Mare Nostrum

Serge Laget

ASYNCRON

Mise en place à 5 joueurs

Dans **Mare Nostrum**, le plateau est composé de zones terrestres appelées **Provinces** et de zones maritimes appelées **Mers**.
Chaque joueur choisit ou reçoit de façon aléatoire un **Empire**. Au début du jeu, chaque Empire commence avec **3 Provinces** sous son influence. Ces Provinces sont identifiables par une **surbrillance** correspondant à la couleur de l'Empire (la même que celle des marqueurs Influence, des Légions, des Trirèmes et des Forteresses).
Chaque Empire commence également la partie avec un **Héros de départ**. Ce Héros et la couleur de chaque Empire sont indiqués ci-dessous :

- L'Empire Romain (rouge) mené par **César.**
- L'Empire Grec (vert) mené par **Périclès.**
- L'Empire Babylonien (violet) mené par **Hammourabi.**
- L'Empire Carthaginois (noir) mené par **Hannibal.**
- L'Empire Égyptien (jaune) mené par **Cléopâtre.**

1 **La Réserve** : triez et placez les jetons **Bien** et **Impôt** (face visible) et les marqueurs **Marché**, **Caravane**, **Cité** et **Temple** à côté du plateau.
Formez une pile face cachée avec les jetons **Bien Légendaire** mélangés.

2 Les **Empires** sont affectés au hasard ou au choix. Chaque joueur place près de lui les **Légions**, **Trirèmes**, **Forteresses** et marqueurs **Influence** de sa couleur.

Le plateau représente le bassin méditerranéen divisé en **Provinces** et **Mers**.
Des emplacements **Caravane** et **Cité** avec chacun une icône **Ressource** associée ainsi que des emplacements **Marché** et **Temple** sont représentés dans chaque Province.
Une île avec des emplacements et des icônes est considérée comme une Province. Les îles grisées anonymes n'ont qu'une valeur ornementale.

3 Placez sur vos 3 Provinces une Forteresse, les Légions, ainsi que les marqueurs **Caravane**, **Marché**, **Cité**, **Temple** et **Influence** comme indiqué à l'intérieur de votre paravent.
Prenez également les 9 jetons **Ressource** indiqués. Ce sont les Ressources collectées lors de la Phase **Production** *(1.2)* du premier tour.

Dés Bataille Maritime

Dés Bataille Terrestre

À 4 JOUEURS

➢ Recouvrez les Provinces babyloniennes avec le plateau **Piste des Titres**.

➢ Le Héros de départ **HAMMOURABI** n'est pas utilisé.

À 3 JOUEURS

➢ Recouvrez les Provinces égyptiennes et babyloniennes avec les plateaux **Piste des Titres** et **Piste des Héros et Merveilles**.

➢ Les Héros de départ **HAMMOURABI** et **CLÉOPÂTRE** ne sont pas utilisés.

5 Placez face visible les 12 tuiles **Héros** 51, les 5 tuiles **Merveille** 53 ainsi que la tuile **Pyramides** 52.

Pour une première partie :

Placez aléatoirement 5 tuiles **Héros/Merveille** (**HM**) face visible sur les 5 emplacements HM 53 ainsi que la tuile **Pyramides** face visible sur son emplacement 52.

Le reste des tuiles HM est placé face cachée sur les emplacements restants 51.

À la fin de la phase **Achats**, **complétez à 5** le nombre des tuiles HM visibles 53 en révélant autant de tuiles HM 51 que nécessaire.

4 Placez un marqueur **Niveau** de votre couleur sur chaque piste des **Titres**. Chaque Empire commence la partie avec les valeurs suivantes (Commerce : piste de gauche, Politique : piste centrale, Militaire : piste de droite) :

Rome	VII	I	III	*Commence avec le titre **Chef Militaire**. Placez un marqueur **Niveau** sur l'emplacement Chef Militaire au sommet de la piste Militaire* 43.
Grèce	IV	IV	III	*Commence avec le titre **Leader Politique** dans la configuration **à 3 joueurs**. Placez un marqueur **Niveau** sur l'emplacement Leader Politique au sommet de la piste Politique* 42.
Carthage	VII	I	II	*Commence avec le titre **Maître du Commerce**. Placez un marqueur **Niveau** sur l'emplacement Maître du Commerce au sommet de la piste Commerce* 41.
Égypte	IV	IV	II	*Commence avec le titre **Leader Politique** dans la configuration **à 4 ou 5 joueurs**. Placez un marqueur **Niveau** sur l'emplacement Leader Politique au sommet de la piste Politique* 42.
Babylone	V	III	II	

La piste **Commerce** comptabilise le nombre de **Caravanes** et **Marchés** que vous contrôlez, ainsi que les possibles bonus **Commerce** de vos Héros et Merveilles. La piste **Politique** comptabilise le nombre de **Cités** et **Temples** que vous contrôlez, ainsi que les possibles bonus **Politique** de vos Héros et Merveilles. La piste **Militaire** comptabilise le nombre d'**Unités** que vous contrôlez, ainsi que les possibles bonus **Militaire** de vos Héros et Merveilles.

Matériel

- 23 tuiles : 5 Héros de départ, (**César**, **Cléopâtre**, **Hammourabi**, **Hannibal** et **Périclès**), 12 autres Héros, 5 Merveilles et les Pyramides.
- **Types des Ressources** :

Biens *(13 types)* et **Impôt**

Céramique *(3 jetons)*	Diamant *(5 jetons)*	Papyrus *(5 jetons)*	Métal *(5 jetons)*	Parfum *(5 jetons)*	Marbre *(5 jetons)*	Bois *(5 jetons)*
Or *(7 jetons)*	Céréale *(9 jetons)*	Huile *(9 jetons)*	Mouton *(9 jetons)*	Vin *(9 jetons)*	Gladiateur *(11 jetons)*	Impôt *(44 jetons)*

Biens Légendaires *(13 : un de chaque type de Bien)*

- **Types des Bâtiments** :

Caravane, Marché, Cités & Temple

Caravane *(37 marqueurs)*	Marché *(25 marqueurs)*	Cité *(8 marqueurs)*	Capitale *(5 marqueurs)*	Cité Légendaire *(3 marqueurs)*	Temple *(14 marqueurs)*

- 9 Dés **Bataille Terrestre** (en beige) et 5 Dés **Bataille Maritime** (en bleu).

- 5 ensembles de marqueurs et de figurines aux couleurs de chaque Empire. Chaque ensemble comporte :
  - 8 **Légions**, 5 **Trirèmes**, 5 **Forteresses**,
  - 7 marqueurs **Influence**,
  - 5 marqueurs **Niveau**.
- 3 jetons **Commerce** :

Recto/Verso : 5/0, 2/1, 4/3

- 5 fiches Aide, 5 plateaux Empire et 5 paravents.

Aperçu d'une partie

Le plateau de jeu représente le bassin méditerranéen divisé en Provinces et Mers.

Chaque **Province** possède des icônes Ressources **Bien** et **Impôt**, ainsi que des emplacements disponibles pour des Bâtiments que sont les **Caravanes**, les **Marchés**, les **Temples** et les **Cités**.

Un joueur peut faire prospérer son Empire en construisant des Bâtiments dans les Provinces qu'il contrôle. Grâce à ces nouveaux Bâtiments, le joueur collectera davantage de Ressources. Un Empire peut s'étendre en prenant le contrôle de nouvelles Provinces afin d'y collecter d'autres types de Ressources. Un joueur audacieux peut même envahir la Province d'un autre joueur afin de l'occuper et de contrôler ses Caravanes, Marchés, Cités et Temples !

