

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



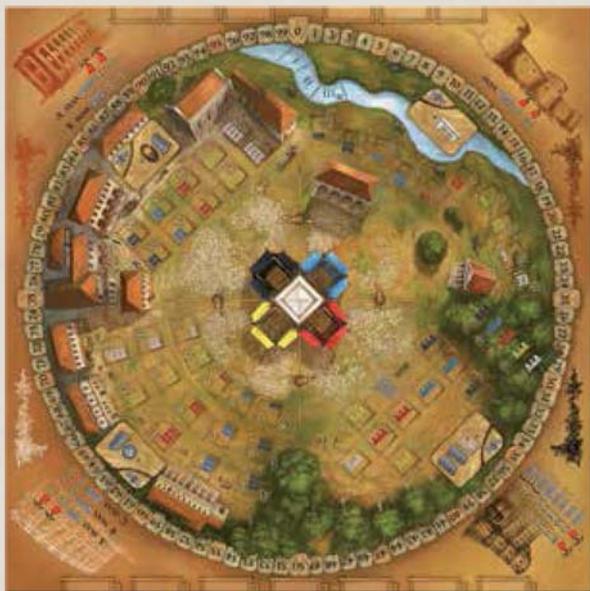
PORTA NIGRA



UN JEU DE WOLFGANG KRAMER
ET MICHAEL KIESLING
POUR 2 À 4 JOUEURS, 12 ANS ET PLUS

MATÉRIEL

1 plateau de jeu



4 pions Maître d'oeuvre
1 par couleur



60 pions Romain
15 par couleur



4 plateaux individuels
1 par couleur



couleur du joueur

4 marqueurs de Points de victoire
1 par couleur



18 jetons Torche



12 marqueurs Action
3 par couleur



1 marqueur de manche



10 cartes Réapprovisionnement 90 briques



32 cartes Action

8 par couleur
*Les 8 cartes de votre couleur
constituent votre pioche de cartes
Action.*



couleur du
joueur

28 cartes Honneur



16 jetons Influence



51 pièces

29 pièces de 1 sesterce



12 pièces de 5 sesterces



10 pièces de 10 sesterces



20 cartes Construction



4 jetons « +100/+200 »
Points de victoire



BUT DU JEU

Dans *Porta Nigra*, vous supervisez la construction des plus beaux bâtiments de Augusta Treverorum.

A votre tour, vous jouez l'une des deux cartes Action de votre main et réalisez les actions correspondantes. Vous devez récupérer des briques et les placer, en fonction de leur couleur, sur les 4 sites de construction du plateau central. Le timing est important car pour récupérer des briques et construire, vous allez déplacer votre Maître d'œuvre de quartier en quartier. Changer de quartier vous coûte de l'argent. En jouant finement, vous pourrez aussi recevoir des cartes Construction en récompense de vos efforts sur les chantiers.

A la fin de votre tour, vous prenez une nouvelle carte Action de votre pioche. Quand les pioches des joueurs sont épuisées, la manche prend fin et vous gagnez de l'argent et des Points de victoire pour chaque brique posée. Après 2 manches (ou 3 pour une partie à 2 joueurs), la partie s'achève et chaque joueur gagne des points, principalement pour les majorités sur les chantiers et par série de cartes Construction cumulées en cours de partie.

Le joueur qui atteint le plus grand total de Points de victoire devient le plus grand architecte romain au nord des Alpes et remporte la partie.

MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau de jeu** central au milieu de la table.
2. Formez une réserve comportant les **briques**, les **pièces** (sesterces), les marqueurs « **+100/+200** » Points de victoire, les **jetons Torche** et les **jetons Influence** à côté du plateau. La réserve de pièces fait office de banque.
3. Mélangez les 10 **cartes Réapprovisionnement** et regroupez-les dans une pile face cachée à côté du plateau.
4. Placez le **marqueur de manche** sur la première case de l'échelle correspondante.
5. Mélangez les cartes Construction et regroupez-les dans une pile face cachée à côté du plateau. **Piochez 6 cartes Construction** et placez-les face visible sur les 6 emplacements correspondants.
6. Mélangez les cartes Honneur et regroupez-les dans une pile face cachée à côté du plateau. **Piochez 14 cartes Honneur** et placez-les face visible en 2 rangées de 7 cartes sur la réserve de cartes Honneur.
7. Chaque joueur reçoit **20 sesterces** ainsi qu'**1 jeton Torche** de la réserve et les place devant lui.
8. Chaque joueur choisit une **couleur** et :

- prend le matériel suivant dans sa couleur : **1 plateau individuel**, **1 marqueur de Points de victoire**, **1 pion Maître d'œuvre**, **3 marqueurs Action** et **5 Romains**. Placez votre marqueur de Points de victoire sur la case 0 de l'échelle de Points de victoire. Placez votre Maître d'œuvre, vos 3 marqueurs Action et vos 5 Romains dans votre réserve personnelle, à côté de votre plateau individuel. Les Romains restants forment une réserve générale à côté du plateau central.
- prend le **paquet de cartes Action de sa couleur**. Lors d'une partie à **4 joueurs**, retirez les cartes avec le symbole « **2 ou 3 joueurs uniquement** » et remettez-les dans la boîte. Mélangez votre pioche de cartes Action et placez-la à côté de votre plateau individuel. Piochez les 2 premières cartes pour former votre main de départ. Ne montrez jamais les cartes de votre main aux autres joueurs.

Pour finir, remettez dans la boîte tout le matériel inutilisé pour cette partie.



DÉROULEMENT DU JEU

À 2 joueurs une partie se déroule en 3 manches, à 3 ou 4 joueurs en 2 manches. Déterminez qui sera le premier joueur de la manière qui vous convient. Chaque joueur jouant ensuite son tour dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué toutes leurs cartes Action.

À la fin de la première manche (mais aussi de la seconde dans une partie à 2 joueurs), on effectue un décompte intermédiaire. Après la dernière manche, on réalise le décompte final.

