



TEETOTUM
GAME STUDIOS

LEGION
DISTRIBUTION



AGE OF ROME

AD GLORIAM

Règles

Créé par

Vangelis Efthimiou
Antonios Yannopoulos

Illustré par

Evan Scale

Rome 44 av. J.-C.

Les ides de Mars sont passées. Comme prédit par les augures, César a été assassiné.
Il gît mort sur le sol du Sénat après avoir reçu 23 coups de couteau,
chacun de la main d'un conspirateur différent.



Citoyens de Rome, révoltez-vous !
L'Empire ne tient qu'à un fil.
Marcus Antonius assume le rôle de conciliateur.
Avec Gaius Octavius et Aemilius Lepidus, ils forment un nouveau triumvirat
et nomment Préfets les conspirateurs, les amnistiant de leur crime.
Pour l'instant, la Vendetta s'est apaisée.



Mais l'unité reste fragile.
Tous les membres du triumvirat veulent dominer et construire leur propre Empire,
accroître le commerce et développer l'agriculture pour leur propre profit,
gagner la majorité au Sénat et faire front contre les meurtriers de César.
Les querelles obligeront certains à comploter contre leurs rivaux,
tandis que la foi les conduira à construire des monuments à leurs dieux.



Quelle que soit la voie que chacun prendra,
un seul deviendra Empereur ou Impératrice de ce nouvel
Âge de Rome.

Sommaire

Personnages	4
Contenu	6
Mise en place	8
<i>Plateaux des joueurs</i>	9
<i>Cartes Quête</i>	10
Aperçu	10
Règles générales	10
<i>Gains/Pertes de Gloire</i>	10
<i>Étapes/Égalités</i>	11
Règles	12
Phase des Complots	12
<i>Cartes Événement</i>	12
<i>Activation des Complots</i>	12
Effets des Complots	14
Phase de Construction	14
<i>Tuiles Bâtiment</i>	15
<i>Médailles</i>	15
Phase d'Action	16
<i>Placer ses Partisans</i>	16
<i>Militaire</i>	17
<i>Politique</i>	18
<i>Commerce</i>	19
<i>Cartes Commerce</i>	21
<i>Religion</i>	22
<i>Agriculture</i>	22
<i>Colisée</i>	22
<i>Action Complot</i>	23
Phase de Revenu	24
<i>Rotation du plateau</i>	24
Décompte final	25
Score du compteur de Gloire	25
Score Militaire	25
Score Politique	26
Score du Commerce	26
Score des Quêtes	26
Score des Denarii	26
Variantes	28
Empereur en solo	29
Symboles	30
Exploits	31

TEETOTUM
GAME STUDIOS

AGE OF ROME

AD GLORIAM

Créé par

Vangelis Efthimiou
Antonios Yannopoulos

Illustré par

Evan Scale

Graphismes, design des plateaux et plus encore par

George Dimitriou



Version française : Légion Distribution.

Traduction, mise en page : Laurent Dutheil.

Relecture et révisions : Anaïs Chambert, Cédric Bruzzo.

LEGION
DISTRIBUTION

Nous remercions les personnes suivantes qui ont aidé à finaliser Age of Rome:

Aiolus et **Vanton** de Dreamcraft Games, pour leur contribution au design.

Michael et **Petros** de MOB Vanguard pour leurs services en matière de licences.

Et surtout, tous nos backers et soutiens pour leur incroyable énergie durant toute la conception d'Age of Rome.

Nous n'aurions pas pu le faire sans VOUS !

Teetotum Game Studios



Marcus Antonius

Ami proche et général de César.

Amis, romains, compatriotes ! Croyez-moi quand je vous dis que c'est moi qui, parmi vous, ai le plus souffert en voyant le corps mort de notre bien-aimé César. J'étais son ami le plus proche et le plus cher. Je dois être celui qui vengera sa mort, car seul cela pourrait m'offrir un peu de paix.

Mais je me demande, ô peuple de Rome, si ma paix est plus importante que celle de Rome ? Ne commettez pas l'erreur de me laisser seul avec la vengeance. Rome a besoin de nous pour rester unie pour ne pas sombrer dans la destruction totale.

7 1 2 7 4



Aemilius Lepidus

Proche soutien de César.

J'ai combattu aux côtés de César. J'ai été son loyal serviteur pendant des années. Dans ma vie, j'ai vu plus de sang et de morts que les yeux d'un homme peuvent supporter. Humblement, je me tiens devant vous maintenant vous demandant de considérer ce qui est le mieux pour Rome.

Je pourrais facilement prétendre que je n'ai personne d'autre à servir après la mort de César. Mais j'aurais tort. Il y a toujours Rome. Il y aura toujours Rome. Et je m'engage envers elle.

7 1 3 6 5



Fulvia

Épouse et conseillère d'Antonius.

Chers Frères romains, notre bien-aimé César est mort. Les lâches et les intrigants l'ont assassiné et leurs lames sont encore trempées de son sang. Mais il n'est pas encore temps pour nous de pleurer.

Frères romains, en tant que femme romaine et épouse d'Antoine, je vous le jure : je n'aurai de cesse de faire payer doublement le sang versé par César. Jusqu'à ce que Rome soit libérée de ses ennemis sournois !

6 2 2 7 4



Junia Secunda

Épouse de Lépide et politicienne émérite.

Aujourd'hui, nous sommes en deuil. César n'était pas seulement un Imperator puissant et habile, il était un père honnête et compatissant pour nous tous. Il aimait Rome ! Nous, romains, étions ses enfants ! Même à la fin, je suis sûre qu'il a fait face aux lames de ses enfants avec compréhension.

Mais je ne le ferai pas. Je vais me battre pour défendre Rome de ces actions abominables. La lumière de la mémoire de César nous guidera pour rendre sa grandeur à Rome.

5 2 2 5 5



Gaius Octavius

Petit-neveu de César et héritier légitime.

La plupart d'entre vous pensent que je ne suis que le petit-neveu jeune et immature de César : un enfant gâté. Mais César pensait différemment. Il croyait en moi. Il voyait en moi l'avenir de Rome ! C'est pourquoi il m'a désigné comme son héritier et j'ai l'intention de poursuivre son œuvre.

La plupart d'entre vous pensent que je suis faible et incapable de me dresser contre les ennemis de César et contre ceux de Rome. En vérité, nos ennemis me craignent déjà ! Ils ont comploté pour me garder loin de Rome, mais je suis ici et je vais les écraser un par un pour avoir versé le sang de César.

5 3 2 6 4



Livia Drusilla

Influente épouse d'Octavius

Je vois le doute dans vos yeux, chers romains. Après tout, je suis du côté des assassins. Pour vous, je pourrais aussi bien avoir poignardé César moi-même. Vous pouvez penser que j'ai planifié sa mort au long des nuits froides.

Mais en vérité, chers romains, j'ai été forcée de m'opposer à César. C'était la décision de mon père et je n'avais pas le droit d'être en désaccord avec lui. Mais je suis ici, prête à expier les péchés de mon père, en servant Rome.

5 2 3 6 4

Contenu



1 x
plateau de jeu



1 x
plateau des
Provinces



1 x
marqueur Axe



4 x
disques de
Population



4 x
pivots



45 x
tuiles Bâtiment



6 x
plateaux
de joueur



5 x
fiches
de référence



8 x
jetons Diplomatie



12 x
jetons Exploit



3 x
marqueurs Étape



1 x
marqueur round



1 x
marqueur
Premier joueur



11 x
marqueurs Vendetta



12 x
marqueurs Bonus



30 x
jetons 1 Denarius



20 x
jetons 5 Denarii



10 x
jetons 10 Denarii



5 x
Médailles



4 x
marqueurs joueur



18 x
cartes Événement



28 x
cartes Quête



38 x
cartes Commerce



3 x
cartes Ancre



12 x
cartes Combat



15 x
cartes Cassius



28 x
Légions



20 x
Partisans



20 x
Votes



28 x
éléments du Panthéon



12 x
marqueurs Complet



4 x
marqueurs Gloire

Vendetta



Vendetta.

Combien peut-on supporter avant de se briser les épaules ?
Jusqu'où peut-on aller sur le chemin menant à la Gloire,
avant d'être complètement aveuglé par son éclat ?

Ivresse insensée.

Nous luttons si fort pour oublier
que nous donnons autant que nous recevons.

Et rien de plus.

J'aurais dû le savoir.



Vendetta.

Ce profond et sombre trou dans notre âme.
Un démon qui se nourrit de sa propre chair et de ses os.
Tournant en rond, formant des cercles de feu, se tuant à la tâche.
J'aurais dû le savoir.



Vendetta.

Même si on s'en débarrasse. Même si on la contrôle.
Même si on apprend à vivre avec.
Personne ne cessera jamais de penser à son pouvoir brutal.
Un pouvoir qui mène vers la Gloire.
Un pouvoir qui fait des Empereurs.
Des idiots.
Nous luttons si fort pour ignorer ce qui se trouve devant nos yeux.
Rien que des mensonges.
J'aurais dû m'en douter... Mais je ne l'ai pas fait.

Mise en place

Placez le **plateau de jeu** ① sur la table avec le **marqueur Axe** ② en son centre. Puis enfiler le **plateau des Provinces** ③ dans l'Axe au-dessus du plateau de jeu. Orientez le plateau des Provinces afin que chaque joueur ait une Province face à lui ou utilisez les marqueurs joueur pour indiquer leur position à la table.

Parties à 2 : les joueurs doivent avoir des Provinces non-adjacentes face à eux.

Placez le marqueur round sur la case ① du **compteur de round** ④.

Mettez les **disques de Population** ⑤ de chaque Province sur ①.

