



MUR D'HADRIEN

© 2021 PIXIE GAMES
WWW.PIXIEGAMES.FR

AUTEUR : BOBBY HILL
ART ET GRAPHISME : SAM PHILLIPS
DÉVELOPPEMENT : SHEM PHILLIPS
TRADUCTION : JEAN DORTHE - PIXIE GAMES
RELECTURES : CINDY - CORALIE - BENOÎT - PIXIE GAMES

INTRODUCTION

Lors de sa visite en Bretagne en 122 après J.-C., l'empereur romain Hadrien Auguste a été témoin des conséquences de la guerre entre ses armées et les Pictes sauvages. Comme démonstration de la puissance romaine, il a ordonné la construction d'un mur de défense qui séparerait les tribus Pictes du reste de la Bretagne. Ce mur s'étendrait sur 80 miles romains, d'une côte à l'autre de la Bretagne.

Dans Mur d'Hadrien, les joueurs endossent le rôle d'un général romain, chargé de construire un fortin et un mur de défense. Pendant 6 années (6 manches), les joueurs devront construire leur fort et leur mur, en assurer la défense et attirer les civils en construisant des services et en offrant des divertissements, tout en défendant l'honneur de l'Empire romain contre les Pictes en guerre. Le joueur qui accumulera le plus de Vaillance, de Renommée, de Piété et de Discipline, tout en évitant la Disgrâce, prouvera à l'empereur qu'il est le citoyen romain modèle et sera couronné Legatus Legionis !

Mur d'Hadrien est un jeu historique qui se déroule dans une époque où l'esclavagisme était présent. Les "Serviteurs" (Ouvriers violets du jeu) représentent cet aspect. À cette époque, on estimait que 30 % de la population de l'Empire romain était esclave. Il est évident que nous n'approuvons en aucun cas ces pratiques, mais ne pas les inclure dans le jeu aurait eu pour effet d'occulter cet aspect historique.

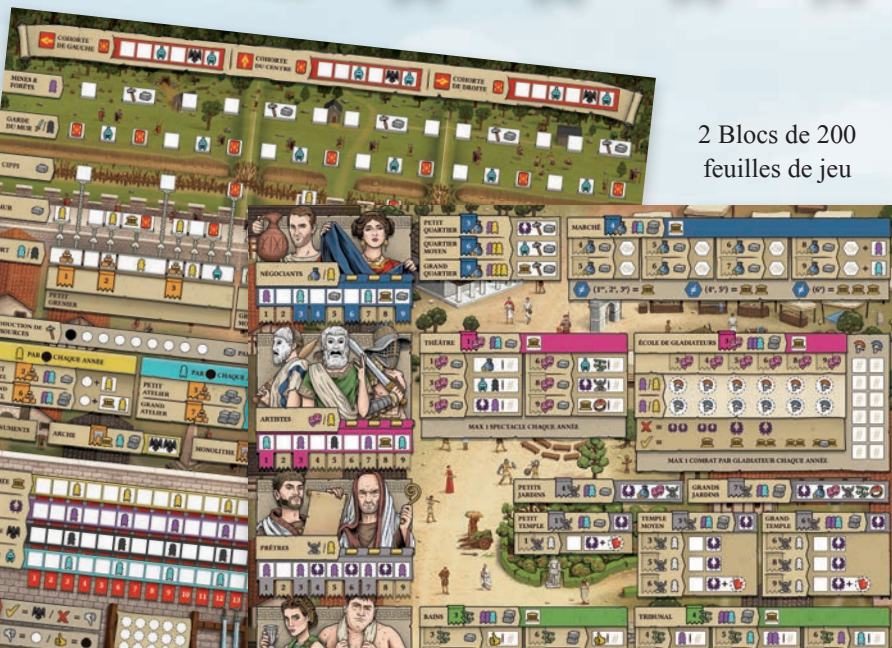
MATÉRIEL

50	18	24	24	24
Ressources	Légionnaires	Bâtisseurs	Serviteurs	Civils
				

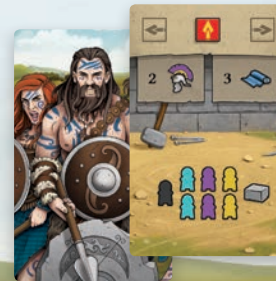
6 Plateaux Joueur (en 2 parties)



2 Blocs de 200
feuilles de jeu



48 Cartes Destin



72 Cartes Joueur
(12 par joueur)



BUT DU JEU

L'objectif dans Mur d'Hadrien est d'être le joueur qui a le plus de points de victoire (PV) à la fin de la 6^e année. Les joueurs gagnent des PV en développant leur Fort, en défendant leur Mur et en augmentant leurs Attributs. Les joueurs devront gérer avec soin leurs effectifs et leurs ressources pour réaliser la stratégie qu'ils ont choisie.

MISE EN PLACE

Pour mettre en place le jeu Mur d'Hadrien, suivez ces étapes :

1. Mélangez les cartes Destin et formez une pioche face cachée au centre de l'aire de jeu.
2. Placez toutes les Ressources et les Ouvriers (Légionnaires, Bâisseurs, Serviteurs et Civils) à proximité pour former la réserve principale. La réserve principale est illimitée. Si l'un des composants n'est plus disponible, utilisez un autre élément comme substitut.
3. Décidez collectivement d'un niveau de difficulté. Pour les premières parties, nous recommandons le niveau "facile". Voir page 20 pour plus d'informations sur les niveaux de difficulté.
4. Donnez à chaque joueur 12 cartes Joueur (celles qui ont le même général romain au dos), 1 plateau Joueur (composé de 2 parties), 1 feuille de jeu de chaque bloc et un stylo ou un crayon. Les joueurs doivent placer leurs 2 feuilles de jeu côte à côte avec leur plateau Joueur au-dessus des 2 feuilles de jeu. Chaque joueur mélange ses cartes Joueur et forme une pioche face cachée à gauche de son plateau Joueur.



Exemple de la zone de jeu du joueur Bleu après la mise en place.



APERÇU DU JEU

Le Mur d'Hadrien se joue sur 6 années (manches). Au début de chaque année, les joueurs gagneront un certain nombre d'Ouvriers et de Ressources qui proviendront de la Carte Destin active et de leur Carte Prospection jouée. D'autres avantages proviendront de zones spécifiques de leurs feuilles de jeu.


Chaque année, les joueurs réaliseront simultanément des actions à leur propre rythme en dépensant des Ouvriers et des Ressources pour remplir les différentes zones de leurs feuilles. En général, les joueurs continueront à agir jusqu'à ce qu'ils soient à court d'Ouvriers et de Ressources. Une fois que tous les joueurs ont terminé leurs actions, l'année se termine. À ce stade, les Ouvriers et les Ressources inutilisés doivent être remis dans la réserve principale. À la fin de chaque année, les Pictes attaqueront et les joueurs seront jugés pour la qualité de la défense de leur Fort !

Il y a de petits changements de règles pour les parties à 1 ou 2 joueur(s). Ceux-ci sont détaillés en page 22.