Les Ressources collectées par un joueur lui permettent de construire de nouveaux Bâtiments, d'agrandir son armée, de créer des Merveilles ou de recruter des Héros.

Un joueur peut remporter la partie de 4 manières différentes :

- **Pyramides**, en obtenant la tuile Pyramides.
- **Héros/Merveille**, en obtenant son cinquième HM.
- **Militaire**, en contrôlant un total de 4 Capitales et Cités Légendaires.
- **Titres**, en possédant simultanément les Titres de Maître du Commerce, de Leader Politique et de Chef Militaire.

Aperçu d'un tour de jeu

Une partie de **Mare Nostrum** se déroule sur plusieurs tours, jusqu'à ce qu'un joueur remplisse une des Conditions de Victoire. Chaque tour de jeu est composé de 5 Phases :

Phase I. Production *(en simultané)*

Dans chaque Province, un joueur collecte un jeton **Bien** pour chaque icône Bien associée à une **Caravane** qu'il contrôle, 2 jetons s'il contrôle également un **Marché** dans la Province. Il collecte aussi un jeton **Impôt** pour chaque **Cité** qu'il contrôle, 2 jetons s'il contrôle également un **Temple** dans la Province.

Phase II. Commerce *(initiée par le Maître du Commerce)*

Le **Maître du Commerce** joue un jeton Commerce de son choix. La face visible du jeton détermine le nombre de Ressources que les joueurs doivent proposer à l'échange durant ce tour. Puis le **Maître du Commerce** choisit un jeton Ressource parmi ceux offerts par les autres joueurs. Ensuite le joueur à qui l'on vient de prendre une Ressource choisit à son tour une Ressource proposée par un joueur et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de prendre des Ressources.

Phase III. Achats *(ordre déterminé par le Leader Politique)*

Le **Leader Politique** détermine quel joueur construit le premier (ce peut être lui-même). Une fois que ce joueur a terminé, le **Leader Politique** choisit un autre joueur pour qu'il joue sa Phase **Achats** et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué leur Phase **Achats**. Un joueur acquiert des Unités, des Bâtiments, des HM ou des marqueurs Influence en dépensant des Ressources.

Un joueur peut acquérir un élément en dépensant :

- des jetons **Impôt**, ou
- une combinaison de jetons **Bien** différents (sans doublon).

À la fin de sa Phase **Achats**, un joueur défausse **tous ses Biens inutilisés**. Cependant, il peut **conserver** jusqu'à 2 Impôts inutilisés.

Phase IV. Militaire *(ordre déterminé par le Chef Militaire)*

Le **Chef Militaire** détermine quel joueur se déplace et combat le premier (ce peut être lui-même). Une fois que ce joueur a terminé, le **Chef Militaire** choisit un nouveau joueur pour qu'il se déplace et combatte, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué leur Phase **Militaire**.

À son tour, un joueur peut déplacer chacune de ses Trirèmes. Ensuite, si ses Trirèmes sont dans les mêmes Mers que des Trirèmes adverses, il **peut initier ou non** des Batailles Maritimes. Puis, il peut déplacer ses Légions. Elles **doivent** combattre si elles se trouvent à la fin de leur mouvement dans des Provinces avec des Unités adverses.

Phase V. Revendications *(en simultané)*

Durant la Phase **Revendications**, on vérifie si les contrôles des Titres (Maître du Commerce, Leader Politique et Chef Militaire) changent ou non *(5. Phase Revendications, page 10)*.

Important : les niveaux (Commerce, Politique et Militaire) doivent être actualisés en permanence pendant un tour, après chaque action d'un joueur (gain ou perte de Trirèmes, Légions, Forteresses, Caravanes, Cités, Marchés, Temples, HM).

Règles

1. Phase Production

1.1 Contrôle des Bâtiments

Un joueur qui possède un marqueur Influence dans une Province contrôle tous les Bâtiments présents dans cette Province, à l'exception de ceux qui sont occupés par des Unités adverses *(4.3.2)*. Un Bâtiment occupé par une Unité adverse est contrôlé par le joueur auquel appartient cette Unité.

Exemple 1 : Franck a un marqueur Influence dans la Province d'Aethiopia qui compte 2 marqueurs Caravane. Franck contrôle donc les 2 Caravanes (et la Province).

Exemple 2 : Thierry a un marqueur Influence dans la Province de Macedonia qui compte 2 marqueurs Caravane mais dont l'un est occupé par Serge. Thierry ne contrôle donc qu'une Caravane.

1.2 Collecter des jetons Bien et Impôt

Il y a deux types de Ressources : les **Biens** et l'**Impôt**.
Chaque joueur collecte :

- **1 Impôt** pour chaque **Cité** qu'il contrôle ou **2 Impôts** s'il contrôle *aussi* un **Temple** dans la même Province.

- **1 Bien** du type de l'icône associée pour chaque Caravane qu'il contrôle ou **2 fois ce Bien** s'il contrôle *aussi* un **Marché** dans la même Province.

- **1 Impôt + 1 Bien Légendaire** (pioché au hasard dans la pile des Biens Légendaires) pour chaque **Cité Légendaire** qu'il contrôle. Il collecte un **Impôt** *ou* un **Bien Légendaire** *supplémentaire* s'il contrôle *aussi* un **Temple** dans la même province.

Chaque joueur place ses Ressources collectées derrière son paravent.

Exemple 1 (suite) : Franck collectera un jeton Céréale et un jeton Or lors de la Phase Production grâce à la Province d'Aethiopia.

1.3 Cités

Il y a 3 types de **Cités** :

Cités : elles n'ont aucune bordure et produisent **1 Impôt**.

Capitales : Alexandria, Athenae, Babylon, Carthago et Roma ont des bordures *épaisses noires*. Elles produisent **1 Impôt**.

Cités Légendaires : Ierusalem, Syracusae et Troia ont des bordures *épaisses rouges*. Elles produisent **1 Bien Légendaire et 1 Impôt**.

1.4 Biens Légendaires

Les Biens Légendaires sont piochés au hasard. Un Bien Légendaire est considéré du même type que son équivalent non Légendaire.

Exemple : un jeton Mouton Légendaire compte comme un jeton Mouton, les deux ne peuvent donc pas être joués dans une même combinaison lors de la Phase Achats *(3.0)*.

Une fois utilisé, un jeton **Bien Légendaire** est placé dans la pile de défausse Légendaire.

Lorsque tous les jetons **Bien Légendaire** ont été piochés, on mélange la pile de défausse Légendaire pour reformer une pioche des Biens Légendaires, face cachée.

1 Héros et 2 Merveilles donnent des Ressources supplémentaires :

- Circé : collecte la Ressource associée pour chacune de ses Légions placée sur un emplacement Caravane vide.
- Le Colosse : reçoit un Bien au choix du joueur.
- Le Temple d'Artémis : perçoit un Impôt.

2. Phase Commerce

2.1 Jouer un jeton Commerce

Chaque jeton **Commerce** possède 2 valeurs différentes, une au recto et l'autre au verso (5 ou 0, 2 ou 1, et 4 ou 3).

Le **Maître du Commerce** joue un jeton de son choix en décidant de la face à utiliser pour déterminer le nombre de Ressources (Biens et Impôts) que chaque joueur devra proposer à l'échange.

Important : un joueur qui n'aurait pas assez de jetons Ressource à proposer à l'échange n'y participe pas.