Classez les **tuiles Bâtiment** ⑥ par type (Militaire , Politique , Commerce , Religion , et Agriculture ) et constituez des piles distinctes à côté du plateau de jeu en fonction de leur niveau: quatre tuiles de niveau ① par type, trois de niveau ② par type et deux de niveau ③ par type. Placez la Médaille de chaque type au-dessus des piles de niveau ③ correspondantes.

Parties à 2 : retirez cinq tuiles de niveau 2 (②) et cinq de niveau 3 (③), une de chaque type.

Placez les **éléments du Panthéon** d'or ⑥, d'argent ⑤ et de bronze ④ en deux piles différentes ⑦ (une pour les bases et une pour les parties supérieures).

Parties à 3 : retirez un élément de base argenté ⑤ et un élément supérieur de bronze ④.

Parties à 2 : retirez deux éléments de base (un argenté ⑤ et un de bronze ④) et deux éléments supérieurs de bronze ④.

Empilez les **jetons Denarii** () à côté du plateau de jeu: ceci est la réserve des Denarii ⑧.

Chaque joueur prend une **fiche de référence** ⑨, un **plateau de joueur** ⑩/⑪ au hasard, trois **marqueurs Bonus** (un par type) et tous les éléments de la couleur du joueur. Les joueurs placent ensuite ces éléments sur leur plateau comme suit:

A : 1 Partisan  sur l'emplacement approprié.

B : 3 marqueurs Complot , face cachée, sur les emplacements appropriés.

C : autant de Légions  qu'indiqué pour leur personnage sur les emplacements appropriés.

D : autant de Votes  qu'indiqué pour leur personnage sur les emplacements appropriés.

E : chaque marqueur Bonus  sur l'emplacement correspondant.

F : autant de marqueurs Vendetta  qu'indiqué pour leur personnage dans les emplacements les plus à droite du compteur de Vendetta de leur plateau. Recouvrez les marqueurs Bonus s'il y en a.

G : si des éléments n'ont pas été placés sur le plateau de joueur, les joueurs les gardent à côté de ce dernier.

Les joueurs ayant le symbole Ancre  sur leur plateau prennent une **carte Ancre** ⑫.

Les joueurs prennent autant de **Denarii** () qu'indiqué sur le plateau de leur personnage ⑬.

Les joueurs placent leur **marqueur Gloire**  ⑭, face "+30" cachée, sur le **compteur de Gloire** ⑮ selon l'indication de leur plateau.

Placez les **marqueurs Vendetta** ⑯ restants à côté du plateau de jeu.

Placez les trois **marqueurs Étape** ⑰ sur les cases 12, 21 et 30 du compteur de Gloire.

Mélangez les **cartes Événement**  et placez-les en pile sur le plateau de jeu, face cachée ⑱.

Mélangez les **cartes Commerce**  et placez-les en pile à côté du plateau de jeu, face cachée ⑲.

Parties à 2 : retirez les cartes avec l'astérisque .

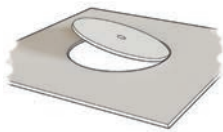
Désignez le joueur qui commencera comme vous le souhaitez et placez le **marqueur Premier joueur**  dans un espace libre de la Province en face de ce joueur ⑳.

Mélangez les **cartes Quête**  et distribuez-en trois, face cachée, à chaque joueur. Constituez une pile avec les cartes restantes et placez-la sur le plateau de jeu ㉑. Les joueurs gardent deux des trois cartes reçues et en remettent une sous la pile. Les cartes Quête demeurent secrètes jusqu'à la fin de la partie lors du décompte final.

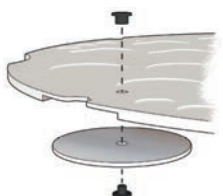
Parties à 2 : retirez les cartes avec l'astérisque .

Disques de Population

Retirez doucement les 4 disques de Population des punchboards. Les disques de Population sont similaires recto verso.



Mettez les disques de Population sous le plateau des Provinces, de façon à ce que leurs trous soient alignés puis insérez les deux parties des pivots l'un dans l'autre à travers ces trous.



Tuiles acryliques

Retirez les tuiles acryliques en poussant doucement sur un de leurs côtés afin qu'elles se détachent des petites parties qui les retiennent. Retirez le film plastique de protection sur leurs deux côtés.

Plateaux de joueur

Chaque joueur commence la partie avec un nombre différent de **Légions**, de **Votes**, de **points de Gloire** et de **Denarii**. Certains ont aussi une **carte Ancre**.

Tous les joueurs commencent avec **1 de leurs 5 Partisans** placé sur la position active : les autres positions sont **inactives** .

Les emplacements du plateau de joueur sont remplis **de droite à gauche**. Au début de la partie, placez les divers éléments sur les emplacements avec des symboles opaques et laissez libres les emplacements avec des symboles clairs.

Par exemple, Marcus Antonius commence comme suit :
7 Légions ()
4 de ses 5 Votes ().

Il commence aussi avec **7 Denarii**, **1 point de Gloire**, **2 marqueurs Vendettas** et une **carte Ancre** en main.



Cartes Quête

Les cartes Quête rapportent des points de Gloire en fin de partie (🍃) quand leurs conditions sont remplies ❶ : il peut s'agir d'un montant fixe ou variable en fonction du degré d'accomplissement ❷.

- ❶ A Nom de la carte.
- ❷ B Conditions à remplir pour la Quête et montant variable de points de Gloire en fin de partie 🍃 qui peuvent être obtenus.
- ❸ C Points de Gloire gagnés en fin de partie 🍃.
- ❹ D L'astérisque ⚡ désigne une carte qui doit être retirée pour les parties à 2.



Règles générales

Aperçu

La partie se déroule en 9 rounds, chacun divisé en 4 phases :

Phase des Complots : une carte Événement 📄 est révélée. Les flèches qui y figurent (👉, 👈, 👉👈, 👈👉) déterminent l'ordre du tour. En respectant cet ordre, les joueurs peuvent activer des Complots 🕵️.

Phase de Construction : dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent construire des Bâtiments.

Phase d'Action : dans l'ordre du tour, les joueurs placent leurs Partisans 🧑 sur les Bâtiments ou les Complots pour effectuer des actions jusqu'à ce que tous les Partisans disponibles soient placés.

Phase de Revenu : les joueurs perçoivent leur Revenu 💰. Puis faites pivoter le plateau de jeu dans le sens indiqué par la carte Événement révélée lors de la phase des Complots.

À la fin du 9^{ème} round, passez au décompte final. Le joueur ayant le plus de points de Gloire (🍃 + 🍃) à la fin de ce décompte gagne la partie.

Recrutement

Les **Légions**, les **Partisans** et les **Votes** qui ne sont pas placés sur un plateau de joueur lors de la mise en place sont dits **non recrutés** et ne peuvent pas être utilisés avant d'avoir été re-

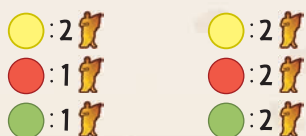
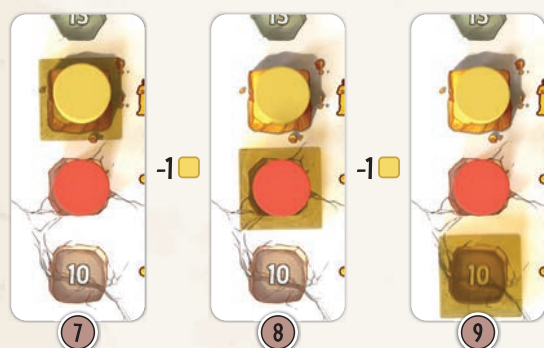
crutés par le joueur. Les méthodes de recrutement varient et sont expliquées dans les règles suivantes. Lorsqu'un élément (Légion, Partisan, Vote) est recruté, placez-le sur votre plateau de joueur. Vous pouvez désormais l'utiliser.

Gains/Pertes de Gloire

Dès qu'un joueur gagne ou perd des points de Gloire 🍃, il déplace **immédiatement** son marqueur Gloire d'autant de cases sur le compteur de Gloire (3, 4). *Ceci n'est pas nécessaire pour les points de Gloire acquis lors du décompte final 🍃 puisqu'ils sont directement comptabilisés lors du décompte final.*

Si votre marqueur Gloire dépasse la fin du compteur de Gloire, retournez-le sur sa face "+30" et remplacez-le sur la case 1 pour continuer de compter vos gains (5, 6). Votre total de points de Gloire est désormais de 30 plus le nombre de la case qu'occupe votre marqueur sur le compteur de Gloire.

Un marqueur Gloire ne peut pas descendre en dessous de la case 1 du compteur de Gloire. Tout effet qui aurait cette conséquence pour un joueur ne peut ni le cibler, ni être utilisé par lui. Les effets pouvant avoir cette conséquence sont, par exemple, un Complot qui ôte 1 point de Gloire (-1 🍃) ou l'utilisation de la Double Taxation 💰 x2 si la perte de Gloire fait passer le joueur en dessous de "1", etc.



Étapes

Le compteur de Gloire comporte quatre Étapes. Au début de la partie, elles sont sur les cases 5, 12, 21 et 30. Chaque fois que le marqueur Gloire d'un joueur atteint pour la première fois une Étape, il gagne un Partisan supplémentaire qu'il prend dans les éléments restants lors de la mise en place et l'ajoute à son plateau de joueur (p. 9, A). L'Étape de la case 5 est fixe. Les étapes 12, 21 et 30 sont signalées par un marqueur.

Chaque fois qu'un joueur atteint pour la première fois l'Étape 12, 21 ou 30 (5), le marqueur correspondant descend d'un cran.

