

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# PRAETOR

*Pour la gloire de Rome !*

## RÈGLES DU JEU

**E**n 117 de notre ère, Hadrien s'assoit sur le trône de l'Empire romain. Durant les premières années de son règne, il doit faire face aux menaces barbares en Bretagne, en Égypte et en Judée. Contrairement à ses prédécesseurs, le nouvel empereur ne cherche pas à étendre les frontières de son immense empire. Il préfère les consolider et propager la culture romaine dans ses provinces les plus éloignées.

Si les Romains dominent le sud de l'île de Bretagne, le nord est toujours considéré comme une terre barbare. Ses légions venant d'y mater une révolte, Hadrien se rend en Bretagne en 121. L'Empire romain est alors au summum de sa gloire, et l'empereur ne souhaite plus se battre. Il préfère fonder des villes et édifier des fortifications pour assurer la domination de sa culture et la richesse de son peuple.

La construction du mur d'Hadrien, censé protéger l'empire des invasions venues du nord, commence en 122. Plusieurs garnisons sont établies le long de son tracé. Certaines se développent rapidement, devenant des villes à part entière. Elles fournissent matériaux, travailleurs et protection au chantier en cours.

Du côté Est du mur, la garnison et le comptoir de Segedunum, qui fournissent tout le nécessaire à l'achèvement du mur, montrent les prémices d'une ville digne de la splendeur de Rome.

L'empereur a envoyé cinq ingénieurs de confiance sur place. Il leur a confié des ressources et des ouvriers venus de Rome afin qu'ils bâtissent la cité ensemble. Mais au final, un seul d'entre eux sera nommé Praetor. Un seul dirigera la province au nom de l'empereur, pour la gloire éternelle de Rome.

### TABLE DES MATIÈRES

|  |   |
|--|---|
| But du jeu .....                       | 1 |
| Présentation du jeu .....              | 1 |
| Introduction.....                      | 2 |
| Contenu de la boîte .....              | 2 |
| Préparation du jeu.....                | 3 |
| Déroulement du jeu .....               | 5 |
| Phase d'Ordre du tour .....            | 5 |
| Phase d'Action.....                    | 5 |
| Phase de Maintenance .....             | 6 |
| Victoire .....                         | 7 |
| Variantes .....                        | 7 |
| Résumé des règles .....                | 7 |
| Crédits .....                          | 7 |
| Liste détaillée des Tuiles de Cité...8 |   |

### ■ BUT DU JEU

Les joueurs ont pour but d'accumuler les points de Faveur. À la fin de la partie, l'empereur nomme Praetor celui d'entre eux qui en possède le plus. Il pourra alors faire prospérer sa ville, pour la plus grande gloire de l'Empire romain. Les joueurs gagnent de la Faveur en ajoutant des Tuiles à la Cité, en envoyant leurs Ouvriers rendre hommage aux dieux dans les temples et en consacrant leurs ressources au Mur afin de satisfaire les demandes de l'empereur.

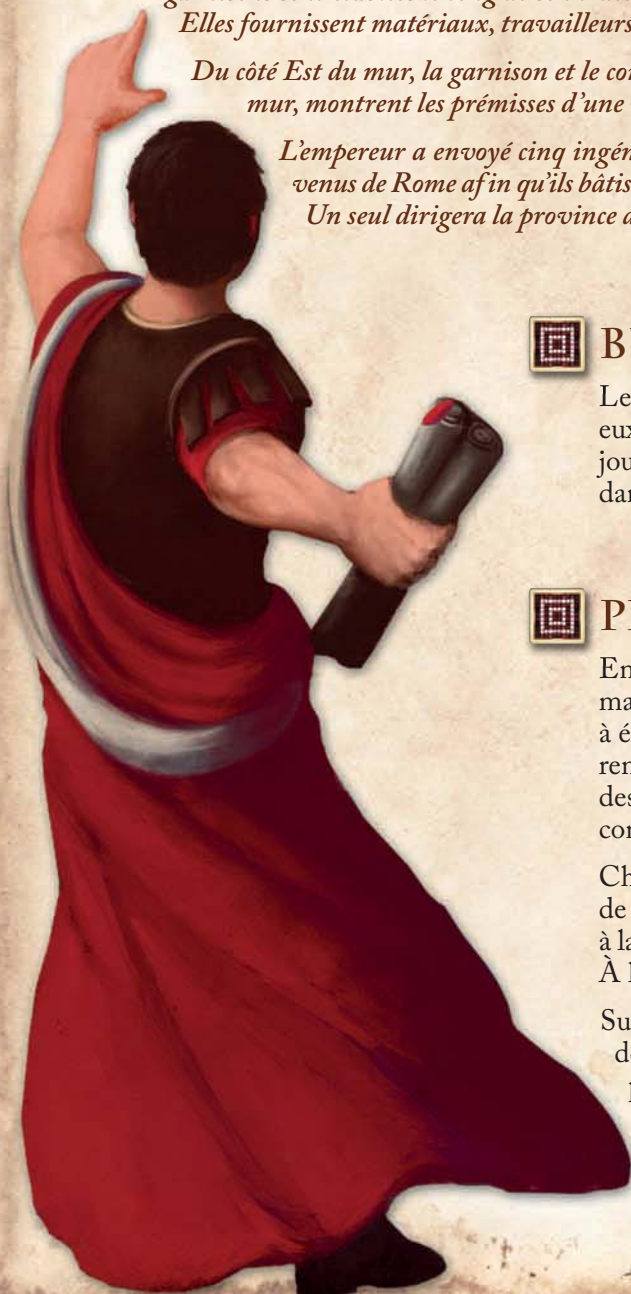
### ■ PRÉSENTATION DU JEU

En jouant à *Praetor*, vous endossez le rôle d'un ingénieur romain, collaborant avec vos pairs à l'édification d'une magnifique cité. Vos ressources étant limitées, vous devrez les gérer avec sagesse et consacrer une partie de votre temps à établir de nouvelles sources d'approvisionnement. Vos ouvriers les plus expérimentés partiront à la retraite, et seront remplacés par des novices que vous devrez former. Vous construirez des amphithéâtres pour divertir la population et des temples pour honorer les dieux. L'empereur vous récompensera si vous consacrez vos précieuses ressources à la construction de son mur, augmentant vos chances de devenir Praetor.