Quartiers

Les différents secteurs du plateau central sont appelés « quartiers » et présentent chacun l'icône d'un des 4 bâtiments et les emplacements de construction associés : Amphithéâtre, Basilique, Mur d'Enceinte et Porta Nigra. Chaque quartier renferme également l'une des boutiques du marché aux briques.

Quartier de la Basilique
Icône de la Basilique

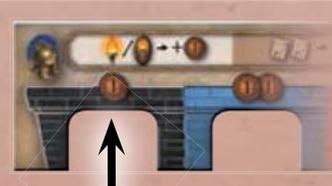


Emplacements de construction de la Basilique

Briques et couleurs

Comme toutes les briques sont grises, leur « couleur » dépend en fait de l'endroit où elles sont placées. **Dès qu'une brique est posée sur n'importe quel emplacement, elle en prend la couleur et ne pourra plus en changer jusqu'à la fin de la partie.** Une brique peut être placée : sur une boutique du marché aux briques, dans la réserve personnelle d'un joueur ou sur un emplacement de construction du plateau central.

Plateau individuel



Réserve personnelle de briques noires

Marché aux briques



Quartier contenant la boutique noire

Boutique blanche

Boutique rouge

TOUR D'UN JOUEUR

Le tour d'un joueur est divisé en 2 phases :

1. Phase d'entretien :

- Vérifiez le nombre de briques dans le marché aux briques.
- Vérifiez le nombre de cartes Construction visibles.
- Vérifiez le nombre de cartes Honneur visibles.

2. Phase action :

Choisissez une carte Action et appliquez-la intégralement, utilisez vos jetons Influence puis placez la carte Action utilisée dans votre défausse et piochez-en une nouvelle.

1. PHASE D'ENTRETIEN

a) Briques : au début de votre tour, vérifiez le nombre de briques présentes sur le marché aux briques. S'il y en a moins de 7 au total, vous devez réapprovisionner le marché. Piochez une carte de la pile de cartes Réapprovisionnement et ajoutez une brique dans chaque boutique présentant un « +1 » sur la carte. S'il y a déjà des briques dans une boutique, placez les nouvelles sur les anciennes. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il y ait au moins 14 briques dans le marché. Mettez les cartes Réapprovisionnement utilisées sur une défausse. Si la pioche de cartes Réapprovisionnement est épuisée, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.

Lors du **premier tour**, vous devez commencer par remplir le marché. Piochez des cartes Réapprovisionnement de la manière décrite ci-dessus, et placez des briques jusqu'à ce qu'il y ait au moins **14 briques** dans le marché.

b) Cartes Construction : vérifiez qu'il y ait bien 6 cartes Construction sur les emplacements correspondants. Si ce n'est pas le cas, piochez de nouvelles cartes Construction de la pile et placez-les face visible pour remplir les emplacements vides. Si la pioche de cartes Construction est épuisée, aucune autre carte Construction ne pourra être ajoutée jusqu'à la fin de la partie.

c) Cartes Honneur : vérifiez qu'il y ait bien 14 cartes Honneur sur les emplacements correspondants. Si ce n'est pas le cas, piochez de nouvelles cartes Honneur de la pile et placez-les face visible pour remplir les emplacements vides. Si la pioche de cartes Honneur est épuisée, aucune autre carte Honneur ne pourra être ajoutée jusqu'à la fin de la partie.

Exemple :

Au début de son tour, Nicole vérifie le marché aux briques : il n'y a plus que 5 briques, elle commence donc à le remplir en piochant une carte Réapprovisionnement. La carte indique qu'elle doit placer 1 brique jaune, 1 rouge, 1 bleue et 1 blanche sur les boutiques correspondantes du marché. Ces 4 nouvelles briques portent le total à 9, Nicole pioche donc une nouvelle carte Réapprovisionnement qui lui fait rajouter 3 briques. Le nouveau total de 12 n'est toujours pas suffisant, elle pioche une nouvelle carte qui lui fait rajouter 4 briques. Il y a maintenant 16 briques au marché, le réapprovisionnement est terminé.

Après le réapprovisionnement du marché, Nicole voit qu'il y a 2 emplacements « carte Construction » vides, elle pioche donc 2 nouvelles cartes Construction de la pile et les place face visible sur les emplacements vides.

Elle pioche ensuite une carte Honneur pour remplir le seul emplacement vide, 13 cartes Honneur étant déjà révélées.

Nicole peut maintenant commencer sa phase Action.



Carte Réapprovisionnement indiquant 1 brique blanche, 1 jaune, 1 rouge et une bleue.

2. PHASE ACTION

Au début de votre premier tour, placez votre Maître d'œuvre sur le plateau central, dans le quartier de votre choix.

Jouez 1 carte Action de votre main.

Le nombre de torches au bas de votre carte indique le nombre d'actions que vous allez pouvoir réaliser (2 ou 3 actions). Vous ne pourrez réaliser que les actions dont les icônes sont présentes sur cette carte. Chaque action ne peut être réalisée qu'une seule fois par tour. Après avoir réalisé une action, placez un de vos marqueurs Action sur l'icône correspondante. Vous pouvez réaliser les actions présentées sur la carte dans l'ordre que vous voulez.

