

# Minerva

1 à 4 joueurs / 60 à 90 minutes / à partir de 10 ans

## L'histoire

L'empire romain, un empire si étendu et si puissant que sa renommée persiste encore aujourd'hui. Pour garder ces vastes territoires sous son contrôle, l'empire romain envoyait des officiers d'état pour exercer ses politiques.

Les joueurs sont un de ces officiers d'état qui est en charge d'une des villes romaines. Ces villes veulent toutes devenir aussi importantes et prospères que Rome, la glorieuse capitale. Seul le joueur qui réussira à développer la meilleure ville, pourra gagner les faveurs de la déesse Minerve et ainsi remporter la partie.

## Aperçu

Le joueur qui a le plus de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie remporte la partie. Pour remporter des PV, les joueurs devront construire des bâtiments militaires pour gagner de la reconnaissance militaire, ils devront aussi développer les bâtiments culturels pour participer aux activités culturelles, enfin ils devront construire des temples et devront disposer la ville de telle sorte que cela rapporte aux temples. Mais tout ceci va nécessiter des ressources et de l'or. Ne construire seulement que des bâtiments impressionnants n'emmènera pas les joueurs très loin car il n'y aura pas d'habitants. Les joueurs devront construire des quartiers d'habitation pour que les autres bâtiments puissent avoir un effet.

## Contenu

### \*Tuiles de bâtiment

66 Bâtiments normaux

Face dos

4 Forums

Face dos

8 Bâtiments de départ

Face dos

20 temples

Face dos

P2

36 Bâtiments résidentiels

Face dos

6 tuiles de manche

Face dos

(Le même dos que les bâtiments normaux).

Les tuiles de bâtiments possèdent les icônes suivantes

Nom

Ressources nécessaires

Effet

Catégorie du bâtiment

Production

Commerce

(Pour 3 joueurs ou plus) Culturel  
Militaire  
Spécial  
Temple  
Résidentiel

4 tuiles d'ordre  
Face dos

La face de la tuile possède seulement un nombre d'ordre. Le dos possède à la fois un nombre d'ordre et une icône de PV.

### **\*24 Tuiles culturelles**

Icônes de condition nécessaires pour la culture Points de victoire

Les tuiles culturelles peuvent être soit du théâtre, de l'art ou universitaires.

8 tuiles de théâtre  
8 tuiles d'art  
8 tuiles universitaire

### **\*16 tuiles de gloire**

Manche et ordre Points de victoire

### **Jetons de pièce (argent)**

Inscrit en deniers  
60 « 1 » denier  
24 « 3 » deniers  
12 « 10 » deniers

### **\*20 jetons assistant**

### **\*Jetons de ressources**

27 céréales (plus 3 supplémentaires)  
27 bois (plus 3 supplémentaires)  
27 pierre (plus 3 supplémentaires)  
27 minerai (plus 3 supplémentaires)

P3

### **\*27 jetons de gloire**

### **\*4 aides de jeu**

### **\*1 livret de règles**

## **Mise en place**

### **1 : Ajustez le nombre de composants selon le nombre de joueurs**

a) Bâtiments normaux et bâtiments de départ

Dans une partie à 3 joueurs, retirez les tuiles qui ont une icône 4+. Dans une partie à 2 joueurs, retirez aussi les tuiles qui ont une icône de 3+. Dans les parties à 4 joueurs, toutes les tuiles sont utilisées.

b) Les tuiles culturelles

Dans une partie à 3 joueurs, retirez une tuile 2 PV et une tuile 4 PV de chaque catégorie. Dans une partie à 2 joueurs, retirez aussi une tuile 6 PV de chaque catégorie. Dans une partie à 4 joueurs, toutes les tuiles sont utilisées.

c) Les tuiles d'ordre

Retirez les tuiles d'ordre qui ne seront pas utilisées (la numéro 4 dans une partie à 3 joueurs et les deux tuiles 3 et 4 dans une partie à 2 joueurs).

