

Créé par
Orlando Sà

CELTAE

Illustré par
Mihajlo Dimitrevski



Les Celtes, du latin "Celta" (au pluriel "Celtae") étaient un peuple proto-indo-européen qui s'est répandu à travers une grande partie de l'Europe du 2^e millénaire au 1^{er} siècle av. J.-C. Leurs tribus s'étendaient des îles Britanniques au Portugal et à l'est jusqu'à la Transylvanie, les côtes de la mer Noire et la Galicie en Anatolie.

Les Bretons, les Gaulois, les Boïens, les Galiciens, les Celibères et les Lusitaniens qui constituaient leurs tribus furent finalement absorbés peu à peu par l'Empire romain.

Dans ce jeu, vous dirigez une tribu de Celtes, et cultivez la terre pour obtenir des ressources (cartes) que vous utiliserez plus tard pour construire et élargir des citadelles. Vous devrez également convertir des ressources pour contribuer à l'effort de guerre contre les envahisseurs Romains, en recrutant plus de soldats, en construisant des forteresses ou en plaçant des pièges. Vous pourrez également agrandir votre tribu en recrutant de nouveaux travailleurs capables d'effectuer des actions de plus en plus puissantes au fur et à mesure que le jeu progresse.

Parfois, vous devrez envoyer certains de vos travailleurs à l'Ordre des druides afin que l'un d'entre eux revienne en tant que puissant mystique. C'est seulement en gérant intelligemment vos effectifs que vous pourrez ramener la gloire à votre tribu !



1 plateau de jeu



60 cartes Joueur



8 cartes Leader



26 cartes Progrès



10 tuiles Armée Romaine



10 tuiles Druide

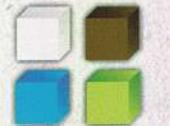


36 disques en bois
9 de chaque couleur



66 Travailleurs

8 Nobles · 10 Druides · 16 Fermiers · 16 Bâtisseurs · 16 Soldats



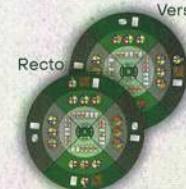
20 cubes en bois
5 de chaque couleur



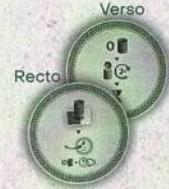
16 pions Progrès



1 pion Action



1 tuile Solo



1 tuile Teutatès



8 tuiles bonus



10 jetons bonus
Double face



1 carnet de score



1 sac en tissu

MISE EN PLACE

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Placez le pion Action sur l'emplacement dédié dans le coin sud-est de la partie centrale du plateau.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau Joueur, les 9 disques en bois et les 5 cubes en bois correspondants, puis place les disques dans les trous au centre de son plateau, 4 cubes le long du côté droit dans leur garnison et le dernier cube dans l'emplacement 0 du niveau de force sur le côté bas.



- Dans un jeu à 2 joueurs, placez les disques d'une couleur non utilisée dans tous les emplacements de citadelles avec les icônes 3/4 et 4.

Dans un jeu à 3 joueurs, placez les disques d'une couleur non utilisée dans tous les emplacements de citadelles avec l'icône 4.

- Placez les pions Progrès sur la piste de progrès.

Dans un jeu à 2 joueurs, ne placez pas les pions Progrès sur les emplacements avec les icônes 3/4 et 4.

Dans un jeu à 3 joueurs, ne placez pas les pions Progrès sur les emplacements avec l'icône 4.

Placez les pions Progrès sur les emplacements indiqués à côté des tuiles Armée Romaine et des tuiles Druide.

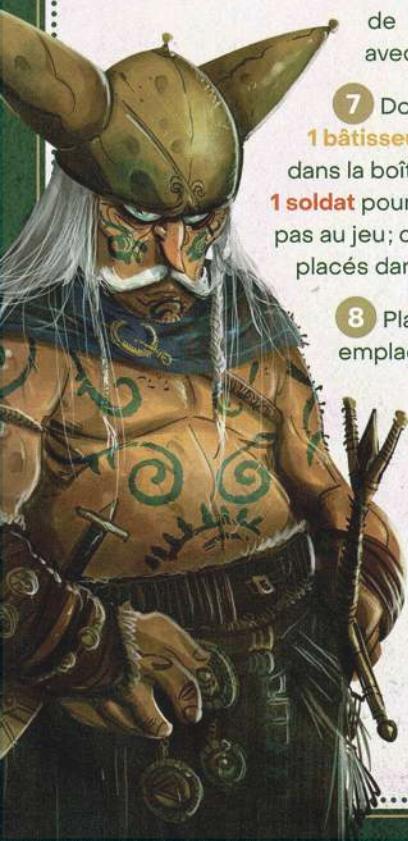
- Placez 1 druide sur chaque emplacement des druides du plateau; remettez ensuite les druides restants dans la boîte du jeu.

Dans un jeu à 2 joueurs, ne placez pas de druides sur les emplacements avec les icônes 3/4 et 4.

Dans un jeu à 3 joueurs, ne placez pas de druides sur les emplacements avec l'icône 4.

- Donnez à chaque joueur 1 fermier, 1 bâtsisseur et 1 soldat. Mettez ensuite dans la boîte de jeu 1 fermier, 1 bâtsisseur et 1 soldat pour chaque joueur qui ne participe pas au jeu; ces travailleurs ne seront pas placés dans le sac lors de l'étape suivante.

- Placez les travailleurs dans les emplacements d'action autour de la zone centrale du plateau, de manière correspondant aux types représentés (fermiers, bâtsisseurs, soldats, nobles) et aussi dans la zone centrale du plateau 9. Placez le reste des travailleurs dans le sac; prenez ensuite des travailleurs de manière aléatoire et placez-les sur les emplacements vides restants. Laissez le sac à côté du plateau de jeu 10.



- Triez les tuiles Druide par valeur. Mélangez séparément toutes les tuiles 1 point et toutes les tuiles 2 points dans deux piles face cachée. En gardant les tuiles face cachée et sans mélanger davantage, formez deux piles différentes contenant chacune :

2		+	
3		+	
4		+	

Retournez les deux piles face visible de façon à ce que toutes les tuiles 1 point soient sur le haut. Placez une pile sur la région Nord et l'autre pile sur la région Sud, sur les emplacements appropriés. Remettez toutes les tuiles restantes dans la boîte du jeu.



12 Suivez la même procédure décrite dans **11** pour les tuiles **Armée Romaine** et placez une pile sur la région Nord et l'autre pile sur la région Sud, sur les emplacements appropriés. Remettez toutes les tuiles restantes dans la boîte du jeu.

13 Triez les **tuiles bonus** par région (comme indiqué au verso de chaque tuile), mélangez-les et placez-les de manière aléatoire sur les 8 emplacements bonus du plateau.

14 Donnez à chaque joueur 1 **jeton bonus à double face** et placez les jetons restants à côté du plateau.

15 Mélangez toutes les **cartes Joueur** dans un paquet face cachée.

16 Piochez 6 cartes du paquet et placez-les face visible au-dessus du plateau dans le marché de la région Nord. Faites de même pour le marché de la région Sud.



17 Triez les **cartes Progrès** par valeur. Mélangez séparément les cartes 2 points et les cartes 3 points dans deux paquets face cachée. Placez de manière aléatoire un certain nombre de cartes 2 points et de cartes 3 points sur les emplacements appropriés du côté droit du plateau, en fonction du nombre de joueurs.

18 Avec moins de 4 joueurs, placez les **cubes** d'une couleur non utilisée dans tous les **emplacements de garnison** ayant l'icône **1** dans un jeu à 3 joueurs, ou dans les emplacements de garnison ayant les icônes **1/4** et **1/4** dans un jeu à 2 joueurs.

19 Choisissez un joueur pour commencer et donnez-lui la **tuile Teutatès**.

20 Mélangez toutes les **cartes Leader** et placez sur la table un nombre de cartes leader égal au **nombre de joueurs, plus 1** (par ex. 3 dans une partie à 2 joueurs, 4 dans une partie à 3 joueurs, etc). Chaque joueur pioche 5 cartes Joueur du paquet. En commençant par le dernier joueur et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur

choisit un Leader et le place sur la gauche de son plateau Joueur avec le côté **A** face visible, puis défausse 2 **cartes Joueur** de sa main dans la pile de défausse.



