puisqu'il a un client ouvrier, il peut faire une fois l'action *Ouvrier*.

Plateau du joueur 3 avec un client ouvrier



Le joueur 4 n'a pas suivi et n'a pas de client ouvrier. C'est pour cela qu'il n'a pas d'action.

Étapes 5 et 6

5 - La carte jaune du **joueur 1** est placée dans le lot commun tandis que le sénateur du **joueur 2** est remis sur la pile.

6 - Le tour est terminé. **Le joueur 2** devient le nouveau chef.

Les six rôles :

Patron – Engager des clients :

Lorsque vous faites l'action *Patron*, prenez une carte du lot commun et glissez-la sous la gauche de votre plateau de façon à ce que seul le nom du rôle soit visible. Cette carte est maintenant un client. Il ne se passe rien lorsqu'il n'y a pas de carte dans le lot commun.



Les joueurs font leurs actions *Patron* dans le sens des aiguilles d'une montre.

S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans le lot commun, il est possible que les joueurs qui font leur action plus tard dans le tour ne puissent pas prendre de carte. Il est important ne pas oublier que les cartes qui viennent d'être jouées comme *Patron* ne sont pas encore dans le lot commun et ne peuvent donc pas être prises comme client.

Le nombre maximal de clients que vous pouvez avoir (*votre limite de client*) correspond à votre nombre de points d'influence. Au début de la partie, chaque joueur possède deux points d'influence. Chaque client vous donne une action supplémentaire à tous les tours où son rôle est mené (que vous soyez chef ou non). Cependant, les nouveaux clients deviennent actif uniquement à compter du tour du joueur suivant.

Exemple : Si vous avez deux clients ouvriers et qu'un autre joueur mène avec le rôle Ouvrier, vous pourriez suivre et faire l'action Ouvrier trois fois ou encore penser. Dans ce cas, vous piocherez d'abord vos cartes et vous pourrez tout de même faire l'action Ouvrier deux fois grâce à vos deux clients.

Ouvrier – Obtenir des matériaux :

Lorsque vous faites l'action *Ouvrier*, prenez une carte du lot commun et glissez-la sous le bas de votre plateau de façon à ce que seul le nom du matériau soit visible. Cette carte est maintenant un matériau de construction dans vos stocks. Il ne se passe rien lorsqu'il n'y a plus de carte dans le lot commun.

Les joueurs font leurs actions *Ouvrier* dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans le lot commun, il est possible que les joueurs qui font leur action plus tard dans le tour ne puissent prendre une carte. Il est important ne pas oublier que les cartes qui viennent d'être jouées comme *Ouvrier* ne sont pas encore dans le lot commun et ne peuvent donc pas être prises comme matériau.



Architecte et Artisan – Construire des bâtiments :

Avec les actions *Architecte* et *Artisan*, il est possible de poser des fondations pour construire des bâtiments et restaurer la gloire de Rome.

Vous aurez habituellement besoin de quelques tours pour achever un bâtiment. Vous pouvez avoir plusieurs bâtiments en construction devant vous, vous pouvez même contribuer à plus d'un bâtiment lors d'un même tour. Toutefois, vous n'obtenez les points d'influence et la fonction d'un bâtiment que lorsque celui-ci est achevé.

Étape 1 : Poser les fondations

Lorsque vous faites l'action *Architecte* ou *Artisan*, vous pouvez jouer une **carte Commande** de votre main comme fondations du bâtiment illustré sur la carte. Prenez devant vous une **carte Chantier urbain** du matériau correspondant et glissez-la sous les fondations de façon à ce que l'on puisse uniquement voir la bande au bas de la carte *Chantier*.

Vous ne pouvez pas jouer une carte *Commande* comme fondations si :

- 1.) Il n'y a plus de cartes *Chantier* du matériau correspondant.
- 2.) Vous avez déjà un bâtiment achevé ou inachevé (fondations) du même nom.

