



44TM BCE

a game of strategy and betrayal.

Livret de règles



Gray FORREST
GAMES

SOMMAIRE



Section	Page
Introduction	3
Contenu	4
Mise en place du jeu	6
Mise en place pour les joueurs	8
Anatomie d'une structure	9
Anatomie des recrues	10
Aperçu du déroulement du jeu	11
Phase de construction	12
Phase de production	13
Phase d'enrôlement	14
Phase de défausse	15
Phase d'engagement de l'IM	16
Phase de négociation du Suitor	18
Phase d'engagement du Suitor	20
Phase de résolution	22
Phase d'interruption	28
Décompte de fin de partie	29
Variante à deux joueurs	30
Rappel des icônes	31
Glossaire	32
Index	34
Crédits	35

INTRODUCTION

Les Ides de mars, 44 BCE ...

Jules César est poignardé 23 fois sur le sol du Sénat romain. Brutus a conduit l'assassinat dans l'intention de restaurer la République romaine. Ses explications et ses appels au calme n'ont pas été entendus et la panique s'est installée. Au lieu de cela, la République est plongée dans le chaos tandis que les conspirateurs se réfugient au Capitole.



À la lecture du testament de César, les citoyens apprennent l'existence de son fils adoptif, Auguste. À la surprise générale, c'est Auguste, et non Marc-Antoine, qui est déclaré successeur de César provoquant le retour à Rome d'Octave et de son allié Agrippa, animés d'une grande ambition.

En réponse, Marc-Antoine invoque la colère du peuple lors des funérailles de César. Son oraison met les Romains en rage. La violence s'ensuit, et les maisons des conspirateurs sont brûlées. N'étant plus en sécurité à Rome, Brutus s'enfuit à Philippes, rassemblant sa propre armée.

Peu après, Cléopâtre, l'amante de César, s'enfuit de Rome pour retourner en Égypte. Cléopâtre saisit la situation et prétend que leur fils, Césarion, est l'héritier de César.

Rome est au bord de la guerre civile. Jules César a laissé un héritage impérisable, mais son temps est révolu. Brutus, Marc-Antoine, Cléopâtre, Octave et Agrippa se bousculent pour asseoir leur propre pouvoir. Sur cette toile de fond, vous entrez à Rome en 44 av. J.-C. En incarnant un de ces 5 personnages historiques, parviendrez-vous à acquérir suffisamment de pouvoir pour devenir le premier empereur de Rome ?

But du jeu

44 BCE se joue en 6 manches (années). Chaque année, un seul joueur est désigné Imperium Maius, et tous les autres joueurs sont des suitors (prétendants). Les Suitors doivent travailler ensemble pour renverser l'Imperium Maius. Un suitor deviendra-t-il le nouvel Imperium Maius pour l'année suivante, ou l'Imperium Maius conservera-t-il le pouvoir ? Dans ce système alternatif d'un contre tous, les joueurs gagnent de l'Imperium (PV) tout au long de la partie. Le joueur qui aura acquis le plus d'Imperium après la 6e année sera déclaré premier empereur de Rome et gagnera la partie !

“ À quoi t'a servi ta clémence, ô, César ? À quoi t'a servi ton inviolabilité ? À quoi t'ont servi les lois ? À ce que toi, qui avais porté plusieurs lois pour empêcher que personne ne fût mis à mort par ses ennemis, tu fusses si cruellement assassiné par tes amis. ”

- Cassius, Dio C., Dio's Roman History, édition Loeb Classical Library, 1916, Citation attribuée à Marc Antoine lors des funérailles de César



CONTENU



Niveau 1 recrues politiques 1 type (10)



Niveau 2 recrues politiques 3 types (8 de chaque)



Niveau 3 recrues politiques 2 types (5 de chaque)



Marqueur de phase (1)



Niveau 1 recrues militaires 1 type (10)



Niveau 2 recrues militaires 3 types (8 de chaque)



Niveau 3 recrues militaires 2 types (5 de chaque)



Denarii (40)



Niveau 1 recrues sociales 1 type (10)



Niveau 2 recrues sociales 3 types (8 de chaque)



Niveau 3 recrues sociales 2 types (5 de chaque)



Architectes (70)
14 par joueur



Loyauté (40)



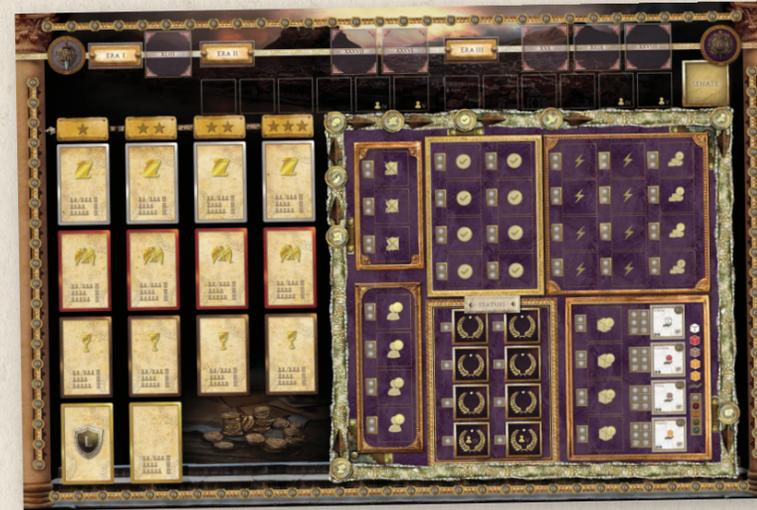
Niveau 2 recrues Lictor 1 type (8)



Tuiles du Sénat (3)



Reference Sheets (2)
Recruits / Structures



Plateau de jeu (1)



Plateaux de joueur (5)



Structures de Père I (9)



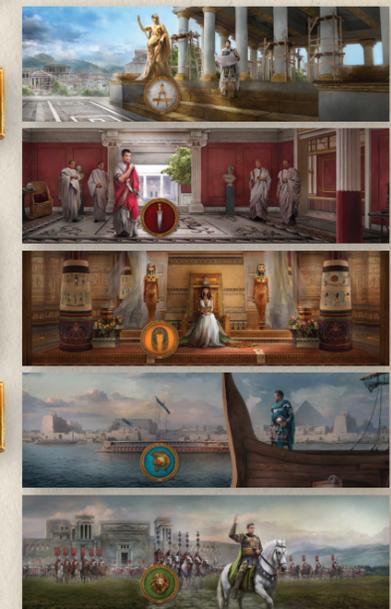
Structures de Père II (9)



Structures de Père III (9)



Structures de Statue (16)



Écrans de joueur (5)



Tuiles allégeance politique (10)



Tuiles allégeance militaire (10)



Tuiles allégeance sociale (10)



Tuile Imperium Maius (1)



Influence politique (20)



Influence militaire (20)



Influence sociale (20)



Influence de soutien (30)

Avertissement ! Risque d'étouffement. Pas pour les enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces. Les couleurs et le contenu peuvent varier de ceux montrés.

MISE EN PLACE DU JEU

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Tuiles allégeance

En fonction du nombre de joueurs, choisissez les tuiles allégeance **A** avec les lettres suivantes dans le coin inférieur gauche. Triez les tuiles allégeance choisies en 6 piles **B** en faisant correspondre leurs lettres. Remove the rest from the game.

2-3 joueurs: A to F

4 joueurs: C to H

5 joueurs: E to J

Chaque pile doit contenir 3 tuiles allégeance (1 de chaque type : politique, militaire et sociale).



Placez les piles par ordre alphabétique le long de la frise chronologique sur les cases prévues pour les années. La première pile va dans l'ère I Année XLIII **C**. Continuez à remplir la frise chronologique en plaçant les piles par ordre alphabétique de gauche à droite **D**. L'exemple illustré est pour une partie à 4 joueurs.