Chaque tour, en plaçant vos Ouvriers sur les Tuiles de la Cité, vous pourrez récolter des ressources, améliorer le Moral de la ville, recruter des Ouvriers novices ou gagner des points de Faveur. Vous pouvez également affecter des Ouvriers à la construction de nouvelles Tuiles de Cité ou dépenser des ressources pour participer à l'édification du Mur d'Hadrien. À la fin de chaque tour, vous devrez payer le salaire de vos ouvriers, sans quoi l'humeur des citoyens s'en ressentira.

Suite à leurs actions, les Ouvriers peuvent gagner de l'expérience. Ainsi, ils seront de plus en plus doués pour réunir des ressources. Hélas, vos Ouvriers les plus compétents finiront par partir en retraite. S'ils vous rapportent alors des points de Faveur supplémentaires, vous devrez faire preuve de solidarité et continuer à les rémunérer jusqu'à la fin du jeu.

La partie s'arrête quand la ville a atteint sa taille maximale (la pile des Tuiles de Cité est vide) ou quand le Mur d'Hadrien est enfin achevé (la pile des Tuiles de Mur est vide). Le joueur ayant le plus de points de Faveur est nommé Praetor et remporte la partie.





## INTRODUCTION

*Praetor* est un jeu de bâtisseurs de ville. Les joueurs envoient leurs Ouvriers récolter des ressources, avec lesquelles ils peuvent construire des Tuiles de Cité ou satisfaire les exigences de l'empereur indiquées sur les Tuiles de Mur. Il faut toutefois garder en tête le but final : accumuler les points de Faveur pour remporter la partie.

### OUVRIERS = DÉS

Les dés représentent les travailleurs au service du joueur. Chaque Ouvrier est un dé, la valeur de la face du dessus reflétant son expérience. Les Ouvriers gagnent de l'expérience en construisant des bâtiments (i.e. en ajoutant des Tuiles à la Cité) ou en réalisant certaines tâches (i.e. en activant des Tuiles de Cité). Un Ouvrier ayant atteint une expérience de 6 part en retraite à la fin du tour.

### RESSOURCES

Le jeu compte cinq ressources différentes. L'Or est la plus courante, servant principalement à payer les salaires des Ouvriers à la fin du tour. Le Bois, la Pierre, le Marbre et les Armes sont utilisés pour ajouter des Tuiles à la Cité. Le Bois permet également de fabriquer des Armes.

### MORAL

Le niveau de Moral de votre cité est affiché sur votre Tableau de Bord. Bien qu'il ne soit pas une ressource à proprement parler, maintenir le Moral à un niveau élevé permet de marquer des points de Faveur durant et à la fin de la partie.

### CONSTRUIRE LA CITÉ

La cité construite par les joueurs se compose de Tuiles de Cité. Un joueur doit dépenser des ressources pour construire une Tuile. En contrepartie, il obtient des points de Faveur. Une Tuile de Cité peut également conférer un avantage au joueur qui la contrôle ou être utilisée par d'autres joueurs en échange d'un coût d'activation. Les joueurs ont besoin d'Ouvriers pour construire de nouvelles Tuiles de Cité ou activer les Tuiles déjà en place afin d'obtenir des ressources, de nouveaux Ouvriers, des points de Faveur, etc. Chaque Tuile de Cité ne peut être activée qu'une fois par tour.

### SATISFAIRE

#### LES EXIGENCES DE L'EMPEREUR

Pour envoyer des ressources sur le chantier du Mur d'Hadrien et obtenir des points de Faveur, un joueur doit d'abord activer la Tuile « Avant-poste impérial ». Il peut alors choisir une Tuile de Mur, payer les ressources indiquées et obtenir les points de Faveur correspondants. Le joueur garde la Tuile de Mur en face de lui ; elle augmente la valeur en points de Faveur de ses prochaines Tuiles de Mur.

## CONTENU DE LA BOÎTE

### 42 TUILES DE CITÉ

Le coût de construction de la Tuile et les points de Faveur accordés au joueur qui la construit.

Le coût, le type (vert, rouge ou gris) et l'avantage de l'activation de la Tuile.

*Mosaïque* – le motif des coins. Lorsqu'un joueur pose une nouvelle Tuile dans la ville, il obtient des points de Faveur supplémentaires si les motifs des coins sont identiques.



### 14 TUILES DE MUR

Les exigences d'Hadrien et les points de Faveur reçus par le joueur qui lui fournit ses ressources.

Sur le dos de la Tuile, les points de Faveur supplémentaires pour toutes les Tuiles de Mur suivantes validées par le même joueur.