Le premier jeton **Commerce** joué est placé sur l'emplacement I en haut du plateau **Piste des Titres**.

Exemple : Thierry est le Maître du Commerce. Il choisit le jeton Commerce 3/4, décide de l'utiliser pour sa face 4 et le pose sur l'emplacement I.

Puis chaque joueur choisit parmi ses jetons **Ressource** (situés derrière son paravent) le nombre demandé et les place face cachée sur les emplacements prévus (devant son paravent).

Exemple (suite) : chaque joueur choisit 4 de ses jetons Ressource pour l'échange et les place face cachée devant son paravent.

Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs Ressources à échanger, ils les révèlent de façon à ce que chacun puisse les voir. L'échange peut alors commencer.

Les jetons **Commerce** joués sont récupérés après que les 3 jetons ont été posés sur les 3 emplacements ainsi qu'à chaque fois que le Titre de Maître du Commerce change de main.

2.2 Échange des Ressources

Le **Maître du Commerce** commence en choisissant une Ressource proposée par un autre joueur. Il la place **face cachée** sur son plateau Empire (devant son paravent). Cette Ressource ne peut plus être réclamée par un autre joueur.

C'est au tour du joueur auquel le **Maître du Commerce** a pris la Ressource d'en choisir une chez un autre joueur. Le joueur ciblé choisit à son tour une Ressource, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Ressource disponible face visible.

Exemple : Thierry choisit une Ressource chez Franck. Franck choisit alors une Ressource chez Sabine. À son tour, Sabine choisit une Ressource chez Franck. Franck choisit ensuite une Ressource chez Olivier, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les Ressources aient été échangées.

Important : il ne peut pas y avoir plus d'un aller-retour à la suite entre deux mêmes joueurs.

Exemple : Thierry choisit une des Ressources de Franck. Franck choisit ensuite une Ressource chez Thierry. Thierry **ne peut alors plus** choisir dans l'immédiat une Ressource chez Franck. Il doit choisir une Ressource d'un autre joueur. Plus tard dans la phase d'échange, il pourra de nouveau prendre une Ressource chez Franck.

2.2.1 Cas de répartition inégale des Ressources échangées

Chaque joueur doit terminer l'échange avec le nombre de Ressources indiqué par le jeton **Commerce**.

Si la dernière Ressource choisie n'appartient pas au **Maître du Commerce**, on se retrouve dans une situation où un joueur a une Ressource de moins (il s'agit toujours du joueur à qui on a pris la dernière Ressource) et le Maître du Commerce une Ressource de plus. Dans ce cas, le **Maître du Commerce**

doit en choisir une parmi toutes ses Ressources (échangées et dans sa réserve) et la donner face cachée au joueur lésé (les autres joueurs ne voient pas de quelle Ressource il s'agit).

Exemple : Thierry, en tant que Maître du Commerce, joue le jeton Commerce 2/1 et décide d'utiliser la face 1. Chaque joueur choisit un jeton Ressource et le place face cachée sur son plateau Empire. Puis Thierry prend la Ressource de Sabine, Sabine la Ressource de Thierry. Celui-ci choisit alors la Ressource d'un autre joueur. Thierry terminera donc l'échange avec 2 Ressources tandis que l'autre joueur n'en aura récupéré aucune. Thierry devra donc donner une Ressource de son choix à ce joueur.

Lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs à proposer des Ressources et qu'ils viennent de réaliser un aller-retour d'échanges entre eux, la Phase prend également fin.

Les Ressources non échangées retournent derrière les paravents de leurs propriétaires respectifs.

Exemple : Franck et Olivier offraient tous deux des Ressources qui n'ont pas eu un grand succès à l'échange. Les Ressources de Thierry et de Sabine sont elles toutes parties. C'est au tour de Franck de choisir, il est donc obligé de prendre une Ressource chez Olivier. Olivier fait de même avec une Ressource de Franck. Ce dernier **ne peut plus** prendre une Ressource chez Olivier. L'échange prend donc fin.

Une fois les échanges terminés, les Ressources échangées sont placées derrière les paravents de leurs nouveaux propriétaires.

3. Phase Achats & Placements

3.1 Achats

Le **Leader Politique** détermine l'ordre dans lequel les joueurs vont faire leurs achats (lui compris) en désignant un nouveau joueur après que le précédent a terminé sa Phase.

Un joueur peut acheter différentes choses en **dépensant** des combinaisons de Ressources composées au choix :

- **uniquement** d'Impôts, ou
- de Biens **différents**, sans aucun doublon.

Les Ressources dépensées sont mises de côté, près du plateau Empire de chaque joueur.

Exemple : à la fin de la Phase Commerce, Serge dispose de 9 Ressources : 3 Impôts, 2 Céréales, 1 Bois, 1 Mouton, 1 Or et 1 Gladiateur. Il peut *par exemple* associer ces Ressources pour créer **3 combinaisons** différentes de **3 Ressources** :

- Combinaison 1 : 3 Impôts,
- Combinaison 2 : 1 Céréale + 1 Bois + 1 Mouton,
- Combinaison 3 : 1 Céréale + 1 Or + 1 Gladiateur.

Il ne peut pas créer une combinaison de **6 Ressources** puisqu'il a seulement 5 Biens différents que l'on ne peut pas associer aux jetons Impôts. Avec ces 3 combinaisons, il pourrait *par exemple* acheter 1 Caravane et 2 Légions.

2 Héros peuvent modifier les combinaisons de Ressources :

- Cléopâtre peut :
  - utiliser **1** jeton **Impôt** dans chaque combinaison de Biens, et
  - utiliser **1** jeton **Bien** dans chaque combinaison d'Impôts.
- Hannibal peut, dans chaque combinaison de Biens, utiliser *une fois* 2 jetons **Bien** *identiques*.

Exemple (suite) : Serge joue Carthage. Grâce à Hannibal, il peut alors faire une combinaison de 6 Biens (**2 Céréales** + 1 Mouton + 1 Gladiateur + 1 Or + 1 Bois) ainsi qu'une combinaison de 3 jetons Impôt.

À la fin de sa Phase Achats, chaque joueur peut stocker derrière son paravent **jusqu'à 2 jetons Impôt** qu'il n'a pas dépensés. Les autres jetons Bien et Impôt non dépensés sont défaussés : ils rejoignent les Ressources en réserve, à côté du plateau Empire du joueur pour faciliter la Phase Production suivante.

Coûts d'Achat

	Influence	3
	Cité	
	Capitale	
	Cité Légendaire	
	Caravane	
	Légion	
	Trirème	
	Forteresse	
	Temple	6
	Marché	
	Héros/Merveille	7-10
	Pyramides	12

1 Merveille modifie les règles de stockage :

- Les Jardins Suspendus permettent de stocker jusqu'à 2 Biens **différents** (en plus des 2 jetons Impôt).

3.2 Recruter (Acheter) un Héros/Merveille

Chaque HM donne **immédiatement** au joueur le possédant un pouvoir unique et parfois des bonus aux Titres.

Exemple : Serge achète Spartacus, il peut immédiatement utiliser son pouvoir et acheter une Legion pour 1 seul jeton.

Chaque joueur commence la partie avec un Héros de départ. Le *deuxième* HM coûte **7 Ressources**, le *troisième* **8 Ressources**, le *quatrième* **9 Ressources** et le *cinquième* **10 Ressources**.

L'achat du *cinquième* HM permet au Leader Politique de remporter la partie *immédiatement* *(6.2)*.