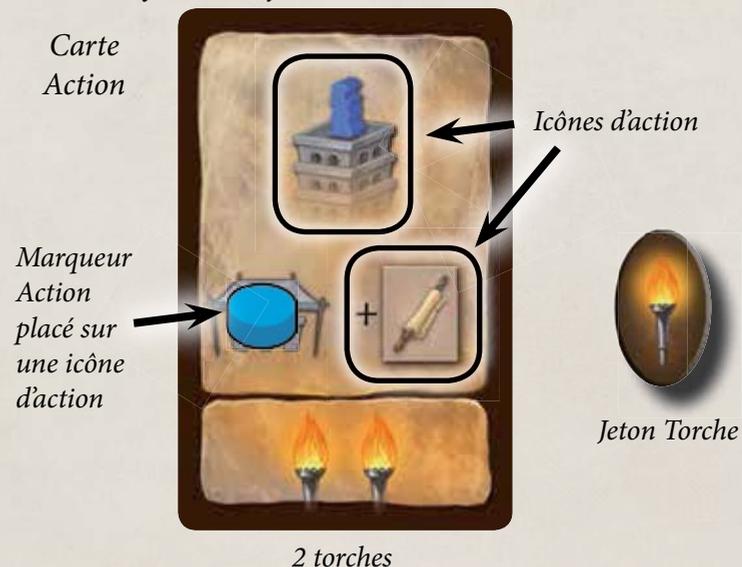
Vous pouvez également utiliser un jeton Torche de votre réserve pour réaliser une action supplémentaire. Placez le jeton Torche sur une icône non recouverte de la carte et réalisez l'action correspondante. Vous pouvez utiliser autant de jetons Torche que vous le souhaitez à votre tour, tant qu'il y a des icônes d'action disponibles sur votre carte.

A tout moment lors de votre tour, vous pouvez réaliser des actions Influence, en remettant des jetons Influence dans la réserve. Vous pouvez dépenser autant de jetons Influence que vous le souhaitez, toutefois, vous ne pouvez pas acheter plus d'une carte Honneur par tour (voir page 7).

Une fois votre tour terminé, reprenez tous vos marqueurs Action utilisés et remettez tous les jetons Torche utilisés dans la réserve. Placez ensuite la carte que vous venez de jouer dans votre défausse à côté de votre plateau individuel. Si possible, prenez ensuite une nouvelle carte Action de votre pioche. Si votre pioche est épuisée, vous n'aurez qu'une seule carte en main pour jouer votre prochain tour. Lors du dernier tour d'une manche, vous devez jouer la dernière carte de votre main.

Exemple :

Cette carte Action permet à Charlotte de réaliser 2 actions (il y a 2 torches au bas de la carte). Elle choisit une première action, la réalise, et recouvre son icône avec un marqueur Action. Elle choisit ensuite une deuxième action parmi celles encore disponibles, la réalise et recouvre son icône avec un nouveau marqueur Action. Il reste une icône d'action visible sur la carte. Si Charlotte veut également réaliser cette dernière action, elle doit défausser un jeton Torche.



ACTIONS

Chaque carte Action présente une combinaison d'actions différente. Il y a 5 actions possibles :

A. Acheter 1 brique

B. Placer 1 élément de construction

C. Prendre 1 jeton Influence

D. Prendre 1 jeton Torche

E. Gagner de l'argent



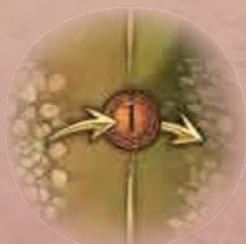
Icônes d'achat

A. ACHETER 1 BRIQUE

Cette action vous permet d'acheter une et une seule brique d'une boutique du marché. La plupart des icônes montrent la couleur de la boutique dans laquelle vous pouvez acheter votre brique. Seule l'icône grise (avec le point d'interrogation) vous permet d'acheter dans n'importe quelle boutique. Important : pour acheter une brique dans une boutique, votre Maître d'œuvre doit être dans le même quartier !

Pour acheter une brique, vous devez suivre les 2 étapes suivantes :

1. Déplacez, si nécessaire, votre Maître d'œuvre jusqu'au quartier où se situe la boutique visée et payez les coûts correspondants.
2. Achetez 1 brique de cette boutique du marché aux briques. Placez cette brique dans votre réserve personnelle, sous votre plateau individuel. Vous ne pouvez pas réaliser cette action si vous n'avez pas assez de sesterces pour payer le déplacement de votre Maître d'œuvre ou pour acheter une brique de la couleur souhaitée.



Péage

1. Déplacer votre Maître d'œuvre

Si nécessaire, déplacez votre Maître d'œuvre de quartier en quartier dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'au quartier contenant la boutique de la couleur dans laquelle vous pouvez acheter. Note : vous ne pouvez pas vous déplacer dans le sens anti-horaire !

Vous devez payer 1 sesterce à la banque à chaque fois que vous traversez un péage.



La boutique blanche est particulière, puisqu'elle est la seule à faire partie des 4 quartiers et donc, à être accessible depuis les 4 quartiers.

Exemple :

La carte Action de Tom présente une icône d'achat noire et la boutique noire contient 1 brique. Tom décide de réaliser cet achat. Malheureusement, son Maître d'œuvre se trouve dans le quartier de la boutique rouge. Tom doit donc déplacer son Maître d'œuvre et lui faire traverser 2 péages pour atteindre la boutique noire : du quartier de la boutique rouge à celui de la boutique jaune, et du quartier de la boutique jaune à celui de la boutique noire. Tom doit donc dépenser 2 sesterces pour déplacer son Maître d'œuvre.

Si l'icône d'achat avait été blanche, Tom n'aurait pas eu à déplacer son Maître d'œuvre, la boutique blanche étant accessible depuis n'importe quel quartier.



Icône d'achat noire

2. Acheter 1 brique

Acheter une et une seule brique de la boutique.

Pour acheter une brique de la boutique rouge, jaune, bleue ou noire, vous devez utiliser une icône d'achat de la même couleur, ou une icône d'achat joker grise, et votre Maître d'œuvre doit se trouver dans le même quartier que la boutique.

Pour acheter une brique de la boutique blanche, vous devez utiliser une icône d'achat blanche ou une icône d'achat joker grise mais votre Maître d'œuvre peut se trouver dans n'importe quel quartier.

Le prix d'achat d'une brique dépend de sa couleur et doit être payé à la banque : une brique noire coûte 1 sesterce, une brique bleue coûte 2 sesterces, une brique rouge coûte 3 sesterces, une brique jaune coûte 4 sesterces et une brique blanche coûte 5 sesterces (ces prix sont rappelés sur votre plateau individuel).