Exemple: Laurent (●) atteint en premier l'Étape de la case 12 (7). Ce marqueur Étape descend immédiatement sur la case 11 (8): le marqueur Gloire d'Anaïs (●) s'y trouve et elle gagne aussi un Partisan supplémentaire. De nouveau, le marqueur Étape descend à la case 10 (9).

Si Cédric (●) s'était trouvé sur la case 11 avec Anaïs (10), ils auraient gagné simultanément un Partisan supplémentaire et le marqueur Étape serait descendu de deux cases (une pour chacun d'eux) pour finir en 9 (11).

Égalités

Quand une **carte Événement** récompense le joueur "ayant le plus" ou "ayant le moins" et que plusieurs joueurs sont à égalité, ils obtiennent tous la récompense. Quand une **carte Quête** accorde des points de Gloire au joueur "ayant le plus" ou "ayant le moins" et que plusieurs joueurs sont à égalité dont le joueur ayant cette Quête, celui-ci remporte la récompense.

Les joueurs évoluent sur le compteur de Gloire tout au long du jeu, gagnant et perdant des points. Comme indiqué, les joueurs gagnent plus de Partisans en atteignant les Étapes du compteur de Gloire. **Une fois un nouveau Partisan gagné, celui-ci reste acquis pour le reste de la partie.**

Par exemple, si Anaïs gagne un Partisan en franchissant l'Étape 5 pour atteindre 7 points de Gloire, puis qu'elle perd des points de Gloire (par ex., en utilisant la Double Taxation) et que son marqueur Gloire redescend sur la case 3 du compteur de Gloire, elle conserve son nouveau Partisan sur son plateau de joueur.

Règles

Phase des Complots

Cartes Événement (Étape 1)

Révélez la première carte Événement et donnez sa récompense aux joueurs adéquats. Placez la carte Événement face visible sur le plateau de jeu.

Orientez le marqueur Premier joueur (/p. 9 - ) dans le sens indiqué (gauche ou droite) par les flèches de la carte Événement. Ceci détermine le sens et l'ordre du tour : le premier joueur d'un round est celui qui a le marqueur Premier joueur dans sa Province ou, à défaut, le premier dans le sens indiqué par le marqueur Premier joueur.

Ce marqueur reste toujours dans la Province où il a été placé lors de la mise en place.

- A** Nom de la carte.
- B** Récompense et conditions.
- C** Contexte.
- D** Sens dans lequel le marqueur Premier joueur est orienté **ET** nombre de fois et sens dans lequel le plateau des Provinces tournera de 90° à la fin du round (p. 24). Les flèches bleues  indiquent le sens horaire et les flèches orange  indiquent le sens anti-horaire.

 Un cran dans le sens horaire (90°)			
 Deux crans dans le sens horaire (180°)			
 Un cran dans le sens anti-horaire (90°)			
 Deux crans dans le sens anti-horaire (180°)			



Activation de Complot (Étape 2)

Les Complots sont placés uniquement durant la phase d'Action. Par conséquent, sautez cette étape lors du premier round.

À tour de rôle, en commençant par le Premier joueur et dans l'ordre du tour, tous les joueurs peuvent activer un ou plusieurs de leurs Complots  : il n'y a qu'un seul tour d'activation et si un joueur n'active pas certains Complots, il ne peut plus le faire pour le round en cours.

Vous pouvez activer n'importe quels Complots que vous avez placés dans les rounds précédents dans n'importe quelle Province, **sauf la vôtre** (celle qui vous fait face). Un Complot prend pour cible le joueur qui fait face à la Province où se trouve le marqueur du Complot activé ().

Quand vous activez un Complot, vous devez retirer le marqueur Vendetta  situé le plus à gauche du compteur de Vendetta de votre plateau de jeu. Puis, vous placez ce marqueur dans l'emplacement libre le plus à droite du compteur de Vendetta du plateau du joueur ciblé (). **Les deux conditions sont obligatoires.** Si vous n'avez pas de marqueur Vendetta ou qu'il n'y a pas d'emplacement libre sur le plateau de la cible, **le Complot ne peut pas être activé** ().

Lorsque vous retirez un marqueur Vendetta de votre plateau de joueur, si vous révélez une case avec un Bonus +1 () ce Bonus est désormais **actif**. Inversement, si une case avec un Bonus +1 est recouverte par un marqueur Vendetta, ce Bonus devient **inactif**.

Quand un Complot est activé, retournez son marqueur sur le côté imprimé (, ): ce marqueur retournera sur le plateau de son joueur à la fin de la phase d'Action.

Par Complot que vous activez avec succès, vous pouvez utiliser un des trois effets de Complot indiqués sur la gauche de votre plateau de joueur ().

Rappel

Le plateau des Provinces pivote dans le sens indiqué par la carte Événement à la fin du round.

Avant le round actuel



Lors du round précédent, Laurent (●) a placé un Complot dans la Province qui lui faisait face en plaçant un marqueur Complot à la position adéquate et son Partisan au-dessus (1). À la fin de la phase d'Action, il a remis son Partisan sur son plateau de joueur, laissant le Complot en place (2). Anaïs (●) a fait de même lors d'un autre round précédent de la partie.

Round actuel



Au début de ce round, Laurent (●) peut utiliser son **Bonus Militaire** durant la phase d'Action car il n'y a pas de marqueur Vendetta dessus. Cedric (●) ne peut utiliser que son **Bonus Politique** pour la même raison. Laurent joue avant Anaïs (●) durant ce round.

La Province où Laurent a placé un Complot fait désormais face à Cedric. Laurent peut donc activer son Complot pour affecter Cedric. Laurent décide de le faire.



Pour cela, il doit payer l'activation en déplaçant un de ses marqueurs Vendetta de son plateau de joueur (3) vers un emplacement vide du compteur de Vendetta du plateau de Cedric (4). Dans notre exemple, Laurent a un marqueur disponible et Cedric a un emplacement libre, ce qui rend l'action possible.

*Le **compteur de Vendetta** est la partie du plateau de joueur qui contient les marqueurs Vendetta : un **emplacement disponible** (sans marqueur) peut offrir ou non un Bonus (si tel est le cas, l'emplacement est imprimé avec l'image du Bonus octroyé).*



Laurent (●) active le Complot contre Cedric (●) en retournant son marqueur Complot sur sa face imprimée (5). Il peut maintenant utiliser une des 3 actions Complot de son personnage (6) contre Cedric et choisit d'utiliser la Dégénération.

Anaïs (●) qui joue après Laurent ne peut pas activer son Complot contre Cedric, car **le compteur de Vendetta de celui-ci est désormais rempli** (7).

Enfin, et même s'il avait placé un marqueur Complot au préalable, Damien (●) n'aurait pas pu déclencher un Complot durant ce round car **il n'a pas de marqueur Vendetta pour payer l'activation** (8).



À la fin de cette phase, Laurent (●) peut désormais utiliser son Bonus Politique et Cedric ne peut plus profiter d'aucun des siens.

Effets des Complots

Les Complots sont un moyen de handicaper vos adversaires et de gagner des Bonus au prix de l'utilisation des marqueurs Vendetta. Chaque personnage a accès à deux effets de Complots communs et un effet spécifique : ils sont indiqués sur la gauche de son plateau. Quand un joueur active un Complot, il doit choisir un de ces effets. Chaque Complot ne prend pour cible qu'un seul joueur. Leurs effets sont expliqués ci-après.

Si un joueur ne peut utiliser aucun de ses trois effets contre un adversaire, il ne peut pas activer de Complot , ni payer de Vendetta .



Calomnie

Faites reculer immédiatement le marqueur Gloire adverse d'un cran sur le compteur de Gloire. Cet effet ne peut pas être utilisé contre un adversaire dont le marqueur Gloire est sur la case 1.



Dégradation

Retirez un élément du Panthéon adverse : l'élément doit être de sa couleur et appartenir à un niveau inachevé du Panthéon.



Apostasie

Choisissez une Légion adverse dans n'importe quelle Région de Combat et retirez-la ou remplacez-la par une des vôtres. La Légion retirée est remise sur le plateau de son propriétaire.



Tromperie

Choisissez deux Légions adverses situées dans les Régions de Combat. Déplacez-les vers n'importe quelle Région (les deux Légions doivent finir dans la même Région).



Second vote

Retirez un Vote adverse de la Colonne du Sénat (le Vote est remis sur le plateau de son propriétaire) puis placez un des vôtres au-dessus.



Vote nul

Retirez un Vote adverse de la Colonne du Sénat (le Vote est remis sur le plateau de son propriétaire) et gagnez immédiatement un point de Gloire.



Vente forcée

Choisissez au hasard et défaussez une carte Commerce dans la main de l'adversaire et gagnez deux Denarii.



Droits de douane

Si votre main est incomplète, choisissez au hasard une carte Commerce dans la main de l'adversaire et ajoutez-la à la vôtre.

Phase de Construction

Les Bâtiments permettent aux joueurs de gagner des Points de Gloire et des Médailles. Les Bâtiments serviront ensuite à placer vos Partisans pour agir durant la phase d'Action.

Dans l'ordre du tour, tous les joueurs peuvent dépenser leurs Denarii pour prendre une ou des tuiles Bâtiment dans les piles et les placer dans les emplacements correspondants sur le plateau des Provinces. Celui-ci comprend quatre Provinces :



Afrique



Gaule



Espagne



Italie

Chaque tuile indique en rouge le montant de Denarii  à payer pour poser ou améliorer une tuile et en noir les points de Gloire  qu'elle fait gagner **immédiatement**. Les Bâtiments sont placés sur l'emplacement correspondant du plateau des Provinces ou au-dessus d'une tuile Bâtiment du même type de niveau inférieur.