MISE EN PLACE D'UNE ANNÉE





Au début de chaque année, suivez les étapes ci-dessous :

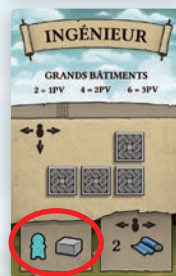
1. Tirez la première carte de la pioche Destin et placez-la face visible dans la défausse. Tous les joueurs doivent immédiatement prendre dans la réserve principale les Ressources et les Ouvriers illustrés sur la partie inférieure de cette carte. Ils les placent sur leur plateau Joueur.
2. Chaque joueur tire les 2 premières cartes de sa pioche Joueur. Il doit en choisir une qu'il place face cachée au-dessus de son plateau Joueur (la carte Chemin) et il place l'autre face cachée à droite de son plateau Joueur (la carte Prospection). Une fois la carte Prospection révélée, chaque joueur gagne les Ressources et les Ouvriers illustrés sur cette carte (cela est expliqué en détail à la page suivante).
3. Chaque joueur gagne des éléments selon les zones spécifiques de ses feuilles de jeu :

1 Ressource  par cercle rempli sur sa piste Production de Ressources.

1 Civil  par cercle rempli dans son Hôtel.

1 Bâtitteur  par cercle rempli dans son Atelier.

1 Attribut (Renommée  , Piété  , Vaillance  , Discipline ) par cercle rempli sur les pistes correspondantes. Gagner des points Attribut sur une piste peut aussi avoir comme conséquence pour les joueurs le gain d'Ouvriers supplémentaires (cela est expliqué plus loin).



SÉLECTIONNER LES CARTES JOUEUR

Comme cela a été mentionné précédemment, chaque joueur doit tirer les 2 premières cartes de sa pioche Joueur. Il doit en sélectionner une comme carte Chemin alors que l'autre devient sa carte Prospection pour l'année en cours.

La section du haut de chaque carte Joueur décrit 1 des 12 Chemins. Durant la partie, chaque joueur devra sélectionner 6 cartes Chemin qu'il devra glisser partiellement, face visible, sous le bord supérieur de son plateau Joueur. En fin de partie, le joueur recevra des points de victoire (PV) supplémentaires, en fonction de la réalisation des objectifs de ses cartes Chemin.

Par exemple, ce Défenseur rapporte 1, 2 ou 3 PV pour 1, 2 ou 3 sections de Mur achevées.

Lorsque les joueurs choisissent laquelle des 2 cartes Joueur ils conservent comme carte Chemin, ils doivent la placer face cachée au-dessus de leur plateau Joueur. Ils doivent ensuite placer leur seconde carte Joueur face cachée à droite de leur plateau Joueur. Ce sont les cartes Prospection. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, toutes les cartes Chemin et Prospection doivent être retournées face visible.

Les cartes Chemin révélées doivent être placées sous les plateaux Joueur (avec la section Chemin de la carte visible), en ligne suivant l'ordre des années. Les cartes Prospection révélées pour l'année en cours doivent être visibles de tous les joueurs. Chaque joueur peut simplement empiler sa carte Prospection révélée sur celle de l'année précédente.

Après avoir fait cela, chaque joueur gagne les Ouvriers et/ou Ressources figurant en bas à gauche de sa carte Prospection.



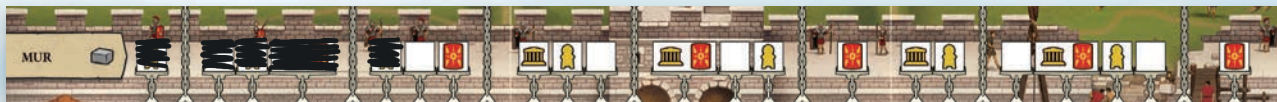
Par exemple, nous sommes à la 3^e année. Au cours des années précédentes, ce joueur a sélectionné les cartes Chemin “Défenseur” et “Éclaireur”. Cette année, il a ajouté le “Pontife” à sa suite de cartes Chemin et a utilisé son “Entraîneur” comme carte Prospection active. Comme indiqué sur cette carte, il gagne immédiatement 1 Serviteur et 1 Ressource.




ACTIONS – CONCEPTS GÉNÉRAUX

En règle générale, la plupart des actions exigeront des joueurs qu'ils payent une combinaison d'Ouvriers et/ou de Ressources puis qu'ils remplissent une ou plusieurs cases de leurs feuilles de jeu. Les terme "case" et "cases" font référence aux emplacements blancs sur les feuilles des joueurs, qu'il s'agisse de carrés, de cercles ou de toutes autres formes. Certaines cases sont vides, alors que d'autres contiennent des icônes. Dans la plupart des cas, chaque fois qu'un joueur remplit une case avec une ou plusieurs icônes, il gagne ce qu'il vient de couvrir.

Beaucoup de zones sur les feuilles de jeu sont des pistes. Il s'agit notamment des pistes Attribut en bas de la feuille de gauche, des pistes Cohorte, Fort, Citoyens et autres. Toutes ces pistes doivent être remplies de gauche à droite.



Par exemple, s'il fait une action "Mur", ce joueur devra payer 1 Ressource (comme indiqué sur la bannière de gauche) à la réserve principale. Ensuite, il devra remplir la case suivante de son Mur. Comme il s'agit d'une case vide, cela ne lui apportera aucun avantage immédiat. Toutefois, la prochaine fois qu'il fera cette action, il devra également remplir une case d'une des 3 pistes Cohorte de son choix (comme indiqué par l'icône ).

Il y a aussi d'autres zones et des bâtiments qui fonctionnent différemment des pistes. Certains d'entre eux doivent être remplis de haut en bas, d'autres peuvent être remplis dans n'importe quel ordre, sous réserve que vous respectiez les conditions. Tous ces éléments seront expliqués en détail au fur et à mesure que nous couvrirons chaque action individuelle.




Certaines cases affichent une icône #. Chaque fois qu'un joueur effectue une action avec cette icône, il doit écrire le numéro de l'année en cours dans cette case (plutôt que de remplir complètement la case). Ceci est dû à la restriction du nombre de fois que cette action peut être effectuée durant une année.

Par exemple, une fois construit, le Théâtre permet aux joueurs d'organiser des spectacles. On peut voir que ce joueur a déjà réalisé une représentation lors de la première année.



Pour faciliter les choses, nous commencerons par expliquer la feuille de gauche de haut en bas, puis la feuille de droite dans le même ordre.

COHORTES

En haut de la feuille de gauche des joueurs se trouvent 3 Cohortes. Les joueurs doivent les remplir afin de se défendre contre les attaques des Pictes à la fin de chaque année. Chaque fois qu'un joueur remplit une case contenant une icône Cohorte , il remplit immédiatement la case la plus à gauche non remplie d'une Cohorte sur sa feuille (chaque Cohorte est une piste indépendante). Notez que cette action permet parfois aux joueurs de gagner en plus, immédiatement, de la Discipline  ou de la Vaillance .



Par exemple, après avoir rempli une case avec l'icône Cohorte, ce joueur peut immédiatement remplir une case de ses Cohortes. Il pourrait remplir la Cohorte de gauche pour gagner 1 point de Discipline, mais il serait plus judicieux qu'il remplisse la première case de la Cohorte centrale, au cas où des Pictes attaqueraient au centre.


MINES ET FORÊTS

C'est là que les joueurs peuvent utiliser les Serviteurs pour obtenir des Ressources et augmenter leur production annuelle de Ressources. Pour effectuer cette action, un joueur doit renvoyer 1 Serviteur de son plateau Joueur vers la réserve principale. Cette zone est une piste. Par conséquent, il remplit la case non remplie la plus à gauche de sa feuille.



Par exemple, après avoir remis 1 Serviteur dans la réserve principale, ce joueur remplit la prochaine case de la piste. Cela augmente sa Production de Ressources de 1 et il gagne immédiatement 1 Ressource de la réserve principale.

GARDE DU MUR

La Garde du Mur est la première ligne de défense du Mur d'Hadrien. Comme il s'agit d'une piste, lorsqu'il effectue cette action, un joueur doit remplir la case vide la plus à gauche. Cela peut être fait en remettant 1 Légionnaire de son plateau Joueur dans la réserve principale ou après avoir rempli une case avec l'icône Épée  aux Terrains d'Entraînement.