La tuile Pyramides est une Merveille particulière. Elle coûte 12 Ressources et permet au joueur qui l'a achetée de remporter la partie *immédiatement* s'il est le **Leader Politique** *(6.1)*.

Les tuiles HM sont placées sur le plateau Empire du joueur qui en a fait l'acquisition.

3 Héros et 1 Merveille modifient les coûts d'Achat :

- Gilgamesh permet une fois par tour d'acheter une Forteresse avec 1 seul Impôt ou 1 seule Pierre.
- Penthésilée permet à chaque tour d'obtenir gratuitement une Légion dans la Capitale du joueur pour **chaque** Province de l'Empire occupée par des Unités ennemies.
- Le Phare permet une fois par tour d'acheter une Trirème avec 1 seul Impôt ou 1 seul Bois.
- Spartacus permet une fois par tour d'acheter une Légion avec 1 seul Impôt ou 1 seul Gladiateur.

3.3 Placements

Un joueur doit placer les marqueurs **Influence**, les **Unités** ou les **Bâtiments** qu'il vient d'acheter. **Important !** Il peut le faire dans l'ordre de son choix *(voir exemple à droite)*.

3.4 Provinces Connectées

Une Province peut être connectée à une autre Province d'un même joueur grâce à une chaîne continue de ses propres Trirèmes reliant les deux Provinces.

3.5 Marqueurs Influence

Romain (rouge), Carthaginois (noir), Grec (vert), Égyptien (jaune) et Babylonien (violet).

Un marqueur **Influence** peut être placé par un joueur dans une Province :

- qui est **neutre** (sans marqueur d'Influence), et
- qui est **adjacente ou connectée** à une Province qui possèdait déjà un marqueur **Influence** de ce joueur avant la Phase Achats, et
- sur laquelle ne se trouve **aucune** Unité adverse.

Exemple : le joueur grec (vert) peut placer un marqueur Influence en GERMANIA 1 parce que cette Province est adjacente à DACIA, qui était déjà sous l'influence de ce joueur avant la Phase Achats. Il peut aussi placer un marqueur Influence en ASIA 2 puisque cette Province est connectée à THRACIA ou à DACIA grâce à sa Trirème en PONTUS EUXINUS. En revanche, il ne peut pas placer de marqueur Influence en DALMATIA ou en MACEDONIA étant donné que MACEDONIA n'est pas neutre (sous influence romaine) 3 et qu'une Légion adverse (romaine) se trouve en DALMATIA 4.

3.5.1 Provinces Contrôlées

Une Province qui dispose d'un marqueur **Influence** d'un joueur et qui n'est occupée par aucune Unité adverse est considérée comme **contrôlée** par ce joueur.

Un joueur peut placer des **Unités** et des **Bâtiments** dans chacune de ses Provinces **Contrôlées**.

3.6 Unités

Un joueur peut placer autant de Légions qu'il le souhaite dans les Provinces qu'il contrôle mais il ne peut jamais avoir plus **d'une seule** Forteresse par Province.

Un joueur peut placer autant de Trirèmes qu'il le souhaite dans les Mers **adjacentes** à au moins une Province qu'il contrôle.

Une Trirème peut être placée dans une Mer où se trouvent des Trirèmes adverses.

Un joueur est limité par le nombre de Légions (8), Forteresses (5) et Trirèmes (5) fournies dans le jeu pour son Empire.

3.7 Bâtiments

Des emplacements **Bâtiments** sont imprimés sur chaque Province pour indiquer quels Bâtiments peuvent y être placés. Certaines Provinces ont jusqu'à 2 emplacements de Cité et/ou de Caravanes. On peut donc y placer jusqu'à 2 de ces Bâtiments.

Exemple : le joueur grec place une Trirème en MARE AEGAEUM 1 (à côté des Provinces ACHAEA, MACEDONIA et THRACIA). Il peut maintenant placer un marqueur Influence en ASIA 2 (qui est connectée à ACHAEA, MACEDONIA ou THRACIA, grâce à la Trirème tout juste placée). Il peut ensuite placer une Cité Légendaire sur l'emplacement présent en ASIA 3 puisqu'il contrôle désormais la Province.

3.8 Ajuster les niveaux des Titres

À chaque fois qu'un joueur termine sa Phase **Achats**, il doit ajuster ses marqueurs **Niveau** (Commerce, Politique et Militaire) en fonction des achats réalisés *(5.0)*.

Exemple : le joueur grec a acheté une Trirème et une Cité Légendaire. Il augmente de +1 son niveau Militaire grâce à sa Trirème et de +1 son niveau Politique grâce à la Cité Légendaire.

Exemple : le joueur égyptien a recruté CIRCÉ. Il augmente donc de +1 ses niveaux Commerce et Militaire.

4. PHASE MILITAIRE

Le **Chef Militaire** détermine l'ordre dans lequel les joueurs vont effectuer leurs déplacements et combats (lui compris) en désignant un nouveau joueur une fois que le précédent a terminé sa Phase.

4.1 Mouvement

Un joueur peut déplacer chacune de ses Légions et Trirèmes. Chaque Trirème peut se déplacer d'une Mer vers une autre Mer **adjacente.** Chaque Légion peut se déplacer d'une Province vers une autre Province **adjacente** ou **connectée** *(3.4)*.

4.1.1 Déplacement Maritime

Lors de la Phase Militaire d'un joueur, celui-ci déplace et combat avec ses Trirèmes d'abord, puis déplace et combat avec ses Légions. Les Trirèmes se déplacent d'une Mer vers une autre Mer **adjacente.**

Le joueur actif peut choisir de déclencher ou non une Bataille Maritime, une fois **tous** ses mouvements Maritimes terminés, dans chaque Mer où ses Trirèmes se trouvent en présence de Trirèmes d'autres joueurs.

Les Batailles Maritimes ne sont pas obligatoires ; des Trirèmes adverses peuvent occuper une même Mer sans qu'aucune Bataille n'ait lieu.

Cependant, si le joueur choisit d'attaquer, il doit le faire avant de déplacer ses Légions. Il risque ainsi de perdre les Trirèmes nécessaires au transport de ses Légions *(4.1.2)*.

4.1.2 Déplacement Terrestre

Chaque Légion peut se déplacer d'une Province vers une Province adjacente ou être transportée par des Trirèmes vers une Province Connectée *(3.4)*.

Le joueur actif **doit** déclencher une Bataille Terrestre, une fois **tous** ses mouvements Terrestres terminés, dans chaque Province où ses Légions se trouvent en présence d'Unités d'autres joueurs.

Exemple 1 : le joueur romain a 2 Légions en ITALIA, 1 Légion en CRETE et 2 Trirèmes en MARE IONIUM. Il commence par déplacer une Trirème vers la Mer adjacente MARE AFRICUM 1 qui est occupée par une Trirème égyptienne. Le joueur romain

décide de ne pas attaquer le joueur égyptien. Puis, il déplace ses 2 Légions d'ITALIA à CYRENAICA (2), puisque ces Provinces sont connectées grâce à la chaîne continue de Trirèmes romaines (MARE IONIUM & MARE AFRICUM), et sa Légion de CRETE à CYRENAICA (3), grâce à la Trirème en MARE AFRICUM.

Note : si le joueur romain avait décidé de combattre la Trirème égyptienne et qu'il n'avait pas perdu sa propre Trirème à l'issue du combat, il aurait toujours pu transporter ses Légions en CYRENAICA.