Exemple d'une mise en place pour une partie à 3 joueurs

ROUND DE JEU

Pendant chaque round, les joueurs vont prendre 1 action, en commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre. **À chaque fois que le pion Action traverse la rivière** du côté droit du plateau (ce qui signifie que le pion Action est retourné ou a dépassé sa position de départ d'origine), **le joueur qui possède la tuile Teutatès place un pion Progrès sur n'importe quelle carte Progrès** et passe la tuile Teutatès au joueur à sa gauche. **Quand le dernier pion Progrès est retiré du plateau**, les joueurs finissent le round en cours et et jouent **un dernier round dans lequel chaque joueur prend 2 actions successives**. Ensuite, les joueurs calculent le score final.

TOUR D'UN JOUEUR

Pendant votre tour, vous devez **déplacer le pion Action 1** dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous devez ensuite **choisir une action** parmi les actions disponibles qui sont adjacentes au pion, puis vous **pouvez échanger l'un de vos travailleurs actifs 2** avec un travailleur de cette zone d'action. Enfin, vous **devez effectuer l'action choisie 3**.

1 Déplacer le pion Action (obligatoire)

Vous devez déplacer le pion Action de 1 à 3 emplacements dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous ne le déplacez que **d'1 emplacement** sur le cercle, vous gagnez 1 point de force. Si vous le déplacez de **3 emplacements**, vous devez dépenser 3 points de force. En déplaçant de **2 emplacements**, vous ne gagnez ni perdez de points de force. Pour rappel, cette icône est représentée ainsi sur le plateau:



C'est le tour de Joana et elle doit déplacer le pion Action 1. Comme elle souhaite faire une action sur la région Nord du plateau, Joana déplace le pion Action de 2 emplacements dans le sens des aiguilles d'une montre 2, ne gagnant et ne perdant ainsi aucun point de force. Joana peut ensuite effectuer l'une des actions adjacentes au pion Action, soit l'action Recrutement A ou l'action Culture/Construction B.

2 Échanger un travailleur (optionnel)

Vous devez choisir l'une des actions adjacentes au pion Action, puis vous pouvez échanger l'un de vos travailleurs actifs avec un travailleur présent dans l'emplacement d'action que vous avez choisi. Avant de réaliser l'échange, vous pouvez dépenser 1 point de force pour renvoyer les 3 travailleurs de cet emplacement d'action dans le sac, puis remplissez ces emplacements avec les 3 travailleurs du centre du plateau. Si vous faites ainsi, remplissez les 3 emplacements du centre du plateau avec 3 travailleurs venant du sac. Pour rappel, cette icône est représentée ainsi sur le plateau:



C'est le tour de Joana et elle souhaite effectuer l'action Recrutement 1, mais il n'y a pas de travailleurs nobles ici, seulement 2 fermiers 2 et 1 soldat 3. Elle décide de dépenser 1 point de force 4 et de renvoyer les 3 travailleurs dans le sac 5. Ensuite, Joana déplace les 3 travailleurs du centre du plateau dans l'emplacement d'action Recrutement 6. Joana peut ensuite échanger le soldat de ses travailleurs inactifs par le noble de l'emplacement d'action Recrutement 7.

TRAVAILLEURS ACTIFS VS TRAVAILLEURS DE VOTRE TRIBU

Vos **travailleurs actifs** A sont toujours constitués de 3 travailleurs, ni plus, ni moins. Vous pouvez cependant recruter plus de travailleurs dans **votre tribu** B pour étendre vos actions. Ceci sera détaillé plus bas dans la section de l'action "Recrutement".



3 Effectuer l'action (obligatoire)

Vous **devez effectuer l'action choisie**. Il y a 4 actions différentes : **Culture**, **Construction**, **Combat** et **Recrutement**.

Chaque emplacement d'action est connecté à l'une des régions Nord ou Sud, ou bien aux deux. Vous **effectuez l'action soit sur le côté Nord du plateau, soit sur le côté Sud**, selon où le pion Action est situé. Par exemple sur l'image ci-dessous : si vous voulez prendre l'action "Recrutement" et le pion Action est sur l'emplacement A, vous effectuez l'action sur le côté Nord du plateau, mais s'il était sur l'emplacement B, vous l'effectueriez à la place sur le côté Sud.

Note: Les actions Culture et Construction partagent les deux mêmes emplacements d'action. Par conséquent, à chaque fois que vous choisissez un emplacement d'action avec Culture/Construction, vous devez annoncer aux autres joueurs l'action que vous allez effectuer.



Note: Les types de travailleurs représentés dans les régions d'action du plateau sont juste là pour la préparation. Durant la partie, ces emplacements peuvent contenir tous les types de travailleurs sans restrictions (**fermiers**, **bâtisseurs**, **soldats** et **nobles**).

Culture

Lorsque vous effectuez l'action **Culture**, vous **prenez immédiatement et gratuitement la carte la plus à gauche du marché** de la région dans laquelle vous effectuez l'action. Ensuite, **selon le nombre de fermiers que vous avez** parmi vos travailleurs actifs et/ou dans votre tribu, vous **pouvez prendre plus de cartes**. Le nombre de **fermiers** requis pour piocher une carte spécifique est indiqué sur le plateau à côté de chaque carte. Un **fermier** ne peut pas être utilisé pour piocher plusieurs cartes. **Il n'y a aucune limite au nombre de cartes dans votre main**.

Une fois que vous avez pris toutes les cartes que vous souhaitez et pouvez prendre, les cartes restantes sont glissées vers la gauche pour occuper les espaces vides, et le marché est réapprovisionné de gauche à droite.



C'est le tour d'Inès et elle déplace le pion Action d'un emplacement 1, ce qui lui permet d'effectuer l'action Culture/Construction 2 ou l'action Combat 3. Elle décide d'effectuer l'action Culture et échange un **soldat** 4 de ses travailleurs actifs par un **fermier** de l'emplacement d'action 5. Elle effectue ensuite l'action, en commençant par prendre la carte la plus à gauche du marché de cette région, qui est toujours gratuite 6. Inès a 2 **fermiers** (2 parmi ses travailleurs actifs + 0 dans sa tribu) 7. Elle peut donc prendre soit deux cartes parmi la 2^e, 3^e ou 4^e carte la plus à gauche qui nécessitent chacune 1 **fermier**, soit une seule des 2 cartes les plus à droite qui nécessitent chacune 2 **fermiers**. Inès décide de prendre les cartes les moins chères, prenant ainsi la 2^e 8 et la 3^e 9 carte la plus à gauche dans sa main.



Construction

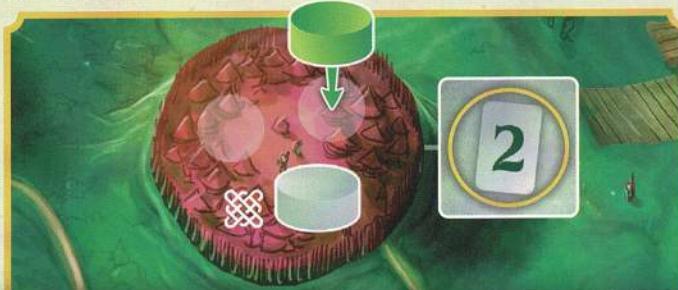
Lorsque vous effectuez l'action Construction, vous devez défausser de votre main un certain nombre de cartes de la couleur de la citadelle où vous souhaitez construire. Ceci est décidé par le nombre indiqué sous le disque disponible le plus à gauche sur le plateau Joueur:



Pour construire son disque le plus à gauche sur une citadelle, Inès doit défausser 5 cartes de la couleur de la citadelle choisie.

Le nombre de cartes à défausser est diminué de 1 pour chaque bâtisseur que vous avez parmi vos travailleurs actifs et/ou dans votre tribu. Cependant, vous **devez défausser au moins 1 carte** pour déterminer la couleur de la citadelle, même si vous pouvez réduire le coût à 0. Une fois la/les cartes défaussée(s), prenez votre disque le plus à gauche et **placez-le sur la citadelle choisie** de la région où vous effectuez l'action Construire et qui contient un emplacement disponible pour votre disque. Vous **gagnez ensuite le bonus associé à cette citadelle** (voir page 16 pour la description de tous les bonus).

Important: 1 seul disque peut être construit en effectuant cette action.



Inès place son disque sur la citadelle rose de la région Nord et gagne le bonus associé à cette citadelle : elle peut piocher gratuitement 2 cartes du marché de la région Nord (où elle a effectué son action).

Lorsque vous construisez le dernier disque sur une citadelle, retournez la tuile bonus face cachée après avoir gagné le bonus et placez-la sur votre plateau Joueur. Cette face représente **1 point que vous gagnerez** pour avoir complété la construction d'une citadelle. À la fin de la partie, **tous les joueurs ayant un disque sur cette citadelle** gagnent **1 point pour chaque disque** qui y est présent.



