

ROME

CITY OF MARBLE

1 Plateau de jeu



4 Plateaux de joueur



12 Tuiles de fontaines bleues



48 Tuiles de bâtiments civils double-côté
(24 dans chacune des 4 sortes)



48 Tuiles imperium
(état souverain)
(12 Arènes, 12 théâtres, 12 temples,
12 bains publics)



64 Cubes de commission
(16 de chaque dans chacune des 4
couleurs des joueurs)



12 Magistrats
(3 de chaque dans chacune des 4
couleurs des joueurs)



12 Disques action
(3 de chaque dans chacune des 4
couleurs des joueurs)



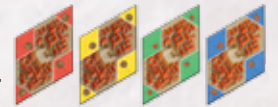
7 Tuiles de collines



8 Tuiles de pont



60 Tuiles de quartier
(12 arènes rouges, 14 théâtres jaunes, 16
temples verts et 18 bains publics bleus)



39 Éléments d'Aqueduc
(13 gris, 13 marron et 13 blancs)



16 Pièces de monnaie



Préparation du plateau de jeu

- Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table.
- Mélangez les **7 tuiles de colline**, face cachée, et révélez-en trois. Placez ces trois tuiles sur les cases correspondantes du plateau de jeu. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.
- Mélangez les **8 tuiles de pont**, nombres cachés. Sans les révéler, placez une tuile de pont sur chacune des 7 cases de pont du plateau de jeu. Remettez la dernière tuile dans la boîte, sans la regarder.
- Séparez les **60 tuiles de quartier** en différentes piles, et placez chaque pile sur la case de la couleur correspondante sur le plateau de jeu.
- Séparez les **48 tuiles imperium** en différentes tuiles et placez-les sur les cases correspondantes du plateau de jeu.
- Formez une réserve avec les **16 pièces**. Placez-les à côté du plateau de jeu près du Trésor Public.
- Formez une réserve de fontaine avec les **10 tuiles bleues de fontaine**.
- Formez une réserve pour les pièces d'**aqueduc** en triant les **39 pièces** par couleur.
- Formez une réserve pour les **bâtiments civils** en formant une pile avec les 48 tuiles.



Mise en place pour les joueurs

- 1 Chaque joueur choisit une couleur et prend le **plateau de joueur** correspondant.
- 2 Chaque joueur prend **3 disques action** de sa couleur : il en place un sur la case 0 de la piste de score, et deux à côté de son plateau de joueur.
- 3 Chaque joueur reçoit **3 magistrats** de sa couleur, et il les place dans la case centrale de leur plateau de joueur.
- 4 Chaque joueur reçoit une **tuile de quartier** de chaque couleur et il les place dans la case centrale de leur plateau de joueur.
- 5 Chaque joueur reçoit **16 cubes de commission** de sa couleur et il les place à côté de leur plateau de joueur.



APERÇU DU JEU

C'est le règne de César Auguste, et les joueurs représentent les riches familles patriciennes de Rome. En tant qu'éminents citoyens de la grande cité, les joueurs vont influencer et diriger la construction de cette métropole qui est toujours en expansion. Au travers de placements avisés des tuiles de quartier, les joueurs vont commander la construction des bâtiments publics si importants à la vie quotidienne de la Rome antique ; les temples pour la pratique religieuse ; les bains pour la santé et la camaraderie ; les théâtres pour la philosophie et l'art ; les arènes pour le spectacle et la distraction. En construisant ces bâtiments les joueurs pourront gagner et exercer l'imperium (le pouvoir du souverain), une mesure réelle du pouvoir dans la société romaine.

Les joueurs réalisent deux actions par tour, en faisant une pause après chacune d'entre elles pour résoudre des sites de construction terminés, avant de passer à l'autre. Quand les bâtiments civils sont construits, les joueurs les plus influents marquent des points qui représentent leur succès.