Cartes recrue

Triez les recrues en piles séparées de cartes identiques.

Le niveau d'une recrue est indiqué par le nombre d'étoiles sur son drapeau.

Retirez aléatoirement une pile de recrues de niveau 2 et de niveau 3 dans chacun des 3 champs du jeu. Ne retirez pas la pile de recrues Lictor.

À 2-3 joueurs, retirez maintenant 2 cartes de chaque pile de recrues (y compris les licteurs) de la partie. À 4 joueurs, ne retirez qu'une seule carte de chaque pile. À 5 joueurs, ne retirez aucune carte.

Placez les piles de Recrues de Niveau 1 pour chaque champ sur la ligne appropriée de la 1ère colonne **E** du plateau de jeu.

Répétez ce processus pour les piles de niveau 2 de la 2ème colonne **F** et de la 3ème colonne **G**, y compris la pile Lictor **H**.

Placez les pieux de niveau 3 dans la 4ème colonne **I**.



Tuiles du Sénat

Choisissez au hasard 1 tuile du Sénat. Placez-la face visible sur la case Sénat **J** du plateau de jeu. Retirez les tuiles du Sénat restantes du jeu.



Marqueur de phase

Placez le marqueur de phase **K** sur l'icône de phase de construction du plateau de jeu.



Tuiles structure

Triez les tuiles Structure par ère et statues en 4 piles. En fonction du



nombre

de joueurs, choisissez au hasard le nombre suivant de tuiles structure dans chaque pile. Retirez le reste du jeu.



2-3 joueurs : 4 de chaque 6

4 joueurs : 5 de chaque 7

5 joueurs : 6 de chaque 8

Placez chaque structure de l'ère I sélectionnée face visible sur le plateau en faisant correspondre l'icône de phase de la tuile structure **L** à l'icône de phase du plateau **M**.



Placez chaque structure de l'ère II face visible sur une case sous l'ère II du plateau **N**.

Placez chaque structure de l'ère III face visible sur une case sous l'ère III du plateau **O**.

Placez chaque statue face visible sur une case de la section statue du plateau **P**.

LIMITE DE RESSOURCES !

Toutes les ressources sont une limite stricte, à l'exception de la loyauté. Si une ressource s'épuise, elle ne peut pas être collectée. Ceci n'est probable que pour les recrues !

Si la Loyauté est épuisée, chaque joueur qui en est capable doit immédiatement remettre 1 Loyauté de son Collegium (décrit plus loin) sur le plateau de jeu. Ces joueurs gagnent 1 Imperium. Imperium.

Influence, Loyalty et Denarii

Placez tous les cubes d'influence près du plateau de jeu. Placez tous les loyautés et deniers sur le plateau de jeu.

Influence politique

Influence militaire

Influence sociale

Influence de soutien



Loyalty **Q**



Denarii **R**

MISE EN PLACE POUR LES JOUEURS

Mise en place pour les joueurs

Chaque joueur choisit un personnage et reçoit les éléments suivants :

- A** écran de joueur
- B** plateau de joueur
- C** 14 architectes (de leur couleur)
- D** 5 Denarii



Chaque joueur place 1 de ses architectes sur le « 0 » de la piste Imperium dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu comme marqueur de score Imperium.



Les 13 architectes restants de chaque joueur constituent leur réserve d'architectes.

Mise en place de l'Imperium Maius

Donnez au joueur avec le plus joli nez romain :

3 tuiles allégeance **F** de l'ère I sur la frise chronologique du plateau de jeu et la tuile Imperium Maius **G**. Placez-les devant le plateau de joueur comme indiqué.



Plateau de joueur : introduction

L'écran du joueur comporte des aides de jeu au dos. Il peut être placé sous le plateau de joueur pour une consultation plus facile.

Les recrues doivent être jouées dans leur domaine **H**.

Seule l'influence de soutien peut être jouée sur les symboles de personnage des autres Suintors **I**.

Toute influence peut être jouée comme charisme **J**.

Les cartes non jouées sont placées face cachée. Les influences non jouées sont placées sur votre symbole de personnage **K**.

Les cartes dépensées sont placées dans votre collegium près de **L** holds played/discard (pas dessus) votre plateau de joueur.



ANATOMIE D'UNE STRUCTURE

Anatomie d'une structure

Titre N

Valeur d'Imperium O

Imperium gagné lors du décompte de fin de partie.

Phase d'activation P

Icône indiquant où une structure est placée sur le plateau de jeu, et la phase à laquelle elle peut être activée.

Coût Q

Nombre de Denarii requis pour construire la structure.

Effet R

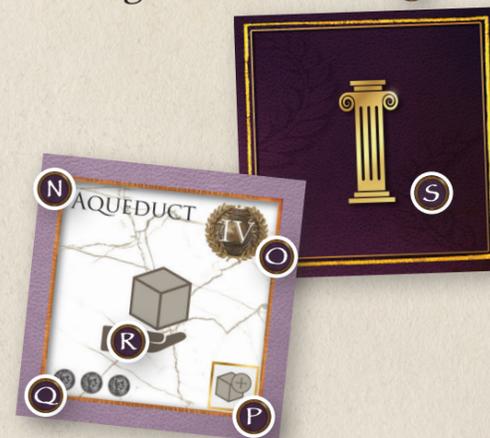
Le bénéfice qu'un joueur obtient en activant une structure. Une structure ne peut être activée qu'une fois par an lors de sa phase d'activation !

Les structures avec un effet immédiat (éclair) ne s'activent qu'une seule fois, lorsque la structure est construite.



Voir l'aide de jeu sur les structures pour plus de détails sur chaque effet.

Ère / Désignation de la Statue S



ANATOMIE DES RECRUES



Voir l'aide de jeu sur les cartes pour plus de détails sur chaque capacité.

« Voyez-les, conquérants du monde, la race des Romains vêtus de toges ! »

- Auguste



Anatomie des recrues

Titre A

Domaine B

Une des 3 divisions à laquelle une recrue est affectée. Une recrue ne peut être jouée que dans son domaine.

Les lictors ne sont pas affectés à un domaine et peuvent être joués dans n'importe quel domaine.



Politique



Militaire



Social

Niveau C

Une notation indiquée par le nombre d'étoiles sur un drapeau.

Coût D

L'influence et la loyauté requises pour enrôler une recrue. Tout type d'influence peut être dépensé pour satisfaire le coût d'un cube gris.

Autorité E

Une valeur déterminant le résultat lors de la phase de résolution. L'autorité est indiquée par un cercle avec une valeur, ou l'ambition recevant une influence de soutien. Toutes les recrues n'ont pas forcément d'autorité.

Ambition F

Une case avec une valeur. Toutes les recrues n'ont pas forcément d'ambition, alors que certaines recrues peuvent avoir jusqu'à 2 cases ambition. Chaque ambition peut accepter 1 influence de soutien lors de la phase de résolution. Si cela se produit, la valeur de cette ambition devient autorité.

Capacité G

L'effet que procure une recrue lors de la phase de résolution après la résolution du soutien et de la loyauté, sauf remarque contraire. Les capacités ne peuvent pas être transférées à un autre joueur. Support Influence and Loyalty are resolved, unless otherwise noted.

APERÇU DU DÉROULEMENT DU JEU

Aperçu du déroulement du jeu

44 BCE se joue sur 6 années de l'histoire romaine.

Chaque année, un seul joueur est désigné Imperium Maius (IM). Tous les autres joueurs sont désignés Suitoors.

L'IM s'oppose seul aux Suitoors réunis en collectif. Les tuiles allégeance représentent le contrôle de l'IM sur les 3 domaines du pouvoir romain.



Politique



Militaire



Social

L'objectif des Suitoors est de vaincre l'autorité de l'IM dans au moins 2 domaines. Les Suitoors négocient ensemble une stratégie pour vaincre l'IM.