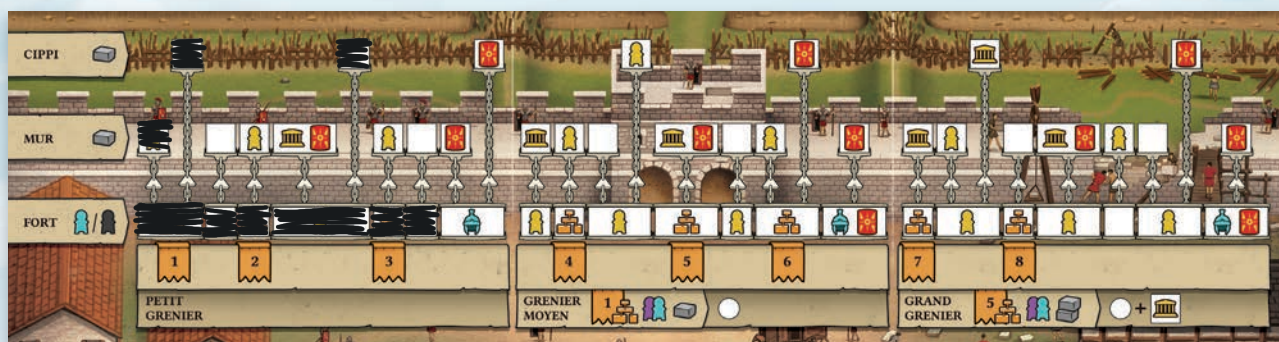


Par exemple, après avoir remis 1 Légionnaire dans la réserve principale, ce joueur peut remplir la prochaine case de sa piste Garde du Mur. Cela lui permet en plus de remplir immédiatement une case d'une de ses Cohortes.

CIPPI, MUR ET FORT


Si les envahisseurs pictes perçaient la Garde du Mur, ils se heurtaient ensuite aux Cippi et au Mur. Les Cippi agissaient comme des fils de fer barbelés, piégeant les attaquants, permettant aux légionnaires romains de leur lancer des lances et des flèches enflammées depuis l'imposant Mur d'enceinte. Cependant, le succès du Mur et des Cippi dépendait fortement de l'approvisionnement disponible et de la main-d'œuvre du Fort qu'ils étaient censés défendre.

Ceci est représenté dans le jeu par les chaînes reliant les cases du Fort à celles des Cippi, respectivement du Mur. Afin de prolonger les Cippi ou le Mur, les joueurs doivent d'abord développer la section du Fort reliée par une chaîne. Les Cippi, le Mur et le Fort sont tous des pistes. Par conséquent, lorsqu'ils entreprennent l'une de ces actions, les joueurs doivent remplir les cases de gauche à droite.



Par exemple, ce joueur a rempli les 6 premières cases de son Fort. Tant qu'il n'a pas rempli la case suivante de son Fort, il ne peut pas remplir la case suivante de ses Cippi. Cependant, il reste 5 cases du Mur qu'il peut légalement remplir.

Pour remplir la prochaine case disponible de ses Cippi ou de son Mur, un joueur doit remettre une Ressource dans la réserve principale. Le Fort nécessite soit un Bâtitteur, soit un Légionnaire.

Ces 3 pistes offrent de nombreux avantages immédiats lorsque les cases sont remplies. Remplir le Fort augmente également l'Infrastructure des joueurs. Ceci est indiqué par les drapeaux orange  numérotés sous la piste Fort. Chaque Bâtiment Commun (ceux qui se trouvent sous le Fort sur la feuille de gauche) nécessite un certain niveau d'Infrastructure, ainsi que des Ressources et des Ouvriers pour être construit.

Par exemple, nous pouvons voir ci-dessus que ce joueur dispose de 3 Infrastructures. C'est plus que suffisant pour construire son Grenier Moyen (1 Infrastructure), mais pas assez pour son Grand Grenier (5 Infrastructures).


GRENIERS

Chaque joueur commence la partie avec un Petit Grenier. Cela lui permet de remplir les cases de la colonne de gauche de ses Mines et Forêts, de sa Garde du Mur, de ses Cippi, de son Mur et de son Fort. Pour remplir les cases de la colonne centrale, un joueur doit d'abord construire son Grenier Moyen. De même, pour commencer à remplir les cases de la colonne de droite, il devra construire son Grand Grenier. Les lignes claires entre les 3 colonnes sur la partie haute de la feuille de gauche de chaque joueur sont là pour rappeler cette règle.




Par exemple, ce joueur a récemment construit son Grenier Moyen, ce qu'il a signifié en remplissant sa case circulaire. Grâce à ça, il a déjà pu commencer à remplir d'autres cases des Mines & Forêts et de son Fort.

Pour construire un Grenier Moyen, un joueur doit disposer d'au moins 1 Infrastructure. Il doit également retourner 1 Serviteur, 1 Bâtitteur et 1 Ressource de son plateau Joueur vers la réserve principale. Il peut ensuite remplir la case circulaire.


Pour construire un Grand Grenier, un joueur doit avoir construit son Grenier Moyen et disposer d'au moins 5 Infrastructures. Il doit également retourner 1 Serviteur, 1 Bâtitteur et 2 Ressources de son plateau Joueur vers la réserve principale. Il peut ensuite remplir la case circulaire et gagner immédiatement 1 point de Renommée  (remplir la case vide la plus à gauche de sa piste Renommée).

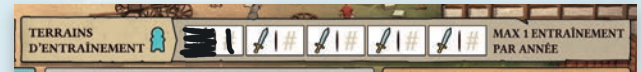
PRODUCTION DE RESSOURCES

La gestion des Ressources est un élément clé pour le bon fonctionnement d'un fortin. Chaque fois qu'un joueur remplit l'icône Marteau  (aux Mines & Forêts ou dans les Quartiers), il doit remplir la case la plus à gauche de sa piste Production de Ressources. Au début de chaque année, les joueurs gagnent 1 Ressource par case remplie sur cette piste.



TERRAINS D'ENTRAÎNEMENT

C'est là que les joueurs peuvent entraîner des Bâtisseurs pour en faire des Légionnaires. Cependant, ces Légionnaires sont immédiatement affectés à la Garde du Mur. Les joueurs ne peuvent entraîner qu'un seul Bâtisseur par année. Pour effectuer cette action, un joueur doit renvoyer 1 Bâtisseur de son plateau Joueur vers la réserve principale. Il doit ensuite remplir la moitié gauche de la prochaine case le long de cette piste et écrire le numéro de l'année en cours sur le côté droit. Comme le suggère l'icône Épée , il doit également remplir la prochaine case le long de la piste Garde du Mur.



HÔTELS, ATELIERS ET ROUTES

Ces 3 Bâtiments Communs fonctionnent tous de la même manière, mais offrent des récompenses différentes. Un joueur doit toujours construire le Petit Bâtiment, avant de construire le Grand. Chaque Bâtiment requiert un certain niveau d'Infrastructure. De plus, un certain nombre d'Ouvriers et/ou de Ressources doit être remis dans la réserve principale.

Une fois construits, les Hôtels augmentent le nombre de Civils que le joueur reçoit chaque année. Les Ateliers augmentent le nombre de Bâtisseurs qu'il reçoit chaque année. Les Routes permettent aux joueurs d'augmenter chaque année des Attributs.

