

# DISCORDIA



Livret de règles

# Histoire

49 av. J.C.

L'Empire Romain est presque à l'apogée de sa puissance. À la frontière des terres germaniques, les avant-postes militaires romains disséminés le long du Rhin se sont transformés en vastes colonies.

La mission de ces cités naissantes est de sécuriser la frontière et repousser les incursions des barbares. Mais chacune d'entre elles cherche aussi à développer ses infrastructures commerciales pour s'imposer face à ses concurrentes... ce qui sème les graines de la discorde.

## Matériel

1 plateau de jeu



6 tuiles Action



14 tuiles Privilège



20 tuiles Barbares



4 plateaux Cité



16 tuiles Tour

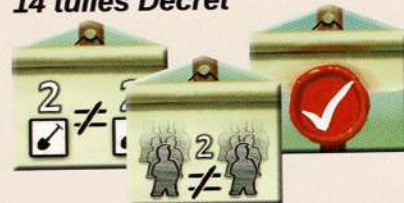
8 tours militaires



8 tours commerciales



14 tuiles Décret



# But du jeu

En tant que gouverneur, vous cherchez à recruter des marins, des soldats, des marchands et des fermiers pour atteindre vos objectifs. Le temps presse – dans quatre ans, l'impératrice Agrippine et son fils Néron viendront visiter leurs provinces pour récompenser le meilleur gouverneur.

Menez votre cité à la victoire, et couvrez-vous de gloire !

Vous pouvez gagner la partie avant son terme si vous parvenez à vider intégralement votre réserve d'ouvriers. Sinon, le joueur qui aura le moins d'ouvriers dans sa réserve à l'issue de la 4e année sera déclaré vainqueur.

## 86 tuiles Bâtiment

### 18 Bateaux



Ces tuiles sont recto-verso. Au dos de chaque bateau, vous trouverez une échoppe marquée d'une ancre, avec la même valeur de dé et 3 figurines blanches de marchand.

### 24 Casernes



### 20 Échoppes



### 24 Fermes



## 140 Ouvriers

### 35 Marins



### 35 Soldats



### 35 Marchands



### 35 Fermiers



## 40 tuiles Extension

### 8 Ports



### 8 Forts



### 4 Expéditions



### 8 Marchés



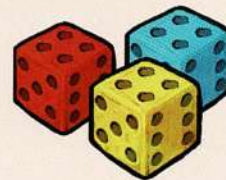
### 8 Champs



### 4 Améliorations



### 3 Dés (rouge, jaune, bleu)



### 1 marqueur Premier Joueur



### 48 Étoiles



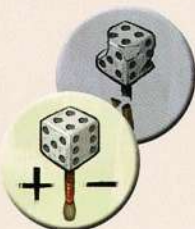
### 1 Bateau des saisons



### 4 anneaux Aqueduc



### 10 Modificateurs



### 1 sac en tissu



Pour les ouvriers

### 14 tuiles Janus



Les tuiles Janus ne servent que dans le mode solo

# Mise en place

Note : les tuiles Port, Fort, Marché, Champ, Expédition, Amélioration et Modificateur doivent être triées par type. Pour les autres tuiles, formez une réserve commune. Toutes ces tuiles sont les **tuiles disponibles**.

1. Placez le plateau principal au centre de la table.

2. En fonction du nombre de joueurs, placez les tuiles suivantes à côté du plateau. Placez également le nombre d'étoiles requis dans l'emplacement réservé du coin supérieur droit du plateau.