**Piste de Moral.** Chaque niveau coûte ou rapporte un certain nombre de points de Faveur à la fin de la partie.

**Villageois** – une réserve d'Ouvriers pouvant être recrutés par le joueur.

Côté normal (A) ou avancé (B) du Tableau de Bord.

**Novices** – les Ouvriers en cours de formation après leur recrutement.

Les Ouvriers actifs et le salaire à payer pour chacun d'eux à la fin de chaque tour.

Les Ouvriers à la retraite et la pension à payer à la fin de chaque tour.

### 5 TABLEAUX DE BORD



Les taux d'échange des ressources au Marché.



### 1 PLATEAU COMMUN (EN DEUX PARTIES)

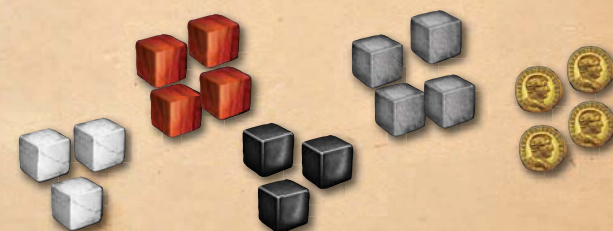
Piste des points de Faveur.

Piste de l'ordre du tour.

### 4 FICHES RÉSUMÉ

### RESSOURCES

25 Bois, 25 Pierre, 20 Marbre, 20 Armes et 112 Or



Les ressources sont les seuls composants du jeu qui soient considérés comme illimités. Chaque joueur peut en garder autant que désiré en réserve.

### 8 OUVRIERS ET 15 JETONS aux couleurs de chacun des joueurs (bleu, jaune, blanc, noir, violet)





## PRÉPARATION DU JEU

- Sélectionnez les **Tuiles de Cité** en fonction du nombre de joueurs. Pour une partie à deux, n'utilisez que les tuiles marquées « 2+ », pour une partie à trois, les tuiles marquées « 2+ » et « 3+ », et ainsi de suite. Remettez les autres Tuiles de Cité dans la boîte, elles ne vous serviront pas.

Cherchez les Tuiles de Cité initiales ; leur dos indique « 0 » (plutôt que « I » ou « II »). Placez-les côté face au milieu de la table, selon la disposition suivante.



2 JOUEURS



3 JOUEURS



4 JOUEURS



5 JOUEURS

- Les **Tuiles de Cité restantes** vont former une pioche. Tout d'abord, mélangez les Tuiles « II » et faites-en une pile, face cachée. Ensuite, mélangez les Tuiles « I » et posez-les sur la première pile, toujours face cachée.

Mélangez les **Tuiles de Mur** et mettez-les en pile, face cachée.



Tuiles Cité face cachée

- Piochez autant de **Tuiles de Cité** (à partir du sommet de la pile) que le nombre de joueurs plus un. Placez-les près de la pile, face visible. Ce sont les Tuiles de Cité disponibles. Retournez la Tuile de Mur au sommet de la pile, afin qu'elle soit visible et disponible.



Tuiles Mur face cachée

- Prenez un **Tableau de Bord** et placez-le devant vous. Selon votre habitude du jeu, vous pouvez choisir le côté A ou le côté B. Pour une première partie, nous recommandons que tous les joueurs prennent le côté A.

Si vous avez déjà joué à *Praetor*, vous êtes ce que nous appelons un **vétéran**. Vous pouvez utiliser la face B.

Si les faces A sont toutes identiques, les faces B présentent des différences. Toutes les faces sont équilibrées entre elles, de façon à ce que n'importe quelle combinaison soit jouable. Toutefois, les faces B impliquent un jeu asymétrique, et des joueurs inexpérimentés peuvent avoir plus de mal à développer une stratégie adaptée.



- Prenez tous les **Ouvriers** et les **Jetons de votre couleur**. Placez un jeton sur le « 0 » de votre piste de Moral. Prenez 10 Or, 4 Bois, 3 Pierre, 2 Marbre et 1 Armes. Placez trois Ouvriers sur l'espace « ouvriers actifs » de votre Tableau de Bord, avec respectivement une expérience de 1, 2 et 3. Mettez le reste des Ouvriers dans l'espace « villageois », avec une expérience de 1.

- Placez le **plateau commun** et toutes les ressources restantes sur la table, à portée de chacun des joueurs.

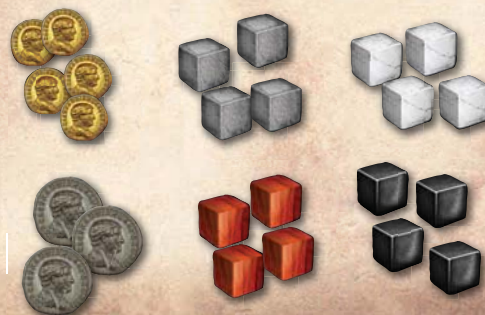
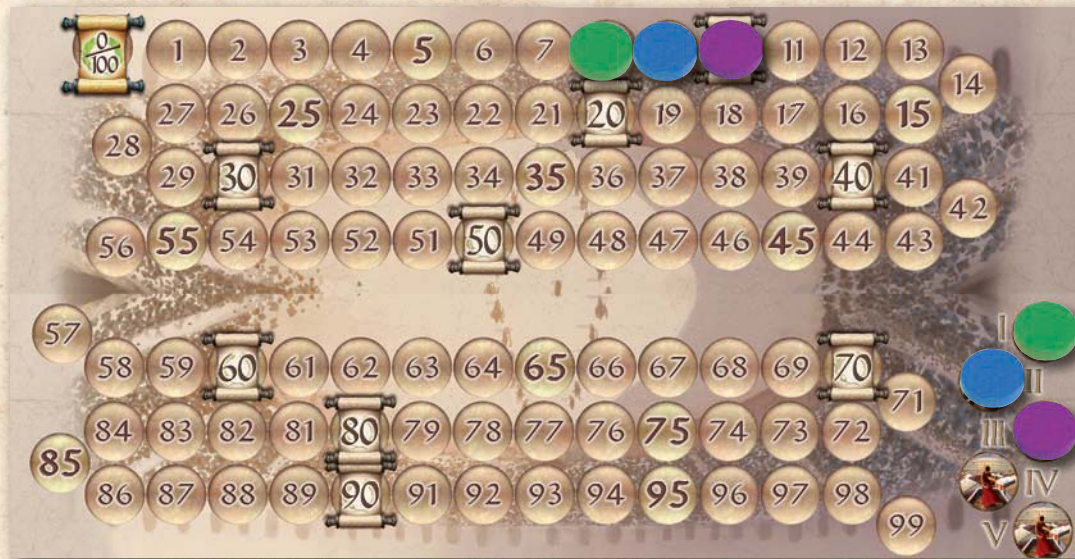
- Placez un jeton sur la **Mine d'or libre** la plus proche de vous.