Joana construit le dernier disque sur cette même citadelle rose. Elle gagne le bonus correspondant et récupère la tuile bonus, en la retournant face cachée pour représenter 1 point. À la fin de la partie, chaque disque du plateau présent sur cette citadelle rapporte 1 point à son propriétaire.



C'est le tour d'Afonso et il déplace le pion Action d'un emplacement **1**. Il peut donc effectuer soit l'action Culture/Construction **2**, soit l'action Recrutement **3**. Afonso décide de construire, et échange un fermier de ses travailleurs actifs par un bâisseur de l'emplacement d'action **4** pour avoir plusieurs bâisseurs. Afin de pouvoir construire son prochain disque, Afonso devrait défausser 4 cartes **5**, mais comme il a 2 bâisseurs parmi ses travailleurs actifs **6** + 1 bâisseur dans sa tribu **7**, Afonso a une réduction de 3 cartes. Ainsi, au lieu de défausser 4 cartes, il n'a besoin d'en défausser qu'une. Afonso veut construire sur une citadelle orange, donc la couleur de la carte défaussée doit être orange **8**. Après avoir défausonné la carte et avoir placé son disque sur la citadelle **9**, Afonso gagne le bonus de la citadelle, ce qui lui permet de récupérer un jeton bonus de la réserve qu'il place à côté de ses travailleurs **10**. Lors d'un prochain tour, il pourra défausser ce jeton pour effectuer une action à n'importe quel emplacement du plateau au lieu de l'emplacement où est situé le pion Action, ou bien pour effectuer une action comme s'il avait 1 travailleur de son choix en plus. Afonso prend la tuile bonus pour avoir complété la citadelle, et la retourne face cachée, pour représenter le fait qu'il gagnera 1 point à la fin de la partie **11**.

Combat

Lorsque vous effectuez l'action **Combat**, vous pouvez défausser de votre main un certain nombre de cartes avec la même icône militaire. Il y a 3 types d'icônes militaires:



Guerriers



Pièges



Fortresses

Selon le nombre de soldats présents parmi vos travailleurs actifs et/ou votre tribu, vous gagnez des points de force en fonction du nombre de cartes défaussées.



Cette icône signifie que si vous avez **1 soldat** au total, vous gagnez **1 point de force** pour chaque carte défaussée. Si vous avez **2 soldats**, vous gagnez **2 points de force** pour

chaque carte, si vous avez **3 soldats**, vous gagnez **3 points de force** pour chaque carte, et si vous avez **4 soldats (ou plus)**, vous gagnez **4 points de force** pour chaque carte. Vous ne pouvez pas gagner plus de 4 points de force par carte.

Une fois la/les carte(s) défaussée(s), vous **pouvez combattre l'Armée Romaine** au-dessus de la pile de tuiles Armée Romaine de la région où vous effectuez cette action. Pour combattre, vous **devez dépenser un nombre de points de force égal à la quantité indiquée sur la tuile Armée Romaine**. À chaque fois que vous dépensez des points de force, faites glisser vers la gauche votre cube sur la piste de force d'un nombre d'emplacements égal à la quantité de force dépensée. Ensuite, **prenez la tuile Armée Romaine** et retournez-la face cachée en la plaçant à côté de votre plateau Joueur. Cette face représente **1 à 2 points**, gagnés à la fin de la partie pour avoir vaincu l'armée.

Important: Vous n'avez pas à défausser de cartes pour réaliser cette action. Si vous avez suffisamment de force pour vaincre l'Armée Romaine, vous pouvez le faire sans défausser de cartes.

Après avoir vaincu une Armée Romaine, vous **pouvez placer le cube Garnison le plus en haut** de votre plateau Joueur dans la garnison de la région où vous avez effectué l'action. Pour ce faire, vous **devez défausser une carte de votre main qui contient une icône militaire correspondant à l'icône de l'emplacement** où vous souhaitez placer votre cube. Les cubes Garnison peuvent rapporter des points supplémentaires à la fin de la partie. Cependant, si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas défausser de cartes, vous ne pouvez pas placer de cube Garnison.

Lorsque vous combattez la dernière Armée Romaine de la pile, déplacez le pion Progrès à côté de cette tuile sur n'importe quelle carte Progrès.

Important: 1 seule tuile Armée Romaine peut être vaincue en effectuant cette action.



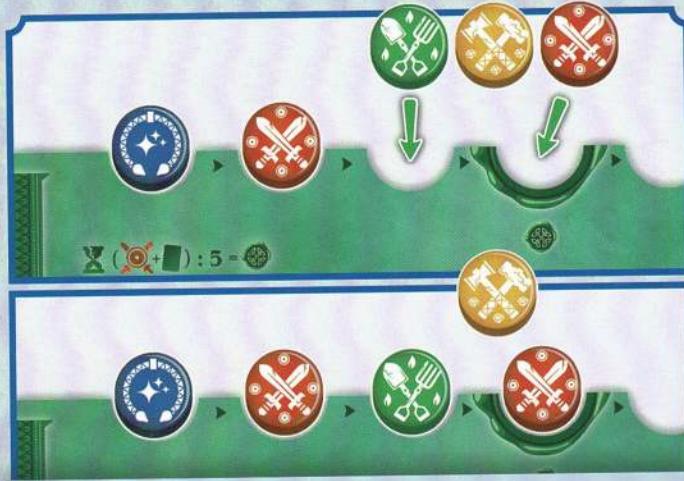
C'est le tour d'Afonso et il décide de déplacer le pion Action d'1 emplacement 1, gagnant ainsi 1 point de force 2. Il peut réaliser soit une action Culture/Construction 3, soit une action Combat 4. Afonso décide de combattre et n'échange aucun de ses travailleurs, puisqu'il a 2 soldats et il n'y a pas plus de soldats dans l'emplacement d'action Combat. Il peut défausser des cartes de sa main ayant la même icône militaire pour gagner des points de force. Il a actuellement 2 soldats parmi ses travailleurs actifs + 0 soldats dans sa tribu 5, par conséquent chaque carte qu'il défausse lui donne 2 points de force. Afonso défausse 3 cartes avec l'icône Guerrier 6 pour gagner 6 points de force, ce qui lui donne un total de 10 points de force 7. Il peut combattre l'Armée Romaine située sur la région Nord où il est actuellement en train d'effectuer cette action. Cette Armée Romaine a une force de 10, et Afonso dépense donc toute sa force 8 pour la combattre 9. Il prend ensuite la tuile de cette armée, et la retourne face cachée pour indiquer les 2 points 10. Afonso peut aussi placer le cube Garrison de son plateau sur l'espace de garnison de cette région en défaussant de sa main une carte ayant une icône Guerrier 11 ou Forteresse 12. Il choisit une carte avec l'icône Forteresse 13 pour placer le cube Garrison le plus en haut de son plateau "Joueur" dans l'espace de garnison de la région 14.



Recrutement

Lorsque vous effectuez l'**action Recrutement**, vous **recrutez immédiatement l'un de vos travailleurs actifs dans votre tribu**, le retirant ainsi de vos travailleurs actifs pour le placer sur l'emplacement vide le plus à gauche sur le bord supérieur de votre plateau Joueur.

Ensuite, **pour chaque noble présent** parmi vos travailleurs actifs et/ou dans votre tribu, vous pouvez **recruter 1 travailleur actif de plus dans votre tribu**. Vous ne pouvez pas recruter plus de 3 travailleurs durant l'action Recrutement, puisque tous les travailleurs recrutés doivent venir des travailleurs actifs et vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 travailleurs actifs. Lorsque vous recrutez, vous pouvez avoir plus de 8 travailleurs dans votre tribu. **Cependant, à la fin de l'action Recrutement, vous devrez en défausser jusqu'à en avoir un maximum de 8.**



Joana peut recruter 2 travailleurs pendant son action Recrutement: un gratuitement et un autre puisqu'elle a un **noble** dans sa tribu. Elle choisit donc de recruter un **fermier** et un **soldat**.

De plus, vous **pouvez également envoyer des travailleurs de votre tribu dans l'Ordre Druidique** pour que l'un d'entre eux devienne un **druide**. Vous devez **remettre dans le sac le nombre et le type de travailleurs indiqués par la tuile Druide la plus en haut de la pile** de la région où vous effectuez l'action. Les travailleurs remis dans le sac de cette manière doivent provenir de votre tribu et non pas de vos travailleurs actifs. Déplacez vers la gauche les travailleurs restants de votre tribu pour occuper les emplacements vides. Ensuite, **remplissez votre réserve de travailleurs actifs jusqu'à en avoir 3**, en prenant les travailleurs 1 par 1 depuis le **centre du plateau**, et remplissez le centre immédiatement avant de prendre le travailleur suivant. Il y doit **toujours y avoir 3 travailleurs à choisir au centre du plateau**.