**2 : Chaque joueur prend les éléments suivants**

1 tuile forum

9 bâtiments résidentiels

1 aide de jeu

1 jeton de céréales

La tuile de forum est placée devant le joueur. Les villes de chaque joueur vont se développer à partir de cette tuile. S'il y a moins de 4 joueurs, remettez les tuiles restantes de forum, de résidences et les aides de jeu dans la boîte.

**3 : Disposez les éléments suivants dans la zone de jeu**

a) Bâtiments de départ

Tous les bâtiments de départ sont disposés, face visible, au milieu de la zone de jeu.

**Mise en place pour une partie à 4 joueurs**

	joueur 4	joueur 3
		Pile des tuiles temples
Pile des bâtiments normaux	Bâtiments de départ	tuiles de temples
		Tuiles culturelles
Tuiles d'ordre	Bâtiments normaux	tuiles de gloire
9 bâtiments résidentiels		
	joueur 1	joueur 2

P4

Ces tuiles, en plus des tuiles de bâtiments normaux et des temples sont appelées les tuiles bâtiment.

b) Bâtiments normaux

Mélangez tous les bâtiments normaux, face cachée, et formez 6 piles, face cachée. Chaque pile possède le même nombre de tuiles. Ensuite, ajoutez une tuile de manche dans chaque pile et mélangez chaque pile séparément. Enfin, placez les piles les unes sur les autres pour former une pile unique.

Piochez ensuite des tuiles de cette pile unique jusqu'à ce que vous piochiez la tuile de première manche. Les tuiles piochées doivent être alignées à côté des bâtiments de départ (dans la zone des tuiles bâtiments). La tuile de manche est mise de côté.

c) Tuiles de temple

Mélangez toutes les tuiles de temple, face cachée, pour former une pile de tuile de temple. Piochez ensuite les 5 premières tuiles de cette pile, et alignez-les, face visible, à côté de la zone des tuiles bâtiments. Les bâtiments de départ, les bâtiments normaux et les temples

comptent tous comme des bâtiments.

d) Tuiles de culture

Triez-les en trois catégories culturelles (théâtre, art, universitaire) pour former des piles, face visible. Triez chaque pile dans l'ordre du nombre de PV, en commençant par le plus petit nombre au-dessus et le plus grand à la fin de la pile.

e) Tuiles de gloire

Préparez les tuiles de gloire, en les mettant à côté des autres tuiles selon le chiffre de la manche.

**4. Le joueur qui est allé le plus récemment à Rome devient le premier joueur.**

Si personne n'est allé à Rome, ou si plusieurs personnes sont allées à Rome en même temps, alors le plus jeune joueur devient le premier joueur. Ce joueur reçoit 3 denarii. Les autres joueurs, dans le sens horaire, reçoivent 4 denarii, 5 denarii et 6 denarii.

**5. Les autres préparations**

Mettez de côté les tuiles d'ordre. Triez les jetons de ressource, les pièces de monnaie, les jetons de gloire et les jetons d'assistants pour former des piles accessibles à tous.

\*A propos de l'argent

La réserve d'argent de la banque est considérée comme étant sans limite. Si vous venez à manquer de pièces, utilisez quelque chose d'autre. L'argent peut toujours être échangé.

\*A propos des ressources

Chaque joueur ne peut pas avoir plus de 6 jetons de ressources de chaque sorte. Si un joueur avait plus de 6 jetons de n'importe quelle sorte, il devrait se défausser des jetons en surplus pour revenir à 6. Pour chaque ressource défaussée à cause de cette règle, il gagne 1 denarius.

### Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 6 manches, suivies par un calcul des scores.

Chaque manche est constituée de 4 étapes.

- 1) Phase principale
- 2) Gagner des assistants
- 3) Gagner de la gloire
- 4) Préparations pour la manche suivante

Lors de la dernière manche (la 6ème), les étapes « gagner des assistants » et « les préparations » ne sont pas réalisées.

P5

Pendant la partie, les joueurs peuvent toujours vendre leurs ressources (même si ce n'est pas leur tour). Pour chaque jeton de ressource que le joueur remet dans la réserve, il gagne 1 denarius.