- Le **joueur ayant visité Rome** le plus récemment pose un jeton sur la position « 10 » de la piste de Faveur. Les autres joueurs continuent dans l'ordre contraire des aiguilles d'une montre, plaçant leurs jetons aux positions « 9 », « 8 », « 7 » et « 6 ». Chaque joueur place ensuite un jeton sur la piste d'ordre du tour, en commençant par celui ayant le moins de points de Faveur, et ainsi de suite.

Page suivante, vous trouverez un **exemple de disposition complète pour trois joueurs**. Les composants ne sont pas à l'échelle. Les Tuiles de Cité sont grandes et la ville peut s'étendre dans n'importe quelle direction. Prévoyez assez de place sur la table... En particulier, les parties à 4 ou 5 joueurs peuvent prendre beaucoup de place. Nous recommandons une grande table de jeu !



EXEMPLE DE DISPOSITION COMPLÈTE POUR TROIS JOUEURS





## DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en plusieurs tours. Chaque tour se décompose en trois phases successives :

- Phase d'Ordre du tour
- Phase d'Action
- Phase de Maintenance

Chaque phase doit être jouée entièrement avant le début de la phase suivante.

Chaque tour débute par la phase d'Ordre du tour. Puis vient la phase d'Action qui se termine dès que tous les joueurs ont passé. Le tour s'achève avec la phase de Maintenance lors de laquelle les joueurs vérifient si le prochain tour sera le dernier de la partie. Si le tour en cours n'est pas le dernier, un nouveau tour commence à l'issue de la phase de Maintenance. Une phase spéciale de Décompte final a lieu à la fin du dernier tour de la partie.

### PHASE D'ORDRE DU TOUR

L'ordre du tour est déterminé par les positions sur la piste de Faveur. Le joueur ayant le moins de Faveur pose son jeton sur la première place, et ainsi de suite. Si plusieurs joueurs sont à égalité (i.e. ils ont le même nombre de points de Faveur), on regarde comment leurs jetons sont posés les uns sur les autres. L'ordre du tour suit alors celui de la pile, en allant du haut vers le bas.

Une fois l'ordre établi, il ne change plus jusqu'à la fin du tour actuel.



*Exemple. Vert a 64 Faveurs, Bleu et Violet ont chacun 62 Faveurs, mais le jeton de Violet est au-dessus. Violet est donc le premier joueur, Bleu le second et Vert le troisième.*

### PHASE D'ACTION

Un par un, dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent effectuer une action ou passer. Les trois actions possibles sont :

- Prendre un Ouvrier dans son espace « ouvriers actifs » et le poser sur une Tuile de Cité déjà construite pour l'activer.
- Prendre un Ouvrier dans son espace « ouvriers actifs » et le poser sur une Tuile de Cité disponible pour la construire.
- Activer une Tuile de Cité spéciale.

Pour **construire une nouvelle Tuile de Cité**, vous devez :



- Choisir une Tuile de Cité disponible et vérifier que vous possédez les ressources nécessaires à sa construction.
- Placer un Ouvrier actif disponible au centre de la Tuile et payer le prix de construction à la banque.
- Poser la Tuile dans la ville, contiguë à au moins une tuile déjà construite.
- Placer un de vos jetons sur la Tuile.
- Gagner les points de Faveur indiqués par la Tuile.
- Gagner des points de Faveur supplémentaires comme suit : chaque motif sur le coin des Tuiles voisines identique à celui de votre Tuile nouvellement construite vous rapporte un point de Faveur (cf. l'exemple ci-dessous).
- Déplacer votre jeton sur la piste de Faveur.

*Exemple. Vert décide de construire une Scierie.*

*A. Il pose un de ses Ouvriers actifs sur la Scierie.*

*B. Il paye 2 Or à la banque.*

*C. Il place la Tuile dans la ville et pose un jeton jaune dessus. Notez qu'il a le droit de la tourner dans n'importe quel sens pour maximiser son gain en points de Faveur.*

*D. Vert gagne 1 Faveur, comme indiqué sur la Tuile.*

*E. Il obtient également 3 points de Faveur : 2 pour la*



L'Ouvrier reste au milieu de la case jusqu'à la fin du tour. Dès que la Tuile est ajoutée à la ville, elle est disponible et peut être activée par n'importe quel joueur.