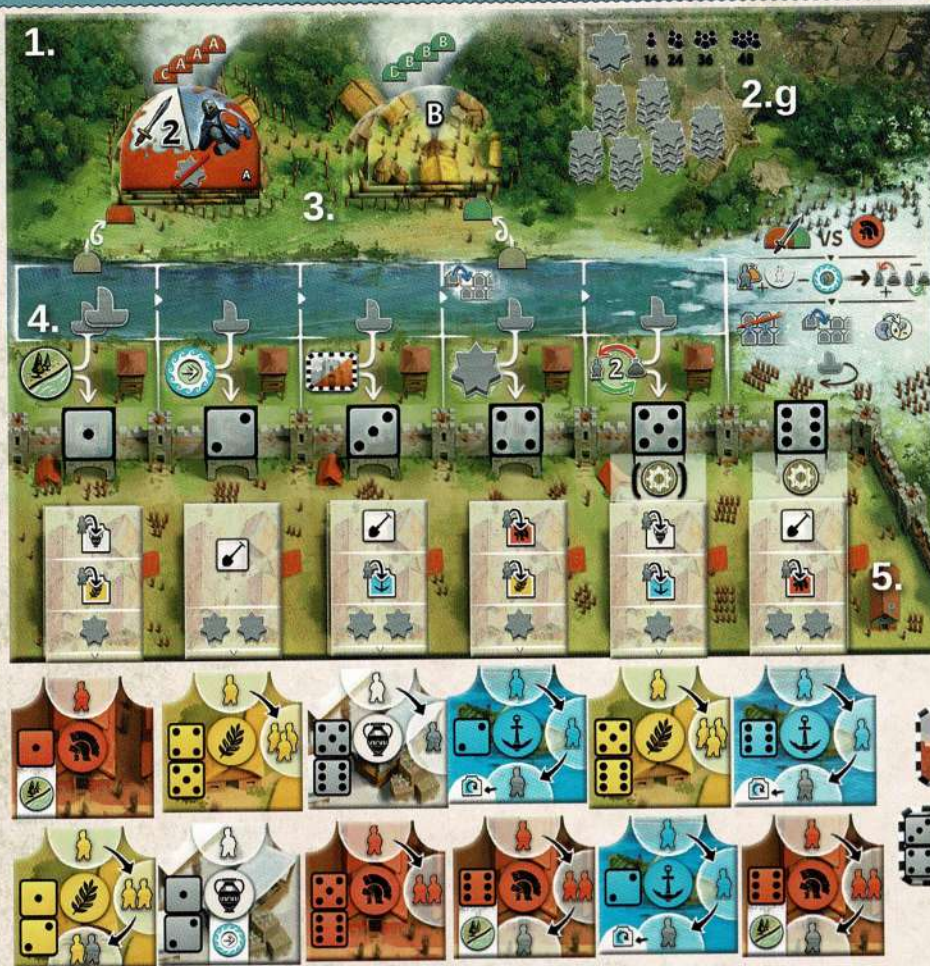
	a	b	c	d	e	f	g
Ports							
Forts							
Marchés							
Champs							
	3	2	4	3	5	5	16
	4	2	5	3	5	5	24
	6	3	7	5	7	7	36
	8	4	10	7	10	10	48

Rangez toutes les tuiles et étoiles non utilisées dans la boîte.



6.

7.



3. Triez les tuiles Barbares selon leur dos (A, B, C et D) et mélangez séparément chaque pile.

Formez maintenant une pile CAAA et placez-la face cachée sur l'emplacement de gauche du plateau. Formez ensuite une pile DBBB et placez-la face cachée sur l'emplacement de droite du plateau. Les tuiles C et D doivent être la tuile du dessous de leur pile respective. Rangez les tuiles Barbares non utilisées.

4. Placez le bateau des saisons sur la case de la première saison (le printemps) et révélez la première tuile Barbares de la pile de gauche (A).

Le saviez-vous ? Les Romains comptaient cinq saisons, dont les Saturnales, entre l'automne et l'hiver.

5. Mélangez les 6 tuiles Action et placez-les au hasard sur les 6 emplacements correspondants du plateau.

6. Mélangez toutes les tuiles Bâtiment et formez plusieurs piles à proximité du plateau. Ce n'est pas grave si certaines tuiles sont face visible.

2.a



2.b



2.c



2.d



2.e



2.f



7. En commençant par la première pile de tuiles Bâtiment, préparez autant de rangées de tuiles qu'il y a de joueurs, de gauche à droite et de haut en bas. Une rangée comporte toujours six tuiles Bâtiment, chacune correspondant à une colonne numérotée de 1 à 6 sur le plateau.

Note : les tuiles Bâtiment doivent être placées face visible. Les bateaux doivent être placés côté bleu visible (et non du côté de l'échoppe avec le petit symbole d'ancre).

Placez les 140 ouvriers dans le sac.



8.

9. Chaque joueur prend un plateau Cité et place un anneau Aqueduc sur la case 0 de son aqueduc. Chaque joueur prend également 6 étoiles depuis la réserve du plateau (2g) et les place dans sa propre réserve.

Un plateau Cité se divise en plusieurs zones : la zone des décrets complétés, la piste d'expédition, la piste d'amélioration, l'aqueduc avec son anneau, et la cité elle-même, qui accueillera les tuiles Extension et Bâtiment. Certaines tuiles Extension sont déjà pré-imprimées sur votre plateau (1 port, 1 fort, 2 marchés et 2 champs).

12. Déterminez le premier joueur au hasard. Ce joueur reçoit le marqueur Premier joueur et les 3 dés.

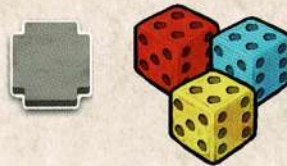
13. En commençant par le joueur assis à droite du premier joueur et dans le sens antihoraire, chaque joueur prend l'une des tuiles Bâtiment disponibles (le premier joueur se sert donc en dernier). Placez cette tuile Bâtiment sur un emplacement libre qui lui correspond dans votre cité (→ 2.1 Tuiles bâtiment) : un bateau doit aller sur un port, une caserne sur un fort, une échoppe sur un marché, une ferme sur un champ.

Le premier joueur commence à jouer.