Toutefois, il vous est possible de mettre en jeu les fondations d'un bâtiment qu'un autre joueur a devant lui.

Chantier hors ville : Les cartes *Chantier* hors ville sont placées face cachée. Pour pouvoir mettre des fondations sur un chantier hors ville, vous devez **jouer 2 actions Architecte ou Artisan dans un même tour**. Ceci n'est habituellement possible que lorsque vous avez au moins un client correspondant. Une fois les fondations établies sur un chantier hors ville, ce dernier se comporte en tout point comme un chantier urbain. Vous devriez d'ailleurs le retourner avant de le glisser sous les fondations.

Étape 2 : Ajouter des matériaux à un bâtiment

Pour pouvoir ajouter des matériaux à un bâtiment, les fondations doivent d'abord avoir été posées sur un chantier. **Le type de matériau employé doit correspondre aux fondations et au chantier.** Vous pouvez, sans problème, ajouter des matériaux à un bâtiment lors du même tour où ses fondations ont été jouées.

Avec l'action *Architecte*, vous prenez un matériau correspondant de vos stocks et vous le glissez sous le bâtiment auquel vous voulez ajouter le matériau. Assurez-vous que le bas de la carte soit visible afin que l'on puisse voir le nombre de matériaux utilisés jusqu'à présent.

Avec l'action *Artisan*, vous procédez de la même manière, à l'exception du fait que la carte provient de votre main et non de vos stocks.



Les matériaux sont placés sous le chantier.

Étape 3 : Achever un bâtiment

Pour achever un bâtiment, vous avez toujours besoin des fondations, d'un chantier et de **un, deux ou trois matériaux**, selon la valeur de la carte qui sert de fondations.

Lorsque vous achevez un bâtiment, prenez la **carte Chantier** et glissez-la sous le haut de votre plateau de façon à ce que les pièces d'or soient visibles. Les matériaux utilisés sont retirés du jeu et remis dans la boîte.

Un bâtiment achevé vous procure plusieurs avantages. Dans un premier temps, **il augmente votre influence selon sa valeur, c'est-à-dire du nombre de pièces d'or illustrées sur la carte**. L'influence est très importante **puisque'elle augmente la limite de votre clientèle et de votre chambre forte**. Vous pouvez donc avoir plus de clients et vendre plus de matériaux. En outre, chaque bâtiment procure à son propriétaire une fonction particulière (voir l'annexe pour plus de détails). C'est pourquoi il est très important de placer ses bâtiments de façon visible près de son plateau. Ces deux effets se produisent **immédiatement**. Lors du tour où le bâtiment est achevé, vous bénéficiez donc de sa fonction et d'une influence accrue.

Chaque bâtiment achevé permet d'augmenter son influence de 1 à 3 points.



Nous vous conseillons d'ignorer les fonctions des bâtiments lors d'une partie d'initiation et de faire en sorte que les bâtiments ne donnent que des points d'influence.

Légionnaire – Exiger des matériaux :

L'action *Légionnaire* se déroule de la façon suivante :

- 1.) Dévoilez une carte *Commande* de votre main (**pas de Sénateur!**) et placez votre main (incluant la carte dévoilée) sur la carte « Rome exige... », faisant en sorte que seul le matériau dévoilé soit visible (voir l'illustration à la page suivante).
- 2.) Dites « **Rome exige...** » le type de matériau dévoilé.
- 3.) S'il y a **au moins une carte de ce type** dans le **lot commun**, prenez **une carte du type demandée** et ajoutez-la à vos stocks.
- 4.) Si vos voisins (ce terme désigne le joueur **à votre gauche** et celui **à votre droite**) possèdent **au moins une carte du type demandé** dans leur main, ils doivent vous en donner **une** que vous placez aussi dans vos stocks.
- 5.) Si un des voisins n'a pas de carte du type demandé, il déclare « **Gloire à Rome!** » et vous ne recevez aucune carte de ce joueur.
- 6.) Lorsque vous avez terminé l'action, retournez la carte dévoilée pour qu'elle ne soit plus visible et reprenez votre main. Les cartes utilisées pour exiger des matériaux ne sont jamais perdues.