La manche finale est déclenchée lorsque trois des quatre piles de tuiles de quartier sont épuisées à la fin du tour d'un joueur. Chaque joueur, dans l'ordre, en comptant le joueur qui a déclenché la dernière manche, réalise une dernière action. A la fin de la partie, les joueurs marquent des points supplémentaires pour les ponts, les aqueducs, les fontaines et les pièces. Des points bonus sont aussi donnés pour l'imperium, et enfin celui qui a le plus de points obtient le prestigieux titre d'architecte de Rome !

CONSTRUCTION DE LA VILLE

La plupart de vos actions pendant la partie vont tourner autour de la construction de la ville de Rome. **La construction de la ville commence toujours autour d'une des trois tuiles de collines choisie au début de la partie.**

La ville est formée par les tuiles de quartier en forme de losange. Les tuiles sont placées sur le plateau à l'intérieur de la grille triangulaire de la ville. Une construction correspond à un regroupement de trois, quatre, cinq ou six tuiles de quartier qui vont former un site de construction de bâtiment civil.

Aux pointes de chaque tuile de quartier, se trouvent les sites hexagonaux de construction où les bâtiments civils seront construits. Lorsque les six côtés de l'hexagone du site de construction ont été placés sur le plateau, la construction est résolue et le bâtiment civil est placé.

JOUER UN TOUR

Pendant votre tour, choisissez une case action de votre plateau de joueur, placez-y un disque action et réalisez cette action. Choisissez ensuite une seconde action, placez-y un disque et réalisez cette action.

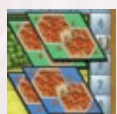
- Les actions peuvent être choisies dans **n'importe quel ordre**.
- Les actions peuvent être choisies **plus d'une fois** par tour.

- Vous devez **résoudre une construction terminée entièrement** avant de réaliser une autre action.
- Vous devez réaliser **deux actions** par tour.
- Vous pouvez dépenser des tuiles imperium pour réaliser des actions **supplémentaires** [voir la partie Imperium & Trésor Public].

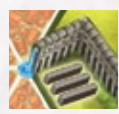
A la fin de votre tour, déplacez toutes les tuiles dans la case la plus à gauche de votre plateau de jeu vers la case centrale de votre plateau de jeu et retirez vos disques action du plateau de jeu. De plus, si vous avez des magistrats sur les cases imperium ou Trésor Public sur le plateau, prenez l'imperium correspondant ou les pièces en récompense et remettez les magistrats sur la case centrale de votre plateau de jeu.

Le joueur, qui a le plus probablement été élevé par des loups, joue en premier. Ou (alerte publicité éhontée), téléchargez l'application mobile gratuite R&R Hub et utilisez l'application de premier joueur. Les tours de jeu se déroulent dans le sens horaire après que chaque joueur a terminé son tour.

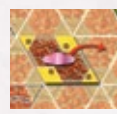
ACTIONS



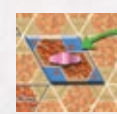
1. PIOCHER DES TUILES



2. AGRANDIR LES AQUEDUCS



3. RAPPELER UN MAGISTRAT



4. JOUER DES TUILES DE QUARTIER

PIOCHER DES TUILES

Piochez deux tuiles de quartier **différentes** et placez-les dans la case la plus à gauche de votre plateau de jeu.

- Si, par des circonstances malheureuses vous souhaitez piocher des tuiles mais que vous ne pouvez pas piocher deux tuiles différentes (parce qu'il ne reste qu'une pile de tuiles), vous pouvez piocher deux tuiles de la même pile.
- Les tuiles piochées restent dans la case à gauche de votre plateau de jeu jusqu'à la fin de votre tour, moment pendant lequel ces tuiles sont déplacées vers la case centrale de votre plateau

AGRANDIR LES AQUEDUCS

Vous pouvez agrandir un aqueduc après qu'il a été commencé. [voir la partie Aqueducs]

Agrandissez un ou deux des trois aqueducs en ajoutant deux éléments d'aqueduc venant de la réserve. Vous pouvez agrandir un aqueduc de deux éléments ou deux aqueducs d'un élément.

RAPPELER UN MAGISTRAT

Retirez un de vos magistrats du plateau et placez-le dans la case centrale de votre plateau de jeu.