**1) Phase principale**

La phase principale est jouée en un certain nombre de tours. Lors de la première manche, le premier joueur joue en premier, et le jeu se déroule dans le sens horaire. Dans les tours suivants, le premier joueur est le joueur qui a la tuile d'ordre 1, et le jeu se déroule ensuite

dans le sens horaire (les tuiles d'ordre 2 à 4 n'affectent pas l'ordre dans lequel les joueurs jouent).

Lors de son tour, un joueur fait une des actions suivantes :

a) Construire un bâtiment

Le joueur achète une tuile de bâtiment parmi les tuiles de bâtiments et il la place dans sa propre ville. S'il n'en reste pas, il ne peut pas faire cette action.

b) Construire une résidence

Le joueur construit un de ses bâtiments résidentiels, qu'il place dans sa propre ville et il gagne l'effet de certains bâtiments dans sa ville. S'il ne lui reste pas de résidences il ne peut pas faire cette action.

c) Placer un jeton assistant

Le joueur utilise un de ses jetons pour gagner l'effet d'un bâtiment dans sa ville. S'il n'a pas d'assistant, il ne peut pas faire cette action.

d) Passer son tour

Le joueur passe son tour pour le reste de la manche.

**Détails des différentes actions :**

**a) Construire un bâtiment**

Le joueur prend une des tuiles disponibles dans la zone des tuiles de bâtiment, en payant le coût en ressource à la banque. S'il ne peut pas payer le coût en ressource (et seulement s'il ne peut pas payer), à la place, il peut payer 3 denarii par jeton de ressource qu'il ne peut pas donner.

Le joueur place ensuite le bâtiment dans sa ville. La tuile doit être placée pour qu'un des côtés soit complètement relié au côté d'une autre tuile déjà placée dans sa ville. Comme règle de base, une fois qu'une tuile est placée, elle ne peut pas être déplacée.

La nouvelle tuile doit être placée à côté d'une tuile déjà placée.

Vous ne pouvez pas recouvrir une autre tuile.

Le côté doit être entièrement relié à un autre côté.

Les tuiles ne peuvent pas se relier uniquement par un coin (en diagonale).

Les bâtiments qui ont le symbole [arrow + hammer symbol] [lorsque construit] peuvent voir leurs effets appliqués au moment où le bâtiment est construit (Voir la partie « Construire une résidence » ci-dessous). Le joueur peut choisir de ne pas appliquer l'effet, mais l'effet ne peut pas être gardé pour plus tard.

Parfois, l'effet ne peut pas être appliqué (par exemple, lorsque le joueur doit échanger quelque chose et qu'il n'a rien à échanger). Dans ce cas rien ne se passe (le bâtiment peut toujours être construit).

Si le joueur construit un temple, et qu'il reste des tuiles dans la pile des temples, il pioche une nouvelle tuile de temple de la pile et il la place dans la rangée des temples.

**b) Construire une résidence**

Le joueur construit une résidence, activant l'effet des bâtiments dans sa ville.

P6

Le joueur prend un de ses bâtiments résidentiels et il le place dans sa ville, en respectant les règles énoncées plus tôt dans ces règles.

Ensuite, le joueur choisit une direction (vers le haut, le bas, à gauche ou à droite), et il applique l'effet de tous les bâtiments dans cette direction, à partir de la résidence, et le plus proche en premier. Cela se fait jusqu'à ce qu'il atteigne une autre résidence ou un point où il n'y a plus du tout de bâtiment (comme le bord de sa ville). Les tuiles sont activées une à la fois. Cependant, les effets avec [arrow + hammer symbol] ou [end symbol] [fin de la partie] ne sont pas appliqués.

Le joueur choisit vers le haut, vers le bas, à droite ou à gauche, et il applique les effets de tous les bâtiments de la direction choisie, le plus proche en premier.

### Effets des bâtiments

Il y a plusieurs effets sur les tuiles. Ils sont décrits en bas de chaque tuile.