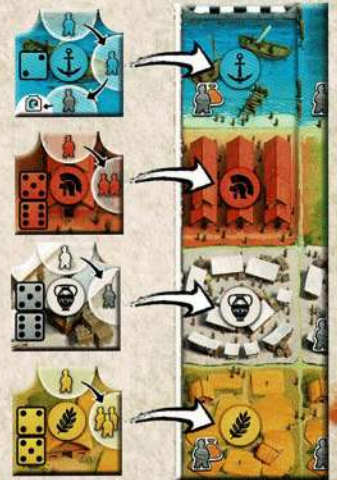
10. Chaque joueur prend une tuile Modificateur et la place devant lui, côté jaune visible.

11. Chaque joueur pioche 15 ouvriers au hasard dans le sac et les place à côté de son plateau Cité pour former sa réserve.

12.



13.



Piste d'expédition

Piste d'amélioration

Zone des décrets complétés

Aqueduc

9.



10.



9.



11.



# 1. Déroulement du jeu

Une partie se déroule dans le sens horaire, sur un maximum de 4 années. Chaque année se divise en 5 saisons (printemps, été, automne, saturnales, hiver).

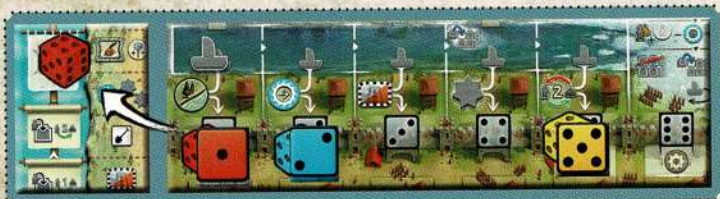
Chaque saison, les joueurs font leurs actions à tour de rôle.

Le premier joueur est nommé **Maximus** ("le plus grand"). Ce rôle passera d'un joueur à l'autre à chaque saison.

**Maximus** lance les 3 dés et les place sur les valeurs correspondantes du plateau (de 1 à 6).

*Note : si plusieurs dés donnent le même résultat, ils sont placés sur la même colonne.*

**Maximus** choisit un dé et le place sur le symbole de dé qui se trouve en haut à gauche de son plateau Cité. Il peut alors utiliser ce dé pour ses actions.



Puis le joueur suivant dans le sens horaire choisit l'un des deux dés restants pour effectuer ses actions – en revanche, il laisse le dé là où il se trouve. Les autres joueurs pourront eux aussi utiliser l'un des 2 dés non choisis par Maximus pour leurs actions.

Lorsque vous voulez utiliser un dé, vous pouvez dépenser un ou plusieurs **modificateurs** (→ 3. Modificateurs).

Une fois que chaque joueur a utilisé un dé, déplacez le bateau des saisons d'un cran vers la droite. Une nouvelle saison commence : le joueur assis à gauche du premier joueur devient le nouveau Maximus, relance les 3 dés, en choisit un, et ainsi de suite. Le "premier joueur" ne change qu'au début d'une nouvelle année (→ 8. Nouvelle année).

Lorsque le bateau des saisons atteint la 4e saison (les saturnales), complétez tous les emplacements vides des rangées de tuiles Bâtiment qui se trouvent sous le plateau en utilisant de nouvelles tuiles Bâtiment de la pile. Ensuite, révélez la première tuile Barbares de la pile de droite (celle formée à partir de tuiles B et D).



Après la fin de la 5e saison (l'hiver), résolvez les événements de fin d'année (→ 7. Événements).

Ensuite, une nouvelle année commence. La partie se termine à l'issue de la 4e année, sauf si quelqu'un parvient à remporter une victoire prématurément (→ 9. Fin de la partie).

## 2. Actions

Utilisez toujours un des dés disponibles pour faire une action (*Maximus peut choisir parmi les 3 dés, les autres joueurs uniquement parmi les 2 dés restants*).

*Note : vous êtes libre de ne pas appliquer tout ou partie de l'effet d'une action.*

La valeur du dé choisi vous donne le choix parmi plusieurs actions.

Vous disposez d'une action principale au maximum, et d'éventuelles actions secondaires. Vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous voulez effectuer vos actions.

*Note : tous les bonus reçus au fil du jeu doivent être utilisés immédiatement et sont à usage unique, sauf mention contraire. Si vous ne pouvez pas appliquer un bonus, il est perdu.*

### 2.1. Action principale

La valeur du dé choisi vous donne toujours le choix entre l'une des actions de la tuile Action correspondante et sa colonne de tuiles Bâtiment.

Vous devez donc choisir une action principale parmi :

- » Construire un bâtiment
- » Déployer des ouvriers
- » Aménager une extension
- » Améliorer votre cité
- » Gagner une/des étoile(s)



*Ce dé rouge de valeur 1 vous permet de faire l'une des 3 actions indiquées sur la tuile Action ou de prendre une tuile Bâtiment dans cette colonne.*

#### 2.1.1. Construire un Bâtiment

Prenez **une** des tuiles Bâtiment de la colonne du dé choisi et placez-la sur un emplacement libre correspondant de votre cité ou sur une tuile du même type.