- Ce magistrat est immédiatement prêt pour être utilisé pour votre prochaine action.

JOUER UNE TUILE DE QUARTIER

Jouez une tuile de quartier sur le plateau. Vous pouvez jouer un magistrat sur cette tuile. Vous devez respecter les règles de placement des tuiles suivantes :

- Vous ne pouvez utiliser que des tuiles et des magistrats venant du centre de votre plateau de jeu.
- Les tuiles doivent être placées de manière à ce qu'elles touchent une tuile de collines, ou le bord long d'une tuile de quartier déjà jouée.
- Les tuiles ne peuvent pas chevaucher les tuiles de colline ou les tuiles de quartier précédemment placées.
- Les tuiles doivent être placées pour s'ajuster à la grille triangulaire de la ville. Les tuiles recouvrent deux triangles.
- Les tuiles ne peuvent pas être placées en dehors de la grille triangulaire de la ville.

Si une tuile permet de terminer un site de construction, vous devez résoudre cette construction avant de faire autre chose. [Voir la partie Résoudre une construction]









Si vous placez une tuile qui couvre une case de pont, prenez immédiatement la tuile de pont. Vous pouvez regarder la tuile, mais assurez-vous de garder la valeur de la tuile secrète jusqu'à la fin de la partie. [Voir la partie Cases de Pont]

Si vous placez une tuile qui rentre en contact avec une source, prenez trois éléments d'aqueducs que vous placez immédiatement. [Voir la partie Ponts, Aqueducs et Fontaines]









Résoudre une construction

Un bâtiment est créé quand un site de construction est terminé. Un site de construction est une forme hexagonale qui a été créée par le placement de tuiles de quartier. Pour déterminer le type de construction créé et le type de bâtiment public qui peut être construit, comptez le nombre de bâtiments dans l'hexagone du site de construction. Plus il y aura de bâtiments, plus le bâtiment civil sera grand et impressionnant. Lorsque la dernière tuile nécessaire pour terminer un site de construction est placée sur le plateau, le jeu est immédiatement mis en pause. Vous devez résoudre la construction respectant les 5 étapes suivantes :

- Déterminer le type de construction.** Comptez le nombre de bâtiments dans le site de construction et déterminez le type de construction :

BÂTIMENT CRÉÉ	# NOMBRE DE BÂTIMENT DANS LE SITE DE CONSTRUCTION
 Temple	EX: 
 Bains	EX: 
 Théâtre	EX: 
 Arène	EX: 

- Compter l'influence sur le site.** Chaque magistrat, sur une tuile de quartier à l'intérieur du site de construction, procure un point d'influence s'il se trouve sur une tuile qui correspond au type de construction. Les magistrats qui se trouvent sur une autre couleur de tuile NE procure PAS de point d'influence pour ce quartier:

TYPE DE CONSTRUCTION	LE MAGISTRAT A UNE INFLUENCE S'IL EST SUR UNE:
 Temple	
 Bains	
 Théâtre	
 Arène	

- Construire le bâtiment civil.** Si un joueur a le plus d'influence sur ce quartier, il construit le bâtiment civil correspondant. Placez une tuile de ce type de bâtiment sur le site de construction et placez un cube de commission de la couleur de ce joueur sur cette tuile pour montrer qui en est le propriétaire.

S'il y a **égalité** pour le plus d'influence sur le site de construction, ou bien si aucun joueur n'a d'influence sur le site, une fontaine est construite à la place. **[Voir la partie Fontaines]**

- Gagner des points de victoire.** Un joueur qui construit un bâtiment civil gagne immédiatement des points de victoire et il avance son disque sur la piste de score du nombre de case approprié :

Pour la construction d'un Temple	
Pour la construction de Bains	
Pour la construction d'un Théâtre	
Pour la construction d'une Arène	

- Gagner de l'imperium.** Chaque joueur, dans l'ordre, **peut** retirer **un seul** magistrat de la construction nouvellement terminée pour le placer dans la case imperium correspondante du plateau de jeu. Case qui doit correspondre au bâtiment construit, ou au Trésor Public si une fontaine a été placée. **[Voir la partie Imperium]**

REMARQUE : Si une seule tuile termine deux sites de construction ou plus, le joueur qui a placé cette tuile décide de l'ordre dans lequel elles seront résolues.