Cependant, les accords passés entre les Suitoors ne sont pas obligatoires !

Si le groupe de Suitoors gagne au moins 2 tuiles allégeance de l'IM, l'un des Suitoors sera désigné IM pour l'année suivante.

Sinon, l'IM restera en place.

Chaque année est composée de 9 phases ordonnées. Le marqueur de phase se déplace dans le sens horaire le long du plateau de jeu, s'arrêtant à chaque phase.

Après la phase d'interruption de la 6e année, il y a une dernière phase de construction avant le décompte de fin de partie.

Le joueur avec le plus d'Imperium après le décompte de fin de partie sera couronné premier empereur de Rome et remportera la partie de 44 BCE !



L'Imperium Maius est abrégé en IM dans tout le livret de règles.

Chaque année comporte 9 phases



Construction – Les joueurs dépensent des Denarii pour construire des structures.



Production – Les joueurs récupèrent l'influence de leurs structures.



Enrôlement – Les joueurs dépensent de l'influence et de la loyauté pour enrôler des recrues.



Défausse – Les joueurs ne doivent pas dépasser leur limite de ressources.



Engagement de l'IM – L'IM cache son plateau de joueur et joue les recrues, la loyauté et l'influence.



Négociation – Les Suitoors négocient pour obtenir le contrôle d'au moins 2 domaines de l'IM.



Engagement du Suitoor – Les Suitoors cachent leur plateau de joueur et jouent les recrues, la loyauté et l'influence.

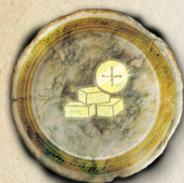


Résolution – Le contrôle de chaque domaine et la désignation de l'IM pour l'année suivante sont attribués aux joueurs.



Interruption – Les joueurs reçoivent leur revenu, rangent leurs pions et commencent l'année suivante.

PHASE DE CONSTRUCTION



Aperçu de la phase de construction

Les joueurs construisent des structures pour développer leur stratégie. Les structures permettent également aux joueurs de gagner de l'Imperium lors du décompte de fin de partie.

En commençant par le Suitor à gauche de l'IM, les tours se déroulent dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs passent.

À votre tour, choisissez 1 des actions suivantes : Construire une structure, Activer une structure ou Passer.

Construire une structure

Choisissez n'importe quelle structure avec une case disponible.

Dépensez le nombre de Denarii indiqué dans le coin inférieur gauche de cette structure. Déplacez un architecte de votre réserve d'architectes sur cette case de structure. Vous êtes maintenant propriétaire de cette structure.



Vous ne pouvez construire chaque structure d'époque qu'une seule fois. Seuls un Forum, un Castrum, une Villa et un Temple peuvent accepter plusieurs Architectes du même joueur.



Vous devez avoir un architecte dans votre réserve d'architecte pour construire une structure.

Les cases structure étiquetées IV ou V ne sont disponibles qu'avec ce nombre de joueurs ou plus.

Les structures de l'ère avec un effet immédiat (éclair) ne s'activent que lorsqu'elles sont construites.

Les structures de statues ne s'activent que lors du décompte des points de fin de partie.

Activer une structure

Choisissez une structure que vous possédez à la phase de construction sur le plateau de jeu et activez son effet. Vous ne pouvez activer chaque structure que vous possédez qu'une fois par phase.

Vous ne pouvez pas activer une structure à effet immédiat. Ces structures ne s'activent qu'une seule fois, immédiatement lors de leur construction.

Si vous le souhaitez, indiquez que vous avez activé une structure en posant votre architecte sur le côté jusqu'à la fin de la phase.

Passer

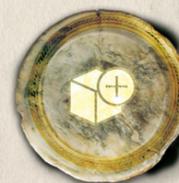
Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus réaliser d'autres actions lors de cette phase.

« Laissez-nous donc la canne à pêche, Grand Général, à nous, souverains de Pharos et de Canopus. Vos domaines, ce sont les villes, les rois et les continents. »

- Cléopâtre



PHASE DE PRODUCTION



Aperçu de la phase de production

Les joueurs récupèrent des ressources qu'ils utiliseront plus tard.

En commençant par le Suitor à gauche de l'IM, les tours se déroulent dans le sens horaire.

À votre tour, effectuez les deux actions suivantes dans l'ordre :

1. Récupérer l'influence naturelle
2. Activer les structures

1. Récupérer l'influence naturelle

Récupérez 1 influence politique, 1 militaire, 1 sociale et 2 de soutien. Chaque joueur récupère toujours cette influence !

2. Activer les structures

Activez toutes les structures que vous possédez dans la phase de production du plateau de jeu. Vous pouvez choisir l'ordre d'activation.



« Mes cheveux sont certes blancs, mais je suis encore fort. »

- Agrippa



PHASE D'ENRÔLEMENT



Aperçu de la phase d'enrôlement

Les joueurs enrôlent des recrues du plateau de jeu sur leur plateau de joueur. Les recrues seront jouées plus tard pour contribuer à l'autorité et aux effets dans leur domaine. L'autorité déterminera le contrôle de chaque domaine et le joueur qui sera désigné IM l'année suivante.

En commençant par le Suitor à gauche de l'IM, les tours se déroulent dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs passent.

À votre tour, choisissez 1 des actions suivantes : Enrôler une recrue, Activer une

structure ou Passer.

Enrôler une recrue

Choisissez 1 recrue dans la réserve pour l'enrôler. Dépensez le coût d'influence et de loyauté indiqué au bas de la carte. Récupérez cette recrue et placez-la face visible sur votre plateau de joueur dans le domaine approprié.

Les lecteurs ne sont pas affectés à un domaine spécifique. Une fois enrôlé, placez-les face visible dans votre stockage.

Les capacités des recrues ne sont pas activées à ce moment-là.

Activer une structure

Choisissez une structure que vous possédez située dans la phase d'enrôlement du plateau de jeu et activez-la.

N'oubliez pas que vous ne pouvez activer chaque structure que vous possédez qu'une seule fois par phase.

Passer

Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus réaliser d'autres actions lors de cette phase.

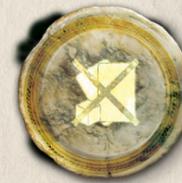


EQUESTER

in Social if you play multiple Equestre

Le coût pour enrôler l'Equester est de 2 Influence Sociale, 1 Influence de n'importe quel type (cube gris) et 1 Loyauté.

PHASE DE DÉFAUSSE



Aperçu de la phase de défausse

Les joueurs doivent limiter leur total de cartes et de cubes (recrues, loyauté et influence). Les ressources qu'un joueur conserve peuvent être utilisées plus tard. Cette limite inclut à la fois les cartes face visible et face cachée. Les Denarii, les tuiles allégeance et les cartes de votre Collegium ne sont pas pris en compte dans cette limite.

Votre total combiné de cartes et de cubes ne peut pas dépasser 7, sauf augmentation contraire.

En commençant par le Suitor à gauche de l'IM, les tours se déroulent dans le sens horaire. À votre tour, effectuez les actions suivantes dans l'ordre : complete the following actions in order:

1. Activer les Structures
2. Vérifier votre limite

1. Activer les structures

Activez toutes les structures que vous possédez dans la phase de défausse du plateau de jeu. Cela peut augmenter votre limite.



2. Vérifier votre limite

Comptez toutes les cartes et les influences sur votre plateau de joueur. Choisissez à plusieurs reprises l'une des options suivantes, jusqu'à ce que votre limite soit atteinte :

Déplacez une carte dans votre Collegium. Si vous déplacez une carte face cachée dans votre Collegium, elle n'est pas révélée.

Remettez une influence dans la réserve.

Rappel sur le Collegium !
Les cartes et les tuiles allégeance de votre Collegium ne peuvent pas être révélées avant le décompte de fin de partie.