- Juste une icône signifie que le joueur reçoit ce que l'icône décrit.
- Une flèche signifie que le joueur paye ce qui est à gauche de la flèche pour gagner ce qui est à droite. **Cela peut être répété autant de fois que le joueur le souhaite.**
- Deux points (:), cela signifie que le joueur reçoit ce qui est à droite des deux points, s'il a ce qui se trouve à gauche des deux points (sans avoir à le payer).
- Slash (/), cela signifie que le joueur doit choisir entre ce qui se trouve de part et d'autre du slash.
- Une grille de 3x3 [grid symbol] signifie que l'effet affecte les huit tuiles qui entourent cette tuile (mais pas celles au-delà).

### Effets des bâtiments culturels

Si le joueur active un bâtiment culturel, il gagne les « points culturels » de la catégorie culturelle associée :

Théâtre / Art / Universitaire

Les points culturels sont éphémères et ils ne peuvent pas être gardés pour le prochain tour, c'est la raison pour laquelle il n'y a pas de jeton pour en garder la trace. Au lieu de cela, le joueur garde un comptage de ses points pour cette activation, et quand tous les effets des autres tuiles ont été appliqués (pour ce tour), il compare ses points, dans les trois catégories culturelles avec la tuile du dessus de chaque pile de tuiles culturelles.

Pour chacune des catégories culturelles, si le joueur a gagné autant de points ou plus que ceux indiqués sur la tuile du dessus, il reçoit cette tuile comme points de victoire.

Cependant, le nombre de points culturels que le joueur possède n'a aucune importance, car il ne peut gagner, au maximum, qu'une tuile de culture par catégorie et par tour.

A la fin de son tour, un joueur perd tous ses points culturels. Ils ne sont valides que pour le tour en cours.

Exemple : Les trois tuiles culturelles sont représentées :

La tuile théâtre a 2 icônes, 4 PV.

La tuile d'art a 1 icône, 2 PV.

La tuile universitaire a 3 icônes, 6 PV.

Trojanus construit une tuile de résidence et il active une ligne de bâtiments.

P7

Le théâtre lui rapporte 2 points culturels théâtre.

La statue lui rapporte 2 points culturels art.  
La bibliothèque lui rapporte 2 points culturels universitaire.

Gagné            Gagné            Ne peut pas la gagner

Tout d'abord, il vérifie la pile théâtre. La tuile du dessus présente 2 icônes, il gagne donc cette tuile. Ensuite, il vérifie la pile de l'art. La tuile du dessus présente 1 icône, il gagne donc cette tuile. La tuile en-dessous avait elle aussi 1 icône (et elle vaut 3 PV), mais il ne peut gagner qu'1 tuile par catégorie et par tour.

Enfin, il vérifie la pile universitaire. La tuile du dessus présente 3 icônes, il ne peut donc pas la gagner.

Techniquement, il reste 1 point d'art et 2 points universitaires à Trojanus, mais ils seront perdus à la fin de son tour.

### c) Placer un jeton assistant

Le joueur prend un de ses jetons assistant et il le place sur une résidence de sa cité qui n'a pas déjà d'assistant. Il choisit ensuite une direction (haut, bas, gauche ou droite) et il active les bâtiments dans cette direction, comme lorsqu'il construit une résidence : il commence par le bâtiment le plus proche, et cela continue avec l'activation des tuiles suivantes, une à la fois, jusqu'à ce qu'il atteigne une autre résidence ou un endroit sans tuile.

### d) Passer

Le joueur prend la plus petite tuile d'ordre du tour restante et la place devant lui. Dès qu'il a passé, le tour du joueur est sauté pour le reste de la manche. Cependant, à chaque fois que son tour est sauté, il gagne 1 denarius.