Notez la façon dont on compte les points pour les mosaïques : deux motifs correspondants dans le coin supérieur droit et un motif correspondant dans le coin supérieur gauche. Vous pouvez très bien construire des Tuiles de Cité ayant une faible valeur propre et amasser des points de Faveur en la posant pile au bon endroit.

*mosaïque du coin supérieur droit et 1 pour la mosaïque du coin supérieur gauche.*

*F. Vert avance son jeton de quatre cases sur la piste de Faveur.*

Pour **activer une Tuile de Cité**, vous devez :

- Prendre un Ouvrier actif sur votre Tableau de Bord et le poser sur la zone d'activation de la Tuile de Cité.
- Une Tuile de Cité ne peut être activée qu'une fois par tour ! Autrement dit, la zone d'activation ne doit pas déjà contenir d'Ouvrier, de votre couleur ou d'une autre.
- Si cette Tuile de Cité appartient à un autre joueur, vous devez lui payer le coût d'activation. Si elle vous appartient ou qu'elle n'appartient à personne, vous n'avez pas à payer de coût d'activation.
- Vous bénéficiez des avantages de la Tuile de Cité.



*Exemple. Violet ayant besoin de Bois, il décide d'activer la Scierie que Jaune vient de construire.*

*A. Violet place un de ses Ouvriers actifs sur la zone d'activation de la Scierie.*

*B. Violet paye le coût d'activation à Vert, soit 1 Or. Il faut payer le coût d'activation pour bénéficier des avantages d'une Tuile de Cité appartenant à un autre joueur.*

*C. Violet obtient autant de Bois que l'expérience de l'Ouvrier qu'il a posé sur la Tuile, soit 3 Bois.*

Notez qu'une Tuile de Cité peut être activée durant le tour où elle a été posée.



*Exemple (suite). Blanc décide d'activer l'Avant-poste impérial.*

- Blanc pose l'un de ses Ouvriers actifs sur la zone d'activation de l'Avant-poste impérial.
- L'Avant-poste impérial n'appartenant à aucun joueur, il n'y a pas de coût d'activation à payer.
- Blanc choisit une Tuile de Mur disponible, paye les ressources exigées (2 Marbre et 2 Armes), puis reçoit 10 points de Faveur (puisque c'est sa première tuile, il ne bénéficie d'aucun bonus).

*Exemple (suite). Bleu aimerait activer la Scierie appartenant à Vert. Malheureusement, elle a déjà été activée et cette option n'est plus valide. Bleu décide alors d'activer sa propre Mine d'or.*

- Bleu pose l'un de ses Ouvriers actifs sur la zone d'activation de la Mine d'or.
- Comme la Mine lui appartient, Bleu ne paie pas de coût d'activation.
- Bleu obtient autant d'Or que l'expérience de l'Ouvrier qu'il a posé sur la Tuile, soit 3 Or.

Vous pouvez également employer votre action à **activer une Tuile de Cité spéciale**. Elles sont reconnaissables au fond gris de leur zone d'activation.

Pour activer une Tuile de Cité spéciale, vous devez d'abord payer son coût d'activation à son propriétaire. Vous pouvez alors effectuer l'action autorisée par cette Tuile. Vous n'avez pas besoin de consacrer un Ouvrier actif à la réalisation de cette action.

**Chaque joueur ne peut activer une même Tuile de Cité spéciale qu'une fois par tour.** Cela signifie que, pendant un tour, vous ne pouvez pas activer la même Tuile deux fois, mais vous pouvez parfaitement activer plusieurs Tuiles de Cité spéciales distinctes. De même, plusieurs joueurs peuvent activer la même Tuile de Cité spéciale dans le même tour.



*Exemple. Bleu possède le Camp de travail qui permet à un joueur d'utiliser l'un de ses Ouvriers à la retraite comme s'il était actif. Le coût d'activation de cette Tuile de Cité est de 1 Armes.*

- Violet paye 1 Armes à Bleu. Il doit immédiatement utiliser l'un de ses Ouvriers à la retraite. Il active sa propre Mine d'or et gagne 6 Or.
- Bleu joue ensuite. Il décide lui aussi d'activer son propre Camp de travail. Il utilise immédiatement un Ouvrier à la retraite pour activer une Carrière de marbre appartenant à Vert. Il paye le coût d'activation d'1 Or à Jaune et récolte 6 Marbre.

Quand un joueur a placé tous ses Ouvriers, il doit passer son tour.

Un joueur peut décider de passer son tour avant d'avoir placé tous ses Ouvriers actifs, mais ce n'est pas recommandé. Une fois qu'un joueur a passé son tour, il ne peut plus placer d'Ouvriers et doit attendre la fin du tour. Avant de décider de passer, consultez la section Décompte final et vérifiez s'il ne vous reste pas une action qui pourrait vous rapporter des points de Faveur.

## PHASE DE MAINTENANCE

Décalez tous vos Ouvriers novices d'un cran vers la droite.

- Les Ouvriers novices de la zone d'entraînement II deviennent des Ouvriers actifs. Ne changez pas leur expérience.
- Les Ouvriers novices de la zone d'entraînement I passent à la zone d'entraînement II. Si vous contrôlez l'Académie (une Tuile de Cité), vous pouvez sauter l'entraînement II et déplacer vos Ouvriers novices directement vers la zone des Ouvriers actifs. Si vous ne contrôlez pas l'Académie, mais qu'elle a été construite, vous pouvez payer 1 Pierre à son propriétaire pour faire sauter l'entraînement II à tous vos Ouvriers novices.