#### Les tuiles Bâtiment

Pour poser une tuile Bâtiment dans votre cité, vous devez disposer d'une tuile Extension libre du type correspondant (port, fort, marché ou champ). Celle-ci peut être pré-imprimée (voir plus haut).

*Note : vous avez le droit de recouvrir une tuile Bâtiment si vous construisez une tuile du même type par-dessus. Les ouvriers qui s'y trouvent retournent alors dans votre réserve personnelle.*

Les tuiles Bâtiment doivent être placées de gauche à droite, sans laisser d'espace vacant.

Certaines tuiles vous permettent de placer une étoile de votre réserve sur la piste d'expédition, d'amélioration ou d'avancer votre anneau d'un cran sur l'aqueduc. Si vous perdez ou recouvrez une telle tuile en cours de jeu, cela n'affecte pas ces pistes rétroactivement.

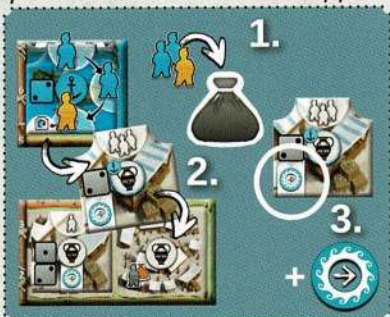


#### a) Bateaux (bleu)

Tout bateau doit être placé sur un port. Chaque port peut accueillir un bateau. Si vous voulez ajouter un bateau dans votre cité alors que tous vos ports sont remplis, procurez-vous un nouveau port ou recouvrez un bateau existant.

**Cas particulier des bateaux :** si un bateau est entièrement occupé par des marins, ceux-ci sont renvoyés dans le sac **dès la fin de votre tour** (1.). Retournez alors le bateau sur son côté Échoppe et placez cette échoppe sur un marché libre de votre ville (2.). Si vous n'avez aucun marché libre, vous pouvez recouvrir une échoppe existante. Cette nouvelle échoppe vous permet d'avancer d'un cran sur l'aqueduc (3.).

*Note : vous devez attendre la prochaine saison pour pouvoir envoyer des marchands dans cette échoppe.*



### b) Caserne (rouge)

Toute caserne doit être placée sur un fort. Chaque fort peut accueillir une caserne. Si vous voulez ajouter une caserne dans votre cité alors que tous vos forts sont remplis, procurez-vous un nouveau fort ou recouvrez une caserne existante.

### c) Échoppe (blanc)

Toute échoppe doit être placée sur un marché. Chaque marché peut accueillir une échoppe. Si vous voulez ajouter une échoppe dans votre cité alors que tous vos marchés sont remplis, procurez-vous un nouveau marché ou recouvrez une échoppe existante.

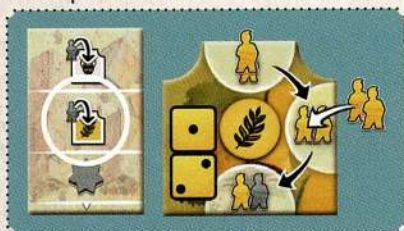
### d) Ferme (jaune)

Toute ferme doit être placée sur un champ. Chaque champ peut accueillir une ferme. Si vous voulez ajouter une ferme dans votre cité alors que tous vos champs sont remplis, procurez-vous un nouveau champ ou recouvrez une ferme existante.

### 2.1.2. Déployer des ouvriers

Envoyez des ouvriers sur un navire, une caserne, une échoppe ou une ferme. La tuile Action dans la colonne du dé choisi spécifie le type de Bâtiment vers lequel vous pouvez envoyer des ouvriers.

Chaque tuile Bâtiment comporte de 1 à 3 cases. Vous devez remplir ces cases une par une, dans le sens horaire, en commençant par celle du haut. Pour remplir une case, vous devez envoyer **exactement** le type et le nombre d'ouvriers (de 1 à 3) demandés par cette case. Pour cela,



prenez les ouvriers du type requis dans votre réserve et placez-les dessus. La case est à présent considérée comme occupée. Si un Ouvrier gris est représenté, vous pouvez y placer un ouvrier de **n'importe quel type** (couleur). Vous ne pouvez pas faire cette action si vous n'avez pas le type d'ouvrier requis ou le nombre d'ouvriers nécessaire pour remplir la case concernée.

### 2.1.3. Aménager une Extension

Certaines tuiles Extension agrandissent la taille de votre cité, qui pourra alors accueillir plus de Bâtiments. D'autres étendent votre piste d'amélioration ou d'expédition.