*Lorsqu'au moins un des joueurs a passé dans la manche en cours, pour chaque tour qu'un joueur restant va vouloir réaliser, il doit soit payer 1 denarius à la banque soit aussi passer.*

Dès que tous les joueurs ont passé, la phase principale est terminée, et le jeu se poursuit avec la phase du gain des assistants. Cependant, lors de la manche finale (la 6ème), vous ne gagnerez pas d'assistant et vous passerez directement à la phase du gain de la gloire.

## 2) Gagner des assistants

Elle n'est pas réalisée pendant la dernière manche (la 6ème).

Cette phase ne se joue pas dans le sens horaire, au contraire elle se fait dans ***l'ordre inverse des tuiles d'ordre du tour*** (le joueur qui a la tuile d'ordre la plus grande commence).

Dans cet ordre, les joueurs peuvent acheter un jeton assistant en payant avec de l'argent ou avec des jetons de gloire. Le prix pour un assistant augmente en fonction du nombre de jetons d'assistant que le joueur a déjà en sa possession.

Les jetons à la fois dans le stock personnel du joueur et sur les résidences du joueur comptent pour la fixation du prix.

P8

<b>Nombre de jetons que le joueur possède</b>	<b>Prix pour le prochain assistant</b>
---	--

0	5 denarii ou 1 jeton de gloire
1	5 denarii ou 1 jeton de gloire
2	10 denarii ou 2 jetons de gloire
3	10 denarii ou 2 jetons de gloire
4	15 denarii ou 3 jetons de gloire

Un joueur est limité à un assistant acheté par manche.  
Exemple : Trojanus a 1 assistant en main et 3 assistants sur ses bâtiments. Le prochain assistant coûtera donc 15 denarii ou 3 jetons de gloire.

### 3) Gagner de la gloire

Alignez toutes les tuiles de gloire pour la manche en cours.

Tous les joueurs comparent le nombre de jetons de gloire qu'ils ont.

Le joueur qui a le plus grand total de jetons de gloire reçoit la tuile marquée d'un « 1st » (premier).

Le joueur qui a le deuxième plus grand total de jetons de gloire reçoit la tuile marquée d'un « 2nd ».

Le joueur qui a le troisième plus grand total de jetons de gloire reçoit la tuile marquée d'un « 3rd » (troisième).

Au cas où plusieurs joueurs seraient à égalité pour un total de jetons de gloire, l'ordre de leur tour est déterminé par les tuiles d'ordre du tour (la tuile la plus petite étant la meilleure).

Un joueur qui a zéro jeton de gloire ne peut pas gagner de tuiles de gloire.

Les tuiles de gloire qui n'ont été gagnées par personne sont remises dans la boîte.

Exemple : Nous sommes dans la manche 5.

Nerva a 3 jetons de gloire et la tuile d'ordre 1.

Trojanus a 3 jetons de gloire et la tuile d'ordre 2.

Hadrianus et Antonius Vius n'ont pas de jetons de gloire.

Nerva

même total

le plus petit nombre sur la tuile d'ordre est le meilleur

Trojanus

Hadrianus

rien

pas de [glory chip symbol]

donc il ne reçoit pas de tuile

Antonius Vius

rien

retirée

Nerva et Trojanus ont un total de jetons de gloire identique, ils comparent donc leur tuile d'ordre. Nerva a la plus petite, elle gagne donc cette égalité : Nerva reçoit la tuile « 1st » et Trojanus reçoit la tuile « 2nd ».

Hadrianus et Antonius Vius n'ont pas de jetons de gloire, donc personne ne reçoit la tuile « 3rd ». S'ils avaient eu chacun 1 jeton de gloire, Hadrianus l'aurait emporté car il avait la tuile d'ordre la plus petite (entre eux deux).



#### 4) Préparations pour la manche suivante

Cela ne se fait pas lors de la manche finale (la 6ème).

\* Tous les joueurs remettent leurs jetons de gloire à la banque.

\* Tous les joueurs remettent leur tuile d'ordre à la banque.

\* Si vous vous préparez à la 6ème manche, retournez les tuiles d'ordre, face cachée, sauf pour la plus grande.