Un joueur **ne peut placer des tuiles Bâtiment que dans la Province qui lui fait face** durant le round. Il ne peut placer une tuile Bâtiment de niveau 1  que si l'emplacement correspondant est libre. S'il y a une tuile Bâtiment de niveau 1 (placée ce round-ci ou lors d'un round précédent), le joueur peut placer une tuile Bâtiment de niveau 2

(II) du même type au-dessus. De même, une tuile Bâtiment de niveau 3 (III) ne peut être placée qu'au-dessus d'une tuile Bâtiment du même type de niveau 2.

Durant son tour, un joueur **peut placer autant de tuiles Bâtiment de la pile des Bâtiments qu'il le souhaite tant qu'il peut payer leur coût en Denarii** . Pour chaque tuile Bâtiment qu'il place, un joueur gagne immédiatement des points de Gloire et augmente de 1 la valeur de Population de la Province où la tuile est placée en faisant tourner le disque de Population d'un cran pour révéler le couple suivant de chiffres.



Population : 1



Population : 2

Le premier chiffre de ce couple est celui de la Population actuelle de la Province. Le second chiffre (en rouge) est celui du malus de points de Gloire que subit le joueur s'il applique une Double Taxation x2 lors de la phase de Revenu.

Tuiles Bâtiment

Elles sont de cinq types : Militaire , Politique , Commerce , Religion et Agriculture .

Les tuiles de niveau III ne peuvent pas être améliorées.

Emplacement de tuile vide du plateau des Provinces.

Le symbole de gauche indique le type de Bâtiment qui peut y être placé (ici, Religion). Le symbole en bas à droite indique qu'un joueur a besoin de payer 3 Denarii pour y placer une telle tuile : s'il le fait, il gagne **immédiatement** 2 points de Gloire comme indiqué par l'autre symbole de droite.



Tuile Bâtiment Religion de niveau II

Ce Bâtiment nécessite 13 Denarii pour être amélioré au niveau 3 et rapporte **immédiatement** 6 points de Gloire au joueur qui le fait.



Médailles

Le joueur **plaçant en premier** une tuile Bâtiment de niveau III gagne la Médaille de ce type de Bâtiment. Chaque Médaille accorde une capacité unique à son détenteur :

Militaire

Vous **gagnez les égalités** dans les Régions de Combat : le ou les joueurs à égalité avec vous prennent la place suivante, si possible (p. 17).

Politique

Quand vous constituez une **Majorité**, vous gagnez 3 points de Gloire à la place du gain normal.

Commerce

Vous pouvez utiliser des cartes Joyaux comme des Jokers pour compléter vos Ensembles Commerciaux (p. 20).

Religion

Vous pouvez payer 3 Denarii pour gagner immédiatement 1 point de Gloire à tout moment de la partie (même en dehors de votre tour).

Agriculture

Quand vous placez un Partisan sur un Bâtiment Agriculture, vous gagnez 2 Denarii en plus du bénéfice normal (p. 22).

Tuile Bâtiment Religion de niveau I

Ce Bâtiment nécessite 8 Denarii pour être amélioré au niveau 2 et rapporte immédiatement 4 points de Gloire au joueur qui le fait, faisant avancer **immédiatement** son marqueur Gloire de 4 crans sur le compteur de Gloire.



Tuile Bâtiment Religion de niveau III

Ce Bâtiment est le dernier de son type et ne peut pas être amélioré. **Le joueur qui place en premier une tuile Bâtiment de niveau 3 gagne la Médaille du type correspondant.**



Phase d'Action

Durant cette phase, les joueurs placent leurs Partisans pour effectuer des actions avantageuses et/ou gêner leurs adversaires.

Placer des Partisans

À tour de rôle et dans l'ordre du tour, chaque joueur place ses Partisans un par un. Immédiatement après avoir placé son Partisan, le joueur effectue l'action correspondante (voir encadré Résumé) ou gagne le bénéfice qu'elle accorde. Un joueur peut placer ses Partisans sur les tuiles Bâtiment et les emplacements Complot de la Province qui lui fait face **ou** au Colisée (p. 9 - 22).

Les tuiles Bâtiment peuvent accueillir autant de Partisans que leur niveau (1 Partisan sur un Bâtiment de niveau I, etc.).



Placement des Partisans - Résumé

Placez un Partisan sur un Bâtiment:

Militaire (p. 17) pour placer une Légion dans une Région de Combat (gain de Gloire en fin de partie).

Politique (p. 18) pour déposer un Vote sur le marqueur Axe en l'empilant au-dessus de ceux qui s'y trouvent (gain de Gloire immédiate ET en fin de partie).

Commercial (p. 20) pour piocher une carte Commerce (effets de cartes jouables en cours de partie ou gain de Gloire en fin de partie).

Religieux (p. 22) pour placer un élément du Panthéon sur son plateau du Panthéon (gain de Gloire en fin de partie).

Agricole (p. 22) (gain immédiat de Denarii).

Placez un Partisan sur le Colisée (p. 22): gain immédiat de Gloire.

Placez un Partisan ET un marqueur Complot (p. 23) sur un emplacement Complot vide de sa Province. Après son placement, un Complot peut être activé dans les tours suivants contre l'adversaire jouant dans la Province où se trouve le Complot.



Les Partisans ne peuvent être placés que sur des tuiles Bâtiments ou des marqueurs Complots et pas sur une Province: ce placement est donc impossible.



Un Bâtiment de niveau II ne peut pas accueillir plus de 2 Partisans: ce cas de figure n'est donc pas possible.



Un Bâtiment de niveau III accueillant 2 Partisans, dont l'un est placé grâce au Bonus Militaire (ceci est valide, car ce Bâtiment peut accueillir jusqu'à 3 Partisans, même si l'un d'eux est placé grâce à un Bonus).



Un Bâtiment de niveau I accueillant 1 Partisan, le maximum qu'il peut supporter.



Un Bâtiment de niveau II accueillant 2 Partisans, le maximum qu'il peut supporter.



Un Bâtiment de niveau III accueillant 3 Partisans, le maximum qu'il peut supporter.



Militaire

Investir dans le Militaire vous apportera des points de Gloire en fin de partie si vous avez le plus de Légions dans une Région.

Placez un Partisan sur un Bâtiment Militaire pour placer une Légion dans une Région de Combat (*deux en utilisant le Bonus Militaire*) (1/p. 9 - 23).

Les joueurs peuvent placer les Légions sur une Région de Combat depuis leur plateau de joueur ou depuis une autre Région de Combat.

Chaque Région de Combat peut contenir un nombre illimité de Légions, peu importe leurs propriétaires. Pour qu'une Région de Combat soit **vaincue**, elle doit contenir un nombre total de Légions égal ou supérieur au chiffre inscrit dans son bouclier (2).

Le joueur ayant le plus de Légions dans une Région de Combat vaincue gagne la première place 1 et les points de Gloire correspondants en fin de partie. Ce montant est indiqué dans les bannières de la Région de Combat (3). Le second joueur 2 à avoir le plus de Légion dans la Région gagne les points de Gloire correspondants en fin de partie, etc.

En cas d'égalité, les joueurs à égalité conservent leur place mais n'obtiendront pas de points de Gloire lors du décompte final.

Par exemple, Laurent (●) et Anaïs (●) ont tous les deux placé trois Légions dans une Région de Combat (4, 5) et celle-ci est vaincue (3 = 3+3). **Ni Laurent, ni Anaïs ne gagneront de points pour la première place car ils sont à égalité.**

Cédric (●) a aussi une Légion (6) dans cette Région de Combat. Comme Laurent et Anaïs sont à égalité pour la première place, Cédric est second (et non pas troisième) et gagne donc les points de Gloire correspondants.

MAIS si Laurent avait eu la **Médaille Militaire** (●) qui **tranche les égalités en faveur de son propriétaire**, il aurait terminé à la première place, Anaïs à la seconde et Cédric à la troisième.

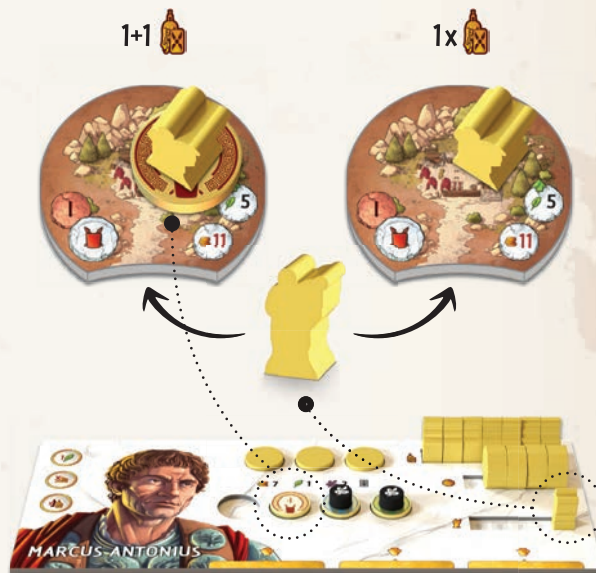
Un joueur place deux Légions dans une Région de Combat en **utilisant** son Bonus Militaire (*une normalement et une supplémentaire grâce à son Bonus*).

Un joueur place une Légion dans une Région de Combat **sans** utiliser son Bonus Militaire.



1+1

1x



Couleurs des Régions de Combat :

Région verte : Épire

Région rouge : Macédoine

Région bleue : Thrace

Lors d'une partie à 2, les **astérisques (*)** sous les bannières des Régions indiquent que ces bannières **ne sont pas prises en compte lors du décompte final**. Par exemple, quand la Thrace est vaincue, la première place rapporte 5 points de Gloire en fin de partie et la seconde en rapporte 3 (au lieu de 10 et 5).





Politique

Investir en Politique vous rapportera des points de Gloire en cours de jeu, mais aussi lors du décompte final en fonction de la position de vos Votes.