Au départ, il peut y avoir confusion lorsque vous faites cette action, notamment lorsque vous ne déposez pas votre main sur la carte « Rome exige... ». Si vous prenez soin de déposer votre main, vous placerez les cartes reçues grâce à l'action *Légionnaire* dans vos stocks et vous ne ferez pas l'erreur de les mettre dans votre main. Après quelques tours, vous n'aurez plus besoin de déposer votre main et vous n'aurez qu'à montrer le matériau demandé aux autres joueurs.

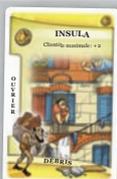
Si vous avez des clients légionnaires et que vous faites l'action *Légionnaire plus d'une fois dans le même tour*, dévoilez **tous les matériaux demandés** en même temps (à raison de 1 matériau par action *Légionnaire*). Cette action est limitée par les cartes que vous avez en main. **Ainsi, vous ne pouvez demander deux fois le même matériau que si vous avez deux exemplaires de ce matériau dans votre main.** Si un voisin n'a pas tous les matériaux demandés, il doit donner tout ce qu'il peut. Si vous avez moins de cartes *Commande* en main que le nombre d'actions *Légionnaire* auxquelles vous avez droit, les actions supplémentaires sont tout simplement perdues.

Un joueur doit dire combien de cartes il a en main si on le lui demande.

Exemple de l'action *Légionnaire* - Exiger des matériaux :



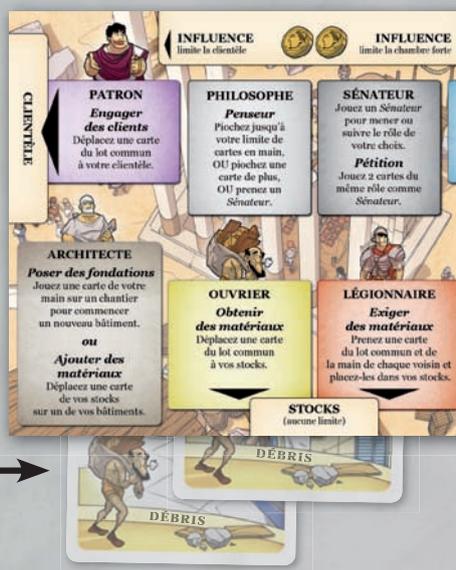
Joueur 1 : Rome exige... des débris !



Prenez une carte correspondante du **lot commun** et placez-la dans vos **stocks**.



Placez les cartes correspondantes de **main** de chacun de vos voisins dans vos **stocks**. N'oubliez pas que vous ne recevez qu'une seule carte par adversaire par action *Légionnaire*.



Marchand – Vendre des matériaux :



Lorsque vous faites l'action *Marchand*, prenez une **carte comme matériau de vos stocks** et glissez-la, **face cachée, sous la droite de votre plateau** dans votre **chambre forte**. La valeur imprimée sur la carte compte comme **points de victoire (VP)** à la fin de la partie. Une carte telle que le marbre placée dans la chambre forte vaut donc autant de points à la fin de la partie qu'un bâtiment de marbre achevé !

Le nombre de cartes dans votre chambre forte n'est pas une information cachée, tout comme la carte que vous placez dans votre chambre forte **au moment** ou vous la placez. Toutefois, une fois dans votre chambre forte, aucun joueur ne peut consulter cette carte, ni vous, ni vos adversaires.

Le nombre maximal de cartes que vous pouvez avoir dans votre chambre forte (**la limite de votre chambre forte**) est égal à votre influence.

Marqueurs Bonus - Marchand : À la fin de la partie, les joueurs dévoilent les cartes de leur chambre forte et les marqueurs *Bonus - Marchand* sont attribués. Il y a six marqueurs *Bonus - Marchand* valant trois points chacun, à raison de un marqueur par type de matériau.