Choisissez une tuile Extension et placez-la sur l'emplacement approprié de votre cité : au-dessus de la piste d'expédition ou d'amélioration, ou sur la rangée correspondant à cette tuile Extension (construisez de gauche à droite, sans jamais laisser d'espace vide). Si vous recouvrez une icône de bonus, recevez-le immédiatement (→ *Iconographie* page 11).

*Note : vous n'êtes pas limité à votre plateau et pouvez placer des tuiles Extension à droite de celui-ci.*

Vous pouvez avoir plusieurs tuiles Extension identiques.



### 2.1.4. Améliorer votre Cité

Prenez une étoile de votre réserve et placez-la sur l'emplacement étoilé libre le plus bas de votre piste d'amélioration. Gagnez le bonus correspondant à cet emplacement.



Tout bonus est à usage unique et doit être exécuté immédiatement, sauf mention contraire (→ *Iconographie*).

Par défaut, il vous faudra un 6 pour pouvoir avancer sur la piste d'amélioration.

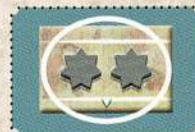
Les bonus au-dessus de cette icône sont permanents (→ page 11).

*Note : une fois que vous aurez une étoile sur l'emplacement avec ce symbole, vous pourrez aussi améliorer votre cité avec un "5".*



### 2.1.5. Gagner une/des étoile(s)

Prenez le nombre d'étoiles indiqué sur la tuile Action depuis la réserve du plateau et ajoutez-les à votre réserve personnelle.



## 2.2. Actions secondaires

Ces actions peuvent être effectuées uniquement sous certaines conditions.

### 2.2.1. Déploiement spécial

Si un ou plusieurs bâtiments de votre ville affichent un dé de la même couleur et de la même valeur que celui que vous avez choisi (bateau : dé bleu, caserne : dé rouge, marché : n'importe quelle couleur, ferme : dé jaune), vous pouvez y faire une action Déployer des ouvriers. Cet effet fonctionne même si vous venez juste de placer le bâtiment.






*Note : pour le marché, seule la valeur du dé compte.*

Ce 1 rouge vous permet de déployer des ouvriers dans cette caserne (1 rouge) et dans cette échoppe (1 de n'importe quelle couleur).



### 2.2.2. Le Bateau des saisons

Si la valeur du dé choisi correspond à l'emplacement actuel du bateau des saisons, vous recevez le bonus indiqué, selon ce qui est indiqué sous la saison en cours :

-  Placez une étoile de votre réserve sur votre piste d'expédition
-  Avancez d'un cran sur l'aqueduc
-  Construisez une tour
-  Recevez une étoile du plateau
-  Échangez deux ouvriers (facultatif)



### 2.2.3. Bonus : Extension multiple

Lorsque vous faites l'acquisition de votre 4e ou 6e tuile Extension, vous pouvez prendre l'une des tuiles Privilège disponibles et utiliser son effet immédiat ou permanent, en fonction du type choisi (→ 5. Privilèges). Cette règle est rappelée par les icônes en bas à droite de votre plateau Cité.



### 2.2.4. Expédition & Amélioration

Certaines cases de la piste d'amélioration ou d'expédition vous rapportent un bonus unique ou permanent.

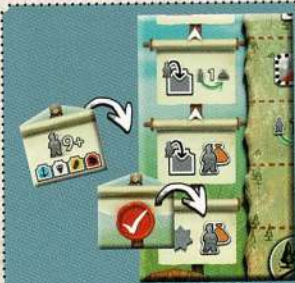
Tout bonus doit être exercé immédiatement, sauf mention contraire (→ Iconographie).



### 2.2.5. Compléter un décret

Vous pouvez compléter un décret (→ Liste des décrets) à votre tour ou via un événement de fin d'année (→ 7. Événements). Prenez le décret que vous avez complété, retournez-le et placez-le sur l'emplacement de décret non recouvert le plus bas de votre zone des décrets. Si vous recouvrez une icône bonus à cette occasion, gagnez ce bonus (→ Iconographie).

Une fois que vous avez rempli tous les emplacements de votre zone des décrets, vous ne pouvez plus en compléter.



Ce décret est complété, retournez-le et placez-le sur cet emplacement. Recevez immédiatement le bonus associé.

## 3. Les Modificateurs

Vous pouvez utiliser chacun de vos modificateurs **une fois par année**. Utilisez un modificateur pour augmenter ou diminuer la valeur d'un dé de 1 point pour votre action principale et **toutes** vos actions secondaires (dont 2.2.2). Ne tournez pas le dé. Ensuite, retournez le modificateur sur son côté inactif (grisé). Vous pouvez utiliser plusieurs modificateurs en même temps si vous souhaitez augmenter ou diminuer la valeur d'un dé de plusieurs points.

Au début de chaque nouvelle année, réactivez les modificateurs de chaque joueur.

Note : un modificateur ne permet pas de changer le 1 en 6, ni inversement.