« Nous écrivons nos noms dans le sable ; et puis les vagues arrivent et les emportent »

- Auguste



PHASE D'ENGAGEMENT DE L'IM



Aperçu de la phase d'engagement de l'IM

L'IM cache toutes les cartes et les influences sur son plateau de joueur en utilisant son écran. Les tuiles allégeance restent

devant l'écran du joueur. L'IM décide maintenant de la meilleure façon de garder le contrôle de chacun des domaines. En jouant et en soutenant les recrues, l'IM vise à avoir plus d'autorité que tous les Suintors combinés dans 2 des domaines individuels.

Seule l'autorité, et non l'ambition, est comptabilisée lors de la phase de résolution !

Cette phase se termine lorsque l'IM a fini de réaliser ses actions.

Lorsque cela se produit, l'IM ne peut plus faire de changements sur son plateau de joueur. Ces engagements restent cachés jusqu'à la phase de résolution.

En tant qu'Imperium Maius, vous pouvez réaliser autant d'actions suivantes que vous le souhaitez :

- Jouer des cartes **A**
- Jouer de l'influence de soutien **B**
- Jouer du charisme **C**
- Stocker les ressources **D**



Jouer des cartes

Placez n'importe quel nombre de cartes face visible dans n'importe quel domaine. Les recrues ne peuvent être jouées que dans le domaine qui leur est attribué. Les Lictors et la loyauté peuvent être joués dans n'importe quel domaine. Les recrues reçoivent une influence de soutien dans l'ordre où elles sont jouées (voir les détails supplémentaires dans la phase d'engagement des Suintors).



Auguste joue un Praetor en politique. Le Praetor a 2 ambitions. Chaque case ambition a besoin de 1 influence de soutien pour être convertie en autorité.

Jouer de l'influence de soutien

Placez n'importe quel nombre d'influences de soutien sur la première des cartes que vous jouez. Seule l'influence de soutien peut être jouée de cette façon. L'influence de soutien est nécessaire pour convertir l'ambition en autorité !



L'autorité est nécessaire pour contrôler un domaine. Seule l'autorité est comptée lors de la phase de résolution !

Auguste joue 2 influences de soutien en politique. Le Praetor apporte maintenant 2 autorités dans le domaine politique lors de la phase de résolution.

Jouer du charisme

Placez n'importe quel nombre d'influence sur les icônes charisme sous le domaine approprié. Le charisme peut être joué même si aucune recrue n'est jouée, ou si aucun soutien n'est fourni. Le charisme permet de départager les égalités lors de la phase de résolution. Vous pouvez placer n'importe quel type d'influence comme charisme.



Auguste joue 1 charisme en politique et en militaire. Toute influence peut être jouée comme charisme.

Stocker les ressources

Placez toutes les cartes et influences que vous ne jouez pas dans votre zone de stock. Les cartes sont stockées face cachée. Les cartes et influences stockées peuvent être utilisées au cours d'une année ultérieure ; cependant, les cartes et influences stockées comptent toujours dans votre limite de défausse. Les cartes stockées ne peuvent être révélées que lorsqu'elles sont jouées lors d'une phase d'engagement.



Auguste stocke 1 carte et 1 influence. Elles pourront être utilisées plus tard.

PHASE DE NÉGOCIATION DES SUITORS



Aperçu de la phase de négociation des Suintors

Les Suintors négocient une stratégie pour prendre le contrôle d'au moins 2 domaines de l'IM. Il est important de remarquer que les Suintors ne seront pas autorisés à soutenir directement leurs recrues ! Au lieu de cela, ils devront soutenir les recrues des autres afin de convertir l'ambition en autorité. Cette phase se termine lorsque les négociations sont terminées.



Imperium Maius ne peut pas changer
ou révéler ses engagements !

« Les plus grands obstacles
aux changements de nos rôles
traditionnels semblent se trouver
non pas dans le monde visible
de l'intention consciente, mais
dans le royaume obscur de
l'inconscient. »

- Octave



Règles de négociation

La négociation se déroule avec les écrans des joueurs couchés.

Les accords conclus ne sont jamais obligatoires.

Les négociations privées ne sont pas autorisées.

Les joueurs ne peuvent pas échanger ou troquer des ressources.

Les Suintors ne peuvent pas changer l'état (face visible ou cachée) de leurs cartes. Vous pouvez dire aux autres Suintors quelles sont vos cartes face cachée, mais vous ne pouvez pas les montrer.

L'IM ne peut pas participer aux négociations.

L'IM ne peut pas effectuer de changements sur son plateau de joueur.

Lorsque la phase de négociation des Suintors se termine, toute communication doit cesser.



Remarque des auteurs :

En tant que Suintor, vous devez coopérer de manière sélective. Vous essayez tous collectivement de prendre le contrôle d'au moins 2 domaines. Cependant, vous pouvez aussi être en compétition directe avec les autres Suintors pour l'influence de soutien, les tuiles allégeance et pour être désigné Imperium Maius.

Lorsqu'il participe à des négociations, chaque Suintor doit tenir compte de ce qui suit :

Quels sont les domaines que vous allez tenter collectivement de contrôler ?

Quelles recrues seront jouées ?

Qui jouera ces recrues ?

Qui jouera l'influence de soutien pour ces recrues ?

Quelqu'un devra-t-il jouer du charisme pour départager les égalités ?

Qui recevra des tuiles allégeance ?

Qui sera désigné Imperium Maius pour l'année suivante ?



PHASE D'ENGAGEMENT DU SUITOR



Aperçu de la phase d'engagement du prétendant

Chaque Suitor cache toutes les cartes et l'influence sur son plateau de joueur en utilisant son écran de joueur. Les Suitsors décident maintenant de la façon d'exécuter leur plan et prennent le contrôle des domaines individuels de l'IM. Tiendront-ils parole, ou les intérêts individuels prévaudront-ils ?

Cette phase se termine lorsque tous les Suitsors ont terminé leurs actions. Ensuite, les Suitsors ne peuvent plus effectuer de changements sur leurs plateaux de joueur.

En tant que Suitor, vous pouvez réaliser autant d'actions suivantes que vous le souhaitez : Jouer des cartes, Jouer l'influence de soutien, Jouer le charisme et Stocker des ressources.

Jouer des cartes

Les Suitsors jouent des cartes de la même manière que l'IM. Vous trouverez ci-dessous des détails supplémentaires sur la façon de jouer des cartes.

Ordre des recrues jouées

Les recrues acceptent l'influence de soutien dans l'ordre où elles sont empilées, en commençant par la recrue la plus haute.

Exemple

En raison de l'ordre joué, le Legionary acceptera l'influence de soutien avant le Centurion.

Cela signifie que si seulement 1 influence de soutien est déployée pour Marc Antoine, le Centurion ne fournira aucune autorité à Marc-Antoine lors de la phase de résolution.



L'Imperium Maius ne peut pas modifier ou révéler ses engagements !

Jouer de la loyauté

La loyauté peut être jouée dans n'importe quel domaine. Chaque loyauté vous fournit (en tant que Suitor) 1 influence de soutien de la réserve dans ce domaine. Chaque loyauté procure à l'IM 2 influences de soutien provenant de la réserve dans ce domaine.

Exemple

Comme Marc Antoine a joué une Loyauté dans le domaine politique, son questeur est assuré de recevoir une Influence de soutien.

Si un autre prétendant joue une Influence de soutien pour Marc Antoine dans le domaine politique, sa Loyauté n'aura aucun effet.

Cependant, si cela ne se produit pas, sa Loyauté placera 1 Influence de soutien de la réserve sur son questeur.



Jouer de l'influence de soutien

Placez n'importe quel nombre d'influences de soutien sur les symboles des autres Suitsors.

En tant que Suitor, vous ne pouvez pas placer d'influence de soutien directement sur vos recrues ou sur le symbole de l'IM.