Exemple : Julia place une tuile jaune sur le plateau et elle met un de ses magistrats sur la tuile.

- 1 Elle vient juste de terminer un site de construction avec cinq bâtiments, ce qui signifie qu'un théâtre sera construit
- 2 Julia a deux magistrats sur les tuiles jaunes du nouveau site. Claudia a deux magistrats aussi sur le site, mais un seul sur une tuile jaune qui va compter parce que c'est une tuile de théâtre. Tiberius a aussi un magistrat sur une tuile jaune. Comme Julia a plus de magistrats sur les tuiles correspondantes que les autres joueurs, elle contrôle la construction et elle peut placer un de ses cubes de commission dessus. Son score va jusqu'à 5 points.
- 3 Maintenant Julia retire un de ses magistrats d'une tuile jaune et elle le place sur la case imperium du théâtre. Claudia est la suivante et elle retire aussi son magistrat de la tuile rouge et elle le place aussi dans la case imperium du théâtre. Tiberius choisit de laisser son magistrat sur le plateau.

Pont, Aqueducs et Fontaines

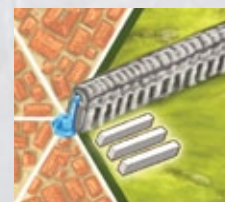
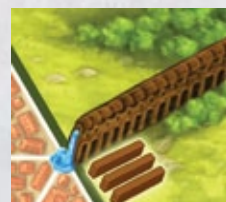
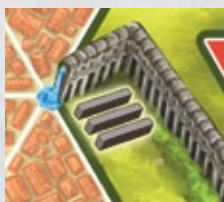
Il y a sept cases de pont et trois d'aqueducs. Ces cases offrent l'opportunité aux joueurs de marquer des points de victoire supplémentaires.

CASES PONTS

Lorsque vous placez une tuile de quartier et qu'elle recouvre une des sept cases de pont, prenez la tuile de pont et placez-la face cachée à côté de votre plateau de joueur. C'est un bonus qui vient en plus des autres résultats pour avoir joué cette tuile (tel que placer un magistrat ou terminer une construction). Vous pouvez regarder la tuile. A la fin de la partie, la tuile de pont vaut un nombre de points de victoire égal au nombre inscrit sur la tuile.

AQUEDUCS

Il y a trois sommets avec des sources. Chacun des sommets est le point de départ d'un des trois aqueducs. →



Lorsque vous placez une tuile de quartier qui touche une de ses trois sommets avec des sources, vous devez absolument construire un nouvel aqueduc. C'est un bonus qui vient en plus des autres résultats pour avoir joué cette tuile (tel que placer un magistrat ou terminer une construction). Prenez trois pièces d'aqueduc (dans la réserve) de la couleur indiquée par l'aqueduc relié et placez-les sur le plateau. Le premier élément doit être relié au sommet de la source

Exemple :

- 1 Hadrian place une tuile qui touche la case de source d'eau grise, il termine aussi le site de construction d'un temple.
- 2 Tout d'abord il prend trois éléments d'aqueduc gris dans la réserve, et il les place le long des bords de la tuile, en allant vers la ville.
- 3 Ensuite il résout les effets de la création du nouveau site du temple.

Chaque aqueduc est formé d'une série d'éléments d'aqueduc. Ces éléments forment une ligne continue qui va trouver sa voie à travers la ville. Lorsque vous placez des éléments d'aqueduc sur le plateau, vous devez respecter les règles suivantes :



1 Les éléments d'aqueduc doivent être placés sur les bords d'une tuile de quartier.



2 Les éléments d'aqueduc peuvent être placés sur les deux bords qui se touchent de deux tuiles de quartier adjacentes ou sur les bords d'une tuile qui est à côté d'une case vide ou sur les bords du plateau.