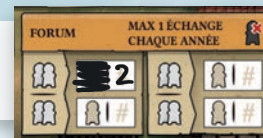
PAR ● CHAQUE ANNÉE		PAR ● CHAQUE ANNÉE		PAR ● CHAQUE ANNÉE	
PETIT HÔTEL	2	PETIT ATELIER	3	PETITE ROUTE	4
GRAND HÔTEL	6	GRAND ATELIER	7	GRANDE ROUTE	8

Par exemple, au début de la prochaine année, ce joueur gagnera 2 Civils supplémentaires de ses Hôtels et 1 Attribut (Renommée, Piété, Vaillance ou Discipline) de sa Route. Cependant, l'année n'est pas encore terminée. Il prévoit de construire son Petit Atelier. Comme il dispose des 3 Infrastructures nécessaires, il lui suffit de remettre 3 Ressources de son plateau Joueur dans la réserve principale. Non seulement cela lui rapportera un Bâtisseur supplémentaire pour toutes les prochaines années, mais il gagne immédiatement 1 Bâtisseur.

FORUM

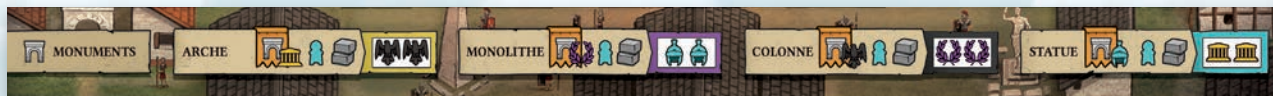
Au Forum, un joueur peut remettre 2 Ouvriers de son plateau Joueur dans la réserve principale, pour obtenir 1 Ouvrier d'un type différent. Un joueur ne peut faire cet échange qu'une fois par année. De plus, cet échange ne concerne pas les Légionnaires (retournés ou gagnés).

Par exemple, à la 2^e année, ce joueur a remis dans la réserve principale 1 Serviteur et 1 Civil pour obtenir un Bâtitteur plus utile.



MONUMENTS

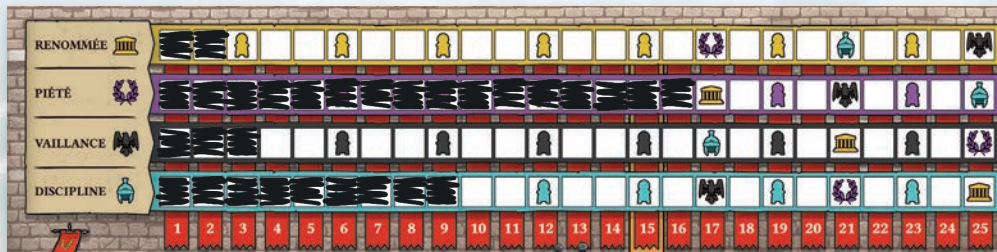
Il s'agit de structures épiques qu'un joueur ne peut construire qu'une fois qu'il a au moins 15 points dans un Attribut particulier. Cette exigence est indiquée par les drapeaux orange avec l'icône Arche sur chaque Monument. Une fois qu'il a l'Attribut requis, un joueur peut défausser 1 Bâtitteur et 2 Ressources pour construire le Monument souhaité. Chaque Monument permet aux joueurs de remplir immédiatement 2 cases sur la piste Attribut indiquée.



Par exemple, le Monolithe exige au moins 15 points de Piété. Après avoir remis 1 Bâtitteur et 2 Ressources dans la réserve principale, il octroie 2 points de Discipline.

PISTES ATTRIBUT

La plupart des actions du jeu finissent par faire progresser les joueurs sur leurs pistes Attribut. En fin de partie, chaque case Attribut remplie correspond à 1 point de victoire (PV). Chaque fois qu'un joueur gagne de la Renommée, de la Piété, de la Vaillance ou de la Discipline, il doit remplir la case vide la plus à gauche de la piste correspondante. Cela permet parfois aux joueurs de prendre des Ouvriers en plus dans la réserve principale ou de gagner des points Attribut supplémentaires dans d'autres domaines. Tous les points Attribut gagnés au-delà de 25 sont perdus.



Par exemple, ce joueur a actuellement 2 points de Renommée, 16 de Piété, 3 de Vaillance et 9 de Discipline.

PISTES CITOYENS

La feuille de jeu de droite est axée sur le développement de 5 domaines distincts de la société romaine :

 Négociants
  Artistes
  Prêtres
  Appariteurs
  Patriciens

Les 5 pistes Citoyens sont indépendantes mais fonctionnent de la même manière. Elles donnent chacune accès à des zones et à des Bâtiments différents de la feuille de droite.

Un joueur peut remplir une case sur la piste Citoyens choisie, soit en remettant 1 Civil de son plateau Joueur dans la réserve principale, soit à chaque fois qu'il remplit une autre case de sa feuille de droite avec l'icône Citoyens du type correspondant (au Théâtre ou aux Jardins). Dans les deux cas, le joueur doit remplir ces pistes de gauche à droite, en gagnant les Ouvriers, les Ressources ou les Attributs qu'il recouvre en remplissant les cases.

Tout comme les drapeaux Infrastructure orange pour les Bâtiments Communs de la feuille de gauche, les pistes Citoyens ouvrent aussi de nouvelles possibilités aux joueurs sur la feuille de droite. Notez la couleur de certains drapeaux sur les pistes Citoyens, alors que d'autres sont de couleur beige. Les drapeaux colorés rappellent aux joueurs qu'un nouveau Bâtiment ou une autre fonction est désormais disponible dans cette zone particulière.


Quartiers


Ces Bâtiments augmentent non seulement la Production de Ressources des joueurs, mais rapportent également des Ressources et des points Attributs immédiats. Les joueurs doivent construire le Petit Quartier avant le Moyen et le Moyen avant le Grand. Pour construire un Quartier, un joueur doit avoir rempli le nombre de cases requis sur sa piste Négociants.

Par exemple, pour construire son Quartier Moyen, ce joueur devra avoir au moins 6 cases remplies sur sa piste Négociants. Après avoir remis 1 Serviteur et 2 Civils dans la réserve principale, il gagnerait 1 point de Discipline, augmenterait sa Production de Ressources de 1 et gagnerait également 1 Ressource de la réserve principale.



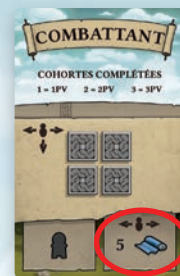
MARCHÉ

Le Marché est l'endroit où les joueurs peuvent acheter diverses Marchandises pour améliorer leur Renommée. Pour commencer à faire du commerce, un joueur doit d'abord construire le Marché. Pour cela, il doit avoir rempli au moins 4 cases sur sa piste Négociants. Il doit également remettre 1 Serviteur, 1 Bâtitseur et 2 Ressources dans la réserve principale. Une fois qu'il a construit le Marché, le joueur remplit la case Marché, ce qui lui permet d'obtenir immédiatement 1 point de Renommée .

Après la construction, un joueur peut, comme action, remettre des Ressources dans la réserve principale (ou les donner à ses voisins) pour acheter des Marchandises . Cependant, pour le faire, il doit respecter la condition du nombre de cases remplies sur sa piste Négociants, comme indiqué par les bannières beiges à côté de chacune des 8 cases du Marché. Contrairement aux pistes, au Marché, il n'y a aucune restriction pour l'ordre dans lequel les cases doivent être remplies. Notez que les 2 cases de droite rapportent en plus un Ouvrier. Il peut donc être avantageux de les remplir avant les autres.