Après en avoir payé le prix, prenez la brique de sa boutique et placez-la dans votre réserve personnelle sous la couleur correspondante de votre plateau individuel. Si vous possédez déjà une ou plusieurs briques de cette couleur, empilez-les.

Important : si une boutique est vide, vous ne pouvez pas acheter de brique de la couleur correspondante. Cependant, une icône d'achat de cette même couleur peut alors être utilisée comme une icône d'achat joker grise.

Exemple :

Étant donné que la boutique noire est vide, Tom peut utiliser son icône d'achat noire pour acheter une brique de n'importe quelle autre couleur disponible. Il doit toutefois se trouver dans le quartier de la boutique de la couleur qu'il choisit d'acheter.



Autre exemple :

Tom utilise son icône d'achat noire pour acheter une brique noire. Son Maître d'œuvre est déjà dans le bon quartier, il ne débourse donc qu'un sesterce pour prendre 1 brique noire de la boutique noire, et la place dans la réserve personnelle de son plateau individuel.

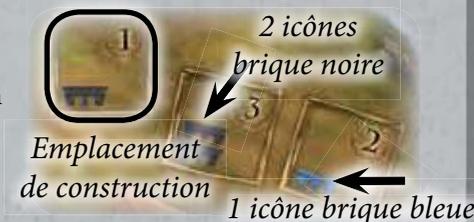


B. PLACER UN ÉLÉMENT DE CONSTRUCTION



Cette icône vous permet de placer un et un seul élément de construction sur un emplacement de construction vide du quartier où se trouve votre Maître d'œuvre. Un élément de construction est une pile de 1 à 8 briques d'une même couleur. Chacun des 4 bâtiments présente plusieurs emplacements de construction avec des contraintes de placement différentes (en fonction du nombre et de la couleur des icônes brique).

Les emplacements de la Porta Nigra ne montrent tous qu'une seule brique qui indique la couleur de l'élément de construction qu'on peut y placer. Vous pouvez y placer entre 3 et 8 briques, selon votre choix.



Icône «placer un élément de construction»

Important: vous devez placer l'un de vos Romains sur votre élément de construction. Ainsi, vous ne pouvez réaliser cette action que si vous avez un Romain dans votre réserve personnelle.

Pour réaliser une action de construction, voici les 3 étapes à suivre :

1. Choisissez un emplacement de construction vide d'un bâtiment pour lequel vous avez les briques nécessaires dans votre réserve personnelle, et déplacez si nécessaire votre Maître d'œuvre dans le quartier du bâtiment, en payant les éventuels péages.
2. Formez avec vos briques un élément de construction qui remplisse les conditions de l'emplacement de construction que vous avez choisi et placez un Romain dessus.
3. Marquez les Points de victoire de l'emplacement de construction et récupérez les éventuelles cartes Construction. Placez votre élément de construction avec votre Romain sur l'emplacement et récupérez les éventuelles récompenses Maître d'œuvre.



Emplacements de construction de la Porta Nigra

1. Choisir un emplacement de construction et déplacer son Maître d'œuvre

Choisissez un emplacement de construction vide d'un bâtiment pour lequel vous avez les briques requises dans votre réserve personnelle, et déplacez si nécessaire votre Maître d'œuvre dans le sens horaire jusqu'au quartier du bâtiment choisi.

Note : vous ne pouvez pas vous déplacer dans le sens anti-horaire ! Vous ne pouvez construire que dans le quartier où se trouve votre Maître d'œuvre.

Vous devez payer 1 sesterce à la banque pour chaque péage que votre Maître d'œuvre traverse. Vous n'avez pas le droit de vous déplacer si vous ne pouvez pas en payer le coût.

2. Former un élément de construction

Prenez dans votre réserve personnelle une pile de briques qui remplisse les conditions de nombre et de couleur de l'emplacement de construction choisi. Ces briques forment votre élément de construction. Placez l'un de vos Romains au sommet de cette pile pour montrer qu'elle vous appartient.



Exemple : l'amphithéâtre présente un emplacement qui nécessite 3 briques rouges. Si vous voulez placer un élément de construction ici, vous devez empiler 3 briques rouges de votre réserve personnelle et poser l'un de vos Romains au sommet de la pile. En cas de besoin, vous pouvez remplacer chaque brique rouge par une brique blanche.

Les briques blanches sont particulières car elles peuvent aussi remplacer des briques de n'importe quelle autre couleur. Lorsque vous formez un élément de construction, vous pouvez remplacer n'importe quelle brique de couleur par une brique blanche.



3. Récupérer ses récompenses et placer son élément de construction

Réalisez les 4 étapes suivantes :

a. Points de victoire

Marquez les Points de victoire indiqués sur l'emplacement de construction en avançant votre marqueur de Points de victoire du nombre de cases correspondant sur la piste de Points de victoire.

Exception : pour la Porta Nigra, vous marquez des points en fonction du nombre et de la couleur des briques qui constituent votre élément de construction : marquez 1 point de victoire par brique noire, 2 par brique bleue, 3 par brique rouge, 4 par brique jaune et 5 par brique blanche (voir page 11).

b. Cartes Construction

Vérifiez si les cartes Construction disponibles présentent :

- l'icône du bâtiment auquel est rattaché l'emplacement de construction choisi ET

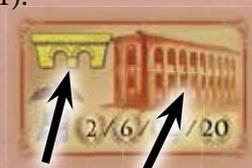
- une icône brique de la même couleur que celle de l'emplacement de construction choisi.

Si ces 2 conditions sont remplies, vous pouvez prendre la carte Construction correspondante et la mettre dans votre réserve personnelle.

Les cartes Construction rapportent des Points de victoire supplémentaires en fin de partie (voir page 9).



Points de victoire



Icône brique Icône bâtiment
Carte Construction

c. Placer votre élément de construction

Placez votre élément de construction sur l'emplacement de construction choisi.

d. Récompense Maître d'œuvre

Après avoir placé votre élément de construction, vérifiez si vous recevez, une ou plusieurs fois, la récompense Maître d'œuvre. La récompense Maître d'œuvre est différente pour chaque bâtiment et vous la remportez chaque fois que le nombre de vos briques sur ce chantier atteint un nouveau multiple de 3 (soit quand vous posez votre 3e brique, votre 6e brique, votre 9e brique etc, sur ce chantier).