Placez un Partisan sur un Bâtiment Politique pour déposer un Vote (deux en utilisant le Bonus Politique) sur le marqueur Axe (/p. 9 -), en l'empilant au-dessus de ceux qui s'y trouvent.

La pile des Votes est la **Colonne du Sénat** : elle est constituée dès qu'un Vote est placé sur le marqueur Axe. Chaque Vote placé ensuite s'empile sur les précédents. **La Colonne peut contenir au maximum cinq Votes empilés.**

Quand un **sixième Vote** est placé, le Vote du bas de la Colonne est retiré et remis sur le plateau de joueur de son propriétaire. Les cinq Votes se trouvant dans la Colonne du Sénat lors du décompte final rapportent des points de Gloire à leurs propriétaires.

Lors des **phases d'Action ou des Complots**, un joueur peut établir une **Majorité** s'il constitue **une suite consécutive de 3 Votes** dans la Colonne du Sénat. Une Majorité ne peut être constituée **qu'en ajoutant des Votes, pas en les retirant** (avec le Complot Vote nul par ex.). Un joueur doit donc avoir les 2 Votes du haut de la Colonne et en placer un troisième au-dessus. Un joueur qui établit une Majorité **gagne immédiatement deux points de Gloire** .

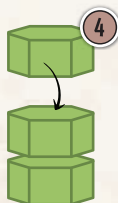


Un joueur place deux Votes sur la Colonne du Sénat en utilisant son Bonus Politique (les Votes sont placés l'un après l'autre en commençant par le Vote normal).

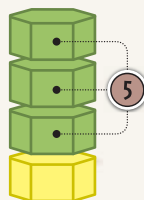
Un joueur place un Vote sur la Colonne du Sénat sans utiliser le Bonus Politique.



Cédric () a deux Votes consécutifs (1) sur la Colonne du Sénat (2) au-dessus de celui de Laurent (3).



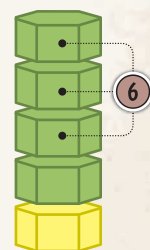
Durant la **phase d'Action**, Cédric choisit de placer un Partisan sur un Bâtiment Politique ce qui lui donne la capacité de placer un Vote (4) en haut de la Colonne du Sénat. Cédric dispose aussi du **Bonus Politique** de son plateau de joueur et choisit de l'utiliser. Il place son Bonus et son Partisan par-dessus sur un Bâtiment Politique, ce qui lui donne l'opportunité de placer **deux Votes** au lieu d'un.



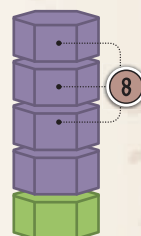
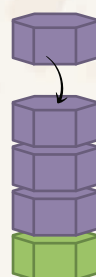
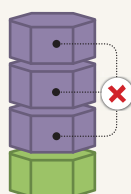
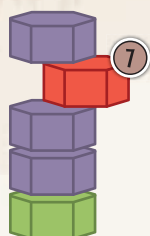
En plaçant son premier Vote Cédric établit une **Majorité** (5), car il a **trois Votes successifs** dans la Colonne. Cette Majorité lui rapporte **immédiatement deux Points de Gloire** .



Puis, Cédric place **immédiatement** son second Vote, fourni par le Bonus.



Cédric crée ainsi une **nouvelle Majorité** (6) ce qui lui rapporte encore deux points de Gloire .



Damien (●) active un Complot contre Anaïs (●) et utilise l'effet **Second Vote** pour retirer un de ses Votes de la Colonne (7).

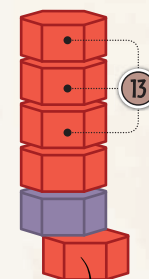
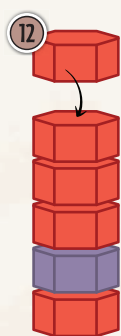
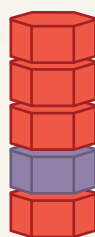
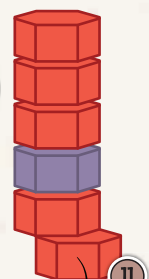
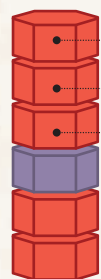
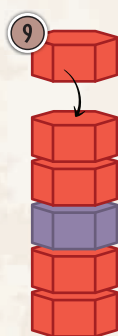
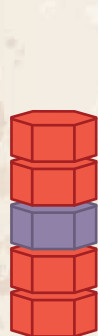


Second Vote : retirez un Vote adverse de la Colonne du Sénat (le Vote est remis sur le plateau de son propriétaire) puis placez un des vôtres au-dessus.

Damien a maintenant trois Votes successifs dans la Colonne, mais il n'établit pas de Majorité, car il n'a pas placé de Vote.

Mais l'effet de son Complot lui permet aussi d'ajouter un de ses Votes après en avoir retiré à l'adversaire.

Damien **établit ainsi une Majorité (8)** et gagne deux points de Gloire 🍀.



Plateau de joueur

Plateau de joueur

Anaïs (●) effectue une **action Politique avec son Bonus** (ce qui lui permet de placer deux Votes) : mais il ne lui reste qu'un seul Vote sur son plateau de joueur. Anaïs place son premier Vote (9), se retrouvant avec trois Votes consécutifs et **établit une Majorité (10)**. Ses cinq Votes ont à présent été joués.

La Colonne compte maintenant 6 Votes, ce qui dépasse sa capacité maximale. Par conséquent, le Vote situé à la base est retiré de la Colonne et remis sur le plateau d'Anaïs (11). Elle a donc maintenant 4 Votes dans la Colonne et un sur son plateau de joueur.

Anaïs peut maintenant utiliser le second Vote de son Bonus (12). Elle établit donc une seconde Majorité (13). Elle reprend ensuite son autre Vote situé à la base de la Colonne sur son plateau de joueur.



Commerce

Le Commerce rapporte des points de Gloire en fin de partie grâce à vos Ensembles Commerciaux. En cours de jeu, les cartes Commerce peuvent aussi vous être bénéfiques si vous les jouez.

Placez un Partisan sur un Bâtiment Commercial pour piocher une carte Commerce , deux si vous utilisez le Bonus Commerce, de la pile des cartes Commerce (p.9 - )

Il y a cinq types de cartes Commerce : Outils , Armes , Habits , Joyaux  et les Jokers  qui peuvent être employés en conjonction avec n'importe quel type de carte dans les Ensembles Commerciaux (voir ci-dessous).

Votre taille de main maximale est de cinq cartes Commerce , y compris la carte Ancre . Si votre main est pleine, vous **devez jouer, vendre ou défausser** une carte Commerce avant d'en piocher une autre. **La carte Ancre ne peut pas être vendue.** Elle prend juste de la place dans votre main. Vous pouvez vous en débarrasser grâce à l'effet de certaines cartes Commerce.

Les cartes Commerce peuvent être employées de trois façons : en les jouant pour activer leur effet, en les regroupant pour constituer des Ensembles Commerciaux de trois cartes du même type, ou en les vendant pour un Denarius.

Jouer une carte Commerce

Un joueur peut jouer une carte Commerce  lorsqu'il remplit le type de condition de la carte. Il résout alors **immédiatement** son effet et la défausse.

Une carte Commerce peut être jouée dès qu'elle est piochée par l'effet d'une autre carte, **mais seulement si elles ont le même type de condition.** De même, les cartes Commerce peuvent être enchaînées uniquement si elles ont le même type de condition.

L'action d'un Partisan n'est résolue qu'une fois que toutes les cartes Commerce jouées ont été résolues et défaussées.

Créer un Ensemble Commercial

Les joueurs peuvent constituer un Ensemble Commercial de trois cartes Commerce du même type. Constituer un Ensemble est **gratuit** et les joueurs peuvent le faire à tout moment **durant leur tour.**

Dès qu'un joueur constitue un Ensemble , il place les cartes qui le compose face visible à l'emplacement prévu de son pla-



teau de joueur. **Dès lors, ces cartes ne peuvent plus être jouées ou vendues** mais elles rapporteront des points de Gloire lors du décompte final . Sauf spécification contraire, chaque joueur peut avoir un **maximum de trois Ensembles Commerciaux.**

Vendre une carte Commerce

N'importe quand durant son tour, un joueur peut défausser une carte Commerce de sa main pour gagner **immédiatement** un Denarius. Le joueur peut défausser autant de cartes qu'il le souhaite.



Cartes Commerce

- A** Gain de points de Gloire en fin de partie  pour un Ensemble Commercial de ce type. Les Jokers ne rapportent pas de points de Gloire.
- B** Type de la carte.
- C** L'astérisque  signale que cette carte doit être **retirée pour les parties à 2.**
- D** Nom de la carte.
- E** Effet lorsqu'un joueur joue la carte.
- F** Contexte.

G Type de condition :

- Quand vous activez un Complot 
- Quand un Complot  est activé dans votre Province
- Quand vous construisez un Bâtiment
- Quand vous effectuez une Double Taxation  x2
- Quand vous placez un Partisan 
- N'importe où
- Sur le Colisée 
- Sur un Bâtiment Agricole 





Quand vous placez un : Piochez une supplémentaire.



Quand vous placez un : Retirez l' de la partie.



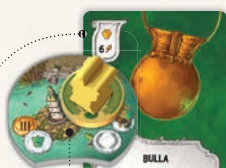
Anais veut utiliser une action Commerce avec son Bonus, mais elle a **quatre** cartes Commerce et la **carte Ancre** dans sa main.

Elle place son Partisan sur le **Phare** et, avant la résolution, joue sa carte Commerce **Cadran Solaire** et la pose dans la défausse.