Ensuite, **prenez la tuile Druide** et retournez-la face cachée en la plaçant à côté de votre plateau Joueur. Cette face représente **1 à 2 points gagnés** à la fin de la partie pour avoir envoyé des membres de la tribu à l'Ordre Druidique.

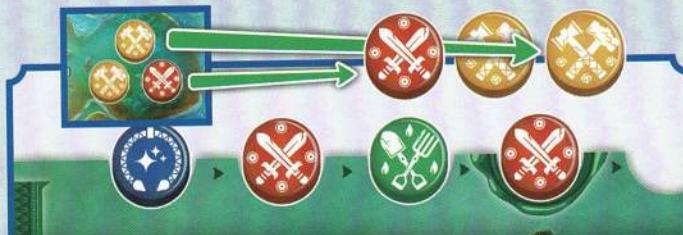
Quand vous prenez la dernière tuile Druide de la pile, **déplacez le pion Progrès** à côté sur **n'importe quelle carte Progrès**.

Enfin, **prenez un travailleur druide de la réserve** de cette région et placez-le dans votre tribu. Vous devez également **défausser 1 carte de votre main** pour chaque druide que vous avez dans votre tribu, y compris celui que vous venez de recruter. Cela signifie que votre premier druide vous coûte 1 carte, le deuxième druide 2 cartes, etc...

Cependant, si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas défausser de carte(s) de votre main, vous ne pouvez pas recruter de druide comme travailleur.

Important: seul 1 tuile Druide et 1 travailleur druide peuvent être gagnés en effectuant cette action.

Les travailleurs druides comptent comme des **fermiers**, **bâtisseurs** ou **soldats** lorsque vous les utilisez pour améliorer respectivement vos actions Culture, Construction et Combat.



Joana doit remettre à 3 son nombre de travailleurs actifs. Elle choisit d'abord un **soldat** du centre du plateau, puis remplit la réserve avec un **bâtisseur**. Elle prend ensuite ce **bâtisseur** pour avoir de nouveau 3 travailleurs actifs disponibles.



C'est le tour d'Inès et elle décide de déplacer le pion Action d'emplacement 1, gagnant ainsi 1 point de force, pour effectuer une action Recrutement. Elle commence par échanger son **soldat** actif 2 par un **noble**. Elle recrute un **fermier** gratuitement dans sa tribu 3, et puisqu'elle a 1 **noble** parmi ses travailleurs actifs, Inès peut recruter 1 autre travailleur et choisit donc de recruter également le **noble** 4. La tuile Druide 5 de cette région requiert un **fermier** et un **noble** pour être remplie. Inès défausse alors le **fermier** et le **noble** qu'elle vient de recruter 6, les remettant ainsi dans le sac. Elle prend cette tuile Druide et la retourne face cachée pour indiquer 1 point 7. Elle gagne aussi un travailleur druide 8 en défausant 1 carte de sa main (comme Inès n'a pas encore de **druide** dans sa tribu, le premier ne lui coûte qu'une carte). Enfin, elle remplit sa réserve de travailleurs actifs jusqu'à en avoir 3 en les prenant 1 par 1 depuis le centre du plateau.

PROGRÈS

Pendant la partie, à chaque fois qu'un joueur déplace le pion Action de la région Nord vers la région Sud (le pion Action franchissant ainsi la rivière du côté droit du plateau et retournant à ou dépassant sa position de départ), du progrès est réalisé et les Celtes font progresser leur civilisation à la recherche de nouveaux objectifs.



Le joueur qui possède la tuile Teutatès place le pion Progrès le plus en haut de la piste de progrès sur n'importe quelle carte Progrès à côté du plateau. Les cartes Progrès ont chacune des emplacements pour un maximum de 2 ou 3 pions Progrès. Le nombre de pions Progrès placés sur chaque carte à la fin de la partie déterminent le nombre de points remportés, à raison d'1 point par pion. Les joueurs remporteront les points de toute carte ayant au moins 1 pion Progrès placé dessus, du moment qu'ils remplissent les conditions de la carte.

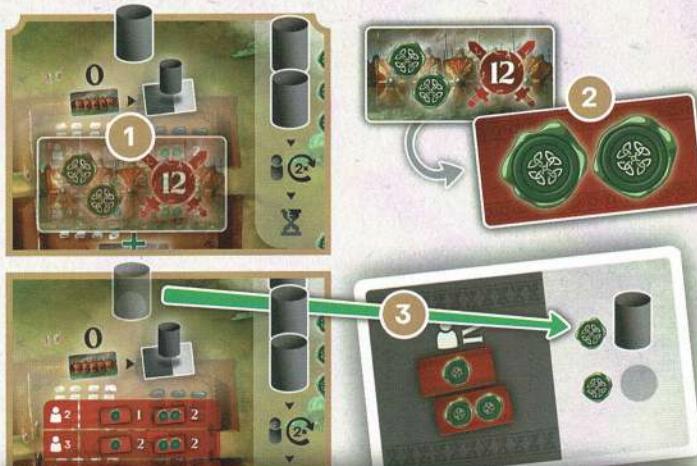
Lorsqu'il n'y a plus que 3 pions Progrès sur la piste de progrès, les joueurs doivent immédiatement décider s'ils retournent ou non leur carte Leader de la face A à la face B (voir la page 14 pour les détails de chaque Leader). L'icône est placée sur la piste de progrès afin de rappeler aux joueurs d'effectuer cette action.

La fin de la partie est déclenchée lorsque le dernier pion Progrès est retiré de la piste de progrès (voir Fin de la partie sur la droite de cette page). Enfin, le joueur possédant la tuile Teutatès la passe au joueur à sa gauche.



C'est le tour de Joana et elle déplace le pion Action d'1 emplacement 1, passant ainsi de la région Nord à la région Sud, ce qui déclenche le progrès de la civilisation. Afonso, qui possède actuellement la tuile Teutatès, doit placer le pion Progrès le plus en haut de la piste de progrès sur n'importe quelle carte Progrès. Il décide de placer le pion Progrès sur une carte qui donne des points au joueur qui a le plus de travailleur recrutés (càd dans sa tribu) 2 puisqu'il est actuellement le joueur qui a le plus de travailleurs dans sa tribu. Afonso passe alors la tuile Teutatès à Joana qui sera le prochain joueur à placer un pion Progrès lorsque le pion Action traversera de nouveau la rivière.

Note - la dernière tuile d'une pile: Lorsqu'un joueur prend la dernière tuile Armée Romaine ou Druide d'une région, ce joueur déplace le pion Progrès à côté de la pile sur n'importe quelle carte Progrès, en plus de gagner les points représentés par la tuile à la fin de la partie.



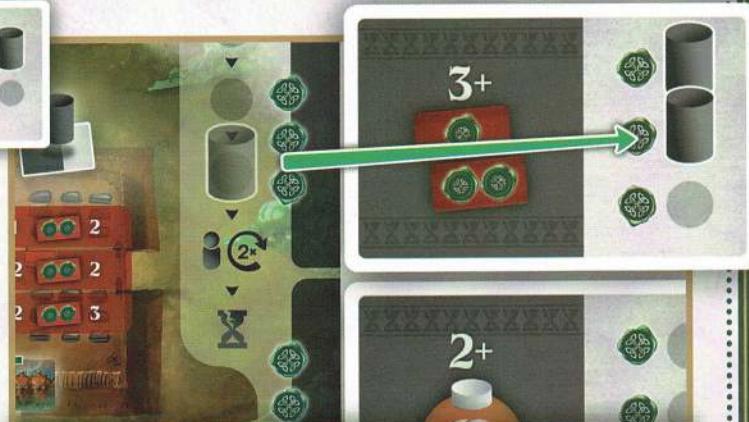
Joana a vaincu la dernière armée de la pile de la région Sud 1, mais comme elle n'a plus de cartes en main, elle ne peut pas placer de "Garrison". Cependant, elle collecte la tuile "Armée Romaine" 2 et place le pion "Progrès" correspondant sur la carte "Progrès" de son choix 3.