Un joueur peut acheter des Marchandises à ses voisins directs (assis à sa gauche ou à sa droite) ou à la pioche Destin. Si un joueur achète une Marchandise à un voisin, il donne la Ressource à ce voisin (qui peut immédiatement l'utiliser). S'il l'achète à la pioche Destin, il remet la Ressource utilisée dans la réserve principale. Lors d'un achat à la pioche Destin, le joueur retourne la première carte Destin de la pioche et la place sur la défausse (face visible). Dans les deux cas, il indique le numéro de la Marchandise qu'il a achetée en l'inscrivant dans la case hexagonale choisie de son Marché.


Les joueurs visent à acheter des Marchandises différentes (numéros uniques). Comme indiqué en bas du Marché, les 3 premières Marchandises différentes achetées rapportent chacune 1 point de Renommée (en remplissant 1 case sur la piste Renommée). Les 4^e et 5^e Marchandises uniques rapportent chacune 2 points de Renommée et la 6^e Marchandise unique rapporte 3 points de Renommée. Les valeurs de Marchandise élevées sont plus rares alors que les valeurs faibles sont plus courantes. Chaque fois qu'un joueur reçoit une Marchandise avec une valeur qu'il a déjà (un double), il inscrit tout de même le numéro dans son Marché, mais il ne gagne pas de Renommée.



Par exemple, ce joueur a déjà les Marchandises 4 et 5. Les cartes Prospection de ses voisins indiquent les numéros 1 et 4. Il n'a pas besoin du 4, mais il serait intéressant d'avoir le 1. Cependant, au lieu de donner une Ressource à son adversaire, il décide plutôt de prendre un risque en choisissant la pioche Destin. Il révèle un 6, gagnant ainsi 1 point de Renommée pour sa 3^e Marchandise unique !



THÉÂTRE




Le Théâtre permet aux joueurs d'organiser des spectacles pour augmenter leurs Attributs, attirer des Ouvriers et des Citoyens. Pour organiser des spectacles, un joueur doit d'abord construire son Théâtre. Pour cela, il doit avoir au moins 1 case remplie sur sa piste Artistes. Il doit également remettre 1 Serviteur, 1 Bâtitseur et 1 Ressource dans la réserve principale. Une fois qu'il a construit le Théâtre, le joueur doit remplir la case Théâtre, ce qui lui permet de gagner immédiatement 1 point de Renommée .

Après la construction, un joueur peut, comme action, remettre 1 Ressource dans la réserve principale pour organiser 1 spectacle. Il doit inscrire le numéro de l'année en cours dans la case prévue à cet effet. Un joueur ne peut réaliser qu'un seul spectacle par année. De plus, il a toujours besoin d'un certain nombre de cases remplies sur la piste Artistes, comme indiqué par les bannières beiges à côté de chacune des 6 cases du Théâtre. Contrairement aux pistes, il n'y a aucune restriction pour l'ordre dans lequel les cases du Théâtre doivent être remplies.

Par exemple, ce joueur a déjà organisé 2 spectacles. En fonction des cases remplies sur sa piste Artistes, il peut remettre 1 Ressource dans la réserve principale pour organiser soit le spectacle restant de la colonne de gauche, soit le spectacle le plus haut de la colonne de droite.



ÉCOLE DE GLADIATEURS

Avant de partir à Rome en quête de gloire au Colisée, les combattants audacieux devront faire leurs preuves dans l'arène locale. Au cours de la partie, chaque joueur peut entraîner jusqu'à 2 Gladiateurs  . Afin d'entraîner des Gladiateurs, un joueur doit d'abord construire l'École de Gladiateurs. Pour cela, il doit avoir au moins 3 cases remplies sur la piste Artistes. Il doit également remettre 2 Serviteurs, 1 Bâtitseur et 2 Ressources dans la réserve principale. Une fois qu'il a construit l'École de Gladiateurs, le joueur doit remplir la case École de Gladiateurs, ce qui lui permet de gagner immédiatement 1 point de Renommée .

Après la construction, un joueur peut, comme action, remettre 1 Serviteur ou 1 Civil dans la réserve principale pour que l'un de ses 2 Gladiateurs s'entraîne contre eux. Chaque fois qu'un Gladiateur s'entraîne, sa force augmente. Ceci est indiqué en encerclant la case la plus à gauche (une case qui n'est ni encerclée, ni remplie). Cependant, pour le faire, il doit respecter la condition du nombre de cases remplies sur sa piste Artistes, comme indiqué par les bannières beiges au-dessus de chacune des 12 cases de l'École de Gladiateurs. Chaque Gladiateur ne peut être entraîné que 6 fois.

Par exemple, ce joueur a déjà entraîné ses Gladiateurs 4 fois. Supposons qu'il ait 6 cases remplies sur sa piste Artistes. Il pourrait effectuer jusqu'à 4 entraînements distincts en remettant dans la réserve principale 1 Serviteur ou 1 Civil pour chaque entraînement. Il pourrait ainsi entraîner 1 fois son Gladiateur Rouge et 3 fois son Gladiateur Bleu.

Après avoir entraîné ses Gladiateurs, un joueur peut les faire combattre contre d'autres combattants entraînés, plutôt que de s'acharmer sur des serviteurs et des civils chétifs. Pour ce faire, le joueur doit décider quel Gladiateur va combattre, puis inscrire le numéro de l'année en cours dans la colonne appropriée sur le côté droit de l'École de Gladiateurs. Comme cela est rappelé en bas de l'École de Gladiateurs, chaque Gladiateur ne peut se battre qu'une fois par année.

Après avoir enregistré quel Gladiateur combattra, le joueur retourne la première carte de la pioche Destin (et la place dans la défausse). La valeur à côté de l'icône Gladiateur Violet indique le nombre de dégâts que le Gladiateur du joueur subira (1, 2 ou 3). Le joueur doit le noter en remplissant les cases entourées précédemment sur la piste Gladiateur correspondante (1 case par dégât). Notez que si un Gladiateur subit plus de dégâts qu'il n'a de force (cases encadrées), le joueur ne remplit que la force qui lui reste. En d'autres termes, il ne remplit pas les cases qui n'ont pas été précédemment encadrées.

Si toutes les cases encadrées ont été remplies lors du combat, le Gladiateur meurt. Son propriétaire peut alors gagner de la Piété. Il gagne les points de Piété qui sont indiqués dans la colonne en dessous de la case remplie la plus à droite de la piste du Gladiateur qui vient de mourir. Une fois qu'un Gladiateur est mort, il ne peut plus s'entraîner ou combattre.

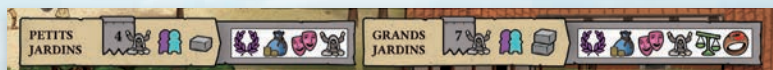
Cependant, si après son combat, le Gladiateur a encore de la force (1 ou plusieurs cases encadrées et non remplies), il survit et son propriétaire gagne de la Renommée et éventuellement des Ressources comme récompense. Il gagne ce qui est indiqué dans la colonne sous la case entourée la plus à droite de la piste du Gladiateur qui vient de combattre.

Par exemple, à la suite de l'exemple ci-dessus, ce joueur a entraîné chaque Gladiateur une fois de plus avant de décider de les faire combattre tous les deux lors de la 4^e année. Le Gladiateur Rouge a subi 3 dégâts, mais a survécu, gagnant 2 points de Renommée. Le Gladiateur Bleu a subi 2 dégâts et il est mort. Cependant, il a gagné 2 points de Piété en compensation.