Si vous avez utilisé des Ouvriers à la retraite en activant un Camp de travail, reposez-les sur la zone des Ouvriers à la retraite de votre Tableau de Bord. Ils ne gagnent pas d'expérience.

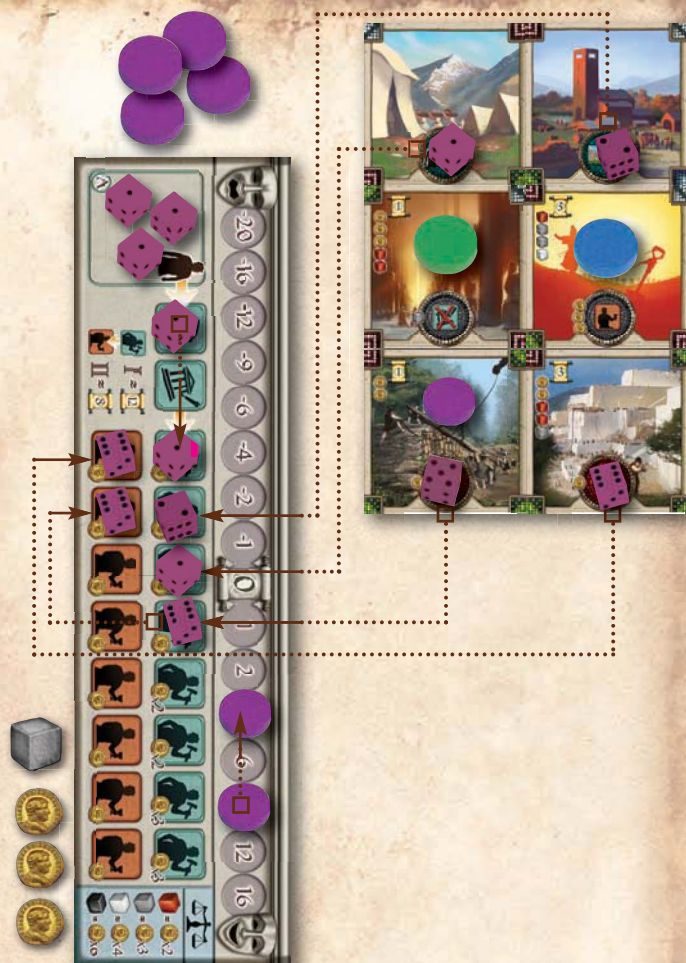
Reprenez un par un vos Ouvriers sur les Tuiles de Cité et reposez-les dans la zone des Ouvriers actifs de votre Tableau de Bord, en procédant comme suit :

- Les Ouvriers ayant servi à construire une nouvelle Tuile de Cité gagnent 1 expérience.
- Les Ouvriers ayant activé une Tuile de Cité dont la zone d'activation a un fond rouge gagnent 1 expérience.
- Aucun autre Ouvrier ne gagne d'expérience.

Tous les Ouvriers actifs ayant atteint 6 en expérience partent à la retraite. Déplacez-les sur la zone correspondante. Pour chacun d'eux, vous recevez 12 points de Faveur si vous êtes dans l'Âge I et 8 points de Faveur si vous êtes dans l'Âge II. Pour déterminer dans quel Âge vous vous trouvez, regardez l'Âge de la Tuile du sommet des Tuiles de Cité.

Payez le coût d'entretien de vos Ouvriers.

- Pour chaque Ouvrier actif et pour chaque Ouvrier à la retraite, payez le montant indiqué sur votre Tableau de Bord.
- Si vous n'avez pas assez d'Or pour payer, baissez votre Moral d'un cran par Or manquant. Si votre Moral est déjà tombé au minimum, vous perdez 5 points de Faveur par Or manquant. Vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0 point de Faveur de cette façon.



*Exemple. Au début de son tour, Violet dispose de trois Ouvriers actifs (avec une expérience de 1, 2 et 5 respectivement) et un Ouvrier à la retraite. Il a aussi un Moral de 9.*

*Voilà ses actions pour le tour (de haut en bas) :*

- Activer le Campement des ouvriers pour recruter un nouvel Ouvrier novice (qu'il place immédiatement sur la zone d'entraînement I).
- Activer l'Avant-poste impérial (il choisit une Tuile de Mur, paye les ressources et gagne des points de Faveur).
- Activer le Camp de travail contrôlé par Bleu, ce qui lui permet d'utiliser son Ouvrier à la retraite pour activer la Carrière de marbre de Vert et récolter 6 Marbre.
- Activer sa propre Scierie pour récolter 5 Bois.

*Exemple (suite). Durant la phase de Maintenance de Violet :*

- L'Ouvrier novice devrait passer de la zone d'entraînement I à la II, mais Violet décide de payer 1 Pierre à Jaune afin d'ignorer le deuxième niveau de formation. Son Ouvrier novice devient un Ouvrier actif. Notez que l'Académie est une Tuile de Cité spéciale qui ne nécessite donc pas un Ouvrier actif pour être activée.
- L'Ouvrier à la retraite va de la Carrière de marbre à la zone des Ouvriers à la retraite.
- L'Ouvrier ayant 1 en expérience (sur le Campement des ouvriers) revient inchangé dans la zone des Ouvriers actifs.
- L'Ouvrier ayant 2 en expérience (sur l'Avant-poste impérial) revient inchangé dans la zone des Ouvriers actifs.



