



Vin d'jeu d'aide (sur base de l'aide de Bruno)

Description d'un tour de jeu

1) Le meneur (leader)

→ Joue un rôle

en déposant une de ses cartes **rôle** ou un « **jack** » sur son plateau de jeu.

Si c'est un « **jack** », il doit appeler le rôle qu'il veut jouer.

Les autres joueurs jouent aussi

→ Pense

Le tour prend alors fin et le meneur devient le joueur à sa gauche.

2) Chacun son tour, les autres joueurs (si le leader n'a pas pensé)

→ Suivre

un joueur suit en effectuant l'une des actions suivantes:

- Joue une carte de la **même couleur** (même rôle)
- Joue un « **jack** »
- Joue **trois** cartes de la même couleur (une pétition).

→ Penser.

un joueur pense et effectue immédiatement l'une des actions suivantes:

- pioche un « **jack** » si disponible
- pioche des cartes jusqu'à ce qu'il ait **5 cartes** dans ses mains;
- S'il a déjà 5 cartes, il n'en pioche **qu'une seule**.
-

3) À leur tour, le meneur et les joueurs qui ont suivi effectuent l'action associée au rôle choisi

→ plus une action par **client** du même rôle dans sa clientèle.

→ Ceux qui ont **PENSÉ** au lieu de suivre peuvent aussi jouer une action par **client** du rôle appelé.

LABORER / OUVRIER	Prendre un matériau de la réserve commune et le mettre dans votre réserve (stockpile).
CRAFTSMAN / ARTISAN	<ul style="list-style-type: none"> → Poser la fondation(*1) d'un bâtiment avec une carte de votre main → Prendre un matériau de votre main pour l'ajouter à un bâtiment. Un bâtiment complété accroît votre influence. (*2)
ARCHITECT / ARCHITECTE	<ul style="list-style-type: none"> → Poser la fondation(*1) d'un bâtiment avec une carte de votre main → Prendre un matériau de votre réserve pour l'ajouter à un bâtiment. Un bâtiment complété accroît votre influence. (*2)
MERCHANT / MARCHAND	Prendre un matériau de sa réserve et le mettre dans sa chambre forte (vault). Le nombre de matériaux dans la chambre-forte ne peut pas excéder votre influence.
PATRON / PATRON	Prendre une carte de la réserve commune et l'ajouter à votre clientèle. Le nombre de clients ne peut pas excéder votre influence.
LEGIONARY / LÉGIONNAIRE	Montrer un matériau de votre main. Prendre un matériau de la même couleur dans la réserve commune et en recevoir un de chacun de vos deux voisins directs (s'ils en ont). (*3)

(*1) Poser une fondation

- Il faut qu'il reste min 1 **emplacement** correspondant au matériau **libre**
- On ne peut pas déjà avoir une fondation (= bâtiment en construction) / un bâtiment du **même nom** en jeu
- Poser une **fondation** dans la ville (on-site) requiert une action artisan ou architecte.
- Poser une fondation **en dehors de la ville** de Rome (= prendre un emplacement à l'envers) requiert deux actions artisan ou architecte (possible avec un artisan et/ou un architecte dans la clientèle).

(*2) Achever 1 construction

- Avec **1, 2 ou 3 matériaux** (= valeur sur carte fondation)
- Carte **emplacement** sous le bord supérieur de votre camps → augmente **l'influence**
- Le **bâtiment** et les matériaux restent

(*3) Jouer 1 carte Légionnaire

- Dire « **Rome exige...** »
- Quand un voisin n'a pas le matériau, il répond « **Gloire à Rome** »
- Si **clients** légionnaires : on peut demander +ieurs matériaux les **mêmes ou différents**.
 - Les voisins doivent donner ce qu'ils ont.
 - Mais à chaque fois, **montrer 1 carte différente** de sa main

4) Les cartes utilisées pour mener ou suivre sont défaussées dans la réserve commune.

- Les « **Jacks** » sont remis à leur place côté de la pioche et peuvent être piochés à nouveau.
- Le joueur à la gauche du meneur devient le **nouveau meneur** pour le prochain tour.

Conditions de fin de partie. La partie se termine **immédiatement** si :

- Les **catacombes** sont achevées ⇒ **décompte**
- La **pioche** est épuisée ⇒ **décompte**
- Le **dernier site de construction** (i.e. la fondation / toutes couleurs confondues) dans la ville de Rome est pris par un joueur ⇒ **décompte**
- Un joueur achève le **FORUM** et il possède un client de chaque type ⇒ **Victoire du joueur**
- **Tous** les joueurs sont **d'accord** d'accorder la victoire à un joueur ⇒ **Victoire du joueur**

Décompte des points de victoire (PV)

- + 1 PV par **influence**
- + valeurs de cartes dans la **chambre-forte**
- + 3 PV pour chaque couleur de **matériau majoritaire** dans la chambre forte par rapport aux autres joueurs (si égal : rien)
- + PV extra de certains **bâtiments** (e.g. Statue, Wall)
- **Le plus de PV gagne, si égal, le plus de cartes en main**

Règles générales

Rôles		Matériaux	
<i>Merchant</i>	Marchand	<i>Stone</i>	Pierre
<i>Laborer</i>	Travailleur	<i>Rubble</i>	Bloc
<i>Architect</i>	Architecte	<i>Concrete</i>	Béton
<i>Craftsman</i>	Artisan	<i>Wood</i>	Bois
<i>Legionary</i>	Légionnaire	<i>Brick</i>	Brique
<i>Patron</i>	Patron	<i>Marble</i>	Marbre

Jack = joker

- Retourne toujours dans son paquet (jamais dans le pool)
- 3 cartes du même rôle = jack (même si c'est 3 cartes sont de la même couleur que le rôle joué)