FIN DE LA PARTIE

Quand le dernier pion Progrès de la piste de progrès est placé sur une carte Progrès, la fin de la partie est déclenchée. La tuile Teutatès devrait ainsi être revenue au joueur de départ, et les joueurs restants finissent le round en cours.

Enfin, dans l'ordre habituel, les joueurs prennent un double tour. Chaque joueur déplace ainsi le pion Action et effectue une action, puis déplace de nouveau le pion Action et effectue une autre action avant que le prochain joueur ne prenne son dernier double tour.

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur dernier tour, procédez au calcul du score final.



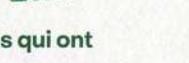
Afonso déplace le pion Action depuis la région Nord jusqu'à la région Sud, déclenchant ainsi le progrès de la civilisation. Inês place le dernier pion Progrès de la piste de progrès, déclenchant ainsi la fin de la partie. Comme Afonso était le joueur de départ, Inês et Joana prennent leur tour pour terminer le round. Chaque joueur prend ensuite un dernier double tour composé de 2 actions.

SCORE FINAL

Pour calculer le score final, additionnez les points pour:

- A** Toutes les **citadelles complétées** sur le plateau de jeu: 1 point pour chacun de vos disques; 
- B** Toutes les **tuiles bonus** récoltées; 
- C** Toutes les **tuiles Druide** obtenues : de 1 à 2 points par tuile; 
- D** Toutes les tuiles **Armée Romaine** vaincues: de 1 à 2 points par tuile; 
- E** Chaque région où vous avez le plus, ou bien êtes à égalité pour le plus de cubes Garnison: 1 point pour chacun de vos cubes. 

Vérifiez votre plateau Joueur et additionnez les points pour:

- F** Tous les **emplacements de tribu ayant une icône de points** en dessous et sur laquelle un travailleur est assigné; 
- G** Tous les **emplacements de disques vides qui ont une icône de points** en-dessous; 
- H** 1 point si vous **avez placé tous vos cubes Garrison**;
- I** Additionnez tous vos **points de force restants** ainsi que les **cartes restantes dans votre main**, et gagnez 1 point par groupe de 5 de ce total. Par exemple : si votre nombre de points de force restants et de cartes restantes dans votre main est de 10, vous gagnez 2 points. S'il est de 11, vous gagnez aussi 2 points. S'il est de 9, vous ne gagnez qu'1 point.

Évaluez les points des **cartes Progrès**:

- J** Pour chaque carte dont vous avez rempli les conditions, gagnez 1, 2 ou 3 points (si elle a 1, 2 ou 3 pions Progrès). Les cartes Progrès sans pions ne rapportent aucun point, même si un joueur avait rempli ses conditions. 

Enfin, vous remportez des points avec votre **Leader** (voir page 14 pour les détails de chaque Leader):

- K** 1 point si vous avez rempli les conditions de sa face A et n'avez pas retourné la carte, ou 3 points si vous avez retourné la carte et avez rempli les conditions de sa face B. Cependant, si vous avez retourné la carte mais n'avez pas rempli les conditions de sa face B, votre Leader ne vous apporte aucun point. 

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur parmi ceux à égalité de points qui a le plus grand nombre sur le total de disques placés sur des citadelles et de travailleurs dans leur tribu. S'il y a toujours égalité, additionnez le nombre de tuiles Armée Romaine et Druide. Enfin, s'il y a toujours égalité malgré tout cela, le joueur qui parvient à nommer les 8 Leaders le plus rapidement possible remporte la partie !



Afonso va calculer son score final: Il remporte **6 points** pour les citadelles complétées sur lesquelles il a des disques **A**, 1 point par disque. Ensuite, il remporte **3 points** pour les tuiles bonus qu'il a récolté **B** (1 point par tuile). Afonso a aussi récupéré 2 tuiles Druide pour une valeur totale de **3 points** **C** et a vaincu 1 Armée Romaine d'une valeur de **2 points** **D**. Comme il n'a pas le plus grand nombre et n'est pas non plus à égalité pour le plus grand nombre de garnisons dans aucune des régions, il remporte **0 points** sur les garnisons **E**. Il gagne **1 point** en ayant 4 travailleurs dans sa tribu **F** et **3 points** pour avoir placé 7 disques sur les citadelles **G**. Afonso n'a pas placé tous ses cubes Garrison, ce qui lui rapporte **0 points** **H**. Enfin, Afonso a 4 points de force restants et 2 cartes restantes dans sa main pour un total de 6, ce qui divisé par 5 ne rapporte qu'**1 point** **I**.

Afonso compte les points des cartes Progrès **J**: il pourrait remporter les points de la première carte puisqu'il a le plus grand nombre de cartes bonus **1**, mais la carte n'a aucun pion Progrès dessus, et il ne peut donc remporter aucun point. Afonso remporte cependant **2 points** pour la deuxième carte puisqu'il est à égalité avec Joana pour le plus grand nombre de travailleurs recrutés (ils en ont tous les deux **4**) **2**, et il remporte également **1 point** pour la troisième carte puisqu'il a le plus grand nombre de disques placés sur les citadelles de la région Nord **3**. Comme il a plus de 2 disques sur les citadelles oranges, Afonso peut gagner **2 points** sur la cinquième carte **5**, mais il gagne **0 points** pour les cartes **4**, **6** et **7** puisque malgré le fait qu'il y ait des pions Progrès sur ces cartes, Afonso ne peut pas remplir leurs conditions.

Enfin, Afonso remporte les points de sa carte Leader **K** qui est retournée de son côté héroïque et pour laquelle il a rempli la condition de sa face B (avoir 7 disques sur des citadelles). Il remporte donc **3 points** **8**. Le score final d'Afonso est de **27 points**.

SOLITAIRIX mode solo

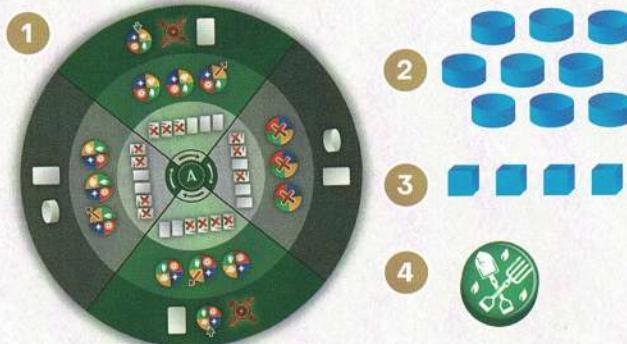
Dans le mode solo, vous jouerez face à Solitairix, un traître à la cause du peuple Celte, qui s'est allié avec Jules César. Solitairix ne gagne pas de points, ne garde pas de cartes en main et ne recrute pas de travailleurs (soyons honnêtes, personne ne veut travailler pour un traître), mais il fera de son mieux pour vous mettre des bâtons dans les roues pour le compte de Jules César. Selon le niveau de difficulté choisi, vous devrez remporter un certain nombre de points d'ici la fin de la partie pour l'emporter. À chaque tour de Solitairix, vous utilisez la tuile Solo 1 pour déterminer l'action que Solitairix effectuera. **Vous devez toujours décider où placer les pions Progrès**, mais pour toutes les cartes Progrès dont vous ne remplissez pas les conditions et sur lesquels des pions sont placés, vous recevez des points négatifs à la fin de la partie.

Mise en place

A) Mettez le jeu en place comme pour une partie à 2 joueurs. Piochez 3 cartes Leader et gardez-en 1, puis défaussez les autres. Choisissez une couleur pour Solitairix. Il ne reçoit pas de plateau Joueur, mais reçoit à la place :

- 1 La tuile Solo avec une face visible au hasard;
- 2 9 disques en bois de la couleur choisie;
- 3 4 cubes en bois de la couleur choisie;
- 4 1 travailleur au hasard parmi **1 fermier, 1 bâtsisseur et 1 soldat**. Remettez les 2 travailleurs restants dans le sac.

B) Laissez la tuile Teutatès dans la boîte du jeu. Elle ne sera pas nécessaire car vous serez seul(e) à placer des pions Progrès.



Round de jeu

Vous jouez en premier et alternez les tours avec Solitairix, en jouant vos tours normalement. Pendant le tour de Solitairix :

A Déplacez le pion Action en piochant une carte du paquet et en la plaçant à côté de la zone de Solitairix :

- Si la couleur de la carte piochée est la même que la couleur de la carte du haut de la pile de défausse, **avancez le pion Action de 2 emplacements**;
- Si la couleur de la carte piochée est différente de la couleur de la carte du haut de la pile de défausse, **avancez le pion Action d'1 emplacement**.