\* Piochez des tuiles, une à la fois, parmi la pile des tuiles bâtiments, alignez-les, jusqu'à ce que vous atteigniez la tuile de manche, qui elle, est mise de côté. (Les bâtiments restants des manches précédentes sont laissés là où ils sont).

#### Fin de la partie et calcul des scores

La partie se termine après 6 manches.

Chaque joueur fait le total de ses points de victoire.

- Points des tuiles culturelles : le total de PV inscrit sur la tuile.

- Points des tuiles de gloire : le total de PV inscrit sur la tuile.

- Points des temples : chaque temple a une condition pour ses PV. Si vous remplissez les conditions, vous gagnez les PV.

- Points pour l'argent et les ressources : Chaque série de trois pièces / jetons de ressource rapporte 1 PV.

Points des tuiles d'ordre : le nombre inscrit sur la tuile.

En cas d'égalité, les points obtenus par les tuiles culturelles et de gloire valent plus. S'il y a toujours égalité, le nombre de temples permet de résoudre l'égalité. La dernière égalité est résolue grâce aux tuiles d'ordre (la plus petite est la meilleure).

#### Catégorie des bâtiments

Il y a différentes sortes de bâtiments dans ce jeu. Voici une liste de ces types de bâtiments et quelques remarques sur leurs effets.

#### **[Production Icon] Bâtiments de production**

Ce sont des bâtiments qui vous procurent des ressources.

- Forum

Le forum vous procure une ressource de votre choix.

#### **[Trade icon] Bâtiments de commerce**

Ce sont des bâtiments qui vous procurent de l'argent.

- Marchés, Charbonniers, Vendeurs de pierre, Forgeron.

Vous gagnez 1 denarius si vous avez la ressource en question. Vous ne payez pas la ressource en question.

P10

#### **[Culture Icon] Bâtiments Culturels**

Nécessaires pour gagner des tuiles culturelles. Les bâtiments culturels sont divisés en trois catégories : théâtre, art et universitaire.

- Jardin

Vous gagnez un point culturel de votre choix : théâtre, art ou universitaire.

### **[Military Icon] Bâtiments Militaires**

Les bâtiments qui vous procurent des jetons de gloire.

- Écuries, Arsenal, Armurerie.

Si vous payez la ressource indiquée, vous recevez un jeton de gloire.

- Colisée

Si vous payez deux ressources identiques, vous gagnez 2 jetons de gloire. Si vous choisissez de faire ceci plusieurs fois, vous n'êtes pas obligé de payer avec la même ressource à chaque fois.

### **[Special Icon] Bâtiments spéciaux.**

Tuiles qui donnent des effets lorsque vous les construisez, mais pas lorsque vous les activez.

- Comptoir

Payez 2 denarii pour gagner une ressource de votre choix.

Par exemple, vous pouvez payer 6 denarii pour gagner 1 bois et 2 pierres.

- Arc de triomphe

Vous gagnez la première tuile culturelle de la pile de votre choix.

P11

- Réfectoire

Vous gagnez 2 ressources de votre choix. Elles peuvent être identiques ou différentes.

- Bains publics

Choisissez 3 des 8 tuiles qui entourent cette tuile, et appliquez leurs effets. Si vous activez des bâtiments culturels, vous pouvez gagner des tuiles culturelles après que les effets des trois tuiles aient été appliqués. Vous ne pouvez pas activer des effets de fin de partie.

- Aqueduc surélevé

Déplacez une des 8 tuiles qui entourent cette tuile vers un autre endroit autorisé dans votre ville. Cependant, vous ne pouvez pas déplacer de bâtiments résidentiels.

- Cirque

Choisissez une tuile résidentielle parmi les 8 tuiles qui entourent cette tuile, et retirez-la du jeu. Vous ne pouvez pas retirer une tuile résidentielle qui a un assistant dessus.

### **[Temple Icon] Temples**

Tuiles qui rapportent des points en fin de partie.

**Temples qui ont un nombre de bâtiments comme condition.**

Ces tuiles ont deux iconiques qui spécifient une zone, une catégorie de bâtiment et

combien de PV sont offerts. Le joueur gagne le total de PV pour chaque bâtiment de la catégorie spécifiée présent dans la zone indiquée.

