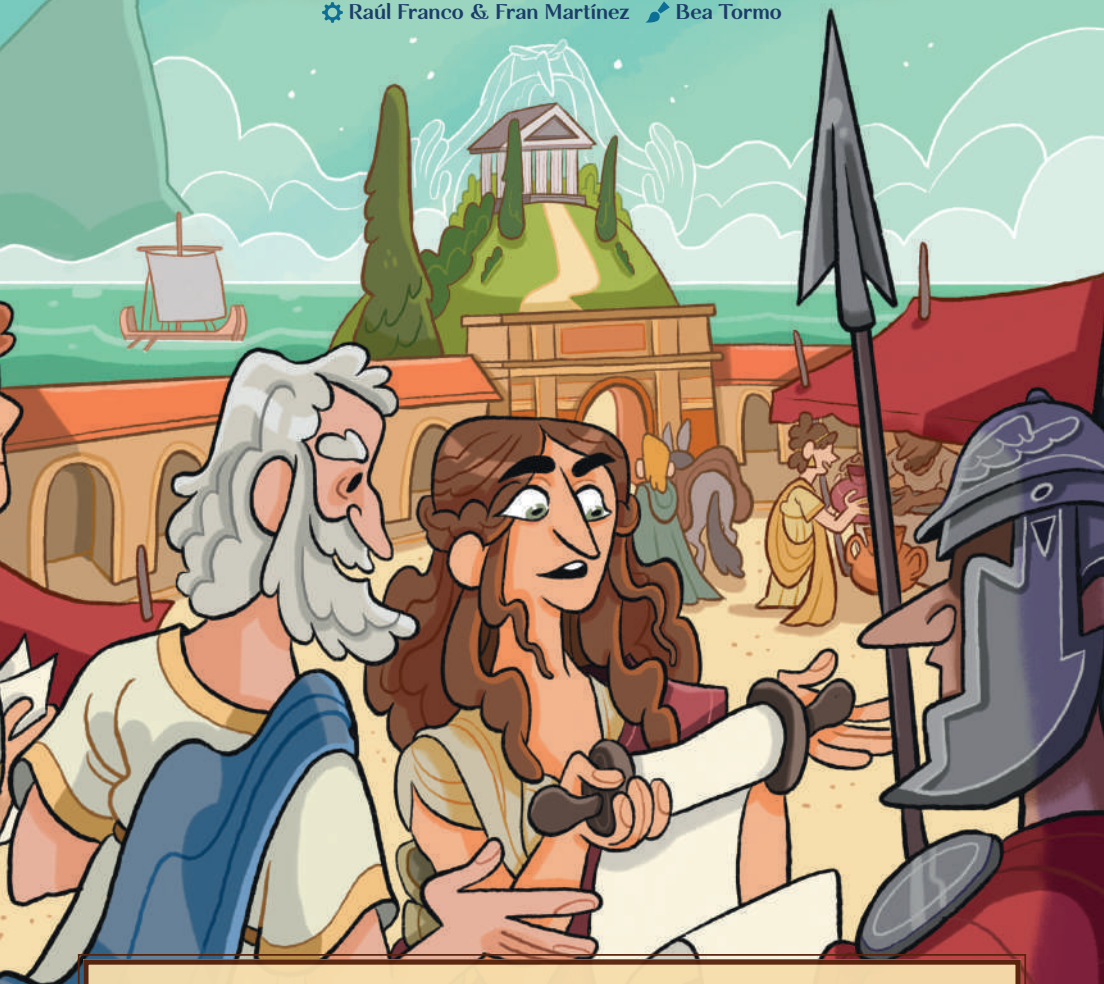


Quorum

⚙️ Raúl Franco & Fran Martínez 🏹 Bea Tormo

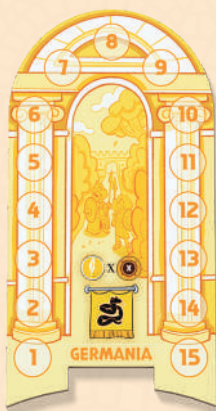
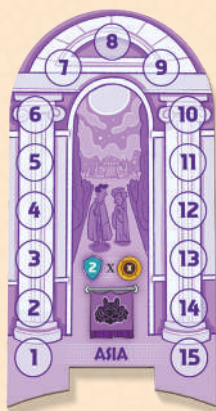


L'Empire romain s'est étendu jusqu'aux confins du monde connu, faisant rayonner **sa civilisation** et exerçant son influence dans chaque aspect de la vie de provinces voisines : du commerce à l'architecture, de **la puissance de ses légions et ses nombreuses intrigues politiques**, jusqu'à son panthéon, dont **les dieux sont omniprésents**.