Exemple 2 : le joueur babylonien a 2 Légions et 1 Forteresse en CILICIA. Il commence sa Phase Militaire. Le joueur égyptien a déjà joué la sienne lors de ce tour. Le joueur babylonien peut déplacer ses 2 Légions de CILICIA vers JUDAEA pour attaquer la Forteresse égyptienne (1), laissant ainsi sa Forteresse seule pour combattre les 2 Légions égyptiennes. Ou il peut plutôt déplacer une seule Légion en ASIA (2), laissant 1 Légion et 1 Forteresse pour combattre les 2 Légions égyptiennes. Il peut sinon décider de ne pas bouger ses Légions et donc combattre avec toutes ses forces le joueur égyptien en CILICIA.

1 Merveille affecte les déplacements :

➢ LA STATUE DE ZEUS permet au joueur qui la possède de déclarer la paix avec un autre joueur : ils ne pourront alors plus entrer dans les Provinces sous l'influence de l'autre, ni les Provinces contenant des Unités de l'autre, ni déclarer de Bataille Maritime contre l'autre *(8.0)*.

4.2 Batailles

Chaque Bataille est résolue par un **unique** lancer de Dés.

Si plus de deux joueurs ont des Unités dans la même Province ou Mer, le joueur actif choisit son adversaire ; il ne déclenche **qu'une seule** Bataille.

Les Dés Bataille Maritime (V V) sont utilisés lors d'une Bataille en Mer. Les Dés Bataille Terrestre (VI IV) sont utilisés lors d'une Bataille dans une Province.

L'attaquant et le défenseur lancent **simultanément** un Dé Bataille pour **chaque** Trirème ou Légion qu'ils contrôlent dans la zone (Province ou Mer). **Chaque joueur additionne les résultats de ses Dés Bataille et divise la somme par 5. Le résultat, arrondi à l'inférieur, donne le nombre de touches faites à l'adversaire.**

Chaque touche détruit une Unité ennemie. L'adversaire décide lesquelles de ses Unités sont détruites ; elles sont retirées du plateau et replacées dans la Réserve. Les Trirèmes ne participent pas aux Batailles Terrestres et les Légions ne participent pas aux Batailles Maritimes.

Forteresse : un joueur qui participe à une Bataille dans une Province dans laquelle il contrôle une Forteresse **annule 1 touche** faite contre lui. Il **ajoute également 5** à la somme de ses Dés Bataille. La Forteresse est détruite seulement si son propriétaire la choisit comme une de ses Unités à détruire.

Exemple 1 (suite) : les 3 Légions romaines en CYRENAICA attaquent le joueur égyptien qui contrôle 1 Légion et 1 Forteresse. Le joueur romain lance 3 Dés Bataille qui ont pour résultats 5, 4 et 3 soit 12 au total. CÉSAR octroie un bonus de +1 au Dé Bataille Terrestre pour chaque Légion qui attaque. Le total passe donc à 15.

15 divisé par 5 donne 3 touches contre le joueur égyptien. Ce dernier lance 1 Dé qui a pour résultat 3. Grâce à la Forteresse, il ajoute +5 au résultat du Dé pour un total de 8.

8 divisé par 5, arrondi à l'inférieur, donne 1 touche contre le joueur romain. Ce dernier perd donc 1 Légion. La Forteresse permet au joueur égyptien d'annuler 1 touche faite par le joueur romain, mais il perd néanmoins sa Légion et sa Forteresse (2 touches).

Exemple 1 (suite) : un joueur dont la Phase Militaire suit celle du joueur romain pourrait déplacer des Légions en CYRENAICA, déclenchant une nouvelle Bataille entre ses Légions et celles du joueur romain.

4 Héros affectent les batailles :

➢ CÉSAR, NABUCHODONOSOR, PÉRICLÈS et RAMSÈS II donnent des bonus de combat *(8.0)*.

4.3 Conquêtes

Un attaquant devient un **Conquérant** si, à la fin de **sa** Phase Militaire, il est le **seul** joueur à posséder des Unités dans une Province **sous l'influence** d'un autre joueur. Dans celle-ci, le **Conquérant** peut effectuer une des actions suivantes :

- **Piller un et un seul** Bâtiment, ou
- **Occuper plusieurs** Bâtiments, ou
- **Convertir** le marqueur **Influence** de la Province.

Si d'autres joueurs se déplacent dans une Province conquise, ils devront combattre les Unités du **Conquérant**. Si le **Conquérant** est le **seul à conserver** des Unités à l'issue de la Bataille, il garde son statut de **Conquérant**.

Si toutefois au moins un autre joueur parvient à conserver des Unités au terme d'une Bataille, le **Conquérant** perd son statut et la province devient **En Guerre** *(4.5)*. Il ne peut plus ni Occuper aucun Bâtiment *(4.3.2)* ni Convertir la Province *(4.3.3)*.

Un Conquérant qui occupe toujours la Province lors du prochain tour peut de nouveau choisir s'il pille, occupe un Bâtiment ou occupe un marqueur Influence avec ses Unités.

4.3.1 Piller un Bâtiment

Le **Conquérant** peut immédiatement détruire **un et un seul Bâtiment** (Cité, Capitale, Cité Légendaire, Caravane, Temple ou Marché) de son choix dans la Province. Pour ce faire, il retire le Bâtiment du plateau.

- S'il détruit une Cité ou une Capitale, il gagne 1 Impôt.
- S'il détruit une Caravane, il gagne le Bien associé.
- S'il détruit un Temple ou un Marché, il ne gagne rien.
- S'il détruit une Cité Légendaire, il peut choisir de gagner un Impôt ou un Bien Légendaire.

Un Bâtiment détruit retourne dans la Réserve et peut être à nouveau acheté. Le fruit des pillages est conservé jusqu'à la Phase Achats du tour suivant.

Exemple 1 (suite) : le joueur romain a battu le joueur égyptien et possède encore 2 Légions en CYRENAICA. Il décide de piller ! Il détruit la Caravane en retirant le marqueur du plateau, place une de ses Légions sur l'emplacement Caravane (pour mémoire) et gagne immédiatement 1 Papyrus.

1 Héros affecte le pillage :

- HAMILCAR double les revenus des pillages : le joueur gagne 2 Impôts en détruisant une Cité, 2 Biens en détruisant une Caravane, ou 1 Impôt et 1 Bien Légendaire en détruisant une Cité Légendaire.

4.3.2 Occuper des Bâtiments

Le **Conquérant** peut placer ses Unités sur les Bâtiments de son choix (Cité, Capitale, Cité Légendaire, Caravane, Temple et Marché), à raison d'une Unité par Bâtiment. On considère alors qu'il les contrôle.

Le Conquérant collectera les Ressources fournies par les Bâtiments qu'il contrôle lors de la prochaine Phase Production à la place du joueur qui a la Province sous son Influence.

Les Ressources des Bâtiments non occupés seront toujours collectées par le joueur qui a la Province sous son Influence.

Un Conquérant comptabilise sur la piste des **Titres** les Bâtiments occupés au détriment du joueur qui a la Province sous son Influence *(5.0)*.

Note : les Cités occupées comptent pour le Conquérant lorsqu'on vérifie les Conditions d'une Victoire par Conquête *(6.2)*.

Placer une Unité sur un Temple permet de doubler les Impôts collectés grâce aux Cités de la Province si et seulement si le joueur les occupe également.

Placer une Unité sur un Marché permet de doubler les Biens collectés grâce aux Caravanes de la Province si et seulement si le joueur les occupe également.

Exemple : le joueur romain décide d'occuper la Caravane et le Marché. Il collectera donc 2 Papyrus lors de la prochaine Phase Production à la place du joueur égyptien. Ce dernier ne collectera qu'un Impôt pour la Cité non occupée.