B Déterminez le nombre de fois où vous devez faire pivoter la tuile Solo :

- Si l'icône militaire de la carte piochée est la même que l'icône militaire du haut de la pile de défausse, **faites pivoter la tuile Solo deux fois**;
- Si l'icône militaire de la carte piochée est différente de l'icône militaire du haut de la pile de défausse, **faites pivoter la tuile Solo une seule fois**.

C Solitairix choisit une action à effectuer :

Regardez le quart de la tuile Solo qui est actuellement placé vers le haut (appelé section active). Solitairix essaie d'effectuer l'action la plus à gauche représentée sur la ligne du haut de la section active. Si cela n'est pas possible, Solitairix essaie d'effectuer l'action représentée ensuite, et continue jusqu'à ce qu'il soit en capacité d'effectuer une action (voir la page suivante pour les détails au sujet des actions de Solitairix).

D Solitairix échange un travailleur:

Une fois que l'action à effectuer est déterminée, regardez la ligne du milieu de la section active de Solitairix, puis échangez le travailleur de Solitairix avec celui indiqué sur l'emplacement d'action choisi :

Remettez les 3 travailleurs de l'emplacement d'action dans le sac et remplissez-les avec les 3 travailleurs du centre du plateau. Ensuite, remplissez le centre du plateau avec 3 travailleurs du sac.

Échangez les travailleurs de Solitairix avec le travailleur le plus à gauche ou le plus en haut de l'emplacement d'action.

Échangez le travailleur de Solitairix avec le travailleur au milieu de l'emplacement d'action.

Échangez le travailleur de Solitairix avec le travailleur le plus à droite ou le plus en bas de l'emplacement d'action.

E Solitairix effectue l'action choisie, puis termine le tour en plaçant la carte piochée dans la pile de défausse.



L'image ci-dessus montre à quoi ressemble la tuile Solo une fois pivotée, avec les indications suivantes sur la section active 1 :

2 Ligne du haut: L'action que Solitairix essaie de réaliser. La première option est d'effectuer une action Construire et, si cela n'est pas possible, la seconde option est d'effectuer une action Culture (ce qui est toujours possible);

3 Ligne du milieu: Le travailleur de l'emplacement d'action à échanger avec le travailleur de Solitairix;

4 Ligne du bas: Indique les cartes à défausser du marché si Solitairix effectue l'action Culture.

Les actions de Solitairix

CULTURE

Solitairix défaisse du marché de la région où l'action est effectuée les cartes sur les positions indiquées par la ligne du bas de la section active de la tuile Solo. Ensuite, le marché est réapprovisionné selon les règles normales. Cette action peut toujours être effectuée.



CONSTRUCTION

Vérifiez la couleur de la carte piochée par Solitairix et placez 1 de ses disques sur la citadelle de cette couleur dans la région où l'action est effectuée. Solitairix ne reçoit pas le bonus de la tuile bonus. Si Solitairix place le dernier disque sur une citadelle, la tuile bonus est placée dans sa zone de jeu (cela peut être utilisé pour le score de certaines cartes Progrès). Si Solitairix ne peut pas placer de disque car la citadelle est déjà complétée, il effectue à la place la prochaine action indiquée sur la section active.

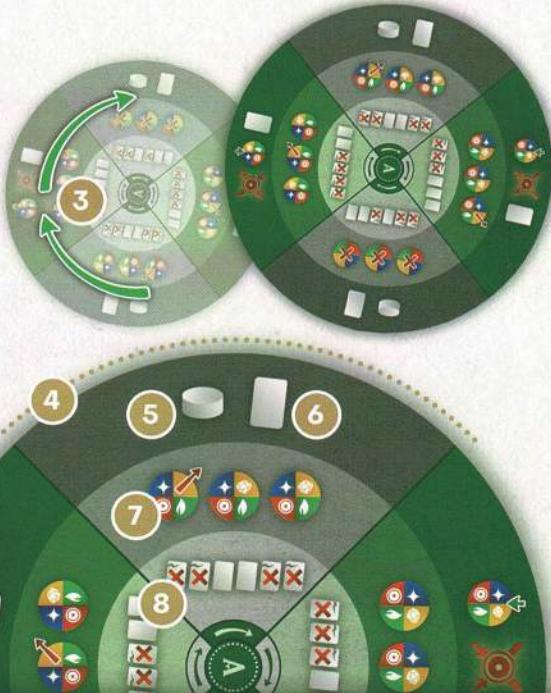
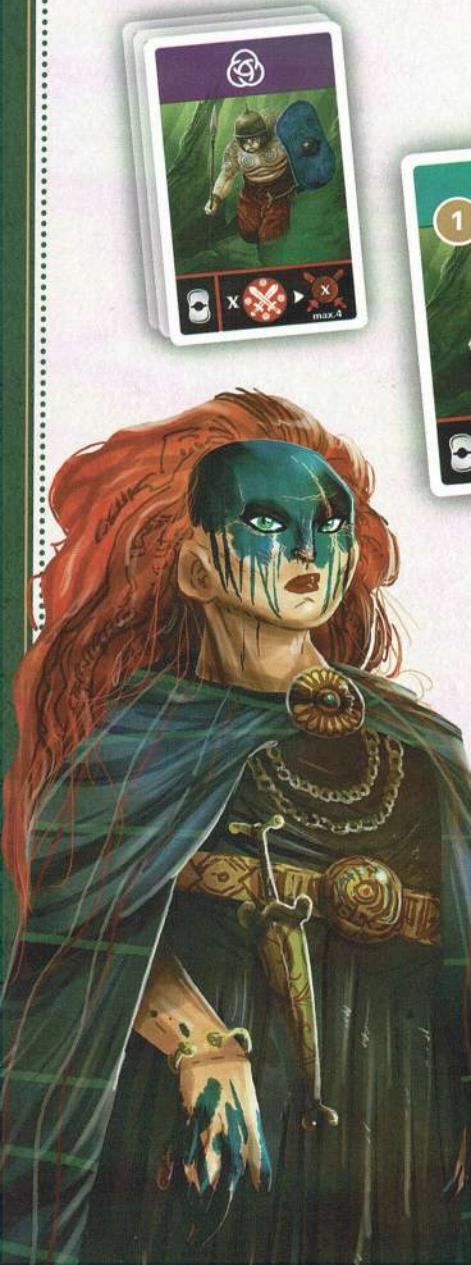
COMBAT

Solitairix gagne la tuile Armée Romaine du haut de la pile de la région où l'action est effectuée. Placez la tuile Armée Romaine dans la zone de jeu de Solitairix (cela peut être utilisé pour le score de certaines cartes Progrès). Vérifiez l'icône militaire de la carte piochée et placez un cube Garnison de Solitairix dans un emplacement de garnison qui a la même icône. Si cet emplacement est déjà occupé, Solitairix ne place pas de cube. Si Solitairix ne peut pas obtenir de tuile Armée Romaine parce que la pile est vide, n'effectuez pas l'action Combat et effectuez à la place l'action suivante indiquée sur la section active.



RECRUTEMENT

Solitairix gagne la tuile Druide du haut de la pile de la région où l'action est effectuée. Placez la tuile Druide dans la zone de jeu de Solitairix (cela peut être utilisé pour le score de certaines cartes Progrès). Ensuite, placez un travailleur druide de cette région dans la zone de jeu de Solitairix (cela peut être utilisé pour le score de certaines cartes Progrès). Si Solitairix ne peut pas gagner de tuile Druide parce que la pile est vide, n'effectuez pas l'action Recrutement et effectuez à la place l'action suivante indiquée sur la section active.



C'est le tour de Solitairix et Joana pioche une carte du paquet. C'est une carte de couleur turquoise avec une icône Guerrier 1. La carte en haut de la pile de pioche est de couleur violette, donc comme la couleur est différente de la carte en haut de la pile de défaisse, le pion Action ne bouge que d'un emplacement 2. Cependant, comme l'icône militaire est la même, la tuile Solo est pivotée deux fois 3 pour changer sa section active 4. Solitairix essaie ensuite d'effectuer une action Construction 5 mais la citadelle turquoise de la région Nord est déjà complétée, ce qui fait que l'action ne peut pas être effectuée. Solitairix effectue à la place l'action suivante de la section active qui est une action Culture 6, toujours possible à effectuer. Le travailleur de Solitairix est d'abord échangé avec le travailleur le plus à gauche de cet emplacement d'action 7, puis Solitairix défaisse la 1ère, 2ème, 5ème et 6ème carte du marché de la région Nord 8.