E. L'Ouvrier ayant 5 en expérience (sur la Scierie) gagne 1 en expérience (puisque la zone d'activation a un fond rouge). Il a maintenant 6 en expérience et doit partir à la retraite.

F. Cet Ouvrier est placé sur la zone des Ouvriers à la retraite. Violet reçoit 12 points de Faveur (en supposant que le sommet de la pile des Tuiles de Cité montre une Tuile de l'Âge I).

G. Violet doit payer le salaire de 3 Ouvriers actifs et de 2 Ouvriers à la retraite, pour un total de 5 Or. Hélas, il ne lui reste que 3 Or.

H. Il paye 3 Or, puis décale son jeton de deux crans sur la piste de Moral. Celui-ci passe donc de 9 à 4.

Après avoir effectué toutes les étapes de la phase de Maintenance, si vous n'avez pas d'Ouvrier actif, vous pouvez payer 5 points de Faveur et transformer un villageois en un Ouvrier actif avec une expérience de 1.

Maintenance de la ville (sauter cette étape lors du dernier tour)

- Piochez des Tuiles de Cité depuis le sommet de leur pile jusqu'à ce que le nombre de Tuiles de Cité disponibles soit égal au nombre de joueurs plus un.
- Si elle n'a pas été construite, retirez la Tuile de Mur disponible du jeu. Retournez la Tuile de Mur au sommet de sa pile.

Vérifiez si le prochain tour sera le dernier :

- Si la pile des Tuiles de Cité est vide, alors le tour suivant sera le dernier de la partie.
- Si la pile des Tuiles de Mur est vide, alors le tour suivant sera le dernier de la partie.

## DÉCOMPTE FINAL

(seulement lors du dernier tour)

### Ouvriers actifs et novices

- Pour chaque Ouvrier actif, vous recevez autant de points de Faveur que son expérience.
- Pour chaque Ouvrier novice, vous recevez 1 point de Faveur.

### Moral

- Recevez ou perdez des points de Faveur en fonction de votre niveau de Moral.

### Ressources

- Transformez toutes vos ressources en Or comme si vous utilisiez le Marché.
- Marquez 1 point de Faveur par 10 Or en votre possession.

## VICTOIRE

Le joueur ayant le plus de points de Faveur est nommé Praetor par l'empereur Hadrien. Il remporte la partie. En cas d'égalité, comparez dans l'ordre :

- Le niveau de Moral – le joueur ayant le Moral le plus élevé l'emporte.
- Les Tuiles de Mur – le joueur ayant le plus de Tuiles de Mur devant lui l'emporte.
- Les Tuiles de Cité – le joueur contrôlant le plus de Tuiles de Cité l'emporte.

S'il y a toujours égalité, l'empereur ne sait pour qui se décider et se tourne vers les dieux. Ceux-ci élisent le joueur le plus jeune.

## VARIANTES

### Option pour vétérans

N'ajoutez ces règles supplémentaires que lorsque vous connaissez bien le jeu. Elles ne s'appliquent que pour les parties à 3, 4 ou 5 joueurs.

Durant le Décompte final, les joueurs obtiennent des points supplémentaires selon les critères suivants :

- **Plus grand quartier contrôlé** – Chaque joueur détermine quelle est la plus grande zone continue de Tuiles de Cité sous son contrôle. Les joueurs ayant le plus grand quartier marquent, dans l'ordre, 12/8/4/0 points de Faveur.
- **Plus grand nombre de Tuiles de Mur** – Les joueurs ayant le plus participé à la construction du Mur d'Hadrien marquent, dans l'ordre, 18/12/6/0 points de Faveur.
- **Plus grand nombre de villageois** (Ouvriers potentiels non utilisés) – Les joueurs ayant le plus grand nombre de villageois marquent, dans l'ordre, 20/10/5/0 points de Faveur.

En cas d'égalité, faites la moyenne des récompenses. Les joueurs concernés reçoivent tous cette valeur, arrondie à l'entier inférieur.

### Option pour une partie plus difficile

Retirez toutes les tuiles de Marché du jeu. N'essayez cette variante qu'une fois que vous maîtrisez bien le jeu de base. La gestion de vos ressources deviendra bien plus complexe ! Vous pouvez combiner cette option et la précédente.

## RÉSUMÉ DES RÈGLES

### PRÉPARATION

- Sélectionnez les Tuiles de Cité en fonction du nombre de joueurs.
- Établissez la ville au milieu de la table, formez les pioches de Tuiles de Cité et de Tuiles de Mur. Placez toutes les ressources à côté du Plateau commun.
- Prenez chacun un Tableau de Bord et choisissez un côté. Puis sélectionnez votre couleur et prenez tous les Ouvriers et tous les jetons de cette couleur.
- Distribuez à chacun trois Ouvriers actifs (avec une expérience de 1, 2 et 3), 10 Or, 4 Bois, 3 Pierre, 2 Marbre et 1 Armes.
- Placez un jeton sur la case « 0 » de votre piste de Moral, et un autre jeton sur la Mine d'or la plus proche.
- Un joueur place un jeton sur la case « 10 » de la piste de Faveur et les autres sur les cases « 9 », « 8 », « 7 » et « 6 » dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre.

### DÉROULEMENT DU TOUR

#### I. Phase d'Ordre du tour

- Déterminez l'ordre du tour (ordre inverse de la piste de Faveur).

#### II. Phase d'Action

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut effectuer une action ou passer. Les actions sont :

- Utiliser un Ouvrier actif pour construire une nouvelle Tuile de Cité.
- Activer une Tuile de Cité déjà construite à l'aide d'un Ouvrier actif.
- Activer une Tuile de Cité spéciale déjà construite (aucun Ouvrier actif nécessaire).