Vous récupérez votre récompense immédiatement chaque fois que vous atteignez un nouveau seuil.

Référez-vous aux pages 10 et 11 pour obtenir plus d'informations sur les 4 bâtiments et les récompenses Maître d'œuvre associées.



Récompense Maître d'œuvre

Exemple (placer un élément de construction et récupérer la récompense) :

Maël décide d'utiliser l'icône «placer un élément de construction» de sa carte Action. Il choisit l'emplacement de construction de la Basilique qui requiert 2 briques jaunes. Il déplace son Maître d'œuvre jusqu'au quartier de la Basilique et paie 1 sesterce, puisqu'il a traversé un péage. Il empile 2 briques jaunes de sa réserve personnelle pour former son élément de construction et y place l'un de ses Romains. Il marque immédiatement 9 Points de victoire. Maël vérifie ensuite les cartes Construction disponibles et récupère la carte Basilique avec l'icône brique jaune. Puis il place son élément de construction sur le plateau. Avec ces 2 nouvelles briques, Maël a désormais placé 4 briques à la Basilique (il avait déjà construit un élément de 2 briques précédemment), ce qui lui permet de gagner la récompense Maître d'œuvre correspondante (1 jeton Torche et 1 Romain de sa couleur). Si plus tard Maël ajoute 2 autres briques et atteint les 6 briques à la Basilique, il recevra une nouvelle fois cette récompense.



C. PRENDRE UN JETON INFLUENCE

Prenez 1 jeton Influence de la réserve générale et placez-le dans votre réserve personnelle.

Les jetons Influence servent à payer les actions Influence (voir actions Influence ci-dessous).

ACTIONS INFLUENCE À tout moment lors de votre tour, vous pouvez dépenser un ou des jetons Influence pour réaliser les actions suivantes :

1x par tour



Carte
Honneur

Une fois par tour, vous pouvez acheter une carte Honneur parmi celles disponibles. Payez le coût indiqué en haut de la carte et appliquez immédiatement son effet. Remettez ensuite la carte dans la boîte.

Coût



Effet

- La plupart des cartes Honneur ne coûtent que des jetons Influence (de 1 à 3), mais certaines nécessitent également que vous défaussiez des cartes de votre réserve personnelle. Ce coût supplémentaire est indiqué dans le coin supérieur droit des cartes Honneur.
- La plupart des cartes Honneur sont résolues immédiatement, à l'exception de celles qui donnent des points supplémentaires en fin de partie ou des cartes Construction bonus. Ces dernières sont placées dans votre réserve personnelle.



Exemple:
Défaussez 4 cartes
Construction montrant
toutes une icône
bâtiment différente.



Carte Construction
bonus (coûte 2 jetons
Influence, présente
l'icône d'un bâtiment)



Carte Décompte
final (coûte des
jetons Influence et
requiert de défausser
certaines cartes).

- Voir au dos du livret de règle pour les explications des cartes Honneur.



Payez 2 jetons Influence pour prendre 1 Romain de votre couleur dans la réserve générale et le placer dans votre réserve personnelle.



Payez 2 jetons Influence pour réaliser une action « placer un élément de construction » (voir page 6).

Exemple :

Nicole possède 3 jetons Influence. Elle en dépense 1 pour acheter une carte Honneur qui coûte 1 jeton Influence et applique son effet immédiatement. Elle dépense ses 2 autres jetons Influence pour récupérer un de ses Romains de la réserve générale et l'ajouter à sa réserve personnelle.



D. PRENDRE UN JETON TORCHE

Prenez un jeton Torche de la réserve générale et ajoutez-le à votre réserve personnelle.

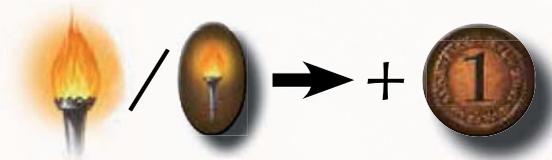


E. GAGNER DE L'ARGENT

Prenez autant de sesterces de la banque qu'indiqué sur l'icône utilisée (3, 4 ou 5) et placez-les dans votre réserve personnelle.

ACTION SPÉCIALE : TRANSFORMER DES TORCHES EN PIÈCES

Vos torches peuvent aussi servir à gagner 1 sesterce par torche. Vous pouvez soit abandonner une action de votre carte Action soit défausser 1 jeton Torche pour prendre 1 sesterce de la banque. Si vous abandonnez une action de votre carte Action, recouvrez une icône Torche de votre carte avec un de vos marqueurs Action pour indiquer que vous avez abandonné une action.



FIN D'UNE MANCHE

Une manche prend fin quand le dernier joueur dans l'ordre du tour a joué sa dernière carte Action. S'il s'agissait de la dernière manche (la 2^e à 3 ou 4 joueurs, la 3^e à 2 joueurs), la partie s'arrête (voir Fin de Partie). Sinon, on procède au décompte intermédiaire :

Partie à 2 joueurs

À la fin des 1^{ère} et 2^e manches, chaque joueur effectue, dans l'ordre du tour, son décompte intermédiaire. Il compte combien de briques il a placé au total sur le plateau central et répartit ce total à son gré entre Points de victoire et sesterces pris à la banque.

Une fois que chaque joueur a pris son argent et/ou marqué ses Points de victoire, une nouvelle manche commence



Partie à 3 ou 4 joueurs

À la fin de la 1^{ère} manche, chaque joueur effectue, dans l'ordre du tour, son décompte intermédiaire. Il compte combien de briques il a placé au total sur le plateau central, multiplie cette valeur par 2 et répartit ce nouveau total à son gré entre Points de victoire et sesterces pris à la banque.