Dans *Quorum*, les joueurs incarnent des sénateurs romains qui se disputent le pouvoir de Rome et de ses provinces dans le but d'y faire grandir leur influence et ainsi devenir le sénateur le plus puissant et le plus influent de Rome.

I MATÉRIEL

Plateaux : 1 plateau Empire et 6 Provinces



Cartes : **72** cartes Rome et **14** cartes Dieu



24 marqueurs Province
(6 par joueur)



4 aides de jeu
(1 par joueur)



1 bloc de score



4 marqueurs Joueur



12 jetons Influence
(recto verso, numérotés de 1 à 4)



II MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau Empire au centre de la table et insérez aléatoirement les 6 Provinces dans les emplacements correspondants autour de celui-ci.
- 2 Attribuez une couleur à chaque joueur et placez 1 marqueur Province de chaque joueur à côté de la case 1 de chaque Province. Rangez les marqueurs inutilisés dans la boîte.
- 3 Préparez 1 aide de jeu par joueur en vous assurant d'inclure celle indiquant le symbole . Mélangez-les, puis distribuez-en aléatoirement 1 à chaque joueur. Rangez les cartes restantes dans la boîte.
- 4 Laissez les cartes Dieu de côté pour le moment et mélangez le reste des cartes, face Province visible. Révélez 5 cartes de ce paquet et alignez-les à côté du plateau : cette ligne de cartes est appelée « Rome ». Distribuez ensuite 4 cartes à chaque joueur. Les joueurs doivent toujours avoir 4 cartes en main au cours de la partie.



- 5 Mélangez les 14 cartes Dieu au paquet, face Autel visible. Placez-le ensuite à côté de Rome.
- 6 Placez les 6 jetons Influence portant le chiffre 2 sur les emplacements correspondants du plateau Empire. Laissez les autres jetons de côté.

Une fois la mise en place terminée, le joueur ayant l'aide de jeu indiquant ce symbole  devient le premier joueur.





III DÉROULEMENT

À son tour, chaque joueur commence par **prendre 1 carte** dans Rome, puis **joue 1 carte** devant lui pour Influencer l'une des Provinces (voir p. 10). Une fois ces 2 étapes terminées, c'est au tour du joueur à sa gauche. Les tours se succèdent ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient 12 cartes devant eux, chacun ayant alors joué 12 tours.



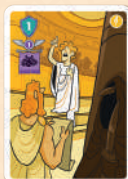
À la fin de la partie, la combinaison de cartes jouées et l'Influence accumulée dans chacune des Provinces octroient aux joueurs des Points de Victoire (PV) : le joueur en cumulant le plus l'emporte.

PRENDRE 1 CARTE

Le joueur choisit 1 des cartes de Rome et l'ajoute à sa main. Il remplace la carte prise par la première carte du paquet. S'il s'agit d'une carte Dieu, elle est placée dans Rome, face cachée (afin que le Dieu ne soit pas visible). Sinon, elle y est placée face visible.

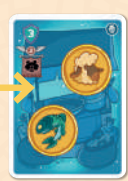
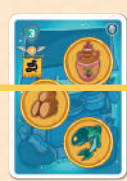
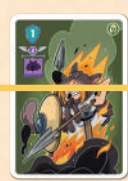
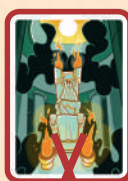


PAQUET
ROME



ROME

Avant de prendre une carte, **s'il y a 3 cartes Dieu ou plus dans Rome**, le joueur peut choisir de défausser toutes les cartes de Rome et de les remplacer par 5 nouvelles cartes du paquet : il remélange ensuite les cartes défaussées dans le deck. Cela ne peut être fait qu'une seule fois par tour.



CARTES ROME

PUISSANCE

PROVINCE



TYPE



La **Puissance** d'une carte indique le nombre de Points de Victoire (PV) qu'elle rapporte à la fin de la partie (voir p. 11), en fonction de son titre et des différentes Provinces.



AFRICA



GALLIA



GERMANIA



MACEDONIA



HISPANIA



ASIA

La bannière colorée indique la **Province** à laquelle appartient la carte, ainsi que sa valeur d'Influence au sein de cette Province. La Province influencée par chaque carte est également indiquée au dos de la carte. Tous les joueurs doivent pouvoir voir et consulter le dos des cartes détenues par les autres joueurs afin de savoir à tout moment sur quelles Provinces ceux-ci peuvent exercer leur Influence.



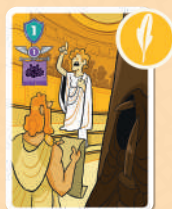
NEUTRE

Les cartes sont de plusieurs **types**, offrant chacun un décompte spécifique à la fin de la partie.

Militaire



Intrigue



Architecture



Commerce



CARTES DIEU

Les joueurs peuvent s'attirer les faveurs des dieux en utilisant des cartes Dieu. Lorsqu'un joueur prend une carte Dieu, il la révèle et applique immédiatement son effet. Il la place ensuite dans sa main. Cette carte reste dans la main du joueur jusqu'à la fin de la partie et ne peut jamais être jouée sur la table. Aucun joueur ne peut avoir en main plus de 3 cartes Dieu. N'oubliez pas qu'un joueur ne peut avoir que 4 cartes en main.

Gardez à l'esprit que les cartes Dieu ne rapportent aucun Point de Victoire.



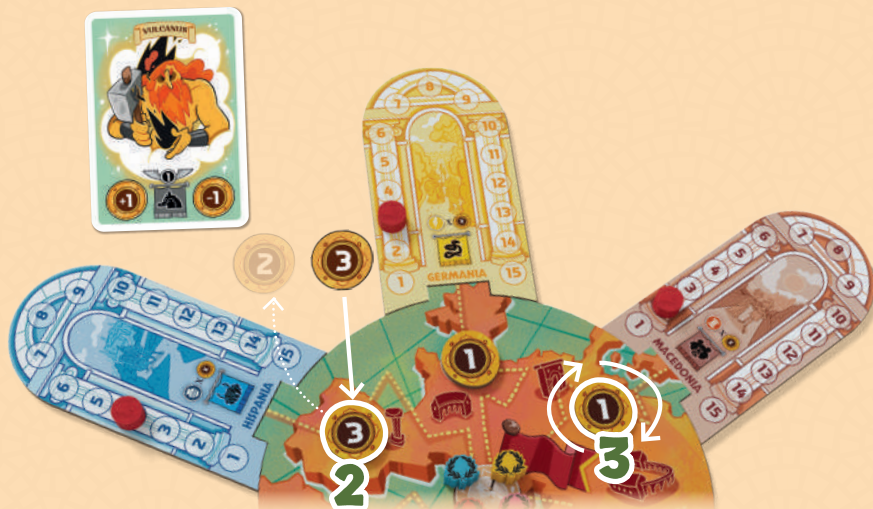
Lorsqu'un joueur prend une carte Dieu, il doit **avancer de 1 case son marqueur Influence dans la Province de son choix ET modifier les jetons Influence dans les 2 Provinces voisines**. La carte Dieu indique les modifications respectives à appliquer à chacune de ces deux régions (à gauche et à droite) : augmenter de 1 ou diminuer de 1 la valeur actuelle du jeton Influence associé à cette Province. La valeur d'un jeton Influence ne peut jamais être augmentée au-delà de 4 ni diminuée en dessous de 1. Si cela devait se produire, l'effet est simplement ignoré.



Une fois ses effets appliqués, la carte Dieu est placée dans la main du joueur. Le joueur joue ensuite une carte de sa main pour Influencer une Province.

Rouge prend une carte Dieu et la révèle. Il décide d'avancer son marqueur en Germania (1). Ensuite, Vulcanus lui permet d'augmenter de 1 la valeur du jeton Influence de gauche (Hispania) (2) et de diminuer de 1 la valeur du jeton Influence de droite (Macedonia) (3).

Dans ce cas particulier, le jeton Influence « 2 » en Hispania est remplacé par un jeton « 3 », alors que celui en Macedonia est retourné pour afficher une Influence de « 1 ».



JOUER 1 CARTE ET INFLUENCER UNE PROVINCE

Le joueur choisit 1 des cartes de sa main (autre qu'une carte Dieu) et la joue devant lui, en s'assurant que son **type** reste toujours visible. Le joueur déplace ensuite son marqueur Province dans la Province correspondante du nombre de cases indiquées juste au-dessus de la bannière. Si son marqueur atteint la même case que le marqueur d'un autre joueur, il empile son marqueur sur celui-ci.

Une fois ces étapes résolues, c'est au tour du joueur suivant : il résout son tour de la **même** manière. Les tours s'enchaînent jusqu'à la fin de partie.



IV FIN DE PARTIE

Lorsque vous tous les joueurs ont chacun joué 12 cartes devant eux (12 manches ont donc été jouées), la partie s'achève. Les joueurs procèdent alors au Décompte Final.



V DÉCOMPTÉ FINAL

La partie se termine par le décompte des PV gagnés par les joueurs dans chaque Province, puis des PV générés par les cartes qu'ils ont jouées devant eux.

Prenez le bloc de score et indiquez le nom de chaque joueur au sommet d'une colonne. Commencez par décompter les Provinces et reportez les PV obtenus par chaque joueur pour chaque Province. Poursuivez par le décompte des PV gagnés par chaque joueur pour chaque type de carte. Faites le cumul des PV gagnés par chaque joueur : le joueur cumulant le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné ayant le plus grand total de PV dans les Provinces l'emporte. Si l'égalité persiste, ces joueurs forment une coalition et gouvernent Rome ensemble.

DÉCOMPTÉ DES PROVINCES

Procédez au décompte de chaque Province.

Chaque Province octroie des PV en fonction de la présence de certaines cartes dans la zone du joueur, multipliés par la valeur du jeton Influence associé à cette Province. Procédez ainsi :

Commencez par déterminer la position des joueurs dans la Province : le joueur dont le marqueur Province est le plus avancé utilise la valeur totale du jeton Influence.



Le joueur en deuxième position considère que la valeur d'Influence est diminuée de 1, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0 ou qu'il n'y ait plus d'autre joueur dans cette Province. En cas d'égalité, le joueur dont le marqueur Province se trouve **le plus bas dans la pile** est considéré comme étant le plus avancé. Pour gagner des PV dans une Province, un joueur doit avoir avancé d'au moins 1 case sur la piste de cette Province.

Chaque joueur multiplie alors la **valeur ajustée** du jeton Influence par le nombre de cartes du type spécifié qu'il a devant lui (le type valorisé dépend de chaque Province), comme détaillé ci-dessous :



AFRICA



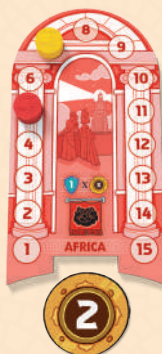
X



Décomptez le nombre de cartes ayant une **Puissance de 1** devant le joueur et multipliez-le par la valeur d'**Influence** ajustée de ce joueur pour cette Province.



Jaune a son marqueur Province sur la case 7 en Africa : elle est la plus avancée. Elle a 4 cartes de Puissance 1 devant elle et la valeur d'**Influence** de la Province est de 2. Elle gagne donc **8 PV** ($=4 \times 2$).



Rouge a son marqueur Province sur la case 5 en Africa : il est donc deuxième. Il a 5 cartes de Puissance 1 devant lui. Etant deuxième dans cette Province, sa valeur d'**Influence** est de 1 ($=2 - 1$). Il gagne donc **5 PV** ($=5 \times 1$).