## 4. Les Tours

Lorsque vous construisez une tour, vous pouvez prendre n'importe laquelle des tours disponibles. Placez votre tour dans l'emplacement **au-dessus** d'un port (chaque port peut en accueillir une). Vous pouvez construire une nouvelle tour sur une ancienne, comme pour les tuiles Bâtiment.

### 4.1. Les Tours Militaires

Les tours militaires peuvent accueillir des ouvriers.

Elles peuvent être occupées de la même manière que les casernes.

Certaines tours militaires vous permettent de placer une étoile sur votre piste d'expédition au moment où vous les construisez.

Note : une tour militaire compte comme une caserne pour compléter un décret, et peut aussi être occupée via un déploiement spécial.



Cette tour vous fournit une défense de +1 en permanence (→ 7. Événements).



Le dé 1 rouge vous permet de faire un déploiement spécial dans cette tour militaire.



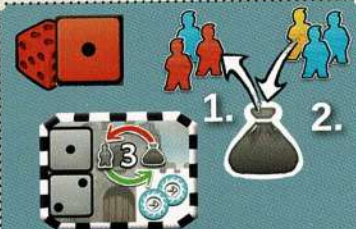
Avec une action Déployer des ouvriers, vous pouvez déployer 2 ouvriers dans cette tour.



### 4.2. Les Tours Commerciales

Les tours commerciales vous permettent d'échanger des ouvriers lorsque la valeur du dé choisi correspond à la valeur de la tour (la couleur du dé n'a pas d'importance).

Pour faire un échange, piochez 3 ou 4 ouvriers dans le sac (selon la tour), puis prenez le même nombre d'ouvriers dans votre réserve et remettez-les dans le sac. Vous avez le droit de remettre des ouvriers que vous venez de piocher.



Ce 1 vous permet d'échanger 3 ouvriers. Piochez 3 ouvriers dans le sac, puis remettez-y 3 ouvriers de votre choix.

Construire une tour commerciale vous permet également d'avancer de 2 crans sur l'aqueduc.

## 5. Les Privilèges

Les privilèges peuvent vous rapporter 2 types d'avantage :

- un effet permanent : un type d'ouvriers est considéré comme un joker. Cette couleur d'ouvriers compte désormais comme n'importe lequel des 4 types d'ouvriers.

Note : si vous avez 2 fois le même privilège permanent, alors tous vos ouvriers comptent comme des jokers.



Avec ces 2 privilèges, tous vos ouvriers sont des jokers.



- un effet à usage unique : placer des étoiles de votre réserve sur votre piste d'expédition ou d'amélioration, avancer sur l'aqueduc, ou profiter d'un déploiement spécial sur n'importe quel bâtiment, en plus de gagner 2 étoiles.

Vous pouvez utiliser ces privilèges immédiatement ou lors d'un prochain tour. Après avoir utilisé (1. et 2.) un privilège, retournez sa tuile face cachée (3.) pour indiquer qu'il ne servira plus.



## 6. L'Aqueduc

Lorsqu'il vous est demandé d'avancer sur l'aqueduc, déplacez votre anneau d'un cran vers la droite. La valeur qui apparaît dans l'anneau vous indique de combien vos besoins de recrutement sont réduits (→ 7.2).

Vous pouvez ainsi atteindre une réduction de 10. Ensuite, à chaque fois que vous pouvez avancer, laissez votre anneau en place mais échangez 2 ouvriers si vous le souhaitez.



## 7. Événements de fin d'année

Une fois que le bateau des saisons a atteint la case de la 5e saison et que vous avez effectué toutes vos actions, l'année se termine.

### 7.1. Invasion des barbares

En commençant par le premier joueur et en sens horaire, chacun regarde s'il a de quoi repousser le raid des barbares. Faites la somme de la force des 2 tuiles Barbares visibles et comparez-les à votre valeur de défense. Votre **valeur de défense** est égale au nombre de vos ouvriers présents dans vos casernes et tours militaires **complètement occupés**.

Si votre défense est supérieure ou égale à la force des Barbares, alors le raid est repoussé et vous recevez la récompense imprimée sur la tuile Barbares de droite.

*Note : distribuez les récompenses en sens horaire au besoin.*

Dans le cas contraire, vous subissez la pénalité imprimée sur la tuile Barbares de gauche. Si vous ne pouvez pas perdre l'élément indiqué, rien ne se passe.



Force des barbares : 2+1=3.

Votre défense : 0 (la caserne n'est pas remplie) +1 (tour militaire) = 1.

Vous perdez une étoile.

Si la caserne avait été complètement occupée (avec l'ouvrier jaune), votre défense aurait été de 4 ouvriers + 1 = 5 et vous auriez gagné une nouvelle tour.

### 7.2. Besoins de recrutement

Ensuite, chacun détermine la valeur de ses **besoins de recrutement** comme suit :

- Comptez tous les symboles de recrutement **visibles** de votre plateau.
- Les symboles cachés par des décrets, extensions, bâtiments et étoiles ne comptent pas.
- Ajoutez-y ensuite le nombre de **cases vides** de vos bâtiments et tours militaires.
- Soustrayez le nombre indiqué par l'anneau de votre aqueduc.



En commençant par le premier joueur et en sens horaire, piochez autant d'ouvriers que le résultat obtenu et placez-les dans votre réserve personnelle. Dans le rare cas où il n'y aurait pas assez d'ouvriers dans le sac, piochez ce que vous pouvez.

*Si vous obtenez un résultat négatif, renvoyez autant d'ouvriers que ce résultat dans le sac au lieu d'en recruter de nouveaux.*



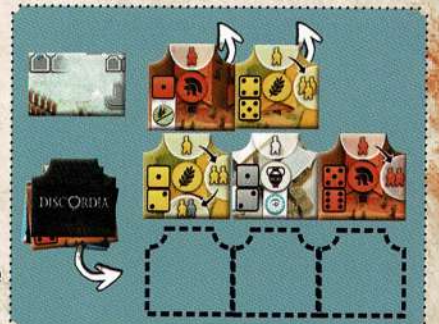
Vous comptez 8 symboles de recrutement encore visibles sur votre plateau + 3 cases vides parmi vos bâtiments = 11. Votre approvisionnement est de 2. Vos besoins de recrutement sont donc de 11-2=9 ouvriers, que vous devez piocher dans le sac.

Remettez ensuite les ouvriers des bâtiments et tours militaires **complètement occupés** dans le sac (les ouvriers des bâtiments non remplis restent où ils sont).

## 8. Nouvelle année

À chaque fin d'année, sauf la 4ème :

- » Défaussez définitivement les tuiles Bâtiment de la première rangée,
- » Faites monter les rangées suivantes au maximum et piochez de nouvelles tuiles Bâtiment pour compléter tous les emplacements vides,
- » Réactivez vos jetons Modificateur,
- » Remettez le bateau des saisons sur la première case (printemps),
- » Retirez les 2 tuiles Barbares visibles et révélez la prochaine tuile Barbare de gauche.



Comptez les ouvriers de votre réserve. Le joueur qui a le plus d'ouvriers (si égalité, le premier dans le sens horaire) reçoit le marqueur Premier joueur et lance les 3 dés pour commencer l'année suivante.

## 9. Fin de la partie

Si, à tout moment, vous parvenez à vider intégralement votre réserve d'ouvriers, alors vous gagnez **immédiatement** la partie.


Sinon, c'est le joueur qui possède le moins d'ouvriers dans sa réserve à l'issue de la 4e année qui est déclaré vainqueur (veillez à résoudre les événements de fin d'année !).

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le moins d'ouvriers sur ses bâtiments et tours l'emporte.

### Mode Solo

En mode solo, le but du jeu est de vider intégralement votre réserve d'ouvriers avant la fin de la partie (à l'issue des événements de la fin de la 4e année).

#### Préparation du jeu

Référez-vous à la première ligne  du tableau page 4 pour préparer la partie.

Cependant, les privilèges, les décrets et les tours militaires et commerciales doivent être placés clairement en colonne, les uns sous les autres.

Placez 16 étoiles dans le coin supérieur droit du plateau. Préparez 2 rangées de tuiles Bâtiment sous le plateau, comme pour une partie à 2 joueurs.

Pour le mode solo, vous avez également besoin des tuiles Janus. Mélangez-les face cachée pour former une pile.

Comme d'habitude, prenez un plateau Cité, un anneau Aqueduc, 6 étoiles (depuis le plateau) et une tuile Modificateur. Ensuite, piochez 15 ouvriers depuis le sac et placez-les dans votre réserve personnelle.

Enfin, choisissez n'importe quelle tuile Bâtiment disponible et placez-la sur l'Extension appropriée (port, fort, marché ou champ) selon les règles standard.

#### Déroulement du jeu

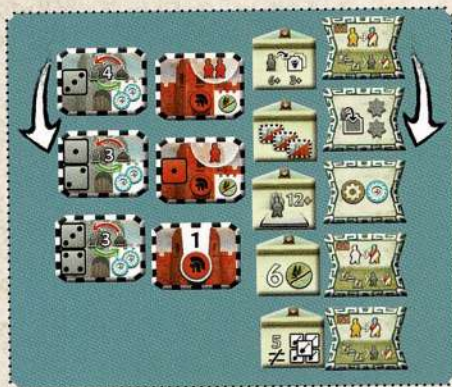
À chaque tour, lancez les 3 dés. Ensuite, révéléz la première tuile Janus et appliquez ses effets. Enfin, effectuez vos actions, déplacez le bateau des saisons, et ainsi de suite. Le reste du jeu ne change pas.

#### Les Tuiles Janus

En règle générale, une tuile Janus affiche un dé : ce dé devient alors inaccessible. Vous ne pouvez choisir que l'un des deux autres.

De plus, lorsque la tuile Janus affiche un dé, vous devez retirer la tuile Bâtiment du bas de la colonne de ce dé. Si cette tuile a déjà été prise, retirez celle du dessus. Si les deux ont été prises, rien ne se passe.

Les tuiles Janus indiquent aussi une extension spécifique, une tour, un décret, un privilège, une étoile ou un modificateur. Retirez immédiatement du jeu l'élément représenté au moment où vous révéléz la tuile Janus. Pour les tours, décrets et privilèges, commencez par le bas des colonnes que vous aviez formées à la mise en place. S'il n'y a plus rien à retirer, rien ne se passe.



Si vous révéléz cette tuile Janus :



- Vous ne pouvez pas utiliser le dé jaune à ce tour,
- Vous devez retirer la tuile Bâtiment du bas de la colonne du dé jaune,
- Vous devez retirer la tuile Privilège du bas de la colonne des tuiles Privilège.




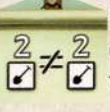












Si vous révéléz la tuile Janus ci-contre, commencez par retirer une étoile du plateau principal, puis effectuez vos actions. Enfin, remélangez toutes les tuiles Janus pour former une nouvelle pile.

















Essayez de remporter la partie solo le plus rapidement possible !

# Liste des décrets

Une condition est remplie si elle est atteinte ou dépassée.

- |  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  Posséder 5 tuiles d'extension différentes.          |  Posséder 2 tuiles d'extension d'un type et 2 d'un autre. |  Posséder 3 tuiles Modificateur.                |  Posséder 3 tours.   |
|  Atteindre le 8e cran de l'aqueduc.                  |  Atteindre la 6e case de la piste d'amélioration.         |  Atteindre la 6e case de la piste d'expédition. |  Avoir un maximum de 2 types d'ouvriers différents en réserve. |
|  12 ouvriers occupent des bâtiments et/ou des tours. |  9 ouvriers en tout occupent les 4 types de bâtiment.     |  3 ouvriers en tout occupent 2 bateaux.         |  7 ouvriers en tout occupent 3 fermes.                         |
|  6 ouvriers en tout occupent 3 marchés.             |  5 ouvriers en tout occupent 3 casernes et/ou tours.      |  |   |

## Iconographie

- |  |  |
|--|--|
|  Déployez sur : n'importe quel bâtiment, un bateau, une caserne, une échoppe, une ferme.  |  Placez une étoile de votre réserve sur la prochaine case disponible de votre piste d'expédition ou d'amélioration.  |
|  Retirez du jeu : n'importe quel bâtiment, un bateau, une caserne, une échoppe, une ferme. Si ce bâtiment était occupé par des ouvriers, ils retournent dans votre réserve.            |  Prenez une étoile sur le plateau principal et ajoutez-la à votre réserve, <b>ou</b> remettez une étoile de votre réserve dans le coin supérieur droit du plateau principal. |
|  Échangez X ouvriers : commencez par piocher X ouvriers dans le sac, puis remettez-y le même nombre d'ouvriers. Vous avez le droit de remettre des ouvriers que vous venez de piocher. |  Faites avancer votre anneau d'un cran, ou faites-le reculer d'un cran.   |
|  Mettez X ouvriers de votre réserve dans le sac, <b>ou</b> piochez X ouvriers dans le sac et mettez-les dans votre réserve.  |  Recevez n'importe quelle tour disponible <b>ou</b> détruisez une tour et retirez-la du jeu.   |
|  <b>Avantages permanents</b>  |  Recevez une tuile Modificateur disponible.   |
|  Vous pouvez maintenant utiliser un dé de n'importe quelle couleur pour faire un Déploiement spécial sur, respectivement : un bateau, une caserne, une ferme.                          |  Prenez n'importe quelle tuile Privilège disponible.  |
|  Vous pouvez <b>Améliorer</b> avec un dé de valeur 5, en plus de 6.   |  Construisez n'importe quelle tuile Extension disponible.   |

Note : les avantages permanents restent actifs même lorsque vous débloquez des niveaux d'amélioration supérieurs.

## Contexte historique

La route de la vallée du Rhin était une des routes romaines les plus importantes du Nord de l'Empire. Via le Rhin supérieur, elle faisait le lien entre l'Italie et les provinces romaines de la Germanie supérieure (Germania Superior) et de la Germanie inférieure (Germania Inferior), où stationnaient les légions.

Les avant-postes militaires se transformèrent progressivement en villages puis en villes construites sur le modèle romain.



Auteur : Bernd Eisenstein  
Illustrateur : Lukas Siegmon

Bernd remercie particulièrement  
Jeffrey D. Allers, Rolf Raupach, Nils  
Baus, Jonathan Cox, Juan Hamers,  
Jochen Corts et sa femme Michaela.



Édition française : Sylex  
Traduction : Antonius Prono  
(Transludis)