4.3.3 Convertir un marqueur Influence

Le **Conquérant** peut occuper avec une de ses Unités le marqueur Influence de la Province, mais il ne le retire pas encore.

À la fin de sa Phase Militaire du **prochain tour**, le Conquérant pourra remplacer gratuitement le marqueur Influence du joueur adverse avec un des siens si les 3 conditions suivantes sont remplies :

- **il possède toujours une Unité** sur le marqueur Influence,
- **il a maintenu son statut de Conquérant** depuis le tour précédent,
- la Province est **adjacente ou connectée** à son Empire.

Il sera désormais le joueur qui **contrôle** la Province.

Exemple : le joueur romain décide d'occuper le marqueur Influence égyptien en CYRENAICA. Le joueur égyptien perçoit toutes les Ressources des Bâtiments de la Province lors de la Phase Production suivante.

À la fin de la Phase Militaire du tour du joueur romain suivant, la situation est inchangée :

Sa Légion occupe toujours le marqueur Influence égyptien. Il a toujours le statut de Conquérant et la CYRENAICA est connectée à ITALIA. La convertion est effective. Le marqueur Influence égyptien est retiré du plateau et remplacé par un marqueur Influence romain.

1 Héros affecte la Conversion :

La REINE DE SABA permet une fois par tour de convertir **immédiatement** un marqueur **Influence** adverse en sacrifiant la Légion qui l'occupe.

Note : **Piller** vous permet d'acquérir instantanément une Ressource et de détruire l'infrastructure ennemie pour l'affaiblir : c'est idéal si vous craignez des représailles immédiates. **Occuper** peut mener à un changement de Titres à la Phase Revendications et vous permet de récupérer plusieurs Ressources à la Phase Production qui suit mais d'autres joueurs peuvent réagir... Enfin, **Convertir** est la plus difficile des conquêtes mais elle vous permettra peut-être de contrôler la Province **et tous ses bâtiments** à l'issue du prochain tour.

Dès que les Unités d'un Conquérant quittent la Province, le joueur qui a la Province sous son Influence en regagne immédiatement le Contrôle.

4.4 Ajuster les niveaux des Titres

À chaque fois qu'un joueur termine sa Phase Militaire, il doit ajuster ses marqueurs **Niveau** (Commerce, Politique et Militaire) en fonction des Unités ou Bâtiments perdus ou gagnés *(5.0)*.

Exemple : le joueur romain décide d'occuper la Caravane et le Marché. Il augmente immédiatement son niveau Commerce de 2 et diminue celui du joueur égyptien de 2.

4.5 En Guerre

Une Province dans laquelle se trouve des Unités **d'au moins 2 joueurs** est dite **En Guerre**.

Une Province **En Guerre** n'est plus contrôlée par le joueur qui l'a sous son influence et il ne peut plus y placer d'Unités ou de Bâtiments. Elle continue néanmoins à lui fournir ses Ressources car il conserve le contrôle des bâtiments présents.

Exception : un joueur peut toujours acheter et placer des Unités ou des Bâtiments dans la Province de sa Capitale *(Cf. ci-après)*.

4.6 Cas particulier : les Capitales

La Province où se trouve la Capitale d'un joueur (ALEXANDRIA, ATHENAE, BABYLON, CARTHAGO et ROMA) ne peut jamais être convertie (le marqueur Influence est **imprimé** sur le plateau).

Si la Province d'une Capitale est occupée par des Unités adverses, le joueur peut toujours continuer à y placer des Légions, une Forteresse ou des Trirèmes dans les Mers adjacentes ou même rebâtir sa Capitale si elle est pillée.

5. Phase Revendications

La **Piste des Titres** comprend 3 pistes (Commerce, Politique et Militaire).

Les niveaux de chaque joueur sur ces pistes sont ajustés à l'aide des marqueurs **Niveau** après chaque changement intervenu durant les Phases Achats et Militaire.

Note : si vous avez un doute sur le niveau d'un joueur, vous pouvez à tout moment facilement vérifier en comptant sur le plateau les éléments correspondant à la piste concernée.

Le joueur qui possède le niveau le plus élevé sur une piste en obtient le Titre.

- **Maître du Commerce** : le joueur qui contrôle le plus de Caravanes et de Marchés, plus les bonus Commerce de HM.
- **Leader Politique** : le joueur qui contrôle le plus de Cités, Capitales, Cités Légendaires et Temples, plus les bonus Politique de HM.
- **Chef Militaire** : le joueur qui contrôle le plus de Légions, Trirèmes et Forteresses, plus les bonus Militaire de HM.

S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs pour la possession d'un Titre, le joueur qui possédait le Titre choisit qui l'emporte. Il peut se choisir s'il fait partie de l'égalité.

Un joueur qui possède un Titre place un de ses marqueurs Niveau au-dessus de la piste correspondante afin que tout le monde puisse le voir. Note : certains HM accordent des bonus pour un ou plusieurs Titres.

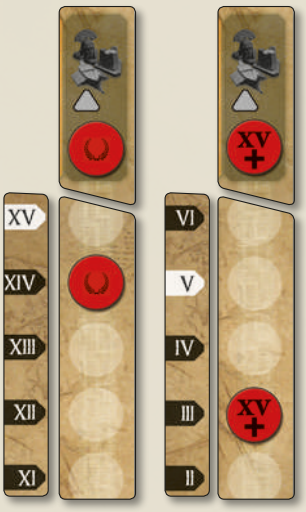
Exemple : le joueur romain contrôle 3 Caravanes et 2 Marchés. Son marqueur Niveau (rouge) est placé au niveau V de la piste Commerce.

Le joueur grec contrôle 2 Caravanes et 2 Marchés. Son marqueur Niveau (vert) est placé au niveau IV de la piste Commerce.

Le joueur babylonien contrôle 3 Caravanes et 1 Marché. Son marqueur Niveau (violet) est placé au niveau IV de la piste Commerce.

Les joueurs égyptien et carthaginois contrôlent chacun 2 Caravanes et 1 Marché. Leurs marqueurs Niveau (respectivement jaune et noir) sont placés au niveau III de la piste Commerce.

Le joueur romain occupe le niveau le plus élevé de la piste Commerce. Il devient donc le Maître du Commerce et il place un de ses marqueurs Niveau au sommet de la piste Commerce. Il reçoit les 3 jetons Commerce et choisira lequel utiliser lors de la Phase II : Commerce *(2.1)*. Il sera aussi le premier à choisir une Ressource à l'échange *(2.2)*.



Si un joueur dépasse le niveau XV, il retourne son marqueur Niveau de façon à rendre visible la face "**XV+**" et continue à compter à partir du niveau I.

Exemple : le joueur romain a 5 Forteresses, 5 Trirèmes et 4 Légions. Son marqueur Niveau est placé au niveau XIV (14) de la piste Militaire.

On remarque qu'il est également Chef Militaire.

Lors de la Phase Achats, il achète 4 Légions augmentant son niveau Militaire à XVIII (18).

Il retourne son marqueur Niveau face "**XV+**" et le place au niveau III (3) de la Piste Militaire (3 + 15 = 18).

Il retourne également pour rappel son marqueur Niveau face "XV+" sur l'emplacement Chef Militaire puisqu'il détient ce Titre.