#### III. Phase de Maintenance

- Déplacez les Ouvriers novices d'un cran vers la droite.
- Remettez les Ouvriers à la retraite sur leur zone du Tableau de Bord.
- Faites gagner de l'expérience aux Ouvriers.
- Remettez les Ouvriers actifs sur leur zone du Tableau de Bord ou envoyez-les à la retraite.
- Payez les coûts d'entretien des Ouvriers.

*Maintenance de la ville (sauf lors du dernier tour) :*

- Révélez de nouvelles Tuiles de Cité (nombre de joueurs +1).
- Défaussez la Tuile de Mur disponible et révélez-en une nouvelle.
- Vérifiez les conditions de fin de partie (pioche de Tuiles de Cité ou de Tuiles de Mur vide).

#### IV. Décompte final (uniquement lors du dernier tour)

- Marquez des points de Faveur pour tous les Ouvriers actifs et novices.
- Marquez ou perdez des points pour le Moral.
- Échangez vos ressources contre de l'Or. Marquez 1 point de Faveur par 10 Or.
- Déterminez le vainqueur.

### Crédits

Un jeu de NSKN Games  
Création Andrei Novac  
Illustrations David Szilagyi  
Conception graphique David J. Coffey et Agnieszka Kopera  
Développement Agnieszka Kopera

### Pour la version française

Editions Sans-Détour et Play & Win  
Traduction française : Olivier Fanton  
Relecture : Elise Lemai et François Haffner  
[www.sans-detour.com](http://www.sans-detour.com)



## LISTE DÉTAILLÉE DES TUILES DE CITÉ

### RESSOURCES (fonction de l'expérience de l'Ouvrier)



**Mine d'or**  
Recevez autant d'Or que l'expérience de l'Ouvrier ayant activé la Tuile.



**Scierie**  
Recevez autant de Bois que l'expérience de l'Ouvrier ayant activé la Tuile.



**Carrière de pierre**  
Recevez autant de Pierre que l'expérience de l'Ouvrier ayant activé la Tuile.



**Carrière de marbre**  
Recevez autant de Marbre que l'expérience de l'Ouvrier ayant activé la Tuile.



**Forge**  
Vous pouvez convertir du Bois en Armes, à concurrence de l'expérience de l'Ouvrier ayant activé la Tuile.

### OR



**Curie**  
Gagnez autant d'Or que le nombre de Tuiles de Cité que vous contrôlez.



**Forum**  
Gagnez 2 Or pour chaque Ouvrier actif que vous contrôlez. Notez que les Ouvriers novices ne sont pas considérés comme des Ouvriers actifs.

### MORAL



**Colisée**  
Gagnez un niveau de Moral pour chaque deux Tuiles de Cité que vous contrôlez (arrondi à l'entier inférieur).



**Oracle**  
Gagnez deux niveaux de Moral pour chaque Ouvrier à la retraite que vous contrôlez.

### TEMPLES (points de Faveur à l'activation)



**Temple de Maia**  
Gagnez 2 points de Faveur pour chaque Ouvrier actif que vous contrôlez.



**Temple d'Apollon**  
Gagnez 1 point de Faveur pour chaque Tuile de Cité que vous contrôlez.



**Temple de Plutus**  
Gagnez 1 point de Faveur par Bois et 1 point de Faveur par Pierre en votre possession. Ces ressources ne sont pas dépensées.



**Temple de Mercure**  
Gagnez 2 points de Faveur par Marbre et 2 points de Faveur par Armes en votre possession. Ces ressources ne sont pas dépensées.

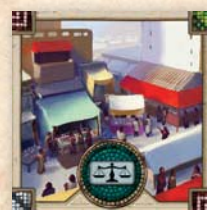


**Temple de Venus**  
Gagnez la Faveur correspondant au niveau de Moral de votre Tableau de Bord.

### TUILES INITIALES



**Campement des ouvriers**  
Prenez un Ouvrier ayant une expérience de 1 parmi vos villageois et placez-le dans la zone d'entraînement I.



**Marché**  
Échangez librement vos ressources avec la banque selon les taux indiqués sur votre Tableau de Bord. Vous pouvez acheter et vendre plusieurs types de ressources, sans limite de quantité.



**Avant-poste impérial**  
Choisissez une Tuile de Mur disponible. Payez son coût pour obtenir les points de Faveur indiqués par cette Tuile et par toutes celles que vous contrôlez déjà. Ensuite, placez cette Tuile de Mur devant vous, face cachée.

### TUILES SANS ZONE D'ACTIVATION



**Statue**  
Ne peut pas être activée. Elle est construite uniquement pour gagner des points de Faveur.



**Arc de triomphe**  
Ne peut pas être activé. Il est construit uniquement pour gagner des points de Faveur.

### TUILES DE CITÉ SPÉCIALES



**Académie**  
*Utilisée durant la phase de Maintenance*  
Vous pouvez payer une Pierre au propriétaire de l'Académie et faire sauter l'entraînement II à tous vos Ouvriers novices.



**Camp de travail**  
*Utilisée durant la phase d'Action. Ne nécessite pas d'Ouvrier actif pour être activée.*  
Une fois par tour, au lieu de votre action, vous pouvez payer son coût d'activation au propriétaire du Camp de travail pour utiliser l'un de vos Ouvriers à la retraite comme s'il s'agissait d'un Ouvrier actif ayant 6 en expérience.