Pour chaque type de matériau, le joueur avec le plus de cartes de ce type dans sa chambre forte reçoit le marqueur *Bonus - Marchand*. En cas d'égalité, aucun joueur ne reçoit le bonus.

Fin de la partie :

La partie se termine si l'une des situations suivantes se produit :

- **Il n'y a plus de cartes *Commande* dans la pioche.** Les joueurs peuvent compter les cartes en tout temps s'ils désirent savoir combien de tours il reste à jouer.
- **Un joueur place des fondations sur la dernière carte *Chantier urbain*.**
Ce dernier bâtiment ne peut être achevé.
- **Une carte *Catacombes* est achevée.**
(voir l'annexe au sujet de la fonction de la carte *Catacombes*)
- **Un joueur achève une carte *Forum* et possède au moins un client de chaque type dans sa clientèle et a dans ses stocks au moins un matériau de chaque type.**
Ce joueur remporte la partie. (voir l'annexe au sujet de la fonction de la carte *Forum*)
- **Tous les joueurs abdiquent en faveur d'un joueur.**

Dans tous les cas, la partie se termine **immédiatement** - les joueurs ne terminent pas le tour en cours et toutes les actions restantes sont perdues.

Le décompte :

En cas d'une victoire grâce à la carte *Forum*, vous n'avez pas besoin de compter les points. Sinon, procédez en calculant les points ainsi :

- **Chaque point d'influence donne un point de victoire** (incluant les deux points que tous les joueurs ont au début de la partie).
- **Chaque joueur additionne la valeur des matériaux placés dans sa chambre forte** (**1 point** : bois et débris ; **2 points** : béton et brique ; **3 points** : marbre et pierre).
- **Chaque marqueur *Bonus - Marchand* rapporte 3 points à son propriétaire.**
- **Deux bâtiments** (la statue et la muraille) **rapportent des points de victoires (PV).**
Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur !
En cas d'égalité, le joueur à égalité avec le plus de cartes en main l'emporte. Pour la gloire de Rome !

Annexe – Les bâtiments et leurs fonctions :

Académie (*rouge, 3x*) Vous pouvez faire l'action *Penseur* à la fin de chaque tour où vous avez fait l'action *Artisan*, même avec un client. Vous obtenez la fonction de l'académie dès qu'elle est achevée.

Amphithéâtre (*gris, 3x*) Dès que vous achevez l'amphithéâtre, et uniquement à ce moment, vous pouvez faire une action *Artisan* pour chaque point d'influence que vous avez (incluant ceux obtenus avec l'amphithéâtre).

Aqueduc (*gris, 3x*) À chaque fois que vous faites l'action *Patron*, vous pouvez en plus jouer 1 carte de votre main dans votre clientèle (comme client). Vous n'avez pas à prendre un client du lot commun pour pouvoir en jouer un de votre main. Cette carte double la limite de votre clientèle. L'influence obtenue avec l'aqueduc compte.

Arc de Triomphe (*rouges, 3x*) À chaque fois que vous faites l'action *Architecte*, vous pouvez prendre un matériau du lot commun, plutôt que de vos stocks, pour le placer sur un bâtiment en construction. Vous ne pouvez pas prendre un matériau du lot commun pour poser des fondations.

Atrium (*rouge, 3x*) À chaque fois que vous faites l'action *Marchand*, vous pouvez piocher une carte (sans la regarder) et la mettre dans votre chambre forte, plutôt que de prendre une carte de vos stocks. Lorsque vous avez plus d'une action *Marchand*, choisissez pour chaque action si vous piochez ou si vous prenez une carte de vos stocks.

Basilique (*violet, 3x*) À chaque fois que vous faites l'action *Marchand*, vous pouvez, en plus, jouer 1 carte de votre main dans votre chambre forte (sans

la dévoiler aux autres joueurs). Vous n'avez pas à déplacer un matériau de vos stocks à la chambre forte pour pouvoir jouer une carte de votre main.