Une fois que chaque joueur a pris son argent et/ou marqué ses Points de victoire, une nouvelle manche commence.



Une nouvelle manche débute

Avant de commencer une nouvelle manche, effectuez les opérations suivantes :

1. Le joueur qui possède le moins de Points de victoire décide qui sera le 1er joueur au prochain tour (il peut se choisir lui-même). En cas d'égalité, c'est le plus jeune des joueurs ex-aequo qui décide.
2. Le 1^{er} joueur déplace le marqueur de manche sur la case suivante.
3. Chaque joueur mélange ses cartes Action et place sa pioche à côté de son plateau individuel.
4. Chaque joueur prend en main les 2 premières cartes Action de sa pioche puis le 1er joueur commence son tour de jeu.

Exemple de décompte intermédiaire :

A la fin de la 1^{ère} manche d'une partie à 4 joueurs, Tom compte toutes les briques qu'il a placées sur les 4 chantiers. Il arrive à un total de 10 briques, qu'il multiplie par 2 (partie à 4 joueurs), ce qui lui donne droit à un total de 20 Points de victoire et/ou sesterces. Il décide de marquer 15 Points de victoire et de gagner 5 sesterces de la banque.

FIN DE PARTIE

Quand le marqueur de manche a atteint la dernière case en fonction du nombre de joueurs, on joue la dernière manche. A la fin de cette dernière manche, la partie prend fin.

Une partie se joue en 3 manches à 2 joueurs, et en 2 manches à 3 ou 4 joueurs.

La partie peut s'arrêter de façon prématurée si l'une des conditions suivantes est remplie :

- si durant le tour d'un joueur, la réserve générale de briques ET le marché aux briques sont complètement épuisés.
- si l'un des joueurs place son 15^e élément de construction et n'a donc plus aucun Romain ni dans sa réserve personnelle, ni dans la réserve générale.

Le joueur qui déclenche la fin de partie en remplissant l'une de ces conditions marque immédiatement 5 Points de victoire et finit son tour en cours normalement. Les autres joueurs ne pourront dès lors plus jouer qu'un seul et dernier tour chacun.

Une fois la partie terminée, on procède au décompte final.

Notes générales :

- Le nombre de briques est limité ! Si la réserve de briques est vide, il n'est plus possible de mettre de nouvelles briques en jeu.
- Le nombre de Romains est également limité à 15 par joueur.
- Les réserves de pièces, de jetons Torche et de jetons Influence ne sont PAS limitées. Si l'une de ces ressources venait à manquer, utilisez d'autres jetons pour les remplacer.
- Si votre marqueur de Points de victoire dépasse la case 99, placez un jeton « +100/+200 » Points de victoire face « +100 » visible devant vous. Si votre marqueur dépasse de nouveau la case 99, retournez votre jeton « +100/+200 » Points de victoire face « +200 » visible.



DÉCOMPTE FINAL

Une fois la partie terminée, on procède au décompte final. Chaque joueur gagne des points pour :

1. Ses séries de cartes Construction ;
2. Ses cartes Honneur «Décompte final» ;
3. Les ressources restantes dans sa réserve personnelle : Romains, sesterces, jetons Torche et Influence, et briques ;
4. Les majorités sur les bâtiments.



1. Séries de cartes Construction

Formez des séries avec vos cartes Construction (et vos éventuelles cartes Honneur « Construction bonus »). Chaque série peut contenir jusqu'à 4 cartes avec des icônes Bâtiment différentes (quelle que soit la couleur).

Chaque série vous rapporte des Points de victoire :

- une carte seule vous rapporte 2 Points de victoire.
- une série de 2 cartes Construction différentes vous rapporte 6 Points de victoire.
- une série de 3 cartes Construction différentes vous rapporte 12 Points de victoire.
- une série de 4 cartes Construction différentes vous rapporte 20 Points de victoire.



Exemple: Nicole possède 2 séries de cartes Construction, une avec 3 cartes différentes, l'autre avec une seule carte.



= 12 points de victoire



= 2 points de victoire

2. Cartes Honneur «Décompte final»

Marquez les Points de victoire de chaque carte Décompte final présente dans votre réserve personnelle.

Notez que si vous avez acheté la carte « payez 2 Influence et défaussez 4 cartes Construction différentes pour marquer 30 points », vous ne marquez aucun point pour les cartes Construction défaussées lors du décompte final. De plus, si vous achetez la carte à 42 points, vous devez défausser la carte à 30 points, et si vous achetez la carte à 56 points vous devez défausser la carte à 42 points. Les cartes ainsi défaussées sont retirées du jeu.



Cartes Décompte final

3. Ressources restantes

Marquez des points pour les ressources restantes de votre réserve personnelle. Vous recevez 1 point de victoire par tranche de 3 sesterces, et pour chaque Romain, jeton Influence, jeton Torche et brique encore présents dans votre réserve personnelle.



4. Majorités

Pour finir, chaque bâtiment rapporte des Points de victoire supplémentaires aux joueurs qui y ont placé le plus de briques. Selon le bâtiment, les majorités sont calculées sur différentes parties du bâtiment, ou sur sa totalité. Les majorités sont détaillées sur les 2 pages suivantes.

Chaque partie de bâtiment décomptée rapporte des points aux 2 joueurs qui y possèdent le plus de briques.

En cas d'égalité, le joueur qui a placé l'élément de construction de plus grandes valeur dans la partie du bâtiment concerné l'emporte. L'élément de construction de plus grande valeur est celui ayant le plus de briques de plus haute valeur. La valeur d'une brique est égale à son prix d'achat : les briques blanches ont la plus grande valeur, les briques noires la plus faible.



Majorité



Seconde place



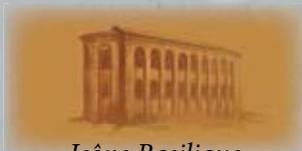
Vainqueur

Le joueur qui a gagné le plus de Points de victoire remporte la partie !
En cas d'égalité, tous les ex-aequo sont déclarés vainqueurs.