Elle pioche une nouvelle carte Commerce par l'effet du **Cadran Solaire** : un **Circinus**, qu'elle joue immédiatement (elle peut le faire car le **Circinus** et le **Cadran Solaire** ont le même type de condition).

Grâce à l'effet du **Circinus**, elle retire la carte **Ancre** de sa main et se retrouve avec trois cartes en main.

Elle résout maintenant l'action consécutive au placement de son Partisan et pioche deux cartes grâce à son Bonus Commerce.



Quand vous placez un : Piochez 2 supplémentaires.



Laurent a **quatre** cartes Commerce en main et veut utiliser une action Commerce avec son Bonus.

Il place son Partisan sur le **Phare** et choisit de jouer la carte Commerce **Bulla** et la place dans la défausse.

Il a maintenant trois cartes en main et en pioche deux par l'effet de la carte **Bulla**.

Grâce aux cartes piochées, il peut constituer un **Ensemble Commercial** et le place à côté de son plateau de joueur. Après la constitution de cet Ensemble, il ne lui reste que deux cartes en main.

Il peut maintenant piocher deux cartes avec son Bonus Commerce. Laurent ne peut pas jouer immédiatement l'**Olicula** car l'action consécutive au placement de son Partisan a été résolue.

Défausse



Quand vous placez un : Prenez la première de la défausse des .



Quand vous placez un : Piochez 2 supplémentaires.



Quand vous placez un : Recrutez 1 supplémentaire.



Damien a cinq de ses Légions sur le plateau de jeu, une Légion disponible et une autre non recrutée et la carte Commerce **Bracelets Serpents** en main.

Il place son Partisan sur le Bâtiment **Château** sans Bonus et, avant la résolution de l'action, joue les **Bracelets Serpents**.

L'effet de la carte lui permet de prendre la première carte de la défausse des cartes Commerce et de l'ajouter à sa main. Cette carte est la **Bulla**. Il la prend et met les **Bracelets Serpents** dans la défausse.

Comme la **Bulla** et les **Bracelets Serpents** partagent le même type de condition, elles peuvent être enchaînées et Damien choisit de jouer immédiatement la **Bulla** pour piocher deux cartes Commerce grâce à elle.

Une des cartes qu'il pioche est la **Spatha** et il choisit de la jouer immédiatement pour placer sa 7^{ème} Légion sur son plateau de joueur.

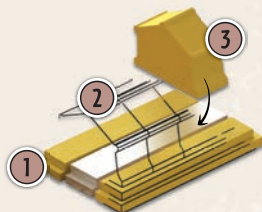
Damien résout enfin l'action consécutive au placement de son Partisan et place une de ses Légions en Épire et l'autre en Macédoine.



Religion

Investir dans la Religion vous rapportera des points de Gloire en fin de partie pour chaque élément du Panthéon que vous aurez construit.

Placez un Partisan sur un Bâtiment Religieux pour placer un élément du Panthéon à côté de votre plateau de joueur.



En utilisant les cinq éléments du Panthéon de sa couleur et deux des piles communes (p. 9 -), chaque joueur peut construire complètement son Panthéon.

Le Panthéon est constitué de deux niveaux : sa **base** (trois éléments rectangulaires) (1) et sa **partie supérieure** (quatre éléments polygonaux) (2).

Un joueur commence un niveau de son Panthéon en utilisant un élément de sa couleur () et le termine en prenant un élément dans les piles communes (Or - , Argent - , Bronze -). La base du Panthéon d'un joueur utilise donc 2 éléments de la couleur du joueur plus un des piles communes, la partie supérieure utilise trois éléments de la couleur du joueur plus un élément des piles communes.

Le premier joueur à prendre un élément de base ou de la partie supérieure dans les piles communes prend l'élément correspondant. Le second joueur prend l'élément et les joueurs suivants prendront les éléments .

Un **niveau non achevé** du Panthéon est un niveau qui ne comprend pas tous les éléments qui doivent le compléter. Dans l'exemple ci-dessus, la **base** est achevée (1), mais pas la partie supérieure (3).

Durant la phase des Complots, les éléments d'un Panthéon de la couleur du joueur peuvent être retirés grâce à la **Dégradation** (p. 14).



Agriculture

L'Agriculture rapporte des Denarii permettant de construire des Bâtiments plus chers.

Placez un Partisan sur un Bâtiment Agricole pour gagner **immédiatement** des Denarii selon le round en cours :



Round 9

L'Agriculture rapporte 5 Denarii .

Rounds 7, 8

L'Agriculture rapporte 4 Denarii .

Rounds 5, 6

L'Agriculture rapporte 3 Denarii .

Rounds 3, 4

L'Agriculture rapporte 2 Denarii .

Rounds 1, 2

L'Agriculture rapporte 1 Denarius .



Colisée

Placez un Partisan sur le Colisée pour gagner immédiatement 1 point de Gloire . Les joueurs peuvent y placer autant de leurs Partisans qu'ils le souhaitent.

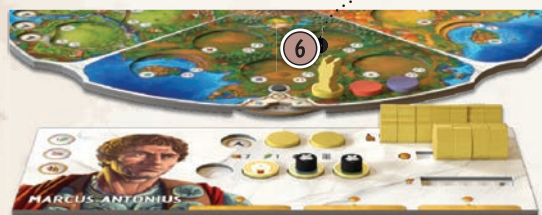
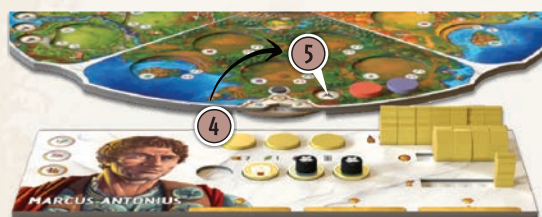
Quand tous les joueurs ont placé tous leurs Partisans, la **phase d'Action s'achève**. Tous les Partisans , les marqueurs Bonus et les marqueurs des Complots actifs sont **remis à leurs positions sur les plateaux de joueur**.



Action Complot

Le joueur prend un marqueur Complot (4) de son plateau de joueur et le place, côté illustré caché, dans un emplacement Complot vide (5) de la Province qui lui fait face.

Puis, un Partisan doit être placé sur le marqueur Complot pour indiquer que celui-ci est préparé (6). Si les trois emplacements des marqueurs Complot de la Province sont déjà remplis (7), le joueur ne peut pas utiliser cette action pour placer de Complots.



À propos des Bonus

Si un Bonus +1 Militaire, Commerce, ou Politique (👤, 👤, 👤) d'un joueur est **actif** (c'est-à-dire **non recouvert par un marqueur Vendetta** 🐍), ce joueur peut utiliser ce Bonus **une fois par round**.

Un Bonus peut être actif en début de partie selon le plateau de joueur du personnage ou peut l'être en cours de jeu suite à l'utilisation des marqueurs Vendetta pour activer les Complots 🐍.

Quand un joueur choisit d'utiliser son Bonus lors d'une action, il **prend le marqueur Bonus correspondant sur son plateau de joueur et le place sur la tuile Bâtiment en-dessous de son Partisan** 🐍.

Quand le joueur utilise son Bonus, il effectue en réalité une double action durant son tour. Par exemple :

Damien joue une action Militaire avec Bonus : il place une de ses Légions en Macédoine **et** en déplace une autre de la Thrace vers l'Épire.

Anaïs joue une action Commerce avec Bonus : elle pioche **deux** cartes Commerce.

Laurent joue une action Politique avec Bonus : il place un de ses Votes sur la Colonne du Sénat **et** encore un autre.

Les actions avec Bonus ne peuvent jamais être utilisées pour recruter des Légions ou des Votes ou pour retirer une carte Ancre de la partie.



Phase de Revenu

Dans l'ordre du tour, chaque joueur **choisit le Revenu qu'il veut collecter** dans la Province qui lui fait face.

Un joueur peut gagner un Denarius  par point de Population (le chiffre noir du disque de Population) sans malus (1). Ou il peut choisir d'effectuer une **Double Taxation** et de gagner deux Denarii par point de Population en perdant **immédiatement** le nombre de points de Gloire  indiqué en rouge sur le disque de Population (2).

Un joueur **ne peut pas effectuer** de Double Taxation s'il ne peut pas reculer suffisamment son marqueur sur le compteur de Gloire.

RAPPEL

Si vous avez oublié d'augmenter votre Population durant la phase de Construction, vous pouvez vérifier rapidement son score en additionnant le niveau de chaque Bâtiment plus un.

Fin du round

Rotation du plateau

Après la collecte du Revenu, pivotez le plateau des Provinces en le tournant de 90° dans la direction indiquée par le marqueur Premier joueur  et ce autant de fois que le nombre de flèches  figurant sur la carte Événement face visible.

Avancée du jeton du compteur Agriculture

Faites avancer d'une case le jeton sur le compteur Agriculture pour signaler le changement de round.

RAPPEL

Vous ne perdez pas vos Partisans si vous repassez derrière une Étape.

Avant la Taxation (phase de Revenu)		Afrique	Gaule	Espagne	Italie	Après la Taxation (phase de Revenu)	
Laurent (●)	Cédric (●)	Anaïs (●)	Damien (●)	Laurent (●)	Cédric (●)	Anaïs (●)	Damien (●)
Taxation normale	Double Taxation	Double Taxation	Taxation normale	Taxation normale	Double Taxation	Double Taxation	Taxation normale
1  → 1  2  + 3  = 5 	3  → 1  1  + 6  = 7 	7  → 3  3  + 12  = 15 	5  → 5  10  + 5  = 15 	3  x 1 = 3  <i>Pas de malus</i>	3  x 2 = 6  <i>- 2 points de Gloire</i>	6  x 2 = 12  <i>- 4 points de Gloire</i>	5  x 1 = 5  <i>Pas de malus</i>
Laurent ne peut pas appliquer de Double Taxation car il ne peut pas reculer son marqueur Gloire de deux crans comme le requiert le disque de Population.	Cédric, avec son faible montant de Denarii, choisit d'appliquer une Double Taxation durant sa phase de Revenu pour gagner le double de Denarii (6 au lieu de 3) en perdant 2 points de Gloire.	Anaïs, en avance sur les autres joueurs et disposant d'un faible montant de Denarii, applique aussi une Double Taxation et gagne 12 Denarii au prix de 4 points de Gloire.	Damien, satisfait de son montant de Denarii, n'estime pas qu'une Double Taxation vaut la peine de perdre 4 points de Gloire.				