Catacombes (*bleu, 3x*) Dès l'achèvement de la construction des catacombes, la partie se termine et vous comptez les points pour déterminer le vainqueur. Vous ne terminez pas le tour.

Cirque (*brun, 6x*) Vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main pour suivre ou mener l'action *Architecte*. **Version alternative** : Lorsque vous jouez avec la version alternative du cirque (nom sur fond rouge), **une pétition nécessite 3 cartes d'un même type** au lieu de 2 (c'est la fonction que donne la carte *Cirque* alternative).

Colisée (*bleu, 3x*) Lorsque vous faites l'action *Légionnaire*, en plus de l'action régulière, vous pouvez prendre 1 client (de la même couleur que le matériau demandé) de la clientèle de chacun de vos adversaires que vous jetez aux lions pour ensuite mettre dans votre chambre forte en tant que matériau. Si vous n'avez pas suffisamment de place dans votre chambre forte, les clients survivent et vos adversaires les conservent. Si vous n'avez pas suffisamment de place pour tous les recueillir, vous choisissez ceux qui périssent et vont dans votre chambre forte. Si des clients légionnaires sont jetés aux lions, leur propriétaire ne profite pas de leur action ce tour-ci. Les **palissades** et les **murailles** protègent leur propriétaire contre le colisée. Le **pont** accroît la portée du colisée.

École (*rouge, 3x*) Dès que vous achevez l'école, et uniquement à ce moment, vous pouvez faire une

action *Penseur* pour chaque point d'influence que vous avez (incluant ceux obtenus avec l'école).

Égout (*bleu, 3x*) À la fin de votre tour, vous pouvez mettre dans vos stocks les cartes jouées pour mener ou pour suivre, plutôt que de les mettre dans le lot commun. **Entrepôt** (*gris, 3x*) Chacun de vos clients peut compter comme ouvrier.

Escalier (*violet, 3x*) Vous pouvez utiliser l'action *Architecte* pour mettre un matériau du type approprié sur un bâtiment achevé de votre adversaire. Ceci fait en sorte que la fonction du bâtiment est maintenant disponible pour tous les joueurs. Pour d'indiquer ceci, placez le matériau ajouté de façon perpendiculaire. Les joueurs qui possèdent déjà un exemplaire de ce bâtiment ne bénéficient pas de sa fonction une deuxième fois. Les fonctions « À l'achèvement » n'ont pas effet à nouveau.

Fonderie (*rouge, 3x*) Dès que vous achevez la fonderie, et uniquement à ce moment, vous pouvez faire une action *Ouvrier* pour chaque point d'influence que vous avez (incluant ceux obtenus avec la fonderie).

Fontaine (*violet, 3x*) Lorsque vous faites l'action *Artisan*, vous pouvez piocher des cartes plutôt que de les prendre de votre main. Après avoir regardé la carte, vous pouvez choisir de la poser comme fondations dans un chantier urbain, de la poser comme fondations dans un chantier hors ville avec une autre action *Artisan*, l'ajouter comme matériau à un bâtiment en construction ou encore la conserver dans votre main. Vous obtenez la fonction de la fontaine dès qu'elle est achevée.

Forum (*violet, 3x*) Vous remportez immédiatement la partie lorsque vous avez un client de chaque type dans votre clientèle et un matériau de chaque type dans vos stocks. **Version alternative** : Uniquement les clients.

Forum combiné avec Ludus Magnus Si vous avez achevé un forum et un **Ludus Magnus**, vos clients marchands peuvent compter pour le type de votre choix. Toutefois, chaque client n'est compté qu'une seule fois. Le forum requiert toujours 6 clients pour sa fonction.

Forum combiné avec l'Escalier Si, en rendant un forum disponible à tous, plusieurs joueurs remportent la partie grâce au forum, c'est celui qui a le plus de points de victoire parmi ces joueurs qui l'emporte.