Cette influence de soutien se place sur les recrues des autres Suitsors lors de la phase de résolution. Si cela se produit, l'ambition de ces recrues se convertira en autorité. Vous récupérerez de la loyauté en guise de récompense ! Gagner de la loyauté sera expliqué plus en détail lors de la phase de résolution.



Aucun accord n'est obligatoire !

Jouer du charisme

Les Suitsors jouent le charisme de la même manière que l'IM.

Stocker les ressources

Les Suitsors stockent des ressources de la même manière que l'IM.

Marc-Antoine joue 1 soutien à Brutus et 2 soutiens à Agrippa dans le domaine politique. Il joue également 1 soutien à Argippa dans le domaine militaire.

N'oubliez pas de cacher votre plateau de joueur au début de la phase d'engagement des Suitsors !



PHASE DE RÉSOLUTION



Aperçu de la résolution

Tous les joueurs révèlent simultanément leurs plateaux de joueur et déterminent ce qui suit : Est-ce que l'IM ou les Suintors contrôlent chaque domaine ? Qui reçoit la tuile allégeance pour chaque domaine ? Quel joueur est désigné IM pour l'année suivante ?

Aucune modification des recrues, de la loyauté ou de l'influence jouée n'est autorisée lors de cette phase !

Résoudre le contrôle du domaine

Résolvez d'abord le domaine politique. Effectuez les étapes 1 à 6 dans l'ordre avant de résoudre le domaine suivant.

1. Les Suintors déploient l'influence de soutien
2. L'IM place l'influence de soutien
3. Activer la loyauté
4. Activer les recrues
5. Décompter l'autorité
6. Attribuer une tuile allégeance de domaine

Une fois le domaine politique résolu, répétez les étapes 1 à 6 pour le domaine militaire. Puis répétez à nouveau les étapes 1 à 6 pour le domaine social.

Désigner l'Imperium Maius & activer les structures

Une fois tous les domaines résolus, un seul joueur est désigné comme IM pour l'année suivante.

Enfin, chaque joueur active toutes les structures de l'ère qu'il possède dans la phase de résolution du plateau de jeu.

Chaque étape de la phase de résolution est expliquée en détail dans les pages suivantes.

« Par tous les moyens, nous devons voler ; cependant, pas avec nos pieds, mais avec nos mains. »

- Marcus Junius Brutus



1. Les Suintors déploient l'influence de soutien

Si vous avez de l'ambition dans ce domaine, vérifiez l'influence de soutien jouée par tous les autres Suintors sur votre symbole de personnage.

L'influence de soutien est déployée par un autre Suintor sur votre ambition. L'ambition est alimentée 1 emplacement à la fois à partir de l'influence de soutien promise sur les plateaux de joueur des autres Suintors. Placez physiquement 1 influence de soutien sur votre ambition depuis votre symbole de personnage sur le plateau de joueur de l'autre Suintor. Peu importe le nombre d'influence de soutien que l'autre Suintor a joué, seule 1 influence de soutien est déployée à la fois.

Si plusieurs Suintors jouent l'influence de soutien sur votre symbole de personnage, alors la priorité de déploiement est déterminée comme suit :

Comparez les influences de soutien jouées par les Suintors concurrents sur votre symbole de personnage dans ce domaine. Le joueur avec le plus d'influences de soutien jouées se déploie en premier.

En cas d'égalité, comparez le charisme des Suintors concurrents dans le domaine concerné. Le joueur avec le plus de charisme joué se déploie en premier.

Si l'égalité persiste, le Suintor le plus proche de la gauche de l'IM se déploie en premier.

Répétez ce processus jusqu'à ce que toutes les influences de soutien soient déployées, ou qu'il ne reste plus d'ambition.

Remettez dans la réserve toute influence de soutien qui n'a pas pu être déployée.

Chaque ambition ne peut accepter qu'une influence de soutien.

Les recrues reçoivent de l'influence de soutien dans l'ordre inverse du jeu. La recrue jouée en haut d'un domaine reçoit l'influence de soutien en premier. L'ambition est remplie de haut en bas pour chaque recrue. Vous devez remplir toute l'ambition sur une recrue avant de remplir la recrue suivante.

Lorsque vous déployez une influence de soutien, vous récupérez immédiatement 1 loyauté pour chaque influence de soutien que vous déployez. Toute loyauté ainsi récupérée est placée devant ce domaine sur votre plateau de joueur.

Exemple :

Marc-Antoine a 2 ambitions dans le domaine politique.

Agrippa et Brutus ont tous deux joué une influence de soutien à Marc-Antoine.

Agrippa déploie l'influence de soutien **A** sur le Senator. Il se déploie en premier parce qu'il a joué plus d'influence de soutien pour Marc-Antoine dans le domaine politique.

Brutus déploie l'influence de soutien **B** sur le Quaestor. Il se déploie ensuite parce que maintenant Agrippa et Brutus sont à égalité dans les influences de soutien jouées pour Marc-Antoine dans le domaine politique, mais Brutus a plus de charisme dans ce domaine.

L'influence de soutien **C** restante d'Agrippa est remise dans la réserve, car Marc-Antoine n'a plus d'ambition politique.

Agrippa et Brutus récupèrent tous deux 1 loyauté **D**, car ils ont chacun déployé 1 influence de soutien.



Agrippa

Brutus



Marc Antoine

PHASE DE RÉSOLUTION

2. L'IM place l'influence de soutien

L'IM place l'influence de soutien jouée pour réaliser son ambition dans ce domaine. **L'IM ne récupère jamais de loyauté pour avoir placé une influence de soutien.**



3. Activer la loyauté

La loyauté place une influence de soutien de la réserve sur votre prochaine ambition dans le domaine joué.

Chaque loyauté place 1 influence de soutien pour les Suintors et 2 influences de soutien pour l'IM. Cette influence de soutien remplit l'ambition de vos recrues dans l'ordre décrit précédemment.

Toute influence de soutien qui ne peut être placée est remise dans la réserve.

N'activez aucune loyauté collectée lors du déploiement de l'influence de soutien pour le moment, seule la loyauté est jouée !

Exemple

Cléopâtre a joué une influence de soutien **A** qui sera déployée pour satisfaire l'ambition politique de Marc Antoine. Par conséquent, la loyauté jouée par Marc Antoine n'a aucun effet.

Aucune influence de soutien n'est déployée pour l'ambition politique d'Agrippa. Par conséquent, la loyauté placera une influence de soutien de la réserve pour satisfaire 1 ambition politique sur son préteur **B**. Cela donne au préteur d'Agrippa 1 autorité.



Cléopâtre

Marc Antoine

Agrippa

4. Activer les recrues

Activez la capacité de chaque recrue jouée sur ce terrain, du haut vers le bas de la pile. Les capacités s'activent toujours pour les recrues qui n'ont pas reçu d'influence de soutien.

Voir la référence de la carte pour plus de détails sur chaque capacité.



Lorsqu'elle est activée, Cliens place 1 influence de soutien de la réserve sur votre prochaine ambition dans votre domaine social.



Lorsqu'elle est activée, vous récupérez 1 influence de soutien du Centurion dans votre stock.



5. Décompter l'autorité

Chaque joueur totalise son autorité dans ce domaine. L'IM inclut également toute autorité apportée par la tuile allégeance située devant ce domaine sur son plateau de joueur.

Exemple

Auguste en tant qu'IM a un total de 5 autorités dans le domaine politique.

L'ambition du Consul est convertie en 3 autorités parce qu'elle a été remplie avec une influence de soutien.

L'ambition du Senator n'a pas été satisfaite ; par conséquent, il ne contribue qu'à 1 autorité.

Le Proconsul apporte 1 autorité.



PHASE DE RÉSOLUTION

6. Attribuer une tuile allégeance de domaine

Comparez l'autorité de l'IM à l'autorité combinée de tous les Suteurs dans ce domaine.