Décompte final

Après la fin du 9^{ème} round, il est temps de savoir qui s'est montré le plus digne de mener l'Empire vers un Nouvel Âge de Rome.

Le joueur avec le plus de points de Gloire (🌿+🍀) gagne. **En cas d'égalité**, le joueur avec le plus de Denarii (💰) parmi ceux à égalité gagne. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité deviennent Co-Empereurs.

Les joueurs marquent des points pour chacun des aspects suivants:

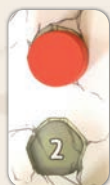
- 🌿 **Compteur de Gloire**
- 🛡️ **Militaire**
- 🏛️ **Politique**
- 🏪 **Commerce**
- 🏛️ **Religion**
- 🔍 **Quêtes**
- 💰 **Denarii**

Lors du décompte, assurez-vous d'ajouter les points dans l'ordre indiqué ci-dessus.

Vous pouvez trouver des pages de compte imprimables sur: <https://teetotumgames.com/>

🌿 Score du compteur de Gloire

Chaque joueur gagne autant de points de Gloire que le chiffre de la case qu'occupe son marqueur Gloire sur le compteur de Gloire.



Dans l'illustration ci-contre, le marqueur d'Anaïs se trouve sur le chiffre 3 lorsque la partie se termine et elle gagne donc 3 Points de Gloire 🍀.



Ayant atteint le chiffre 30 et encore gagné un point de Gloire après cela, le marqueur de Laurent occupe la case 31 (son marqueur est sur sa face "+30" et sur la case 1). Il gagne donc 31 points de Gloire 🍀.

🛡️ Score Militaire

Les joueurs gagnent des points de Gloire de fin de partie selon leur position dans chaque Région de Combat vaincue.

Les chiffres des tableaux ci-dessous indiquent ce montant pour chaque position.

Les Régions non vaincues ne rapportent pas de Gloire.

Lors d'une **égalité** entre joueurs pour une place, cette place ne rapporte aucun points de Gloire (sauf si un des joueurs à égalité a la Médaille Militaire).

Parties à 3-4 joueurs

1	5	8	10
2	2	4	5
3	-	-	3
	2	3	4

Parties à 1-2 joueurs

1	5	4	5
2	2	-	3
3	-	-	-
	2	3	4



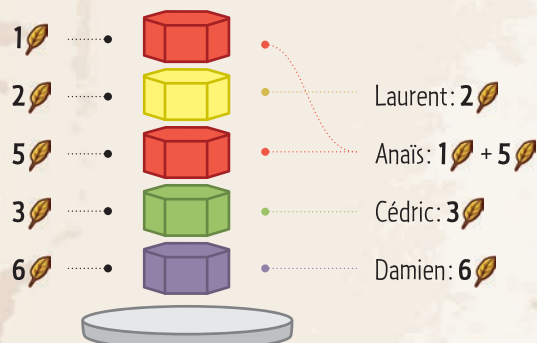
Anaïs (🔴) et Damien (🟡) sont à **égalité** dans cette Région. Mais Damien a gagné la **Médaille Militaire** et l'égalité est donc tranchée en sa faveur. Il gagne la **première place** (5 🍀) et Anaïs la seconde (2 🍀).

Laurent (🟡) et Anaïs (🔴) ne gagnent aucun points de Gloire pour cette Région car ils sont à **égalité** et qu'aucun d'eux n'a la Médaille Militaire. **Cédric** (🟢) gagne 4 points de Gloire de fin de partie (🍀) dans cette Région en occupant la **seconde** place.

Cette Région de Combat doit être occupée par 4 Légions pour être vaincue. Comme il y en a 6, c'est le cas. **Cédric** gagne 10 🍀 en étant le joueur avec le plus de Légions (3), **Laurent** gagne 5 🍀 en étant second et **Damien** gagne 3 🍀.

Score Politique

Les Votes des joueurs dans la Colonne du Sénat rapportent des points de Gloire en fonction de leur position :



Score du Commerce

Les Ensembles Commerciaux rapportent des points de Gloire en fonction du type de cartes :

 Outils	 Bleu	3
 Armes	 Rouge	4
 Habits	 Jaune	5
 Joyaux	 Vert	6
 Coffres	 Orange	Joker

Score de la Religion

Les joueurs gagnent des points de Gloire par élément de leur Panthéon en fonction de sa couleur.

 Or	Prise dans les piles communes	4
 Argent	Prise dans les piles communes	3
 Bronze	Prise dans les piles communes	2
 Joueur	Prise dans la réserve du joueur, à sa couleur	1

Score des Quêtes

Les joueurs révèlent leurs cartes Quête . S'ils ont rempli les conditions de ces cartes, ils gagnent les points de Gloire de fin de partie  indiqués.

Score des Denarii

Chaque joueur gagne 1 point de Gloire de fin de partie  tous les 4 Denarii (3 s'il possède la **Médaille Religion**) en sa possession. Tous les Denarii échangés contre des points de Gloire sont remis dans la réserve (p. 9 - ).

Exemple de décompte final

Après le décompte de tous les points de Gloire, Cédric en a collecté le plus et devient le nouvel Empereur d'Age of Rome.

	Laurent (Yellow)	Cédric (Green)	Anaïs (Red)	Damien (Purple)	
Place sur le compteur	29	26	27	23	①
Militaire	5	14	2	8	②
Politique	2	3	6	6	③
Commerce	0	9	4	6	④
Religion	1	11	6	7	⑤
Quêtes	0	3	0	6	⑥
Denarii	3	0	2	2	⑦
	40	66	47	58	

7

Laurent: 12, 12/4=3
Cédric: 3
Anaïs: 6, 6/3=2
Damien: 10, 10/4=2, 2

Positions finales des joueurs sur le compteur de Gloire



3

Laurent: 2
Anaïs: 1 + 5
Cédric: 3
Damien: 6

5

Panthéon de Laurent: 1 P = 1
Panthéon de Cédric: 1 G = 4, 1 B = 2, 5 P = 5 } 11
Panthéon d'Anaïs: 1 G = 4, 2 P = 2 } 6
Panthéon de Damien: 1 S = 3, 4 P = 4 } 7

4

Main de Laurent
Pas d'Ensembles Commerciaux.

Main de Cédric
2 Ensembles Commerciaux en utilisant la Médaille Commerce lui permettant d'utiliser les cartes Joyaux comme des Jokers. Les cartes Joyaux ne rapportent plus de Gloire et il gagne les points de ses Ensembles Commerciaux Armes (X) et Habits (Y).
1 X = 4, 1 Y = 5 } 9

Main d'Anaïs
1 Ensemble Commercial Armes (X) = 4

Main de Damien
1 Ensemble Commercial Joyaux (G) = 6

6

Quête de Cédric
Gagnez 3 pour chaque Région de Combat où vous finissez premier. Cédric a obtenu la 1^{ère} place dans la Région bleue, remplissant les conditions de sa Quête et gagne 1 x 3 = 3

2

Anaïs (R) et Damien (V) sont à égalité dans cette Région. Damien a la Médaille Militaire: il gagne l'égalité et remporte 5 en obtenant la 1^{ère} place. Anaïs est seconde et remporte 2.

Cédric (G) gagne 4 dans cette Région en obtenant la 2^{ème} place. Laurent (Y) et Anaïs (R) ne gagnent rien car ils sont à égalité.

Cédric gagne 10 en terminant 1^{er}. Laurent gagne 5 en terminant 2^{ème}. Damien obtient 3 en terminant 3^{ème}.

Laurent: 5
Cédric: 4 + 10 = 14
Anaïs: 2
Damien: 5 + 3 = 8

Quête de Damien
Avoir obtenu la Médaille Militaire. Damien possède la Médaille Militaire et gagne donc 6



Variantes

Après quelques parties, vous pouvez essayer l'une des variantes suivantes. Vous pouvez même les combiner pour vivre une nouvelle expérience de jeu.

Espions & Alliés

Cette variante ne fonctionne que pour 2 à 4 joueurs.

Éléments :

2 jetons Diplomatie par joueur (1 Espion  et 1 Alliance ).

Comment jouer :

Durant la phase des Complots  et avant toute activation de Complot, les joueurs placent, dans l'ordre du tour, un jeton Diplomatie, face cachée, sur un Bâtiment de n'importe quelle Province d'un adversaire. Ils placent au-dessus de ce jeton le montant de Denarii  qu'ils offrent pour conclure un accord. Les joueurs **peuvent négocier** le montant des Denarii.

Si l'adversaire **accepte** l'offre, il prend les Denarii et le jeton Diplomatie est révélée :

Si c'est une **Alliance**, le joueur et son adversaire gagnent immédiatement autant de points de Gloire  que le niveau du Bâtiment où a été placé le jeton Diplomatie.

Si c'est un **Espion**, le joueur qui a placé le jeton Diplomatie choisit de gagner les points de Gloire  ou d'utiliser immédiatement et **gratuitement** l'action associée à ce Bâtiment (comme s'il avait placé un Partisan dessus). Il ne peut pas utiliser de Bonus pour cette action.