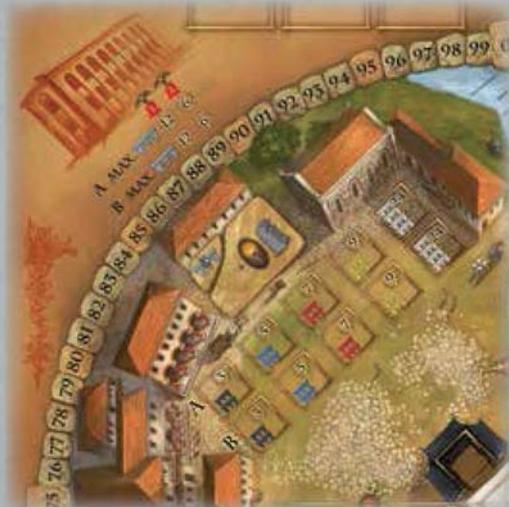
DÉTAIL DES BÂTIMENTS

BASILIQUE



Icone Basilique

La Basilique comporte 2 rangées (A et B) de 5 emplacements de construction chacune.



Quartier de la Basilique

Récompense Maître d'œuvre

Prenez 1 jeton Torche et 1 Romain de votre couleur de la réserve générale et placez-les dans votre réserve personnelle. Vous gagnez cette récompense à chaque fois que le nombre total de briques que vous avez placées à la Basilique atteint un nouveau multiple de 3 (voir page 6).



Exemple :

Maël a placé un élément de construction constitué de 2 briques bleues sur la rangée A, ce qui n'a pas déclenché la récompense. Plus tard dans la partie, il place un élément de construction constitué de 2 briques rouges dans la rangée B. Avec 4 briques au total à la Basilique, il a dépassé le seuil de 3 et reçoit donc la récompense Maître d'œuvre, soit 1 jeton Torche et 1 Romain de sa couleur de la réserve générale.

Majorités

Les rangées A et B de la Basilique sont décomptées séparément. Le joueur qui a placé le plus de briques dans chaque rangée reçoit 12 Points de victoire, le joueur avec le 2^e plus grand total dans chaque rangée reçoit 6 Points de victoire. Les égalités sont départagées par l'élément de construction de plus grande valeur (voir p. 9 point 4).

A MAX.			12		6
B MAX.			12		6

Exemple :

lors du décompte final, Charlotte possède un élément de construction de 4 briques blanches dans la rangée A, qui lui rapporte la majorité juste devant Maël, qui possède 2 éléments de construction dans cette rangée, un de 2 briques jaunes, l'autre de 2 briques bleues. Dans la rangée B, Maël remporte la majorité car il est le seul à avoir construit ici. Charlotte marque donc 12 Points de victoire et Maël 18 Points de victoire.

AMPHITHEATRE



Icone Amphithéâtre

L'Amphithéâtre comporte 3 rangées (A, B et C) de 5 emplacements de construction chacune.



Quartier de l'Amphithéâtre

Récompense Maître d'œuvre

Prenez 5 sesterces et 1 Romain de votre couleur de la réserve générale et placez-les dans votre réserve personnelle. Vous gagnez cette récompense à chaque fois que le nombre total de briques que vous avez placées à l'Amphithéâtre atteint un nouveau multiple de 3 (voir page 6).



Règle spéciale pour les cartes Construction :



vous ne recevez jamais de carte Construction après avoir placé un élément de construction dans la rangée C de l'Amphithéâtre.

Majorités

Chaque rangée de l'Amphithéâtre est décomptée séparément. Les joueurs qui ont placé le plus de briques dans chaque rangée reçoivent des Points de victoire en fonction du tableau ci-dessous. Les égalités sont départagées par l'élément de construction de plus grande valeur (voir p. 9 point 4).

A MAX.			15		7
B MAX.			10		5
C MAX.			5		2

Exemple :

Tom a placé un élément de construction de 3 briques jaunes dans la rangée A de l'Amphithéâtre et Nicole, un de 3 briques rouges. Tom remporte la majorité car ses briques jaunes valent 4 sesterces chacune contre seulement 3 pour les briques rouges de Nicole. Il marque donc 15 Points de victoire et Nicole 7 Points de victoire.

MUR D'ENCEINTE

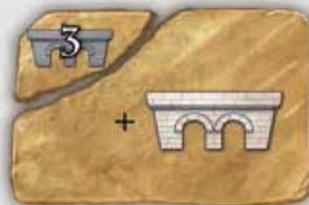


Icône Mur d'Enceinte
Le Mur d'Enceinte présente une seule rangée de 10 emplacements de construction.
 Quartier du Mur d'Enceinte



Récompense Maître d'oeuvre

Prenez 1 brique de la réserve générale et placez-la dans votre réserve personnelle de briques blanches. Vous gagnez cette récompense à chaque fois que le nombre total de briques que vous avez placées sur le Mur d'Enceinte atteint un nouveau multiple de 3 (voir page 6).



Majorités

Le joueur qui a placé le plus de briques sur le Mur d'Enceinte reçoit 20 Points de victoire, le joueur avec le 2^e plus grand total reçoit 10 Points de victoire. Les égalités sont départagées par l'élément de construction de plus grande valeur (voir p. 9 point 4).



PORTA NIGRA



Icône Porta Nigra

La Porta Nigra comporte 9 emplacements de construction.



Quartier de la Porta Nigra

Contraintes de placement spéciales

Chaque emplacement de construction de la Porta Nigra présente une seule icône Brique pour indiquer la couleur de l'élément de construction qui peut être construit ici. Chaque élément de construction de la Porta Nigra doit comporter entre 3 et 8 briques, au choix du joueur.

Points de victoire par élément de construction

Les Points de victoire attribués pour chaque élément de construction de la Porta Nigra dépendent de la couleur et du nombre de briques utilisées. Pour chaque brique d'un élément de construction, vous marquez autant de points que sa valeur en sesterces



Note: si vous utilisez une brique blanche en remplacement d'une brique d'une autre couleur, votre brique blanche ne vous rapporte que les points de la brique qu'elle remplace.