En cas d'égalité, comparez le charisme de l'IM au charisme combiné des Suteurs dans ce domaine. Si l'égalité persiste, l'IM gagne.

Si l'IM a plus d'autorité (ou gagne une égalité) :

Attribuez la tuile allégeance de ce domaine à l'IM. De plus, l'IM récupère 1 Denarius.

Si les Suteurs ont plus d'autorité (ou gagnent l'égalité) :

Attribuez la tuile allégeance de ce domaine au Suteur ayant le plus d'autorité dans ce domaine.

Si les Suteurs sont à égalité, comparez alors le charisme des Suteurs à égalité dans ce domaine.

Si l'égalité persiste, le Suteur le plus proche de la gauche de l'IM gagne.

Tout Suteur qui a au moins 1 loyauté placée devant ce domaine sur son plateau de joueur récupère 1 Denarius. Un Suteur ne peut jamais récupérer plus d'un Denarius par domaine de cette manière !

Exemple

Auguste en tant qu'IM a 2 autorités dans le domaine politique.

Les Suteurs ont un total combiné de 2 autorités dans le domaine politique.

Les Suteurs prennent le contrôle du domaine politique parce qu'ils sont à égalité avec l'IM en autorité, mais ont plus de total de charisme dans le domaine politique.

Quel Suteur reçoit la tuile allégeance ?

Marc-Antoine et Agrippa apportent chacun 1 autorité dans le domaine politique.

Agrippa reçoit la tuile allégeance Proconsul, car il a généré plus de charisme que Marc-Antoine dans le domaine politique.

Cléopâtre récupère 1 Denarius parce que les Suteurs contrôlent le domaine, et elle a récupéré une loyauté pour avoir déployé une influence de soutien sur le Quaestor de Marc-Antoine.



Marc Antoine

Cléopâtre

Agrippa

Octave (IM)

Désigner l'IM et activer les structures de l'ère

Après avoir résolu le contrôle des 3 domaines, désignez l'IM en suivant ces étapes :

Si l'IM a reçu 2 tuiles allégeance ou plus, il conserve le contrôle.

Si les Suteurs ont reçu 2 tuiles allégeance ou plus, attribuez la tuile d'IM au Suteur avec le plus d'autorité totale (les 3 domaines combinés).

Si les Suteurs sont à égalité, comparez alors le total de charisme des Suteurs à égalité dans les 3 domaines.

Si l'égalité persiste, le Suteur le plus proche de la gauche de l'IM gagne.

Lorsqu'un Suteur obtient la tuile d'IM, ce joueur choisit de récupérer 1 Denarius ou de gagner 6 Imperiums !

Exemple

Auguste est l'IM dans l'année en cours. Après avoir résolu les 3 domaines, les Suteurs ont reçu 2 tuiles allégeance (politique et sociale). Il en résulte qu'un Suteur est désigné comme IM pour l'année suivante.

Marc-Antoine est désigné IM parce qu'il a contribué à 2 autorités totales alors qu'Agrippa et Cléopâtre n'ont contribué qu'à 1 autorité chacun.

Marc-Antoine était un Suteur lorsqu'il a reçu la tuile d'IM ; il choisit soit de récupérer 1 Denarius, soit de gagner 6 Imperiums.

Octave (IM)



Cléopâtre



Agrippa



Marc Antoine (New IM)



Activer les structures

En commençant par le Suteur à gauche de l'IM, chaque joueur active toutes les structures de l'ère qu'il possède lors de la phase de résolution du plateau de jeu. Ils peuvent activer les structures dans n'importe quel ordre.

Une fois que tous les joueurs ont activé leurs structures de l'ère, cette phase se termine.



PHASE D'INTERRUPTION



Maintenance des joueurs

Tous les joueurs réalisent en même temps chacune des actions suivantes :

Récupérez 1 Denarius, sauf si vous avez le plus d'architectes en jeu sur le plateau de jeu (ou si vous êtes à égalité pour le plus d'architectes).

Remettez toute influence qui n'est pas dans votre stock dans la réserve.

Déplacez toutes les cartes que vous avez jouées et toutes les tuiles allégeance qui vous ont été attribuées vers votre Collegium.



Préparation du plateau de jeu

Placez les tuiles allégeance de l'année suivante devant le plateau de joueur de l'IM.

S'il ne reste aucune tuile allégeance sur le plateau de jeu, commencez le décompte de fin de partie.

Si vous commencez l'ère 2 ou l'ère 3, déplacez toutes les structures de cette ère vers leur section de phase appropriée sur le plateau de jeu.

Les architectes restent sur le plateau de jeu et ne sont pas remis dans votre réserve d'architectes.



Marc Antoine a été désigné MI. Marc Antoine reçoit les tuiles d'allégeance de l'année suivante et les place devant son tapis de joueur.



La marque de loyauté d'Antoine collectée pendant la phase de résolution reste face visible et est déplacée dans son stockage.



Le Collegium, les Denarii et les Fournitures d'Architecte de Marc Antoine sont conservés à côté, et NON sur, son Tapis de Joueur.

DÉCOMPTÉ DES POINTS DE FIN DE PARTIE



Phase de construction finale

Après la phase d'interruption de l'année 28 av. J.-C., jouez une phase de construction complète. Commencez ensuite le décompte des points de la fin de partie.

Décompte des points de fin de partie

Décompte des points de fin de partie

Collegium Allegiance Tiles

Vous gagnez l'Imperium indiqué dans le coin supérieur droit de chaque tuile allégeance.



Bonus du Sénat

Vous gagnez 3 Imperiums pour chaque paire de tuiles allégeance de votre Collegium qui correspond à la tuile du Sénat.



Collegium Lictors/Loyalty

Vous gagnez 1 Imperium pour chaque Lictor et/ou loyauté de votre Collegium.



Structures

Vous gagnez l'Imperium indiqué dans le coin supérieur droit de chaque structure que vous possédez.



Collegium Authority/Ambition

Dans votre Collegium, totalisez la valeur autorité et ambition de vos recrues dans chaque domaine. Vous gagnez un nombre d'Imperium égal au double du total le plus bas.

N'incluez pas vos tuiles allégeance ou vos Lictors dans le total !

Bonus de Statue

Activez chaque structure de statue que vous possédez. Vous gagnez de l'Imperium pour chacun de leurs effets.



Denarii

Vous gagnez 1 Imperium pour chaque Denarius.



Exemple



3 total

2 total

5 total

Le domaine militaire a le plus petit total avec 2. Par conséquent, vous gagnez 4 Imperiums.

Déclarer l'Empereur de Rome !



Le joueur ayant le plus d'Imperium après le décompte de fin de partie est déclaré premier empereur de Rome ! En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de valeur d'autorité et d'ambition dans son Collegium gagne. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus d'influence restante gagne.

ARIANTE À DEUX JOUEUR



Modifications des règles de la variante à deux joueurs

Chaque joueur choisit un personnage.

Choisissez 1 personnage supplémentaire pour être un Sutor partagé.

Préparez le jeu et jouez comme pour une partie à 3 joueurs.

Seuls les joueurs peuvent être désignés IM.

Le Sutor partagé n'est jamais désigné IM.

Le joueur désigné comme Sutor contrôlera toutes les actions du Sutor partagé.

L'ordre de jeu pour les Sutors est sans importance.

Le Sutor peut décider de l'ordre de ses actions.

Le Sutor partagé remporte toujours la résolution finale de l'égalité entre les Sutors.

Si le Sutor partagé est désigné IM, aucune récompense n'est donnée.

Au lieu de cela, l'autre Sutor est désigné comme IM (sans bonus).

Lorsque le Sutor partagé est transféré entre joueurs, toutes les recrues, la loyauté, l'influence, les Denarii et les architectes en possession du Sutor partagé sont également transférés.