JARDINS

Les Jardins permettent aux joueurs d'attirer des Citoyens dans leur Fortin. Un joueur doit toujours construire les Petits Jardins avant les Grands. Pour construire les Petits Jardins, il doit avoir au moins 4 cases remplies sur sa piste Prêtres. Il doit également remettre 1 Serviteur, 1 Bâtitseur et 1 Ressource dans la réserve principale. Une fois qu'un joueur a construit les Petits Jardins, il reçoit immédiatement 1 point de Piété, 1 Négociant, 1 Artiste et 1 Prêtre (il remplit la case suivante sur chacune de ces pistes). Les Grands Jardins nécessitent au moins 7 cases remplies sur la piste Prêtres. Il faut également remettre 1 Serviteur, 1 Bâtitseur et 2 Ressources dans la réserve principale. Une fois construit, ils rapportent les mêmes récompenses que les Petits Jardins, plus 1 Appariteur et 1 Patricien. Si une piste Citoyens est déjà complète lors de l'obtention d'une récompense spécifique, celle-ci est perdue.



TEMPLES

Les Temples permettent d'augmenter la Piété et peuvent aussi rapporter des Faveurs Divines à utiliser lors des attaques pictes à la fin de chaque année. Un joueur doit toujours construire le Petit Temple avant de construire le Moyen et le Moyen avant le Grand. Pour construire le Petit Temple, il doit avoir au moins 1 case remplie sur sa piste Prêtres. Il doit également remettre 1 Serviteur, 1 Bâtitseur et 1 Ressource dans la réserve principale. Une fois qu'un joueur a construit le Petit Temple, il reçoit 1 point de Piété. Les Temples Moyen et Grand ont des exigences très similaires, comme indiqué sur la feuille de jeu de droite.

Après la construction, un joueur peut, comme action, remettre n'importe quel Ouvrier dans la réserve principale pour remplir une case du Temple. Cependant, pour le faire, il doit respecter la condition du nombre de cases remplies sur sa piste Prêtres, comme indiqué par les bannières beiges à côté de chacune des lignes de chaque Temple.

Un joueur ne peut pas commencer à remplir le Temple Moyen tant que son Petit Temple n'est pas complètement rempli. De même, le Temple Moyen doit être complètement rempli avant de pouvoir commencer à remplir le Grand Temple. De plus, le joueur doit toujours remplir les lignes d'un Temple de haut en bas et une ligne doit être complètement remplie avant de passer à la ligne d'en dessous. Suivre ces règles signifie que chaque seconde case remplie dans une ligne rapporte au joueur 1 point de Piété 🌿. La dernière case de chaque Temple rapporte en plus 1 Faveur 🧩. Quand il obtient 1 Faveur, le joueur doit encercler l'icône de la Faveur pour indiquer qu'elle est maintenant disponible.

Par exemple, ce joueur a construit son Petit Temple et son Temple Moyen. Il a déjà rempli le Petit Temple et a 1 Faveur disponible. La prochaine action "Remplir un Temple" qu'il réalisera lui permettra de compléter la 2^e rangée de son Temple Moyen et il gagnera 1 point de Piété.



BAINS

À l'époque romaine, des accords sournois étaient souvent négociés aux Bains. Comme nous l'expliquerons brièvement plus loin, un joueur qui ne défend pas son Mur contre les attaques des Pictes en fin d'année reçoit de la Disgrâce 👎. Les Bains lui offrent un moyen de faire disparaître cette Disgrâce indésirable en soudoyant les personnes au pouvoir. Pour construire les Bains, il doit avoir au moins 3 cases remplies sur sa piste Appariteurs. Il doit également remettre 2 Serviteurs, 1 Bâtitseur et 2 Ressources dans la réserve principale. Une fois qu'il a construit les Bains, il doit remplir la case Bains, ce qui lui permet de gagner immédiatement 1 point de Renommée 🏛️.

Après la construction, un joueur peut, comme action, remettre 1 ou plusieurs Ressource(s) dans la réserve principale pour remplir une case de ses Bains. Cependant, pour le faire, il doit respecter la condition du nombre de cases remplies sur sa piste Appariteurs, comme indiqué par les bannières beiges à côté de chacune des 6 cases des Bains. Il n'y a aucune restriction pour l'ordre dans lequel les cases doivent être remplies, mais il est plus avantageux de remplir d'abord celles qui nécessitent moins de ressources. Un joueur est limité à 2 Pots-de-vin par an. Lorsqu'un joueur réalise cette action, il écrit le numéro de l'année en cours dans la case.

Remplir l'icône Pouce Jaune 👍 permet à un joueur de retirer 1 point de Disgrâce. Comme cela est indiqué en bas à gauche de la feuille de gauche, il doit remplir une case préalablement encadrée. Un joueur qui n'a pas de Disgrâce (cases encadrées) ne peut pas réaliser l'action des Bains (même pas pour anticiper de futurs points de Disgrâce qu'il pourrait recevoir plus tard).



Ce joueur a actuellement 2 points de Disgrâce.

Par exemple, ce joueur a déjà versé un Pot-de-vin au cours d'une année antérieure. S'il le voulait, il pourrait réaliser 2 actions pour retirer 2 autres points de Disgrâce. La première coûterait 1 Ressource, alors que la seconde en coûterait 2.



⚖ TRIBUNAL

Le Tribunal permet à un joueur d'émettre des Édits pour gagner immédiatement des Ouvriers. Pour construire le Tribunal, il doit avoir au moins 4 cases remplies sur sa piste Appariteurs. Il doit également remettre 2 Serviteurs, 1 Bâtitseur et 2 Ressources dans la réserve principale. Une fois qu'un joueur a construit le Tribunal, il gagne immédiatement 1 point de Renommée 🏛️.

Après la construction, un joueur peut, comme action, émettre jusqu'à 1 Édît par colonne, par année (soit au maximum 3 Édits par année). Le joueur doit inscrire le numéro de l'année en cours dans la case prévue à cet effet. Cependant, pour le faire, il doit respecter la condition du nombre de cases remplies sur sa piste Appariteurs, comme indiqué par les bannières beiges à côté de chaque zone du Tribunal.

Chaque colonne du Tribunal offre une récompense différente. La colonne de gauche permet aux joueurs de gagner 1 Serviteur de la réserve principale. Celle du centre permet de remettre 1 Bâtitseur dans la réserve principale en échange de 2 Serviteurs. Celle de droite permet de remettre 1 Serviteur dans la réserve principale pour prendre 1 Bâtitseur.

Par exemple, supposons que nous sommes en 4^e année et que ce joueur a 7 cases remplies sur sa piste Appariteurs. S'il le souhaite, il peut gagner 1 Serviteur en remplissant la dernière case de la colonne de gauche. Il pourrait même échanger ce Serviteur contre un Bâtitseur en remplissant la 2^e case de la colonne de droite. Cependant, il ne peut pas remplir la dernière case de la colonne centrale, car il a déjà émis 1 Édît dans cette colonne durant cette 4^e année.



🕒 DIPLOMATIE

À la place de ne compter que sur la force militaire, il peut être intéressant d'envoyer des Diplomates pour négocier avec les Pictes. Ils permettent aux joueurs d'atténuer les conséquences de toute attaque potentielle. Chaque joueur dispose de 3 Diplomates. Le 1^{er} nécessite au moins 1 case remplie sur la piste Patriciens. Le 2^e nécessite 3 cases remplies et le 3^e en nécessite 6. Pour dépêcher un Diplomate, un joueur doit aussi remettre dans la réserve principale 1 Serviteur, 1 Légionnaire et 2 Ressources.

