

ROMOLO ⊕ REMO?

MICHELE QUONDAM

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

Phase d'action

- Passer et recevoir 1 argent
- 2 pts d'action / unité sauf Explorateur : 3
- 1 ouvrier sur 1 hex hostile ou marqueur pénalité ne peut que se déplacer
- 1 explorateur peut être remplacé par 1 ouvrier couché en payant 1 blé

Les Actions

1. Se déplacer

- Adjacent
- D'un hostile vers sa capitale
- Mur : pénalité
- Port - Eau / Eau - Eau / Eau - Terre
- Explorateur regarde 1 tuile adjacente
- Retourner tuile à explorer. Puis couché. Si eau : retraite & réaction en chaîne si 1 seule tuile inexplorée adjacente

2. Construction

- a) **Construire** : ressource de la main ou de la tuile. Max 4 bâtiments
- b) **Démonteur** : 1 bâtiment/mur (dans boîte) & recevoir 1 bois ou 1 pierre
- c) **Transformer** : 1 bâtiment (dans boîte) par 1 autre

3. Production

- a) **Produire** : territoire où il se trouve vers Entrepôt vide de la tuile ou adjacent (sans mur ni hostile)
- b) **Ouvrager** : 2 ressources identiques de la main et/ou Entrepot pour 1 ressource ouvragée

4. Croissance de population

- 1 **Ouvrier/Explorateur** : Couché sur la tuile
- 1 **Soldat** : Couché sur la Capitale & reprendre l'ouvrier de sa capitale vers réserve
- 1 ou 2 **Mercenaires** : Debout sur l'hex non-hostile.. Le coût peut être payé en ressources.
- 1 **Personnage** : Max 1 par tour.

5. Actions de marché

- a) **Vendre** : 1 ressource de sa main ou entrepôt : sur 1 autre colonne (max 2)
- b) **Acheter** : 1 ressource. Si prix = 0 : 2 ressources au prix d'1 bronze

Puissance de la capitale (= Nb de bâtiments, hors Fermes, sur l'hexagone de la capitale)	Ouvriers	Soldats + Mercenaires	Population	Coût
1-3	3	2	Ouvrier	3
4	4	3	Explorateur	2
5	5	4	Soldat	2
6	6	5	Mercenaire	1
			Personnage	2 + 1 par Personnage déjà recruté

Combat

Soldat = 3 - Mercenaire = 2 - Ouvrier = 1 - Tour en défense = 4 - Min 1 pénalité = -3

Maintenance

1. **Récupérer les ressources**
2. **Payez les mercenaires** : 1/2/3/4 sels pour le 1^{er}/2^{ème}/... Mercenaires
Le sel peut être payé en ressources/argent (si = 0 : 1 bronze)
Mercenaire non payé : détruit 1 bâtiment de la capitale et retiré du jeu
3. **Renvoyer les mercenaires** : On peut retirer du jeu des mercenaires
4. **Nourrir ouvriers & soldats** :
 - Chaque ferme non hostile et non derrière un mur nourrit 2 unités sur l'hex ou adjacent
 - Le reste : 1 blé/unité
 - Unité non nourrie : reprise en main
5. **Actualisation du marché si min 4 ressources**
 - Cubes dans colonne : prix augmente
 - Couleur cube : prix diminue
6. **Redresser ses unités**

PVs

1. 1 pt/personnage
2. 1pt / hex contrôlé
3. 1 pt / bâtiment d'un domaine de 2 hex (Plaine + capitale)
4. 1 pt/soldat & 1 pt/2ouvriers
5. 1 pt/marqueur bataille
6. 1 pt / 4 argent

Contrôle d'un hex

- Toujours sa capitale
- Le plus d'influence sur 1 hex le contrôle :
 - Chaque soldat : 1 pt
 - Capitale : 1 pt sur hex adjacents 1/2/3 si puissance 4/5/6 sans mur/eau/tuiles non explorées