Forum combiné avec l'Entrepôt Si vous avez achevé un forum et un **entrepôt**, tous vos clients

peuvent compter comme ouvrier. Toutefois, chaque client n'est compté qu'une seule fois.

Insula (*jaune, 6x*) La limite de votre clientèle augmente de deux. Ceci s'ajoute à l'augmentation de votre clientèle grâce aux points d'influence obtenus avec l'achèvement de l'insula.

Jardins (*bleu, 3x*) Dès que vous achevez les jardins, et uniquement à ce moment, vous pouvez faire une action *Patron* pour chaque point d'influence que vous avez (incluant ceux obtenus avec les jardins). Important : Les nouveaux clients reçus ne donnent pas d'action supplémentaire ce tour-ci. Contrairement aux bâtiments, les clients ne donnent rien le tour où ils se joignent à votre clientèle.

Latrine (*jaune, 6x*) Avant de faire l'action *Penseur*, vous pouvez défausser une carte de votre main dans le lot commun.

Ludus Magnus (*violet, 3x*) Chacun de vos clients marchands peut faire le rôle de votre choix.

Marché (*brun, 6x*) La limite de cartes dans votre chambre forte augmente de deux. Ceci s'ajoute à l'augmentation de votre chambre forte grâce aux points d'influence obtenus avec l'achèvement du marché

Marché aux esclaves (*bleu, 3x*) À chaque fois que vous menez ou suivez un rôle, vos clients de ce type font l'action deux fois.

Muraille (*gris, 3x*) Vous ne perdez pas de carte lorsqu'un de vos adversaires joue l'action *Légionnaire*. Vous pouvez donner des cartes si vous le voulez. Si vous oubliez que vous avez une muraille et que vous donnez des cartes, vous ne pouvez pas les reprendre. La muraille fonctionne comme la **palissade**, à l'exception du fait que la muraille protège également contre le **pont**. À la fin de la partie, vous marquez 1 PV pour chaque tranche de 2 matériaux (arrondie à l'unité inférieure) que vous avez dans vos stocks.

Palais (*violet, 3x*) Vous pouvez jouer plus d'une carte du même rôle (incluant un *Sénateur*) lorsque vous menez ou suivez pour faire l'action une fois par carte de ce rôle joué (en plus de vos clients).

Palissade (*brun, 6x*) Vous ne perdez pas de carte lorsqu'un de vos adversaires joue l'action *Légionnaire*. Vous pouvez donner des cartes si vous le voulez. Si vous oubliez que vous avez une palissade et que vous donnez des cartes, vous ne pouvez pas les reprendre.

Pont (*gris, 3x*) Lorsque vous jouez l'action *Légionnaire*, vous pouvez exiger des matériaux de

vos voisins qui ont une **palissade**. À 4 ou 5 joueurs, vous exigez des matériaux de tous les joueurs, pas seulement vos voisins. En plus du matériau demandé que chacun de vos adversaires doit vous remettre de leur main, chacun d'eux doit également vous donner 1 matériau correspondant de leurs stocks (si possible). Les joueurs qui possèdent une **muraille** sont toujours protégés contre vos actions *Légionnaire*.

Porte de ville (*rouge, 3x*) Vous pouvez utiliser la fonction de vos bâtiments de marbre inachevés dès que leurs fondations sont mises en jeu. Toutefois, vous ne recevez leurs points d'influence que lorsqu'ils sont achevés.