Progrès et fin de la partie

Lorsque le pion Action se déplace de la région Nord à la région Sud, le progrès de la civilisation est déclenché. Vous décidez toujours sur quelle carte Progrès les pions doivent être placés. Cependant, si Solitairix vide une pile Armée Romaine ou Druide et qu'un pion Progrès doit être déplacé, défaussez-le à la place.

La partie se termine de la même façon qu'une partie multijoueurs. Vous devez effectuer 2 actions à la suite lors du dernier round, puis Solitairix doit faire de même.

Score Final

Additionnez le score final comme pour une partie multijoueurs, avec les exceptions suivantes :

- Pour toutes les cartes Progrès avec des pions Progrès et pour lesquelles vous n'avez pas rempli les conditions, vous remportez des points négatifs.
- Pour les cartes Progrès nécessitant le plus grand nombre de travailleurs, vous devez atteindre le minimum requis indiqué dans le coin en bas à gauche de la carte et à côté de l'icône .
- Pour les cartes Progrès avec toute autre condition de majorité (plus grand nombre), comparez votre total avec celui de Solitairix.



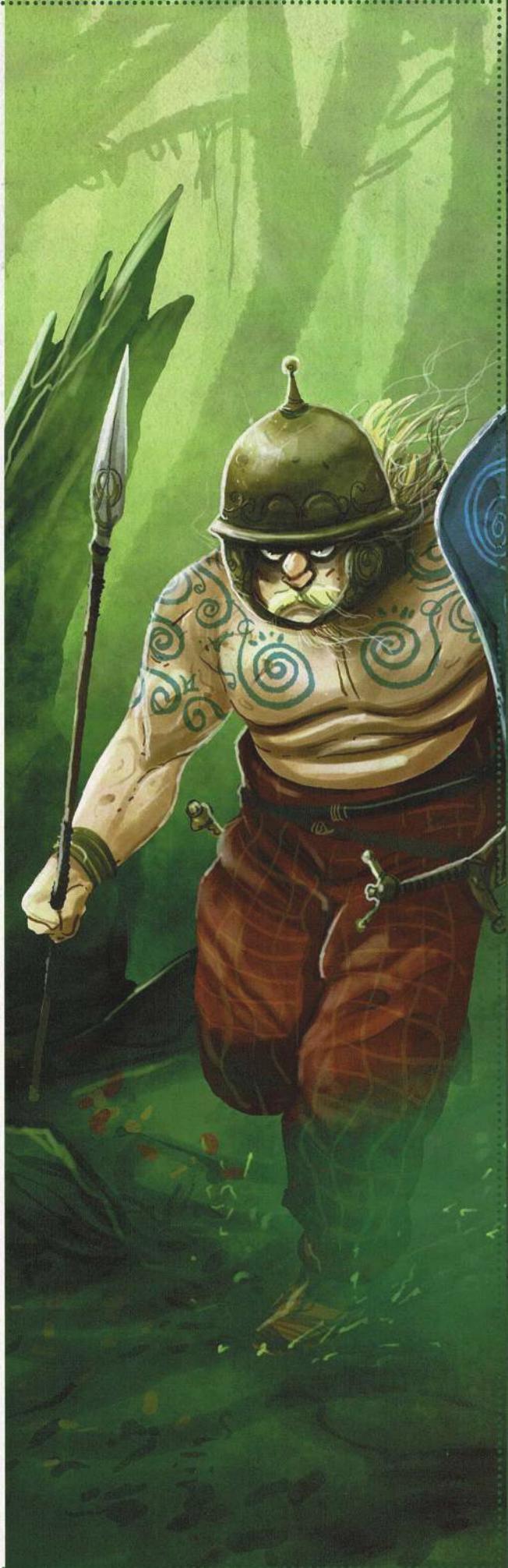
En calculant son score final, Joana regarde combien de points elle a remporté pour ses cartes Progrès. La première carte **A** lui rapporte **1 point** car elle a 6 travailleurs ou plus **1**. La deuxième carte **B** lui fait perdre **2 points** car elle n'a que **2 fermiers** dans sa tribu au lieu de 3 ou plus **2**. La troisième carte **C** ne lui rapporte pas de points puisqu'elle n'a pas de pions Progrès dessus. La quatrième carte **D** lui rapporte **2 points** car elle a plus de 2 disques sur les citadelles turquoises **3**. Enfin, la cinquième carte **E** lui rapporte **3 points** parce qu'elle a au moins 3 tuiles Armée Romaine **4**.

Vous gagnez la partie si vous avez au moins autant de points que le score cible selon les niveaux de difficulté ci-dessous :

Facile: **25 points**

Normal: **30 points**

Difficile: **35 points**



LEADERS



Pendant la mise en place, chaque joueur choisit un Leader qui commence sur sa face **A**. Lorsqu'un pion Progrès est placé et s'il n'y a plus que 3 pions Progrès restants sur la piste de progrès (comme indiqué par l'icône), les joueurs doivent décider s'ils veulent retourner leur carte Leader sur sa face héroïque **B** ou la garder sur sa face moins héroïque **A**.

Quelque soit la face choisie, les joueurs doivent remplir la condition de la face visible (**A** ou **B**) d'ici la fin de la partie pour remporter les points indiqués. Autrement, ils ne pourront remporter aucun point de leur Leader.

	A	B
VIRIATE	 1+ 1+	 2+ 2+
AVAROS	 2+	 4
DIVICACOS	 1+ 1+	 2+ 2+
AMBIORIX	 1+	 3+
VERCINGÉTORIX	 1+ 1+	 3+ 3+
CARATACOS	 3+	 6+
CARTIMANDUA	 1+	 3+
BOADICÉE	 3+	 7+



LUSITANIENS

Notre histoire commence sur la côte ouest de l'Europe, où **VIRIATE** dirige une révolte contre les armées romaines entre 147 et 139 av. J.-C. dans une région entre l'Espagne et le Portugal, que les Romains appelaient la "Lusitanie". Les détails de sa vie sont inconnus. Certains disent qu'il était un berger, tandis que d'autres disent qu'il était de la classe des guerriers, et qu'ainsi, il faisait partie des élites. Une chose est sûre, il causa de nombreux soucis à Rome, qui dû envoyer une armée après une autre pour mettre un terme à sa révolte. Viriate était décrit comme un stratège hors pair : puisque les Romains étaient mieux armés, il organisait des tactiques de guérilla et des embuscades créatives. Il fut cependant trahi par son propre peuple et assassiné pendant son sommeil, gardant ainsi le mythe disant qu'il n'avait jamais été vaincu sur le champ de bataille.



CELTIBÈRES

Alors que nous pleurons Viriate, les Romains préparaient déjà le siège de Numance, où l'aboutissement de la guerre de Numance était sur le point de se dérouler. Cette bataille était l'une de leurs dernières étapes pour compléter la domination de la péninsule ibérique. **AVAROS** avait préparé la cité pour cette bataille, en renforçant les fortifications et en faisant des provisions de rations. Mais en 133 av. J.-C., alors que tous les espoirs étaient perdus, il décida de négocier avec les Romains pour préserver son peuple. Au retour dans la cité depuis le camp romain, il fut tué par la foule en colère, qui croyait qu'Avaros avait négocié avec les Romains pour sauver seulement sa vie et celle de sa famille. Les textes romains nous apprennent qu'il avait négocié pour protéger tout son peuple, mais tout comme Viriate, il mourra aux mains de ceux qu'il avait essayé de sauver.



ÉDUENS

70 ans plus tard, **DIVICIAPOS**, un druide du peuple des Éduens, demanda une audience au Sénat, pour demander à Rome de l'aider à rétablir la paix aux frontières de sa tribu. Son propre clan, allié de longue date de Rome, faisait face à de nombreux problèmes avec les autres tribus celtes. César utilisa cette occasion pour envahir la région de la Gaule et vaincre Arioviste comme on peut le lire dans son livre *Bellum Gallicum* (La Guerre des Gaules). Il commença ainsi sa campagne militaire qui s'étendit sur plusieurs années, et se termina par une subjugation totale des tribus gauloises. Aux normes contemporaines, cette campagne pourrait s'apparenter à un Holocauste Celtique.



BELGES

Au cours des années suivantes, plusieurs chefs Gaulois essayèrent de rallier leurs tribus afin de renverser l'envahisseur. **AMBIORIX** était l'un des plus célèbres d'entre eux. En 54 av. J.-C., suite à une pénurie du grain, César fut obligé d'établir ses quartiers d'hiver auprès des tribus Belges en révolte. Ambiorix réussit à préparer une embuscade spectaculaire contre les troupes de César, ce qui résultait en l'une de leurs plus grosses défaites. Ambiorix élimina 15 des cohortes (environ 7500 soldats) de César, ce qui le conduisit à jurer d'exterminer toutes les tribus Belges. Les campagnes des Romains contre les Belges prirent quelques années, mais leurs tribus furent finalement massacrées ou repoussées hors de leurs terres, et leurs champs brûlés.



