



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

Les joueurs jouent dans l'ordre du tour en sens horaire :

**1. PIOCHER DES CARTES (OBLIGATOIRE)**

Piocher 3 cartes Influence une à la fois et décidez immédiatement où la placer :

- 1 carte doit être prise en main
- 1 carte doit être placée au dessous d'une carte légion au choix
- 1 carte doit être glissée sous la pioche

**2. ACHETER DES CARTES (FACULTATIF)**

Acheter toutes les cartes influence sous 1 des cartes légion.

Payer la somme totale à la banque (en bas des cartes).

**3. JOUER DES CARTES (FACULTATIF)**

Pour jouer des cartes de votre main à la zone de jeu, vous devez payer de l'argent :

- La 1<sup>ère</sup> carte : 0 Aureus
- La 2<sup>ème</sup> : 1 Aureus
- La 3<sup>ème</sup> : 2 Aurei
- ...

**4. PERCEVOIR DES REVENUS (FACULTATIF)**

Percevoir les revenus de la catégorie où vous venez de jouer un ou plusieurs cartes et où vous avez le plus de cartes.

Autant d'Aurei que le nombre de cartes de cette catégorie. (*seul endroit dans les règles où le nombre de cartes importe, pour le reste c'est toujours le nombre de symboles*)

→ Si vous n'avez joué aucune carte ce tour-ci, vous recevez un revenu de 2 Aurei.

**5. OU : VOUS POUVEZ PASSER LES ACTIONS 1→4 ET REGARDER SECRETEMENT LES 3 CARTES**

**INFLUENCE SUR ROME 1 RECEVOIR 2 AUREI**

**FIN D'UN ROUND** (Après que chaque joueur ait joué)

- Prendre le groupe de cartes influence de plus grande valeur (Aurei) posé en dessous d'une carte Légion et ajouter les, face visible, aux autres cartes au dessus des cartes légion. Triez-les en fonction des catégories. Ces cartes avec celles face cachée = puissance de Rome.
- Si égal, prenez les cartes de la carte légion avec le plus petit nombre imprimé (I, II, III, ...)
- Le joueur avec la carte *Primus Conspiratus* prend la carte premier joueur et commence le prochain round.
- Si personne n'a la carte *Primus Conspiratus*, le premier joueur reste le même.
- Pour chaque carte légion qui n'a pas de carte influence au-dessous, piocher 1 carte et placez-la face visible en dessous.

**FIN DE LA PARTIE**

- Lorsqu'il n'y a plus assez de cartes influence dans la pioche pour placer au-dessous des cartes légion, fin immédiate.
- Si la pioche est vide durant 1 round, les joueurs qui sont incapable de prendre 1 carte, prennent 2 Aurei à la place et font le reste des actions. Puis, fin du jeu.

**GAGNANT**

- Révéler les 3 cartes influence face cachée & ajouter les aux cartes de Rome
- **Rome gagne** si elle a au moins autant de symboles dans au moins 4 catégories que chaque joueur individuellement. (les bonus flotte et armée comptent aussi pour Rome)  
→ Le joueur avec la carte *Primus Conspiratus* gagne
- **Les joueurs gagnent** lorsque, dans au moins 4 catégories, au moins 1 joueur a plus de symboles que Rome. (bonus compris)

→ Le joueur avec le plus de points gagne :

- 2 points pour chaque catégorie que vous avez jouée
- 3 points pour chaque catégorie où vous êtes plus fort que Rome
- 1 point par symbole armée + bonus
- 1 point par symbole flotte + bonus
- 1 point pour la carte *Primus Conspiratus*
- 4 points pour celui qui a la plus grande somme d'argent restante.  
Chaque carte influence restante vaut aussi 1 Aureus.  
Si égal, chaque joueur reçoit 4 points.

## LES CARTES INFLUENCE



### 2) Terrain

Permettent d'avoir autant de flottes et autant d'armées dans sa zone de jeu que de symboles terrain sur les cartes.



### 3) Intrigue

- Permettent d'avoir autant de flottes et autant d'armées dans sa zone de jeu que de symboles intrigue sur les cartes.
- Vous ne recevez pas de revenu si vous avez joué au moins 1 carte intrigue ce tour-ci.
- Le joueur avec le plus de symboles intrigue dans sa zone ajoute la carte *Primus Conspiratus* à ses cartes intrigue. La carte y reste jusqu'à ce qu'un autre joueur a joué plus de symboles Intrigue.

Entre Terrain & Intrigue c'est la catégorie avec le plus de symboles qui détermine combien d'armées et de flottes sont autorisées. Ex : 3 symboles terrain & 4 symboles intrigue autorisent 1 max de 4 Armées & 4 Flottes.



### 3) Religion

- Si vous avez au moins 3 symboles religion, vous pouvez piocher 2 cartes durant le phase « piocher des cartes » à la place d'une. Placer 1 carte soit :
  - placer la carte en dessous d'une carte légion
  - Sous la piochePiocher ensuite la 3<sup>ème</sup> carte et décider laquelle vous gardez en main.
- Si vous avez au moins 6 symboles, piocher les 3 cartes en même temps.



### 4) Sénateur

- Si vous avez joué au moins 1 carte Sénateur à votre tour, votre revenu est augmenté d'1 Aureus.
- Si vous avez joué 1 carte sénateur avec 1 ou plusieurs cartes intrigue à ce tour : aucun revenu.



### 5) Richesse

- Si vous avez au moins 3 symboles, chaque groupe de cartes que vous achetez coûte 1 Aureus de moins.
- Si vous avez au moins 6 symboles, chaque groupe coûte 2 Aurei de moins
- Etc...



### 6) Flotte

- Si vous avez au moins 3 symboles, vous recevez 1 bonus armée au score final.
- 6 symboles → 2 bonus armée
- Etc

Ce bonus n'est pas restreints par le nombre de symboles terrains ou intrigue.



### 7) Armée

- Si vous avez au moins 3 symboles : 1 bonus flotte au score final
- 6 symboles : 2 bonus
- Etc

Ce bonus n'est pas restreints par le nombre de symboles terrains ou intrigue.

IN FLORIBUS