Prison (*bleu, 3x*) Dès que vous achevez la prison, et seulement à ce moment, vous pouvez prendre un bâtiment achevé d'un adversaire et le déposer sur votre prison. Vous bénéficiez maintenant de la fonction de ce bâtiment, comme si vous l'aviez construit, et son ancien propriétaire n'y a plus accès. En même temps, vous donnez au propriétaire du bâtiment la carte *Chantier* utilisée pour construire la prison, de sorte qu'il obtienne 3 points d'influence. Les autres cartes de l'ancien propriétaire du bâtiment (bâtiments, clients, matériaux, cartes en main ou dans la chambre forte) ne sont pas influencées par ce transfert de bâtiment, même si leur état actuel n'est pas permis suite au changement. Vous pouvez prendre un bâtiment qui a déjà été volé par une prison. Vous ne pouvez voler un bâtiment dont vous possédez déjà un exemplaire (fondations ou bâtiments achevés) devant vous. Vous ne pouvez mettre les fondations du bâtiment que vous avez volé avec votre prison. Tous les effets « À l'achèvement » s'appliquent pour le nouveau propriétaire.

Quai (*brun, 6x*) À chaque fois que vous faites l'action *Ouvrier*, vous pouvez, en plus, jouer 1 carte de votre main dans vos stocks (comme matériau). Vous n'avez pas à prendre un matériau du lot commun pour pouvoir en jouer un de votre main.

Route (*jaune, 6x*) Vous pouvez utiliser les matériaux de votre choix pour construire des bâtiments de pierre. Vous obtenez la fonction de la route dès qu'elle est achevée. **Sanctuaire** (*rouge, 3x*) Votre limite de cartes en main augmente de deux. Ceci est cumulatif avec l'effet du **temple**.

Scriptorium (*bleu, 3x*) Vous pouvez achever n'importe quel de vos bâtiments inachevés en utilisant l'action *Architecte* ou *Artisan* pour poser un marbre. Vous obtenez la fonction du scriptorium dès qu'il est achevé.

Sénat (*gris, 3x*) À la fin de chaque tour, vous pouvez prendre dans votre main toutes les cartes *Séateur* jouées par vos adversaires. Vous choisissez le nombre de ces cartes que vous prenez en main (aucune, une, plusieurs ou toutes). Vous obtenez la fonction du sénat dès qu'il est achevé. S'il y a plus d'un sénat en jeu, les joueurs prennent les cartes *Séateur* en suivant l'ordre de jeu.

Statue (*violet, 3x*) Lorsque vous jouez la statue comme fondations, vous pouvez la poser sur le chantier de votre choix. La statue peut ensuite être complétée avec le type de matériau du chantier ou avec du marbre. Le nombre de matériaux nécessaire pour compléter la statue est celui du chantier. De plus, le nombre de points d'influence que vous obtenez pour avoir achevé la statue correspond au type de chantier utilisé. À la fin de la partie, si vous avez achevé la statue, vous obtenez 3 PV supplémentaires, en plus de ceux reçus pour avoir complété la statue.

Taverne (*jaune, 6x*) À chaque fois que vous faites l'action *Patron*, vous pouvez, en plus, piocher 1 carte et l'ajouter à votre clientèle. Vous n'avez pas à prendre un client du lot commun pour pouvoir en piocher un.

Temple (*violet, 3x*) Votre limite de cartes en main augmente de quatre. Ceci est cumulatif avec l'effet du **sanctuaire**.

Thermes (*rouges, 3x*) Lorsque vous engagez un nouveau client avec l'action *Patron*, vous pouvez immédiatement faire l'action associée à son rôle.

Tour (*gris, 3x*) Vous pouvez utiliser des débris dans la construction de tous vos bâtiments (fondations). Vous n'avez besoin que d'une action pour poser des fondations sur un chantier hors ville. Vous obtenez la fonction de la tour dès qu'elle est achevée.

Villa (*bleu, 3x*) Si vous utilisez l'action *Architecte* pour ajouter un matériau à la villa, elle est immédiatement achevée. Ceci veut dire que si vous avez deux actions *Architecte*, vous pourriez mettre les fondations de la villa avec une action et l'achever avec votre deuxième action. La fonction de ce bâtiment s'applique dès que les fondations sont posées.

Vomitorium (*gris, 3x*) Avant de faire l'action *Penseur*, vous pouvez défausser votre main. Les cartes *Commande* vont dans le lot commun tandis que les cartes *Séateur* vont sur leur pile respective.