Une fois dépêché, chaque Diplomate rapporte immédiatement 1 point de Vaillance 🏹 (rempli sur la piste Vaillance) et 2 Faveurs 🎲🎲 pour une Cohorte de son choix. Lorsqu'il obtient des Faveurs, un joueur doit encercler les icônes Faveur pour signifier qu'elles sont disponibles. Il doit également préciser qu'elle est la Cohorte choisie (gauche, centre ou droite) en remplissant la flèche correspondante du Diplomate fraîchement dépêché. Comme l'indique le texte sous les Diplomates, chaque Diplomate doit être dépêché auprès d'une Cohorte différente.

Par exemple, ce joueur a déjà 1 Diplomate pour la Cohorte de droite. Il a même déjà utilisé 1 de ses Faveurs. S'il décidait de dépêcher un autre Diplomate, il devrait l'envoyer dans la Cohorte de gauche ou du centre.



🐎 EXPLORATION

Un élément important de la défense du fortin est une Exploration efficace. Dans le cadre de cette action, les joueurs remplissent leur grille de la section Exploration de leur feuille de jeu de droite avec les Motifs des cartes Prospection. Pour effectuer cette action, un joueur a besoin d'un certain nombre de cases remplies sur sa piste Patriciens, comme indiqué par les banderoles de couleur beige à côté des 5 cases de la section Exploration. Il doit également remettre 1 Légionnaire dans la réserve principale (ou à un voisin). Le joueur doit ensuite remplir la case Exploration avec l'icône Cheval 🐎. Cela lui permet finalement de remplir sa grille avec le Motif de la carte Prospection choisie.

Le joueur qui réalise cette action peut utiliser le Motif de sa propre carte Prospection ou celui de la carte d'un de ses voisins immédiats (assis à sa gauche ou à sa droite). Si le joueur utilise son propre Motif, il remet le Légionnaire utilisé dans la réserve principale. S'il utilise le Motif d'un voisin, il donne le Légionnaire à cet adversaire (celui-ci peut l'utiliser immédiatement). Un joueur peut utiliser le même Motif plusieurs fois au cours d'une même année, à condition qu'il puisse payer le coût de chaque action.


Lorsqu'il ajoute un Motif à sa grille Exploration, un joueur peut le faire pivoter ou le retourner comme il le souhaite. Cependant, il doit pouvoir utiliser le Motif en entier. Il ne peut pas dépasser de la carte, ni remplir une case déjà remplie. Si, en remplissant des cases de la grille, le joueur couvre une icône Serviteur ou Ressource, il reçoit immédiatement le gain correspondant de la réserve principale. Enfin, comme l'indique le texte sous la grille, le joueur gagne immédiatement 1 point de Vaillance 🏰 dès qu'il remplit complètement une ligne de sa grille.

Par exemple, ce joueur a déjà utilisé 2 Explorations. Pour sa 3^e Exploration, il décide d'utiliser le Motif de la carte Prospection de son voisin. Il lui donne 1 Légionnaire. Il pivote et retourne le Motif pour qu'il s'adapte au côté gauche de sa carte. Cela lui permet de gagner immédiatement 1 Serviteur, 1 Ressource et 2 points de Vaillance (pour avoir complété 2 lignes de sa grille).





FIN D'UNE ANNÉE

Une année se termine quand tous les joueurs ont fini leurs actions. À ce moment, les Ouvriers et Ressources encore présents sur les plateaux Joueurs sont remis dans la réserve principale. Ensuite, un joueur tire les premières cartes de la pioche Destin, en les plaçant face visible sur la table. Cela permet de simuler l'attaque des Pictes. Le nombre de cartes à tirer dépend de l'année en cours et de la difficulté choisie. Pour vos premières parties, nous vous conseillons le niveau facile (drapeau vert ) . Pour les parties suivantes, les joueurs s'accordent sur la difficulté en début de la partie.



Quand ces cartes sont révélées, les joueurs ne s'intéressent qu'aux Cohortes représentées en haut de chaque carte. Cela indique le nombre d'attaques que les Pictes font contre chaque Cohorte. Ensuite, chaque joueur doit résoudre indépendamment la manière dont il s'est défendu face aux attaques.

Par exemple, en fin de 3^e année, on a révélé 3 cartes : 1 contre la Cohorte du centre et 2 contre celle de droite. Avec un niveau difficile (drapeau rouge), on aurait dû tirer 5 cartes.




Chaque joueur doit vérifier les Cohortes en haut de sa feuille de gauche pour voir s'il arrive à repousser les attaques. Pour chaque Cohorte, un joueur a besoin d'autant de cases remplies (ou plus) que le nombre de flèches correspondantes révélées. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, un joueur a besoin d'au moins 1 case remplie dans sa Cohorte du centre et 2 dans celle de droite.



Si un joueur repousse toutes les attaques, il gagne autant de points de Vaillance  que le nombre inscrit sur le drapeau gris  de l'année en cours. Ce nombre représente le potentiel de Vaillance ou de Disgrâce. Il remplit le nombre de cases Vaillance correspondant sur la piste Vaillance et gagne immédiatement les éventuels Ouvriers ou autres Attributs recouverts (les Ouvriers ainsi gagnés seront utilisables lors de l'année suivante).



Si un joueur laisse passer autant d'attaques ou plus que le nombre inscrit sur le drapeau gris de l'année en cours, il reçoit autant de points de Disgrâce  que la Valeur de ce drapeau gris. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, si le joueur laissait passer 2 attaques ou plus (en imaginant qu'il n'y a pas de cases remplies dans la Cohorte de droite), il recevrait 2 points de Disgrâce.



Si un joueur laisse passer moins d'attaques que le nombre inscrit sur le drapeau gris de l'année en cours, il reçoit une combinaison de Disgrâce et de Vaillance. Il reçoit 1 point de Disgrâce par attaque non repoussée et il gagne autant de points de Vaillance que la différence entre ce nombre et celui inscrit sur le drapeau gris. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, si un joueur laissait passer une seule attaque (en imaginant qu'il n'ait rempli qu'une seule case sur sa Cohorte de droite), il recevrait 1 point de Disgrâce et gagnerait 1 point de Vaillance.

FAVEUR

Pour se défendre contre les Pictes, les joueurs peuvent utiliser les Faveurs qu'ils ont obtenues grâce à leurs Temples et leurs Diplomates. Chaque Faveur de Temple permet à un joueur d'ignorer une carte révélée pendant l'attaque. Les Faveurs d'un Diplomate fonctionnent de la même manière, mais elles ne permettent d'ignorer que les cartes de la Cohorte où ce Diplomate a été dépêché. Chaque fois qu'un joueur utilise une Faveur pour ignorer une carte, il doit remplir la case pour montrer qu'elle a été utilisée.

Selon le dernier exemple de la page précédente, si ce joueur devait recevoir 1 point de Disgrâce et gagner 1 point de Vaillance, il aurait pu utiliser une Faveur disponible pour ignorer 1 des cartes et gagner 2 points de Vaillance à la place.

DISGRÂCE

Chaque fois qu'un joueur reçoit de la Disgrâce, il doit encercler une case vide par point de Disgrâce reçu, en bas de sa feuille de gauche. Comme mentionné à la page 17, un joueur peut utiliser les Bains pour éliminer des points de Disgrâce. Les points de Disgrâce restants en fin de partie font perdre des PV aux joueurs.



Par exemple, si ce joueur a 4 points de Disgrâce en fin de partie, il perdra 7 PV, comme indiqué ci-dessus.