ARVERNES

Malgré leur extrême bravoure, les Gaulois manquaient clairement d'unité. Leurs tribus ne combattaient jamais côté à côté contre les envahisseurs, et César appliquait au mieux la stratégie de "diviser pour mieux régner". Cependant, une exception fut enfin trouvée, et **VERCINGÉTORIX** fit de son mieux pour unir la majorité des tribus. Et s'il faut pointer un moment où la campagne de César chancela, ce fut quand elle fit face à Vercingétorix et ses alliés lors du siège d'Alésia. Cette bataille fut presque un tournant historique, et il s'en est fallu de peu pour que les Romains soient expulsés hors de la Gaule, prouvant l'efficacité d'un front commun Gaulois. Le génie militaire de César suffit cependant à remporter la bataille en construisant deux ensembles de fortifications : un autour de la citadelle assiégée, et un autre autour de ses troupes pour les protéger des forces gauloises venant secourir les Gaulois assiégés.



CATUVELLAUNI

Quittons la Gaule pour l'instant et dirigeons-nous vers notre dernier arrêt, les îles Britanniques, 100 ans après la conquête de la Gaule. Rome n'est désormais plus une république, mais un empire, et les tribus gauloises continuent de se battre alors que les Romains étendent encore et toujours leurs frontières. Pendant une décennie, **CARATACOS** avait réussi à repousser les Romains qui étaient venus sauver certaines des tribus qu'il avait vaincu. Aux côtés de son frère, il dirigea la défense des îles Britanniques contre 4 puissantes légions romaines, en utilisant principalement des tactiques de guérilla. Ce n'est qu'en 50 apr. J.-C. que Caratacos fut vaincu durant une bataille sur le territoire des Ordovices. Bien qu'il réussit à se réfugier sur le territoire des Brigantes, il fut livré en chaînes aux Romains par la reine Cartimandua.



BRIGANTES

CARTIMANDUA avait formé une grande agglomération tribale loyale à Rome. Après avoir remis à l'empereur Claude son plus grand trophée en lui livrant Caratacos, Cartimandua fut récompensée par une immense fortune et garda son trône avec le soutien des Romains. Certains la virent certainement comme une traîtresse à la cause des Celtes, mais en réalité, son approche habile à l'invasion des romains et à leur inévitable victoire permit sûrement d'éviter à son peuple une effusion de sang inutile. Cependant, en 69 apr. J.-C., ses ennemis profitèrent de l'instabilité à Rome pour reprendre le pouvoir et déclarer de nouveau la guerre contre l'empire. Cartimandua fut évacuée, et son destin suite à cet événement est inconnu, son nom n'apparaissant dans aucune source historique subséquente.



ICENI

Tournons enfin nos yeux vers **BOADICÉE**, la reine Iceni qui dirigea une grande révolte populaire contre les Romains. Après la mort de son mari, elle essaya de résister aux Romains venus saisir sa propriété, mais fut agressée et frappée en retour avec ses filles. Boadicea choisit alors de s'allier à la tribu voisine des Trinovantes pour se venger de cette humiliation. Ils attaquèrent d'abord Camulodunum, détruisant ainsi le temple de Claude et tuant tous les habitants. Les Romains envoyèrent la IXe légion de 4000 hommes pour affronter les rebelles, mais ils furent pris en embuscade, et seuls ceux qui étaient à cheval purent s'échapper. Les rebelles attaquèrent ensuite Londinium et Verulamium, réduisant ainsi en cendres ces deux cités romaines. Ils furent finalement vaincus par Paulinus, qui choisit le meilleur champ de bataille possible. Bien que les Romains étaient en large infériorité numérique, leur entraînement et leur armement supérieur leur permirent d'infliger une défaite écrasante aux Bretons.

CARTES PROGRÈS

Une carte Progrès ne peut rapporter des points que s'il y a des pions Progrès dessus et rapporte **1 point** s'il y a un pion Progrès, **2 points** s'il y a 2 pions Progrès ou **3 points** s'il y a 3 pions progrès. Tout joueur remplissant les conditions de la carte Progrès remporte les points de cette condition.



Requiert le plus grand nombre, ou le plus grand nombre à égalité des **disques placés sur les citadelles de la couleur indiquée**.



Requiert le plus grand nombre, ou le plus grand nombre à égalité des **disques placés sur les citadelles de la région indiquée** (Nord ou Sud).



Requiert le plus grand nombre, ou le plus grand nombre à égalité de **travailleurs recrutés du type indiqué**. Les **druïdes** ne comptent pas pour les cartes qui requièrent un nombre de travailleurs d'un type spécifique.



Requiert le plus grand nombre, ou le plus grand nombre à égalité de **travailleurs recrutés (druïdes non inclus)**.



Requiert le plus grand nombre, ou le plus grand nombre à égalité de **tuiles bonus**.



Requiert le plus grand nombre, ou le plus grand nombre à égalité de **tuiles Druide**.



Requiert le plus grand nombre, ou le plus grand nombre à égalité de **tuiles Armée Romaine**.



Requiert **2 disques ou plus placés sur les citadelles de la couleur indiquée**.



Requiert **2 tuiles bonus ou plus**.



Requiert **2 travailleurs druides recrutés ou plus**.



Requiert **5 travailleurs recrutés ou plus (druïdes non inclus)**.



Requiert **3 tuiles Druide ou plus**.



Requiert **3 tuiles Armée Romaine ou plus**.



Requiert **2 cubes Garnison ou plus placés sur la région indiquée** (Nord ou Sud).

TUILLES BONUS

À chaque fois que vous effectuez une action Construire sur le plateau, que ce soit dans la région Nord ou la région Sud, vous recevez une tuile bonus associée à cette action.

Gagnez un jeton bonus à double face.



Lorsque vous effectuez une action, vous pouvez défausser ce jeton pour effectuer l'action comme si vous aviez 1 travailleur de votre choix en plus, ou vous pouvez choisir n'importe quel emplacement d'action du plateau comme si votre pion Action y était adjacent (sans déplacer le pion Action).

Recrutez 1 travailleur parmi vos travailleurs actifs.



Ensuite, remplissez vos travailleurs actifs depuis le centre du plateau jusqu'à en avoir 3.

Prenez gratuitement 2 cartes de votre choix



du marché de la région où cette tuile est placée.

Gagnez 3 points de force.



Auteur: Orlando Sá

Illustrations: Mihajlo Dimitrievski

Graphismes: André Santos

Éditeur: David M Santos-Mendes

Édition des règles et traduction

anglaise : Rita Jesus, Hugo Marinho

Ajustement des règles:

Neil Horabin

Traduction fr.: Valentin Le Lay

Remerciements: L'auteur tient à remercier son épouse Joana et ses enfants Afonso et Inês pour être ce qu'ils sont – fantastiques et inspirants. Sans eux, ce jeu n'aurait jamais vu le jour.

Il souhaite aussi remercier toutes les personnes incroyables qui ont participé au développement de ce jeu, et tout particulièrement Costa, Rôla, David Mendes, Rita Jesus, Hugo Marinho, Andreia Domingues, André Santos, Carlos Meinedo, Pedro Dominguez, Emmanuel Tavares, César Maciel, Fernanda Castelo, Diogo Barros, Pedro Santos, Maria Mota, João Pimentel, Tiago Nunes, Sara Guerreiro, Isabel Couto, Rui Couto, Aurora Coelho, João Jotta, Carlos Ramos, Inês Freitas, Marlene Cunha, Luís Moita Flores, Fábio Castro, Sara Moriano, Rui Gonçalves, Joana Bastardo, Kamila Koprowska, Iga Turek, Samuel Cadim, Nuno Rebelo, Luís Romudas, Ana Pimpão, Carlos Sousa, Ricardo Simões, Fernando Oliveira, Pedro Pacheco, Daniel Correia, Carolina Quinaz, Malte Frieg, Humberto Pestana et Flor Romero. Enfin, l'auteur veut également remercier Pythagoras Games pour leur soutien pendant l'ensemble du projet (qui avait démarré dès 2019), pour leur confiance et leur patience afin que ce jeu puisse prendre forme.



Réservez sur www.garnisondudechette.fr

