

LA GLOIRE DE ROME

Vin d'jeu d'aide (www.vindieu.eu)

Description d'un tour de jeu

1) Le meneur (leader)

→ Joue un rôle

en déposant une de ses cartes **rôle** ou un sénateur sur son plateau de jeu ou **2 cartes** de même couleur comme sénateur.

Si c'est un **sénateur**, 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 **sénateur**
- Joue **2 cartes** de la même couleur (une pétition).

→ Penser.

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

- pioche un **sénateur** 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.

OUVRIER	Prendre un matériau du lot commun et le mettre dans votre stock (en bas)
ARTISAN	➤ 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)
ARCHITECTE	➤ Poser la fondation(*1) d'un bâtiment avec une carte de votre main ➤ Prendre un matériau de votre stock pour l'ajouter à un bâtiment. Un bâtiment complété accroît votre influence. (*2)
MARCHAND	Prendre un matériau de son stock et le mettre dans sa chambre forte face cachée. Le nombre de matériaux dans la chambre-forte ne peut pas excéder votre <u>influence</u> .
PATRON	Prendre une carte du lot commun et l'ajouter à votre clientèle. Le nombre de clients ne peut pas excéder votre <u>influence</u> .
LÉGIONNAIRE	Montrer un matériau de votre main. Prendre un matériau de la même couleur dans le lot commun et en recevoir un de chacun de vos deux voisins directs (s'ils en ont). (*3) Mettre les matériaux reçus dans son stock

(*1) Poser une fondation

- Il faut qu'il reste min 1 **chantier** correspondant au matériau **libre** : Prendre le chantier et le glisser sous la fondation.
- On ne peut pas déjà avoir un bâtiment achevé ou inachevé du **même nom** en jeu
- Poser une **fondation** dans la ville (chantier urbain) requiert une action artisan ou architecte.
- Poser une fondation sur un chantier **hors ville** de Rome (= prendre un emplacement face cachée) requiert deux actions artisan ou architecte (possible avec un artisan et/ou un architecte dans la clientèle).
- On peut placer 1 matériau le **même tour** où on a placé une fondation

(*2) Achever 1 construction

- Avec **1, 2 ou 3 matériaux** (= valeur sur carte fondation) du même type
- Carte **chantier** sous le bord supérieur de votre camps → augmente **l'influence**
- Le **bâtiment** reste et les matériaux sont remis dans la boîte

(*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
- Les cartes que vous avez montrées restent **dans votre main**

4) Les cartes utilisées pour mener ou suivre sont placées dans le lot commun

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

Conditions de fin de partie. La partie se termine **immédiatement** (on ne termine pas le tour) si :

- Les **catacombes** sont achevées ⇒ **décompte**
- La **pioche** est épuisée ⇒ **décompte**
- Le **dernier chantier urbain** dans la ville de Rome est pris par un joueur ⇒ **décompte**
- Un joueur achève le **FORUM** et il possède un client de chaque type et un matériau de chaque type dans son stock ⇒ **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, Muraille)
- **Le plus de PV gagne, si égal, le plus de cartes en main**

Sénateur = joker

- Retourne toujours dans son paquet (jamais dans le lot commun)
- 2 cartes du même rôle = sénateur (même si c'est 2 cartes sont de la même couleur que le rôle joué)