Si l'adversaire **refuse** l'offre, le jeton Diplomatie est révélé :

Si c'est une Alliance, le joueur reprend ses Denarii.

Si c'est un Espion, les Denarii du joueur sont mis dans la réserve.

Après avoir été révélé, le propriétaire du jeton Diplomatie le récupère et il **ne peut plus être utilisé durant ce round**.

Exemple :

Laurent place son jeton Diplomatie et cinq Denarii (5 ) sur le Château de niveau 3 en face d'Anaïs. Elle accepte l'offre. Anaïs prend les cinq Denarii et le jeton de Laurent est révélé :

1. Si c'est une Alliance

Laurent et Anaïs avancent leurs marqueurs Gloire de trois cases sur le compteur de Gloire (+3 ).

2. Si c'est un Espion

Anaïs garde les cinq Denarii et Laurent peut choisir de gagner seul 3 points de Gloire ou d'effectuer une action gratuite grâce au Château et de placer ou déplacer une de ses Légions  dans les Régions de Combat.

C'est maintenant à Anaïs : elle place son jeton Diplomatie et trois Denarii sur le Phare en face de Laurent. Laurent n'est pas convaincu que ses intentions soient louables et refuse l'offre d'Anaïs. Le jeton de celle-ci est révélé :

1. Si c'est une Alliance

Anaïs récupère ses Denarii.

2. Si c'est un Espion

Anaïs perd ses Denarii qui sont remis dans la réserve.

Paix

Cette variante facilite le jeu et le rend moins belliqueux et plus rapide.

Les joueurs ne peuvent pas placer ou activer de Complots . Leurs jetons Vendetta  sont toutefois placés sur leur plateau de joueur au début de la partie. Retirez les cartes Quête **La Vendetta comme moteur** et **La Vendetta ne cesse jamais**.

Horloge

Cette variante rend le jeu plus prévisible et permet davantage de planification.

Au lieu de faire tourner le plateau des Provinces dans le sens indiqué par les cartes Événement, il tourne de 90° dans le sens horaire à chaque fois.

Héros

Cette variante rend les Bâtiments plus stratégiques car il n'y a pas de course aux Médailles.

Retirez toutes les Médailles de la partie, ainsi que les Quêtes *Offrandes*, *Libre échange*, *Vote prééminent*, *Dur labeur*, *Le plus décoré* et *La dernière pierre*.

Temps difficiles

Cette variante épice vos parties et vous force à une planification plus méticuleuse.

Ajoutez et mélangez les six cartes Événement  ayant **des effets négatifs** à la pile. Placez la pile face cachée sur le plateau de jeu puis suivez les règles normales.

Empereur solo

Dans ce mode, vous n'êtes pas en compétition et devez remplir certaines **tâches**. Pour un mode solo plus compétitif, utilisez les règles du mode Solo *L'attaque de Cassius*.

Objectif

Vous devez compléter le plus de tâches possibles dans la liste suivante :

- Atteindre **51** points de Gloire  sur le compteur de Gloire.
- Obtenir au moins **3** Médailles.
- Vaincre au moins **2** Régions de Combat.
- Placer au moins **4** Votes .
- Constituer au moins **2** Ensembles Commerciaux .
- Construire un Panthéon .
- Compléter au moins **2** Quêtes .

Mise en place

Mettez tout en place comme pour une partie à 2 mais prenez un seul plateau de joueur et placez-le devant vous.

Si vous voulez plus de difficulté, ajoutez les cartes Événement négatives de la variante *Temps Difficiles*.

Comment jouer

Phase des Complots :

Révélez une carte Événement  mais ne prenez aucune récompense. Gagnez **1** Denarius  par Partisan  recruté.

Orientez le marqueur Premier joueur  dans la direction indiquée par la carte Événement. Vous ne pouvez pas utiliser de Complot  dans ce mode, mais les marqueurs Vendetta  sont placés sur votre plateau de joueur au début de la partie.

Phase de Construction :

Suivez les règles standards.

Phase d'Action :

Suivez les règles standards (sauf pour les Complots).

Phase de Revenu :

Suivez les règles standards.

Décompte final

Après la fin du 9^{ème} round, effectuez le décompte final.

- **4-5** tâches
Considérez-vous comme un **Prêtreur**.
- **6** tâches
Considérez-vous comme un **Imperator**.
- **7** tâches
Sans hésitation, vous pouvez vous considérer comme un **fil de Jupiter**.

Symboles

	Plateau des Provinces		Partisan		Second vote (Complot)
	Province		Légion		Vote nul (Complot)
	Marqueur Premier joueur		Vote		Vente forcée (Complot)
	Tuile		Panthéon		Droits de douane (Complot)
	Quête		Colisée		Élément du Panthéon - Joueur
	Rotation horaire de 90°		Militaire		Élément du Panthéon - Bronze
	Rotation anti-horaire de 90°		Politique		Élément du Panthéon - Argent
	Rotation horaire de 180°		Commerce		Élément du Panthéon - Or
	Rotation anti-horaire de 180°		Religion		Carte Commerce - Coffre
	Carte Quête		Agriculture		Carte Commerce - Habits
	Carte Événement		Premier niveau (Bâtiment)		Carte Commerce - Joyaux
	Carte Ancre		Deuxième niveau (Bâtiment)		Carte Commerce - Outils
	Carte Commerce		Troisième niveau (Bâtiment)		Carte Commerce - Armes
	Carte Cassius		Médaille Militaire		Défense 2
	Carte Combat		Médaille Politique		Défense 3
	Retirer lors d'une partie solo/à 2		Médaille Commerce		Défense 4
	Retirer lors d'une partie solo/à 2		Médaille Religion		1 ^{ère} place dans une Région
	Ensemble Commercial		Médaille Agriculture		2 ^{ème} place dans une Région
	Joker		Province d'Afrique		3 ^{ème} place dans une Région
	Points de Gloire (en cours de jeu)		Province de Gaule		Bonus (n'importe lequel)
	Points de Gloire (en fin de partie)		Province d'Espagne		Bonus Militaire
	Denarii		Province d'Italie		Bonus Politique
	Revenu		Calomnie (Complot)		Bonus Commerce
	Population		Dégradation (Complot)		Jeton Diplomatie - Espion
	Complot		Apostasie (Complot)		Jeton Diplomatie - Alliance
	Vendetta		Tromperie (Complot)		

Exploits

Lors de chaque partie, les joueurs peuvent effectuer des exploits et obtenir le jeton correspondant, semblable à un "Phalera" romain. Détachez le jeton Exploit correspondant et donnez-le au joueur qui l'a accompli. Prendre des photos de la partie et de vos Exploits est une bonne façon de se vanter auprès de ses amis. Y a-t-il un meilleur moyen d'intimider ses adversaires ?



Obtenir 100+ points de Gloire.



Gagner les cinq Médailles.



Compléter 2 Ensembles Commerciaux de Joyaux.



Atteindre 61+ points sur le compteur de Gloire.



Compléter 3 Ensembles Commerciaux du même type.



Gagner la 1^{ère} place dans les trois Régions de Combat.



Obtenir 90+ points de Gloire en mode Solo - Attaque de Cassius.



Gagner 12+ points dans la colonne du Sénat.



Construire un Panthéon doré.



Compléter 4 Quêtes.



Finir la partie sans marqueur Vendetta sur votre plateau de joueur.



Atteindre le meilleur score du créateur (113 points de Gloire)

TEETOTUM
GAME STUDIOS

AGE OF ROME

AD GLORIAM

Créé par

Vangelis Efthimiou
Antonios Yannopoulos

Illustré par

Evan Scale

Graphismes, design des plateaux et plus encore par

George Dimitriou

CUSTOM WORKS

Version française : Légion Distribution.

Traduction, mise en page : Laurent Dutheil.

Relecture et révisions : Anaïs Chambert, Cédric Bruzzo.

LEGION
DISTRIBUTION

© 2022 Teetotum Game Studios G.P., tous droits réservés.

Teetotum Game Studios est situé à Vrodismeni, Ioannina, GR 44003.

Aucune partie de ce produit ou de ses composants ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

Le contenu actuel peut différer de celui montré.

Fabriquée en Chine.

Scannez ce code pour une vidéo de
partie de 3 minutes (en anglais) ou vi-
sionnez-la grâce à ce lien :

youtube.com/watch?v=649MOFjWwGI



Rejoignez la Légion :



AGE OF ROME

AD GLORIAM

Rome 44 av. J.-C.

Les ides de Mars sont passées. Comme prédit par les augures, César a été assassiné. Il gît mort sur le sol du Sénat après avoir reçu 23 coups de couteau, chacun de la main d'un conspirateur différent.

Citoyens de Rome, révoltez-vous ! L'Empire ne tient qu'à un fil. Marcus Antonius assume le rôle de conciliateur. Avec Gaius Octavius et Aemilius Lepidus, ils forment un nouveau triumvirat et nomment Préfets les conspirateurs, les amnistiant de leur crime. Pour l'instant, la Vendetta s'est apaisée.

Mais l'unité reste fragile. Tous les membres du triumvirat veulent dominer et construire leur propre Empire, accroître le commerce et développer l'agriculture pour leur propre profit, gagner la majorité au Sénat et faire front contre les meurtriers de César. Les querelles obligeront certains à comploter contre leurs rivaux, tandis que la foi les conduira à construire des monuments à leurs dieux.

Quelle que soit la voie que chacun prendra, un seul deviendra Empereur ou Impératrice de ce nouvel Âge de Rome.



LEGION
DISTRIBUTION

Créé par
Vangelis Efthimiou
Antonios Yannopoulos

Illustré par
Evan Scale