Récompense Maître d'oeuvre

Prenez 1 jeton Influence et 2 Romains de votre couleur de la réserve générale et placez-les dans votre réserve personnelle. Vous gagnez cette récompense à chaque fois que le nombre total de briques que vous avez placées à la Porta Nigra atteint un nouveau multiple de 3 (voir page 6).



Majorités

Les éléments de construction de la Porta Nigra sont hauts de 3 à 8 briques. Les points accordés pour les majorités sont calculés pour chaque niveau, en commençant par les éléments de 3 briques et en finissant par ceux de 8 briques (s'il y en a).

Pour chaque niveau, les joueurs comptent leurs éléments de construction de la hauteur correspondante. Le joueur qui a construit le plus d'éléments d'une taille donnée remporte la majorité. Les égalités sont départagées par les briques de plus grande valeur. Si les ex-aequos ne peuvent pas être départagés, ils gagnent chacun les points du rang suivant (en cas d'égalité pour la 1^{ère} place, les ex-aequos gagnent les points de la 2^e place, en cas d'égalité pour la 2^e place, les ex-aequos ne gagnent rien).

Pour chaque hauteur de construction, les Points de victoire pour les 1^{ère} et 2^e places sont les suivants :

8.		37	18
7.		30	15
6.		24	12
5.		19	9
4.		15	7
3.		12	6

Niveau :

Exemple de placement d'un élément de construction à la Porta Nigra :

Nicole a déplacé son Maître d'oeuvre dans le quartier de la Porta Nigra et veut y placer un élément de construction. Elle possède 6 briques jaunes et 1 brique blanche dans sa réserve personnelle. Il reste un emplacement nécessitant des briques jaunes, elle décide donc de construire dessus. Elle ajoute sa brique blanche à ses 6 briques jaunes pour former un élément de 7 briques jaunes, et marque donc 28 Points de victoire (7x4). Elle vérifie ensuite les cartes Construction mais ne peut en récupérer aucune. Enfin, elle place son élément de construction sur l'emplacement correspondant et calcule combien de fois elle remporte la récompense Maître d'oeuvre. Elle avait déjà construit un élément de 3 briques à la Porta Nigra plus tôt dans la partie et avait déjà récupéré une fois la récompense. Ses 7 nouvelles briques lui permettent d'atteindre un total de 10, ce qui lui rapporte 2 fois la récompense : une fois pour avoir atteint un total de 6 briques, une 2^e fois pour avoir atteint un total de 9 briques. Elle récupère ainsi 4 de ses Romains et 2 jetons Influence de la réserve générale. Elle est bien placée pour le décompte final puisqu'elle est désormais en tête pour les majorités des niveaux 3 et 7.

ICONES ACTION

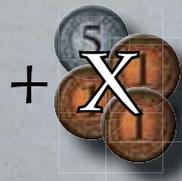


Icône « placer un élément de construction » (p. 6)

+



Prenez 1 jeton Influence de la réserve générale (p. 7)



Prenez X sesterces de la banque (p. 7)

+



Prenez 1 jeton Torche de la réserve générale (p. 7)

Icônes d'achat (p. 5)

CRÉDITS



Auteurs: Wolfgang Kramer et Michael Kiesling
Illustrations et graphismes : Michael Menzel
Règles et mise en page : Philippe Schmit
Relecture : Neil Crowley, Viktor Kobilke
Traduction VF : Bruno Larochette
Relecture VF : Thomas Million et Maël Brustlein
Copyright: © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
 All rights reserved. | www.eggertspiele.de

Adaptation et distribution pour la France et la Belgique :



Gigamic
 ZAL Les Garennes
 F62930 WIMEREUX
 France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 08-2015

AUTRES ICONES



Prenez 1 de vos Romains de la réserve générale et placez-le dans votre réserve personnelle.

+



+



+



+



+



Prenez 1 brique de la réserve générale et placez-la dans la section correspondante de votre réserve personnelle.



Marquez X Points de victoire.



Utilisez 1 brique blanche pour remplacer n'importe quelle autre brique afin de former un élément de construction.



Marquez X Points lors du décompte final.



Si la boutique d'une couleur donnée est vide, l'icône d'achat correspondante devient une icône d'achat joker grise (p. 5).

Echangez des torches contre des pièces (p.7).

CARTES HONNEUR

28 cartes Honneur



Cartes Décompte final

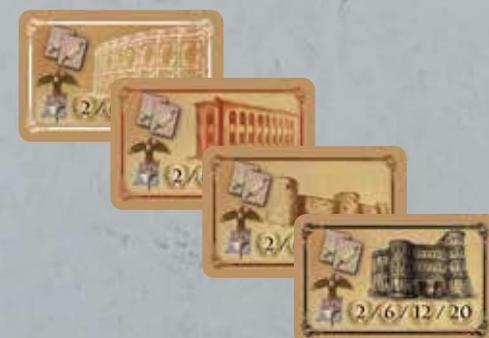


Pour acheter une de ces cartes, vous devez non seulement payer le nombre de jetons Influence requis, mais aussi défausser de votre réserve personnelle les cartes représentées dans le coin supérieur droit de la carte. Placez votre nouvelle carte Décompte final dans votre réserve personnelle. Les Points de victoire qu'elle rapporte ne seront marqués que lors du décompte final (si vous ne l'avez pas défaussée auparavant pour acheter une autre carte).

Vous pouvez prendre une brique de la réserve générale et l'ajouter à l'un de vos éléments de construction de la Porta Nigra, sous votre Romain (sans dépasser les 8 briques). Vous ne marquez pas de Points de victoire pour cette brique mais vous recevez la récompense Maître d'œuvre si elle vous permet d'atteindre un nouveau seuil (p. 11).



Cartes Construction bonus



Ces cartes sont considérées à tout point de vue comme des cartes Construction normales.