3 Chaque élément ajouté à un aqueduc, doit être ajouté à la fin de la ligne, le plus loin du sommet de la source.



4 Un aqueduc peut tourner et serpenter autant de fois que le joueur le souhaite mais il ne peut pas se diviser en deux parties ni revenir sur ses pas.



5 Des aqueducs différents ne doivent pas se croiser ou être en contact les uns avec les autres.

FONTAINES

Les fontaines sont placées sur le plateau lorsqu'il y a égalité pour l'influence, ou bien qu'aucun joueur n'a le plus d'influence sur le site de construction qui vient d'être terminé. Les fontaines sont des opportunités de marquer des points de victoire supplémentaires, de deux manières différentes.

- Lorsque vous placez un élément d'aqueduc qui relie l'aqueduc à une fontaine, prenez immédiatement une pièce.
- Si vous retirez un magistrat pour le mettre sur le Trésor Public lorsqu'une fontaine est construite, alors vous recevrez une pièce lorsqu'il reviendra sur votre plateau de joueur.

IMPERIUM & TRÉSOR PUBLIC

Imperium

Chaque sorte de bâtiment civil a une case imperium correspondante sur le plateau de jeu. Un joueur peut envoyer un magistrat sur la case imperium appropriée si ce bâtiment civil a été construit lors de la résolution de la construction.

Un joueur qui a un magistrat sur une case imperium à la fin de son tour de jeu peut prendre une tuile imperium correspondante et ensuite il peut remettre son magistrat dans la case centrale de son plateau de joueur.

Exemple : Julia a un magistrat sur la case imperium verte de temple au début de son tour et elle a placé un magistrat sur la case imperium jaune de théâtre pendant son tour. A la fin de son tour, Julia prend une tuile imperium verte de temple et une tuile imperium jaune de théâtre et elle remet ses deux magistrats sur la case centrale de son plateau de jeu.

Trésor Public

Le Trésor Public fonctionne comme les cases imperium, mais un joueur ne peut envoyer ses magistrats dessus que si une fontaine est construite lors de la résolution d'une construction. Les magistrats sur le Trésor Public rapportent des pièces au lieu de l'imperium.

Un joueur qui a un magistrat sur le Trésor Public à la fin de son tour de jeu, prend une pièce de la réserve et il remet son magistrat dans la case centrale de son plateau de jeu.

Veillez noter : Les magistrats peuvent être placés sur les cases imperium et Trésor Public pendant le tour de n'importe quel joueur, mais un joueur ne peut remettre un magistrat sur son plateau de jeu **qu'à la fin de son propre tour de jeu.**

Utilisation de l'Imperium

Les joueurs qui ont de l'imperium peuvent le dépenser pour réaliser des actions supplémentaires pendant leur tour de jeu. Remettez une tuile imperium dans la réserve pour réaliser une action supplémentaire.

- La couleur de l'imperium n'a pas d'importance. Chaque tuile peut être dépensée pour réaliser une action supplémentaire.
- Vous pouvez dépenser autant de tuiles imperium que vous le souhaitez pendant votre tour. Vous pouvez réaliser une action pour chaque tuile dépensée. Remettez les tuiles imperium dépensées dans leur pile respective.
- Vous ne pouvez dépenser que des tuiles imperium qui sont déjà dans votre réserve.
- Vous devez résoudre une construction terminée entièrement avant de réaliser une autre action.

FIN DE LA PARTIE

Décompte final des points

Lorsque 3 des quatre piles de tuiles de quartier sont épuisées à la fin du tour d'un joueur, la dernière manche est déclenchée. Chaque joueur, dans l'ordre, y compris le joueur qui a déclenché la dernière manche, peut réaliser une dernière action.

- Vous ne **devez** réaliser qu'**une seule** action.
- Vous ne pouvez pas dépenser de tuiles imperium pour avoir des actions supplémentaires.
- Si dans le rare cas où vous ne pouvez pas réaliser une action, vous devez passer.

Décompte final des points

Dès que chaque joueur a réalisé sa dernière action, les joueurs procèdent au décompte final :

Pont

Retournez les tuiles de pont que vous avez récupérées pendant la partie. Ajoutez la valeur inscrite sur ces tuiles à votre score. Les ponts valent de 1 à 4 points de victoire.