6. Conditions de Victoire

Un joueur peut gagner de 4 manières différentes :

- **en construisant les Pyramides** *ou*,
- **en acquérant son cinquième HM** *ou*,
- **en contrôlant un total de 4 Capitales et Cités Légendaires** *ou*,
- **en possédant les 3 Titres (Commerce, Politique, Militaire).**

6.1 Lors de la Phase III : Achats

- Un joueur qui détient le Titre de **Leader Politique** gagne **immédiatement** lors de la Phase Achats lorsqu'il :
  - construit les **Pyramides**, ou
  - recrute/achète son **cinquième HM**.
- Dans le cas où **aucun** des joueurs pouvant gagner n'est **Leader Politique** :
  - Si un joueur est **seul** à pouvoir construire les **Pyramides** ou son **cinquième HM**, il gagne **immédiatement**.
  - Si plusieurs joueurs peuvent construire les **Pyramides**, ils gagnent à égalité.
  - Si les **Pyramides** ne sont pas construites, les joueurs pouvant acheter leur **cinquième HM** gagnent à égalité.

6.2 Lors de la Phase IV : Militaire

Un joueur remporte le partie lorsqu'il occupe et contrôle un total de 4 Capitales et Cités Légendaires **à la fin** de la Phase Militaire. Si 2 joueurs remplissent ces Conditions, ils gagnent à égalité (cas extrêmement rare).

6.3 Lors de la Phase V : Revendications

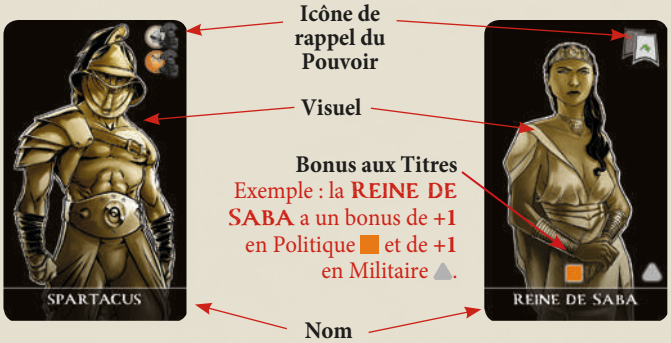
Un joueur gagne s'il détient les 3 Titres (Maître du Commerce, Leader Politique et Chef Militaire) **à la fin** de la Phase Revendications.

1 Héros affecte une Condition de Victoire :

- Lorsqu'au début de la Phase Achats, un joueur est en mesure d'acquérir son cinquième **HM** ou les **Pyramides**, PERSÉE lui permet de se faire jouer **en premier** et d'être **l'unique vainqueur** !

7. Héros et Merveilles

Les pouvoirs des HM ont toujours la priorité sur les règles du jeu.



8. Description des pouvoirs et bonus des Héros et Merveilles

Héros de départ

César

Héros de départ

Phase IV : Militaire

Chacune de vos Légions dispose d'un bonus de **+1** à son Dé **Bataille Terrestre** lorsque vous êtes le **joueur actif**.

Cléopâtre

Héros de départ

Phase III : Achats

Vous pouvez :

- inclure un jeton **Impôt** dans chaque combinaison de **Biens**, et
- inclure un jeton **Bien** dans chaque combinaison d'**Impôts**.

Hammourabi

Héros de départ

Phase III : Achats

Une fois par tour, vous pouvez placer **gratuitement** un marqueur **Influence** en respectant les règles de placement.

Hannibal

Héros de départ

Phase III : Achats

Vous pouvez utiliser 2 jetons **Bien du même type** dans **chacune** de vos combinaisons de Biens.

Exemple : Métal, Métal et Bois.

Périclès

Héros de départ

Phase IV : Militaire

Chacune de vos Légions dispose d'un bonus de **+2** à son Dé **Bataille Terrestre** lorsque vous n'êtes **pas le joueur actif.**

Héros

Antigone

Phase II : Commerce

Après que le Maître du Commerce a joué le jeton **Commerce**, vous pouvez participer à l'échange avec le nombre de jetons **Ressource** de votre choix (0 à 5 jetons).

BONUS TITRES — Commerce : 2, Politique : 2

Castor & Pollux

Lors du recrutement de ces Héros, vous devez **copier définitivement** le pouvoir d'un Héros contrôlé par un autre joueur. Il ne peut pas s'agir d'un Héros de départ, d'une Merveille, ni de Persée. Vous **ne bénéficiez pas** des éventuels bonus aux Titres du Héros copié. Placez le marqueur associé sur la tuile du héros copié pour mémoire.

Circé

Phase I : Production

Vous pouvez placer vos Légions sur des emplacements Caravane **sans Caravane** pour les utiliser **en tant que telles**. Vous ne pouvez le faire que sur vos Provinces ou des Provinces neutres et il ne doit pas y avoir d'Unités adverses.

BONUS TITRES — Commerce : 1, Militaire : 1

Gilgamesh

Phase III : Achats

Une fois par tour, vous pouvez construire une **Forteresse** pour :

- 1 jeton **Pierre**, ou
- 1 jeton **Impôt**.

Hamilcar

Phase IV : Militaire

Vous doublez le bénéfice de vos pillages :

- Cité/Capitale : 2 jetons **Impôt**,
- Caravane : 2 jetons **Bien**,
- Cité Légendaire : 1 jeton **Bien Légendaire** et 1 jeton **Impôt**.

BONUS TITRES — Commerce : 1, Politique : 1, Militaire : 1

Hercule

Ce Héros n'a pas de pouvoir particulier.

BONUS TITRES — Commerce : 2, Politique : 2, Militaire : 2

Nabuchodonosor

Phase IV : Militaire

Votre marqueur **Influence** ajoute **+5** à la somme de vos Dés Bataille Terrestre lors de chaque Bataille.

Vous devez avoir au moins une Unité dans la Province où a lieu la Bataille pour bénéficier de cet effet.

Penthésilée

Phase III : Achats

Vous pouvez placer gratuitement **une nouvelle Légion** dans votre Province Capitale pour **chacune** de vos Provinces dans laquelle il y a au moins une Unité adverse.

BONUS TITRES — Politique : 2, Militaire : 2

Persée

Phase III : Achats

Vous pouvez **jouer en premier** lors de la Phase Achats pour construire votre cinquième HM ou Les Pyramides **et être l'unique vainqueur !**

Ce Héros ne peut pas être copié par Castor & Pollux.

BONUS TITRES — Commerce : 1, Politique : 2, Militaire : 1

Ramsès II

Phase IV : Militaire

Vous lancez un Dé Bataille Terrestre supplémentaire lors de chaque Bataille Terrestre.

Vous devez avoir au moins une Unité dans la Province où a lieu la Bataille pour bénéficier de cet effet.

Reine de Saba

Phase IV : Militaire

Une fois par tour, vous pouvez convertir **immédiatement** une Province dans laquelle vous occupez le marqueur **Influence** en sacrifiant la Légion qui l'occupe *(4.3.3)*.

BONUS TITRES — Politique : 1, Militaire : 1

Spartacus

Phase III : Achats

Une fois par tour, vous pouvez construire une **Légion** pour :

- 1 jeton **Gladiateur**, ou
- 1 jeton **Impôt**.

Merveilles

Colosse

Phase I : Production

À chaque Phase Production, vous pouvez prendre 1 jeton **Bien** de votre choix après que tous les joueurs ont collecté leurs Ressources. Vous devez annoncer le Bien choisi.

Jardins Suspendus

Phase III : Achats

Vous pouvez conserver jusqu'à 2 jetons Bien **différents** que vous n'avez pas utilisés ce tour (en plus des 2 jetons Impôt).