Exemple : [3 PV, bâtiments de commerce, 8 tuiles qui entourent] : pour chacun des bâtiments de commerce dans les 8 tuiles qui entourent cette tuile, le joueur reçoit 3 PV.

\* Icônes indiquant une zone spécifique

[Eight tiles icon] Les temples qui s'appliquent aux 8 tuiles qui entourent la tuile. Pour chaque bâtiment de la catégorie spécifiée, dans la zone, vous recevez le nombre de PV indiqué.

[Four arrows Icon] Temples qui s'appliquent à toutes les tuiles dans les quatre directions orthogonales à partir du temple. Pour chaque bâtiment qui se trouve dans la ligne droite des quatre directions à partir du temple, vous recevez le nombre de PV indiqué. Cela n'a pas d'importance s'il y a des bâtiments résidentiels ou des cases vides entre. Le temple lui-même ne compte pas.

P12

\* Icônes indiquant une catégorie

[Production Icon] [Bâtiment de production] Les temples qui ont cette icône donnent des points pour les bâtiments de production à l'intérieur de la zone spécifiée.

[Trade Icon] [Bâtiment de commerce] Les temples qui ont cette icône donnent des points pour les bâtiments de commerce à l'intérieur de la zone spécifiée.

[Culture icon] [Bâtiment culturel] Les temples qui ont cette icône donnent des points pour les bâtiments culturels à l'intérieur de la zone spécifiée.

[Military Icon] [Bâtiment militaire] Les temples qui ont cette icône donnent des points pour les bâtiments militaires à l'intérieur de la zone spécifiée.

[Special icon] [Bâtiment spécial] Les temples qui ont cette icône donnent des points pour les bâtiments spéciaux à l'intérieur de la zone spécifiée.

[Temple Icon] [Temple] Les temples qui ont cette icône donnent des points pour les temples à l'intérieur de la zone spécifiée. Le temple lui-même n'est pas compté.

[Residential area Icon] [Zone résidentielle] Les temples qui ont cette icône donnent des points pour les zone résidentielles à l'intérieur de la zone spécifiée.

[Amount of categories icon] [Total des catégories] Les temples qui ont cette icône donnent des points pour chaque catégorie de bâtiment qui se trouve à l'intérieur de la zone spécifiée (7 au maximum, si vous avez toutes les catégories).

[Production Icon] [Bâtiment de production]

[Trade Icon] [Bâtiment de commerce]

[Culture icon] [Bâtiment culturel]

[Military Icon] [Bâtiment militaire]

[Special icon] [Bâtiment spécial]

[Temple Icon] [Temple]

[Residential area Icon] [Zone résidentielle]

Temples qui ont des ressources en condition.

Ces tuiles vous donnent le nombre de points indiqué pour chacune des ressources spécifiées que vous avez. Vous ne payez pas les ressources.

[Residential area Icon] Zone résidentielle

Ces tuiles vous permettent d'appliquer l'effet de tous les bâtiments dans une direction à partir de la tuile résidentielle. La tuile résidentielle elle-même n'a pas d'effet.

Conseils de jeu

Les meilleurs moyens pour gagner des PV dans de ce jeu sont :

- \* Les tuiles culturelles
- \* Les tuiles de gloire
- \* Les temples

Les tuiles culturelles sont gagnées en activant les bâtiments culturels. Les tuiles de gloire sont gagnées en activant les bâtiments militaires et en gagnant ainsi des jetons de gloire. Essayez de planifier lorsque le jeu démarre quelle stratégie vous allez adopter.

- Vous avez 9 bâtiments résidentiels, et jusqu'à 5 assistants. Dans une partie normale, vous aurez seulement 9 à 14 fois la possibilité d'activer vos bâtiments. Le moment auquel vous décidez de construire une tuile résidentielle ou d'utiliser un jeton assistant est vital.