ASIA



X



Décomptez le nombre de cartes ayant une **Puissance de 2** devant le joueur et multipliez-le par la valeur d'**Influence** ajustée de ce joueur pour cette Province.



Rouge a deux cartes de Puissance 2 et est le plus avancé (son marqueur Province est en dessous de celui de Jaune). Le marqueur Influence indique « 3 » : il gagne donc **12 PV** ($=4 \times 3$).



Jaune est deuxième. Elle a 6 cartes de Puissance 2, mais la valeur d'**Influence** de la Province est réduite de 1 pour elle. Elle gagne **12 PV** ($=6 \times 2$).



GERMANIA



X



Décomptez le nombre de cartes **Intrigue** devant le joueur et multipliez-le par la valeur d'Influence ajustée de ce joueur pour cette Province.



GALLIA



X



Décomptez le nombre de cartes **Militaire** devant le joueur et multipliez-le par la valeur d'Influence ajustée de ce joueur pour cette Province.



HISPANIA



X



Décomptez le nombre de cartes **Commerce** devant le joueur et multipliez-le par la valeur d'Influence ajustée de ce joueur pour cette Province.



MACEDONIA



X



Décomptez le nombre de cartes **Architecture** devant le joueur et multipliez-le par la valeur d'Influence ajustée de ce joueur pour cette Province.

DÉCOMPTE DES TYPES DE CARTE

En plus de décompter les PV des différentes provinces, chaque type de carte rapporte également des PV au joueur, comme détaillé ci-dessous :



MILITAIRE



5 PV



10 PV



0 PV

- ◆ Chaque paire de cartes Militaire ayant des valeurs de puissance consécutives rapporte **5 PV** au joueur.
- ◆ Chaque groupe de 3 cartes Militaire ayant des valeurs de puissance de 1, 2 et 3 rapporte **10 PV** au joueur.



*Ce joueur gagne **25 PV** pour ses cartes Militaire (=10 + 10 + 5).*



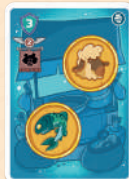
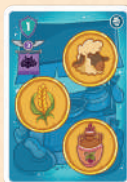
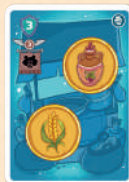
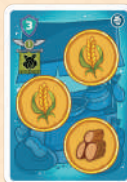
COMMERCE

- ◆ Le joueur gagne des PV en fonction de la taille de chaque groupe de marchandises indiqué sur les cartes de ce type. Les marchandises présentes en un seul exemplaire ne rapportent aucun PV.

2 marchandises identiques **2 PV**

3 marchandises identiques **4 PV**

4+ marchandises identiques **6 PV**



*Ce joueur a réussi à cumuler 1 poisson, 1 bois, 2 moutons, 2 amphores de vin et 4 boisseaux de blé. Il gagne **10 PV** (=0 + 0 + 2 + 2 + 6).*



ARCHITECTURE

- ♦ Le joueur gagne des PV en fonction du nombre de constructions **différentes** jouées devant lui.

1	2	3	4	5	6
1	4	8	12	18	24



*Ce joueur a placé 2 bains, 1 temple, 1 théâtre et 1 aqueduc.
Il gagne **12 PV** (4 constructions différentes).*



INTRIGUE

- ♦ Le joueur multiplie le nombre de **cartes de Puissance 3** qu'il a devant lui par le nombre de cartes Intrigue jouées devant lui.



*Ce joueur a joué 4 cartes Intrigue et 3 cartes de Puissance 3.
Il gagne **12 PV** (=4 x 3)*

VI EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ FINAL

DÉCOMPTÉ DES PROVINCES

	AFRICA	1 X
	ASIA	2 X
	GERMANIA	1 X
	GALLIA	1 X
	HISPANIA	1 X
	MACEDONIA	1 X

PROVINCES Jaune

	AFRICA	0
	ASIA	10
	GERMANIA	2
	GALLIA	0
	HISPANIA	9
	MACEDONIA	0

TYPES DE CARTES

	MILITAIRE	15
	ARCHITECTURE	4
	COMMERCE	8
	INTRIGUE	4

52

Exemple de décompte de la joueuse Jaune.



TOTAL