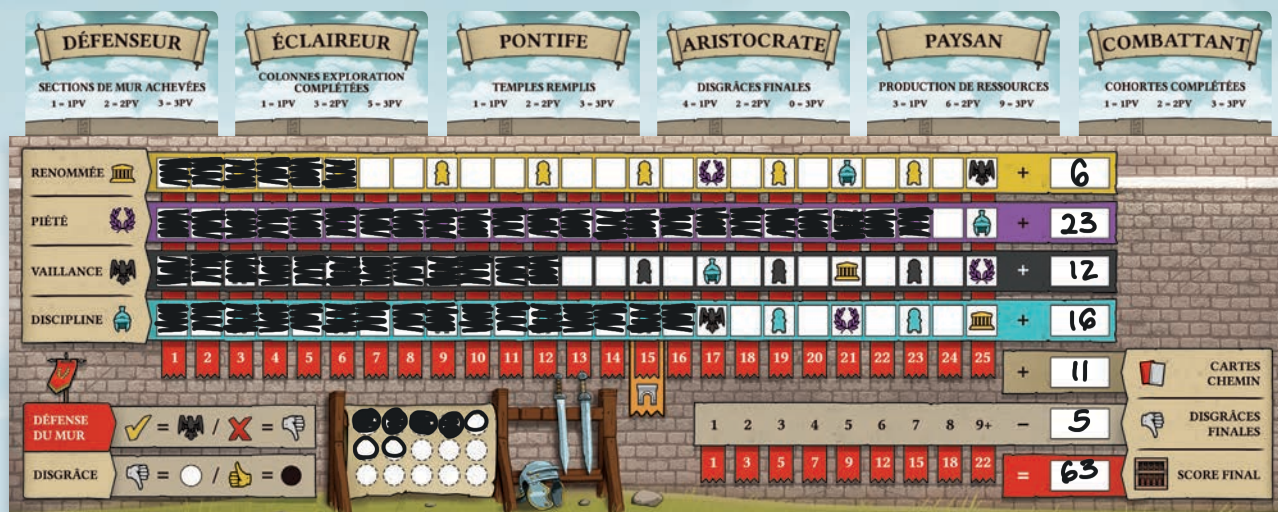
Fin de partie

Après la dernière attaque des Pictes à la fin de la 6^e année, la partie est terminée et l'on calcule les scores. Les Ouvriers gagnés grâce à la piste Vaillance au cours de la dernière année sont perdus.

Chaque joueur utilise la colonne de score en bas à droite de sa feuille de gauche pour comptabiliser ses PV. Le joueur qui a le plus de PV est le vainqueur et il est couronné Legatus Legionis !

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de Disgrâce qui gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a marqué le plus grand nombre de points avec ses cartes Chemin est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

EXEMPLE DE CALCUL DE SCORE



Dans cet exemple, ce joueur a obtenu un total de 57 PV grâce aux Attributs (6 + 23 + 12 + 16), 11 PV grâce à ses Cartes Chemin (non illustré) et il a perdu 5 PV pour ses points de Disgrâce, ce qui lui fait un total final de 63 PV.

CHANGEMENTS POUR 1 OU 2 JOUEUR(S)

Lorsque vous installez une partie pour 1 ou 2 joueur(s), mélangez et mettez de côté une pioche de cartes Joueur Neutre (un jeu de 12 cartes). Chaque année, immédiatement après que les joueurs ont révélé leurs cartes Chemin et Prospection, retournez et révéléz 1 carte (dans une partie à 2 joueurs) ou 2 cartes (dans une partie à 1 joueur) de la pioche Neutre. Ces cartes Prospection nouvellement révélée(s) fournissent aux joueurs des Marchandises et des Motifs d'Exploration supplémentaires (pour simuler la présence d'au moins trois joueurs autour de la table).

Quand un joueur utilise une carte Prospection Neutre pour acquérir une Marchandise ou utiliser un Motif d'Exploration, il doit placer la Ressource ou le Légionnaire de cette action sur la carte. À la fin de l'année, lors de l'invasion des Pictes, les joueurs doivent révéler une carte Destin supplémentaire par Ressource et/ou Légionnaire présent sur les cartes Prospection Neutres. Après avoir résolu l'attaque, les joueurs doivent défausser ces cartes Prospection en remettant les Ressources et les Légionnaires présents dessus dans la réserve principale.

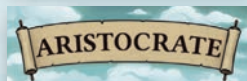
Quand vous jouez en solo, vous tentez de réaliser le meilleur score possible. Vous n'avez pas d'adversaire virtuel à affronter, mais vous pouvez interagir avec la pioche Neutre. Comparez votre résultat avec les scores ci-dessous :

0-39 = Miles 40-49 = Centurion 50-59 = Primus Pilus 60-69 = Praefectus castrorum 70+ = Legatus legionis

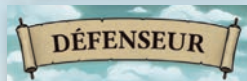
CARTES CHEMIN



Gagnez 1, 2, ou 3 PV pour avoir 1, 2, ou 3 Monument(s) construit(s).



Gagnez 1, 2, ou 3 PV pour avoir 4, 2 ou 0 point(s) de Disgrâce en fin de partie (cases encadrées non remplies).



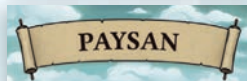
Gagnez 1, 2, ou 3 PV pour avoir 1, 2 ou 3 section(s) de Mur achevée(s). Cela signifie qu'il faut avoir rempli toutes les cases de chacune des 3 sections (Petit, Moyen et Grand Greniers).



Gagnez 1, 2, ou 3 PV pour avoir 2, 4 ou 6 Grands Bâtiments. Cela comprend les Bâtiments des deux feuilles avec le mot "Grand(e)" dans leur titre.



Gagnez 1, 2, ou 3 PV pour avoir 1, 2, ou 3 Cohorte(s) complétée(s). Cela signifie qu'il faut remplir toutes les cases dans chacune des 3 Cohortes en haut de la feuille de gauche.



Gagnez 1, 2, ou 3 PV pour avoir rempli 3, 6 ou 9 cases dans la section Production de Ressources de la feuille de gauche.



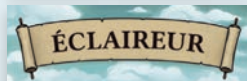
Gagnez 1, 2, ou 3 PV pour avoir 4, 6 ou 8 Marchandises au Marché, inclus les Biens de même type (même valeur).



Gagnez 1, 2, ou 3 PV pour avoir 2, 4 ou 5 pistes Citoyens complètes. Cela signifie qu'il faut remplir toutes les cases des pistes Citoyens de la feuille de droite.



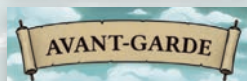
Gagnez 1, 2, ou 3 PV pour avoir rempli complètement toutes les cases de 1, 2 ou 3 Temple(s).



Gagnez 1, 2, ou 3 PV pour avoir rempli complètement 1, 3 ou 5 colonne(s) sur la grille Exploration.



Gagnez 1, 2 ou 3 PV pour avoir une force totale de 4, 8 ou 12 entre les deux Gladiateurs (le total des cases encadrées et des cases remplies). Peu importe que les Gladiateurs aient survécu ou non.



Gagnez 1, 2, ou 3 PV pour avoir 1, 2 ou 3 section(s) de la Garde du Mur terminée(s). Cela signifie qu'il faut avoir rempli toutes les cases de chacune des 3 sections (Petit, Moyen et Grand Greniers).



Ressource

Production de
Ressources

Civil



Serviteur



Légionnaire



Bâtitseur



Renommée



Piété



Vaillance



Discipline



Négociant



Artiste



Prêtre



Appariteur



Patricien



Cohorte



Disgrâce



Disgrâce retirée



Gladiateur Rouge



Gladiateur Bleu



Monument



Marchandise



Exploration



Épée (Mur de Garde)



Infrastructure



Potentiel d'attaque



Niveau facile



Niveau moyen



Niveau difficile