Aqueducs

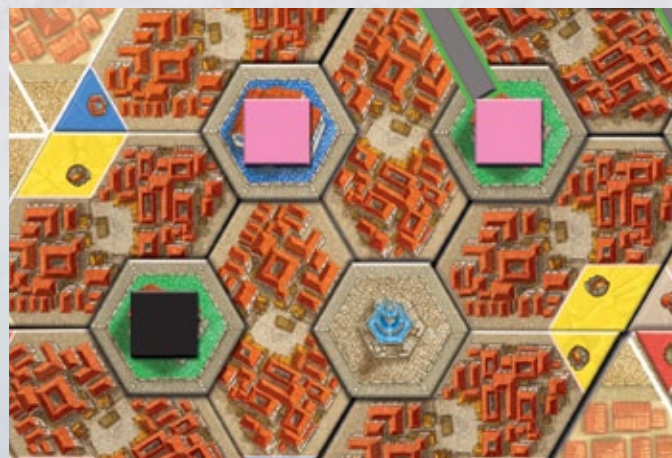
Chaque bâtiment civil qui est relié à un aqueduc rapporte deux points de victoire supplémentaires. Cela n'a pas d'importance de savoir qui a placé l'aqueduc, le joueur qui a placé le cube de commission reçoit toujours le bonus.



Exemple : L'aqueduc gris est relié au temple d'Ictavia, elle marque donc deux points de victoire. Il est aussi relié à l'arène de Julia ainsi qu'à deux de ses temples et à un théâtre, ce qui lui rapporte huit points de victoire !

Fontaines

Chaque bâtiment civil adjacent à une fontaine rapporte un point de victoire bonus pour chaque fontaine adjacente.



Exemple : Cette fontaine est entourée par trois bâtiments civils. Julia marque un point de victoire pour ses Bains et un pour son Temple. Octavia marque un point de victoire pour son Temple.

Pièces

Les joueurs qui ont récupéré des pièces marquent un point de bonus pour chaque pièce et ils avancent leur disque sur la piste de score du nombre de cases approprié.

De plus, le joueur ou les joueurs qui auront récupéré le plus de pièces à la fin de la partie, recevront deux points de victoire supplémentaires en bonus.

Imperium

Le joueur, qui a le plus de tuiles imperium d'une couleur, marque 5 points de victoire supplémentaires. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chaque joueur à égalité marque 2 points de victoire supplémentaires.

Le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur ! S'il y a égalité, le joueur à égalité qui aura construit le plus de bâtiments civils l'emportera. S'il y a toujours égalité, alors le joueur à égalité qui aura le plus de tuiles imperium sera victorieux. Dans le cas très rare où il y aurait toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire et tout Rome est tombé sous le charme de cette gloire partagée.

CREDITS

Auteur : Brett Myers

Correction : Frank DiLorenzo, Ferdinand Köther

Illustration : Dennis Lohausen, Andreas Resch

Conception graphique : Jenn Vargas

Traductions :

Allemand - Ferdinand Köther

Français - Stephane Athimon, Natacha Athimon-Constant

Hollandais - Nico Delobelle, Arne De Cnodder

Merci pour vos commentaires et vos tests méritants :

Dave Chalker, Greg Daigle, Peter Dast, Steven Dast, James Droscha, Brad Fuller, Mark Goadrich, Kory Heath, Joe Huber, Andrew Juell, Kane Klenko, Will Niebling, Kevin Nunn, Jon Michael Rasmus, Dave Ross, Jeph Stahl, Sean Weitner, Alex Yeager et les nombreux auteurs du Protospiel pour leurs nombreuses parties de test et pour leurs commentaires.

Remerciements particuliers à mon bon ami Michael Carlson pour nos discussions sur le « placement » des quartiers et sur la nature organique du développement d'une ville.

www.RnRgames.com

©2015 R&R Games, Inc. All Rights Reserved



AGE
EDAD
14+