Le Sutor partagé ne peut pas gagner la partie. Lors du décompte de fin de partie, ne comptez que le total d'Imperium de chaque joueur pour déterminer le vainqueur.



ICON REFERENCE



Ambition



Architecte



Autorité



Carte



Charisme



Récupérer ou gagner



Effet conditionnel d'une structure



N'importe quel type d'influence



Imperium



Effet immédiat



Imperium Maius



Loyauté



Déplacer un architecte



Placer en provenance de la réserve



Recrue, contribuant à 0 autorité



Recrue, niveau 1



Recrue, niveau 2



Recrue, niveau 3



Recrue, militaire



Recrue, politique



Recrue, sociale



Limite de ressources



Sutors



Échanger

GLOSSAIRE

Activer - Recevoir le bénéfice d'un effet d'une structure ou d'une capacité d'une carte.

Tuile allégeance - Tuile spécifique au domaine qui contribue à l'autorité et/ou au charisme de l'Imperium Maius. Les tuiles d'allégeance rapportent de l'Imperium lors du décompte de fin de partie.

Ambition - Une case avec une valeur sur un drapeau de recrutement. Chaque ambition peut accepter 1 influence de soutien lors de la phase de résolution. Lorsque cela se produit, la valeur de cette ambition se convertit en autorité.

Architecte - Marqueurs spécifiques aux joueurs sur le plateau de jeu. Les architectes sont placés pour désigner la propriété d'une structure.

Réserve d'architectes - Architectes non joués à côté du plateau de chaque joueur.

Autorité - Une valeur que les joueurs apportent à un domaine lors de la phase de résolution. L'autorité détermine le contrôle du domaine et la désignation de l'IM. L'autorité ne peut pas accepter d'influence de soutien.

Récompense - Recevoir une tuile allégeance ou la tuile Imperium Maius.

Construire - Dépenser des Denarii pour déplacer un architecte de la réserve d'architectes vers une case de structure disponible.

Charisme - Résoudre l'égalité lors de la phase de résolution. Le charisme peut être généré par des influences, des cartes, ou des tuiles allégeance.

Récupérer - Déplacer des ressources de la réserve vers la zone de stock.

Collegium - Emplacement des recrues, de la loyauté et des tuiles allégeance utilisées lors du décompte de fin de partie. Les collegiums sont privés et séparés des plateaux de joueur.

S'engager - Jouer des recrues, la loyauté, ou l'influence pour avoir un effet lors de la phase de résolution.

Contrôle d'un domaine - Posséder la tuile

allégeance de l'année en cours pour ce domaine.

Denarius - Pièces de monnaie. Argent dépensé pour construire une structure. Chaque Denarius rapporte 1 Imperium lors du décompte de fin de partie.

Déployer - Placer une influence de soutien sur la recrue d'un autre Sutor et récupérer immédiatement 1 loyauté. Cette loyauté est placée au-dessus du domaine d'où l'influence de soutien a été déployée.

Gagner - Recevoir et suivre l'Imperium sur le plateau de jeu.

Enrôler - Récupérer une recrue en dépensant des ressources pour satisfaire son coût. Les recrues enrôlées sont placées face visible dans le domaine approprié sur le plateau de joueur.

Ère - Groupe d'années tel que défini sur la frise chronologique du plateau de jeu.

Structure de l'ère - Petite tuile à bordure violette. Un joueur ne peut construire qu'un seul exemplaire de chaque structure de l'ère.

Domaine - Trois divisions du pouvoir romain : Politique, militaire, social. Chacun est représenté par une couleur et une icône.

Imperium - Condition de victoire de la partie. L'Imperium est comptabilisé le long du plateau de jeu lorsqu'il est gagné.

Imperium Maius - Joueur désigné pour affronter seul les Sutors chaque année.

Tuile Imperium Maius - Tuile désignant le joueur Imperium Maius. Lorsque la tuile Imperium Maius est attribuée à un sutor, ce dernier choisit également de récupérer 1 Denarius ou de gagner 6 Imperiums.

Influence - N'importe quel cube. L'influence correspond à chaque domaine par sa couleur. L'influence de soutien est représentée par des cubes jaunes. Une icône de cube grise représente tout type d'influence.

Recrues de niveau 1, 2, 3 - Notation indiquant l'impact d'une recrue lors de la phase de résolution.

Illustrée par le nombre correspondant d'étoiles sur le drapeau de la recrue.

Loyauté - Carte de non-recrue qui place une influence de soutien de la réserve sur l'ambition lorsqu'elle est activée lors de la phase de résolution. La loyauté place 1 influence de soutien pour les Sutors et 2 influences de soutien pour l'Imperium Maius. Chaque loyauté rapporte 1 Imperium lors du décompte de fin de partie.

Influence naturelle - 1 Influence politique, 1 militaire, 1 sociale et 2 de soutien. L'influence naturelle est récupérée par tous les joueurs lors de chaque phase de Production.

Phase - 1 des 9 étapes séquentielles qui composent une année.

Symbole de joueur - Illustrations spécifiques à un personnage utilisées pour désigner un joueur individuel de ce personnage.

Recrue - Toute carte avec un drapeau. Les recrues contribuent à l'autorité et sont activées lors de la phase de résolution. Toutes les recrues sont assignées à un domaine, à l'exception du Lictor.

Capacité de la recrue - Effet d'une recrue lorsqu'elle est activée. La capacité de la recrue se trouve dans la case inférieure de la recrue. La capacité de la recrue est activée lors de la phase de résolution.

Ressource - Architecte, Denarius, influence, loyauté ou recrue.

Tuile Sénat - Tuile qui rapporte à tous les joueurs 3 Imperiums pour chaque paire de tuiles allégeance correspondante dans le Collegium lors du décompte de fin de partie.

Dépenser - Retourner les ressources à la réserve.

Structure de statue - Petite tuile à bordure dorée qui n'est activée que lors du décompte de fin de partie pour gagner de l'Imperium.

Stock - Partie à l'extrême droite du plateau du joueur. Les cartes sont stockées sur l'illustration du dos de la carte et l'influence est stockée sur votre symbole de joueur.

Stocker - Déplacer des cartes ou des influences dans le stock lors d'une phase d'engagement.

Case de structure - Petite case sur le plateau de jeu à côté d'une structure. L'architecte d'un joueur est

placé dans une case de structure lorsqu'il construit cette structure.

Sutor - Tout joueur non désigné Imperium Maius pour l'année en cours.

Réserve - Ressources à côté ou sur le plateau de jeu.

Échanger - Retourner des ressources à la réserve en échange d'autres ressources de la réserve.

Année - Grandes cases carrées sur la frise chronologique du plateau de jeu. Une partie se compose de 6 années, chacune d'entre elles étant divisée en 9 phases.



LES FONDATEURS DE ROME

MERCI À TOUS NOS INCROYABLES CONTRIBUTEURS QUI NOUS ONT AIDÉS À AMENER 44 BCE SUR VOTRE TABLE DE JEU !

Aaron Fischer, Aaron Jacobs, Adam "hypeserver" McGready, "Adam Valentine", "Adrian Just, Aelthar, Alessandro Pelizzon, Alex bedford, Alex Calandra, Alex Compton, Alex Gilliam, Alexis, Alfa Diallo, Amanda LaQueso, Amy & Justin Hardy, Andre Badolato, Andrea Andolfo, Andy Mathers, Andy SPR, Anna Falke, Anonymous, Anthony Cooper, Arik "the Raider" Aslan, Atlas, Barbara & Donn Maruska, Barbara Comer, Barrjones, Barsoomchild, Bemilius, Ben Lynch, Ben Woodson, Benedictus Hamalgarius, Benuar, Bernard E., Bernardo Rippe, Billy Robinett, Bowen, Brandon Price, Brendan Patterson, Brian Collins, Brian Drinkall, Brian Everett, Brian Ferguson, Bruce Bernard, Bruce Degi, Bruce Walton, Bryant O. Toole, Calydonian, Capt. Bear, Catus Cetus, CDR Joseph J. Leonard, Jr., Chad "Chony" Spinks, Charles Bostic, Charles Monroe, Chel Hendry Simmons, Cheryl Rich, Chibitaro, Chris Comeaux, Chris Donley, Chris J. Albertson, Chris Russo, Christian "Sully" Goldbach, Christian Kahlefeld, Christian Kolle, Christine & Miles Forrest, Christopher Churchill, Chuck Kleinberg, Cody S. Barnett, Cornelia Soika, Cosmo Naut, CSChaos, Damon Shiley, Daniel, Daniel Duhe, Daniel E. Scheys, Daniel Tivadar, Daniel Wilson, Dave Himm, David Binder, David Gagné-Breault, David Greenwood, David Gross, David Jafari, David Yusten, De Los Rios José, Debbie Sema, Denis Geoghegan, Deon Beswick, Dina Ramse, Dom & James Orsulak, dpoet, Dr. Ken Burkett, Dusty Updike, Dylan Algie, Eileen Duffy, El Club de la Chibi, Emmanuel Davis, Enzo, Eric Hanson, Erik Breum, Erik Kuefler, Ethan Forrest, Fábio Balestro Floriano, Felix Rakow, Feorie and Lyla Snowlocke, Francis Freeman, Frank Myers, Galanoble, Garrett Channell, George Saran, Giovanni Albergiani, Glen "Autobahn" Bucher, Grant Kleinhenz, Greg Bishop, Gregory Strasburg, Harley King, Henrik Jøranson Fosså, Homeboybxny, Howard Chang, Howard Shere, Hunter Boatright, Hussam Mousa, Ignacio Assaf, Imperatrix Clara Josephina, Isaac E., IV Studio, Ivan LoTo, J. David Gilbert, Jake & Kaelynn Essinger, James & Kaitlyn Davis, James Bolles, James Bond, James Czar, James Dolby-Glover, James Kyle Patrick, James McInnes, James Quigley, Jan Wilms, Janice Gist, Jarred Wheeler, Jas Pace, Jason R Goertzen, Jason T., Javen Kazebee, Jay Haun, Jean-Etienne Poulin, Jeff Argent, Joe Brookes, Joe Valdez, John Carpenter, John Hornsby, John Poczatek, Jon Williams, Jonathan Garnett, Jonathan Patterson, Jordi Romeijn, Josh Bullock, Josh Murphy, Josh Ryder, Joshua Muncy, Joshua Thompson, Jude, Julian Ramm, Julius Harrison, Justin G., Justin Ryan

Brown, Kacey Schweinfest, Katie Warren, Kevin Ancion, Kevin Blake, Kevin Primm, King Kwok, Kiranthis, Kraken, kunibeard, Kyle DuFrene, L.M. Limauro-Richton, Lázár Botond, Laetitia Kohne, Landon H. Lauder, Laura Duval, Laura Rogers, LBR Love, Legends of Nerdvana, Leslie Hughes, Leslie La, Liam James, Logan Rainey, Loghan Moore, Loop Dragonblade, Louis Poggioli, Louise Jones, Luckiest Fool, M. Trout, Malgorzata Rychel, Malik Shahrugh, Mario Schymura, Mark "Stuntguru" Kadow, Mark Emmert, Mark Harman, Mark Hunter Preston, Mark J. Williams, Mark Mitchell, Martin & Denise Forrest, Martin Andersson, Martin Leigh, Matt Cobon, Matt Noury, Matt Russell, Matt Spittler, Matthew "Always Betray" Jackson, Matthew J. Clark, Matthew Johnson, Matthew McClellan, Mel Follmer, Michael Bell, Michael Knight, Michael Little, Michael N. Deniz, Michael Waltos, Micheal Barwegen, Mike Dickinson, Mikey Walton, Monomilkman, Moritz H., Muntanian, Naelius Boulotus Computantis, Nate Stovall, Nathan, Nathan Amor, Nicholas Stern, Nick "Decimus" Weiner, Nick B., Nick Hammett, Nicolas del Rosal, Olenki, Optio William Dahl, Ørjan MJ fra 'hyttegutta', Padre, Patana93, Patrick Schneider, Paul Clements, Paul Doell, Phil Mason, Philip W. Rogers Jr., Pierre Kakos, Pino De Carolis, Rachel King, Raimund Ruppel, Ray Stever, Raymond Fowkes, Rich Simpkins, Richard Drac "The Great Riki" Goulart, Richard L. Mickwee, Richard Thomas, Richard Turner, Richard Walsh, Rick Goudeau, Riju Kattady, Roberto Tancredi, Rod Ritterton, Roman Khvostyk, Roxanne Dill, Ryan Clementz, Samuel E. Liebert, Sander Kollerie, Saraynia Espeseth, Scott Jackson, Sean Conroy, Sean Quinn Hellewell, Sebastian Plonka, Selva Heller, Shane Newton, Sharon T. Shaunnon "Quinn" Drake, SirReaver, Skungy, Stacey L. Figore, Stefan Madre, Stefano Gilardoni, Stefmeister, Stephen A. Byzek, Stephen Whitehead, Steve Carr, Steve Halloran, Steve Lawrence, Steven Barrett, Susan & Jude Laperouse, Susan & Marshall Rathmell, Talita Nankervis, Tamas Piros, Tell Alessio, The Argo Family, The Falbes, The Greenberries, The Munn Family, Thomas Kephart, Thomas Klepper, Thomas Weisswange, Tim Bair, Tim Lovell, Timothy Gallagher, Timothy L. Collins, Timothy Obied, Timothy Piggott, Timothy Tyler, TK Vincent-Barnes, Todd W. Platz, Trey Holmes, Tyler Bohanan, Tyler Mullins, Umplebee, Valhalla Board Game Cafe, Victor Cheng, Vincent Pham, von Klink, Wesley Kramer, Wessel Pitti, Wilberd Gijzel, Xeinios, Yuna Ulc, Zachary Cathcart, Zack Fissel, Zip

CRÉDITS

NOUS TENONS À REMERCIER TOUT PARTICULIÈREMENT NOS CONTRIBUTEURS DE NIVEAU EMPEREUR ! MERCI !



Dusty Updike



John Poczatek



Glen "Autobhan" Bucher



Miles Forrest



Mark "Stuntguru" Kadow



Ethan Forrest



Christine Forrest



Aaron Fischer



Jordan Gray

Holt Gray	créateur, auteur du jeu, développement
Christian Forrest	auteur du jeu, développement, éditeur
Kelly Forrest	directrice de la création, développement, éditeur, conception graphique
John Poczatek	auteur du jeu additionnel
Dusty Updike	auteur du jeu additionnel
Rumyana Zarkova	illustrateur
William R. Liberto	illustrateur
Christena Ray	conception graphique
Contributions supplémentaires	Page Divider by freepik.com
Testeurs	Tell Alessio, Elizabeth Camp, Kevin Camp, Logan Camp, Rachel Camp, Chris Comeaux, Alex Compton, Cameron Compton, James Cunningham, David Davis, Shaunnon Drake, Harrison Filler, Ethan Forrest, Dakota Gilliland, Skyler Graham, Trey Holmes, Matthew Jackson, Matthew Litz, Charlie Monroe, Loghan Moore, Jesse Pinkston, Marta Poczatek, Matthew Poczatek, Laura Rogers, Harrison Walker, Soon Yoon

Vidéos, traductions et téléchargements
grayforrestgames.com



Gray Forrest
GAMES

© Copyright 2023 Gray Forrest Games, LLC.
All Rights Reserved Worldwide.
support@grayforrestgames.com