Bonus Titres : Commerce : 2

Phare

Phase III : Achats

Une fois par tour, vous pouvez construire une **Trirème** pour :

- 1 jeton **Bois**, ou
- 1 jeton **Impôt**.

Statue de Zeus

Phase IV : Militaire

Au **début** de la Phase Militaire, vous **pouvez** vous déclarer en paix avec **1 joueur** (et un seul) avec qui vous n'étiez pas en paix le tour précédent.

Toutes les Unités de votre nouvel allié qui étaient sur vos Provinces reviennent sur sa Province Capitale et réciproquement. Vous ne pouvez pas entrer ni rester dans une Province où se trouvent le marqueur Influence ou des Unités de cet allié et réciproquement. Aucune Bataille Terrestre ou Maritime ne peut avoir lieu entre vous.

Temple d'Artémis

Phase I : Production

À chaque Phase Production, vous pouvez prendre 1 jeton **Impôt** supplémentaire.

Index

Batailles 4.2
Bâtiments 3.7
Biens inutilisés 3.1
Biens Légendaires 1.4
Chef Militaire 4
Cité (Capitale) 4.6
Cité Légendaire 1.3
Conquérant 4.3
Conquête 4.3
Contrôle 1.1
Conversion 4.3.3
Coûts 3.1
Échanger des Ressources 2.2
En Guerre 4.5
Jetons Commerce 2.1
Leader Politique 3.1
Maître du Commerce 2.1
Marqueur Influence 3.5
Mouvement 4.1
Mouvement Maritime 4.1.1
Mouvement Terrestre 4.1.2
Occuper des Bâtiments 4.3.2
Phase Achats 3
Phase Production 1
Piller 4.3.1
Piste des Titres 3.8, 4.4, 5
Province Contrôlée 1.1, 3.5.1
Pyramides 6.1
Unités 3.6
Victoire 6

"Un grand merci à tous les testeurs et relecteurs pour leur engagement. Un immense merci à toute l'équipe d'ASYNCRON ainsi qu'aux illustrateurs et graphistes qui n'ont pas ménagé leur peine tout au long de ce formidable projet. Enfin, un merci tout particulier à Bruno Cathala pour son aide et ses conseils avisés." - Serge Laget.

Auteur : Serge Laget.
Illustrateur : Jean-Marie Minguez.
Graphismes : Yann Rodolphe.
Développement : Serge Laget, Bruno Cathala, Olivier Chanry, Thierry Mattray, Franck Saverys et Maximilien Da Cunha.
Mise en Page : Olivier Chanry.
Relectures : Olivier Chanry, Thierry Mattray, Maximilien Da Cunha, Cédric Di Noto, Guillaume Mercier, Daniel U. Thibault, Jérémie Vuillard, Léonard Crettaz, Maxime Durang, Richard Westerlynck, Jérôme Faugeras, Yann Perron, Vincent Blondaux, Arnaud Moyon.

ASYNCRON

ASYNCRON games
223, rue de l'Yser - 59200 TOURCOING

www.asyncron.fr
www.facebook.com/asyncron.games/
twitter.com/asyncron_games

Définitions

Bâtiments : Cités, Capitales, Cités Légendaires, Caravanes, Temples et Marchés. Les Bâtiments d'une Province sont contrôlés par le joueur qui contrôle cette Province à l'exception de ceux qui sont occupés par des Unités d'autres joueurs, qui sont alors contrôlés par ces joueurs.

Biens Légendaires : Biens collectés dans les Cités Légendaires piochés au hasard dans la pile Biens Légendaires *(1.4)*. Un Bien Légendaire est considéré du même type que son équivalent non légendaire.

Cités *(1.3)* : Cité, Capitale ou Cité Légendaire.

Cités Légendaires : Ierusalem, Syracusae et Troia.

Conquérant *(4.3.2)* : un joueur devient Conquérant s'il est le seul à avoir des Unités sur une Province sous influence d'un autre joueur. Avec ses Légions, il peut alors choisir de piller un Bâtiment *(4.3.1)*, ou d'occuper des Bâtiments ennemis *(4.3.2)* pour percevoir les Ressources à la Phase Production, ou d'occuper le marqueur Influence ennemi *(4.3.3)* dans l'espoir de convertir la Province lors de la prochaine Phase Militaire.

En Guerre : Province occupée par des Unités **de plus d'un joueur** à la fin d'une Phase Militaire.

Héros : une tuile qui peut être achetée, donnant à son propriétaire un pouvoir spécial ou des bonus aux Titres *(6.3)*.

HM : Héros ou Merveille.

Joueur Actif : le joueur qui est en train de jouer sa Phase.

Merveille : une tuile qui peut être achetée, donnant à son propriétaire un pouvoir spécial ou des bonus aux Titres.

Piller *(4.3.1)* : détruire **un et un seul** Bâtiment au choix du Conquérant.

Province Adjacente : une Province partageant une frontière commune.

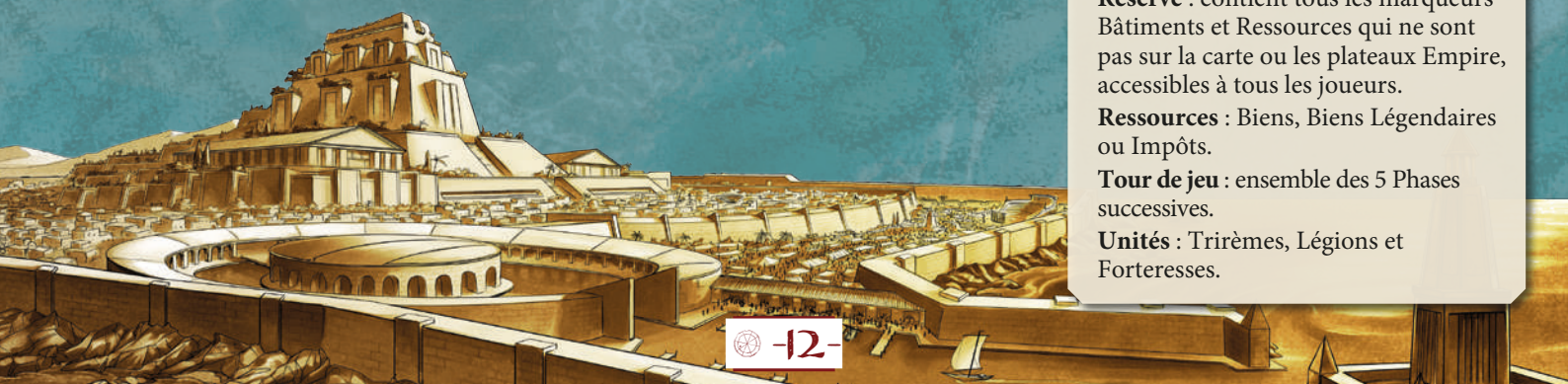
Province Capitale : la Province où se situe la Capitale d'un joueur.

Province Connectée : une Province reliée à une autre Province par des Mers occupées par les Trirèmes du joueur.

Province Contrôlée : un joueur contrôle une Province s'il a un marqueur Influence dessus et que la Province n'est occupée par aucune Unité adverse.

Réserve : contient tous les marqueurs Bâtiments et Ressources qui ne sont pas sur la carte ou les plateaux Empire, accessibles à tous les joueurs.

Ressources : Biens, Biens Légendaires ou Impôts.

Tour de jeu : ensemble des 5 Phases successives.

Unités : Trirèmes, Légions et Forteresses.