- L'argent est extrêmement important. Si vous manquez de ressources lorsque vous construisez un bâtiment, vous pouvez payer 3 denarii pour chaque ressource manquante, ce qui signifie que 3 denarii représentent n'importe quelle ressource de votre choix.

P13

Donc l'effet de la fonderie est en fait n'importe quelle ressource de votre choix.

- Laissez 1 denarius ou 1 ressource pour la fin de votre tour. Sinon, vous seriez forcé de passer si quelqu'un avant vous décide de le faire avant votre prochain tour.

- Les jetons de gloire sont comparés entre les joueurs, donc la compétition peut être féroce. Ne vous perdez pas en chemin, et faites attention a ne pas y laisser trop d'énergie. Cela pourrait ne pas en valoir la peine.

### **Jeu Solo**

Ce jeu peut se jouer seul, en essayant d'obtenir autant de points que vous le pouvez.

Cela se passe comme pour une partie à 2 joueurs, mais avec les changements suivants :

#### **Mise en place**

Pour l'étape 1, remettez aussi les tuiles d'ordre dans la boîte. Le reste se fait comme pour une partie à 2 joueurs. Étape 2, identique au jeu à 2 joueurs. Pour l'étape 3, mélangez toutes les tuiles de départ, face cachée. Ensuite piochez-en deux à la fois, alignez-les par paires. La pile des bâtiments normaux est préparée comme lors des parties à 2 joueurs. Piochez-en une à la fois, formant ainsi des paires quand vous piochez. Si vous avez pioché la tuile de manche comme première tuile de la paire, vous la mettez juste de côté et vous arrêtez de piocher. Si vous avez pioché la tuile de manche comme seconde tuile de la paire, mettez 3 denarii dessus et formez une paire avec la tuile de bâtiment qui est seule. Le reste se déroule comme pour une partie à 2 joueurs.

Les étapes 4 et 5 sont comme pour les parties à 2 joueurs.

## Déroulement du jeu

### 1) Phase principale

#### a) Construire des bâtiments

Choisissez une paire de bâtiments, construisez-en un et retirez l'autre du jeu. Si vous choisissez la paire avec la tuile de manche, et que vous avez choisit la tuile de manche, vous gagnez seulement les 3 denarii de cette tuile et vous mettez la tuile de manche de côté. Si vous choisissez l'autre tuile, les 3 denarii sont remis dans la banque. Le reste se déroule comme dans une partie à 2 joueurs.

### 2) Gagner des assistants

Comme dans une partie à 2 joueurs.

### 3) Gagner de la gloire

Alignez les tuiles de gloire pour la manche en cours.

Si vous avez autant de jetons de gloire que le chiffre de la manche, vous gagnez la tuile « 1st ». Si vous n'avez pas autant de jetons de gloire, mais que vous en avez au moins 1, vous gagnez la tuile « 2nd ».

Le reste se déroule comme dans une partie à 2 joueurs.

### 4) Préparations pour la manche suivante

Comme dans une partie à 2 joueurs.

## Fin de la partie et calcul des scores

Le calcul des scores se déroule comme pour une partie à 2 joueurs.

Vous recevez un titre selon le nombre de points que vous avez obtenu !

80 points ou plus : Emperor Augustus

70–79 points : Consul

60–69 points : Legatus

50–59 points : Tribunus

40–49 points : Centurion

30–39 points : Immune

Moins de 30 points : Civilian

Vous devriez être capable de viser 40 points pour votre première partie solo.

Merci à vous, pour avoir acheté ce jeu. Pour tous commentaires, remarques ou questions, veuillez écrire à OKAZU ([okazubrand@gmail.com](mailto:okazubrand@gmail.com)).

Edité par : OKAZU brand

(<http://okazubrand.seesaa.net/>)

Auteur : Hisashi Hayashi (OKAZU)

Conception graphique : ryo\_nyamo

Rédaction du manuel : Hal99

Livret de règles en anglais : Zimeon

Relecture des règles anglaises : Mandy Tong

Traduction Française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant