

REGLES

AQUILEIA



Aquilée, la deuxième plus importante ville de l'Empire romain, a été fondée à l'origine comme un avant-poste contre les envahisseurs barbares. De son origine militaire vient la structure quadrilatérale particulière découpée par les rues principales.

Plus tard, la ville se développa pour devenir un centre politique et culturel important et une ville commerciale prospère, surtout pour ses biens précieux, grâce à son port pratique et efficace sur le fleuve. Les monuments importants comme l'arène des gladiateurs, le stade des courses de chevaux et le célèbre théâtre ont été construits, comme des ateliers d'artisans et des villas patriciennes qui ont complété le réseau architectural de la ville.

COMPOSANTS

- 4 paquets de cartes :

Recto



22 cartes servi (esclave)
(22 cartes, 11 simples et 11 doubles)

Recto



17 cartes equi et arma (chevaux et armes), (17 cartes; 2 x double chevaux dorés, 3 x simples cheval doré, 2 x double chevaux argentés, 3 x simples cheval argenté, 1 x 3 armes, 3 x 2 armes et 3 x 1 arme)

Recto



12 cartes laurier du Stadium, (12 cartes, 2 x chaque couleur et de 10-7-5-3 points)

Recto



6 cartes laurier du Theatrum, (6 cartes, blanc/bleu, bleu/jaune, bleu/violet, blanc/violet, jaune/violet, jaune/blanc)

- 7 dés (4 bleus, 3 rouges).
Chaque dé a 2 faces or, 2 faces argent et 2 faces bronze.



- 1 grand jeton "premier joueur"



- 117 pièces (39 or, 39 argent, 39 bronze)



- 5 ensembles de pièces de jeu de différentes couleurs. Chaque ensemble inclut :



5 hommes de main

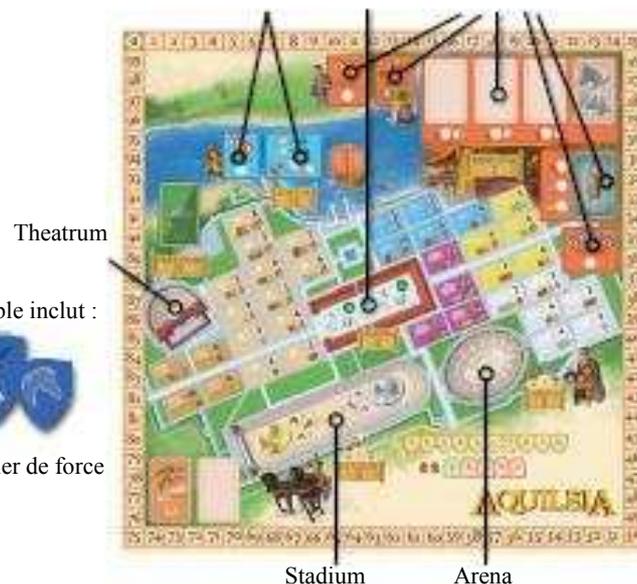
9 maisons

1 disque de score

1 disque de départage

1 bouclier de force

- 1 plateau de jeu, divisé en 6 zones différentes : Portus Forum Mercatus



COMMENT UTILISER L'ARGENT ET LES CARTES PENDANT LA PARTIE

ARGENT

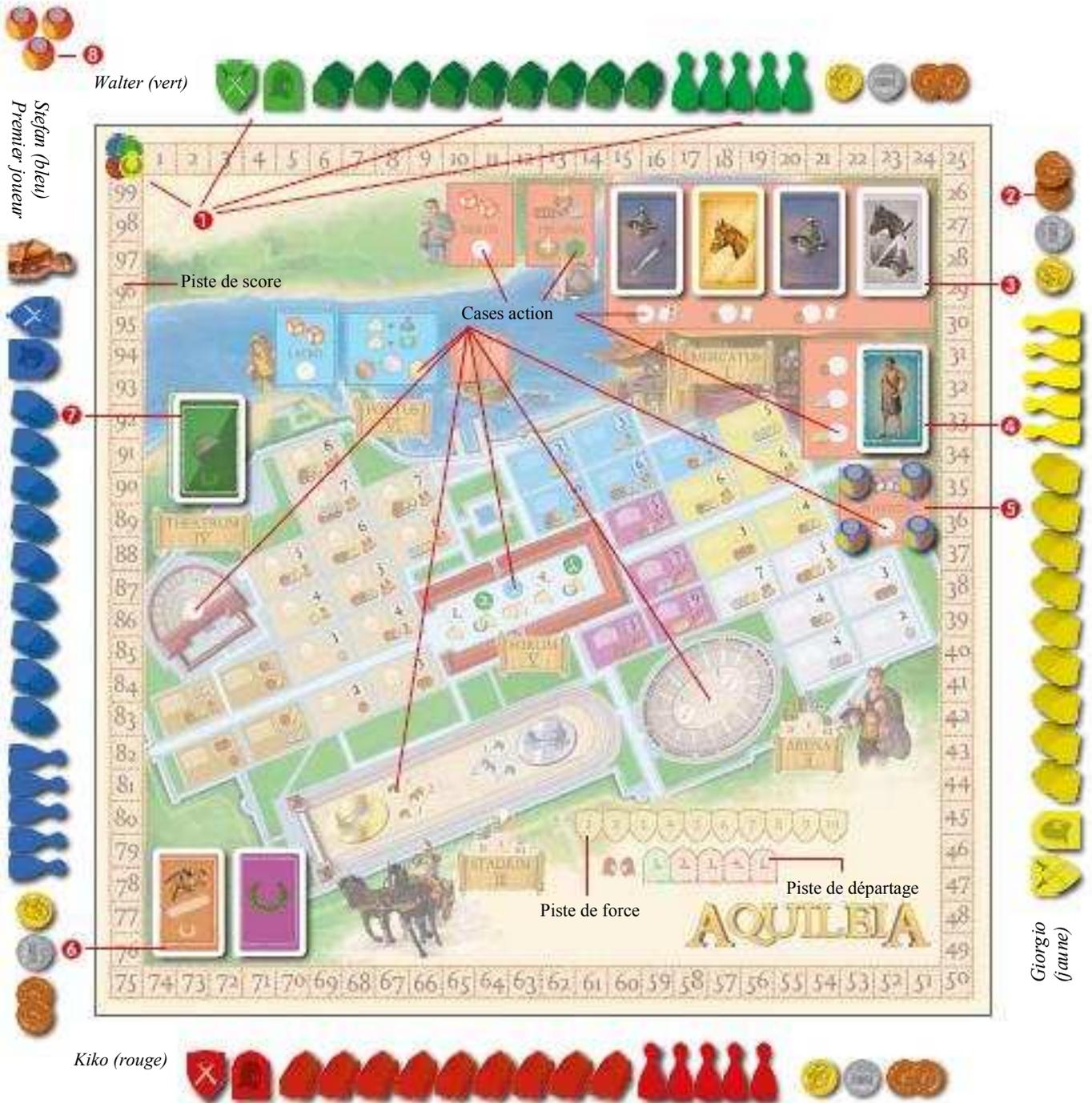
Pendant la partie, il n'est pas autorisé de changer de l'argent à la Banque, sauf pendant l'exécution de l'action à Pecunia. Si vous avez besoin d'un certain type de métal pour payer pour un objet et que vous ne l'avez pas, alors vous ne pouvez pas acheter cet article. Vous ne pouvez jamais payer avec d'autres types de métaux, même si ça valait plus. Pendant toute la partie, l'argent doit rester visible pour tous les autres joueurs.

CARTES

Pendant la partie, chaque joueur gagnera, achètera ou recevra différentes cartes. Il n'a pas à montrer aux autres joueurs combien de cartes il a ou quelles couleurs de verso il a. Une fois jouée, mettez chaque carte dans une défausse particulière à côté du plateau jeu. Quand un paquet est épuisé, remélangez et réutilisez la défausse correspondante.

PREPARATION DE LA PARTIE

- 1 Donnez à chaque joueur un ensemble d'hommes de main, maisons et jetons (disque de score, disque de départage et bouclier de force). Mettre chaque disque de score sur la case 0.
 - 2 Donnez à chaque joueur 1 or, 1 argent et 2 bronze.
 - 3 Mélangez les cartes equi et arma ensemble et placez-les face cachée sur le plateau de jeu. Piochez 3 cartes de ce paquet et placez-les face visible à côté.
 - 4 Mélangez les cartes servi et placez-les face cachée sur le plateau de jeu.
 - 5 Placez les dés de bleus sur l'emplacement Potentia du plateau de jeu.
 - 6 Mélangez les cartes laurier du Stadium et placez-les face cachée sur le plateau de jeu. Piochez 1 carte de ce paquet et placez-la face visible à côté.
 - 7 Mélangez les cartes laurier du Theatrum et placez-les face cachée sur le plateau de jeu.
 - 8 Placez les dés rouges à côté du plateau de jeu.
- Déterminez le premier joueur au hasard (par exemple, lancez les dés rouges pour voir qui collecte le plus d'or).



BUT DU JEU

Chaque joueur, qui représente un riche patricien d'Aquilée, possède un certain nombre d'hommes de main (pions) dont il se sert pour les activités principales : Jeu, culture, commerce et construction. Chaque activité peut entraîner des dépenses, des gains et parfois des points de victoire (PV).

Le jeu dure 6 manches. Le gagnant est le joueur avec le plus de PV.

JOUER UNE MANCHE

Une manche est constituée de la **PHASE PLACEMENT**, suivie d'une phase action. Chaque manche commence toujours par le premier joueur et continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans la **PHASE ACTION**, les zones seront exécutées dans l'ordre indiqué.

PHASE PLACEMENT



Le premier joueur place un homme de main sur une des cases action du plateau de jeu ou son disque de départage sur la première case disponible de la piste de départage. Puis, le joueur suivant place un homme de main ou son disque de départage et ainsi de suite. Une fois que chaque joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) a placé sa première pièce, le premier joueur place son deuxième et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les pièces ont été placées (5 hommes de main + 1 disque de départage). Un joueur est autorisé à passer, mais cela signifie qu'il n'est pas autorisé à placer d'autres hommes de main cette manche-ci. 1 seul pion peut être placé sur chaque case action. Il est obligatoire de placer son disque de départage. Après que tous les joueurs sont prêts, la phase action commence.

DEPARTAGE



La zone de départage ne fournit qu'une manière de déterminer le nouveau premier joueur et de départager les égalités dans l'Arena et le Stadium. Vous ne pouvez exécuter aucune action dans cette zone. Toutefois, placer votre disque de départage compte comme une action placement dans cette manche, mais elle ne peut être exécutée qu'avec le disque spécial, et ce disque ne peut pas être utilisé ailleurs.

Un joueur est autorisé à placer plus de 1 homme de main dans une zone (mais voir les remarques sur le Stadium et le Portus ci-dessous).

STADIUM

Dans le Stadium, un joueur n'est pas autorisé à placer un homme de main côté or s'il en a déjà placé un côté d'argent cette manche-ci et vice versa.

PORTUS

Au Portus, le joueur peut choisir une case action afin d'activer les ateliers qu'il possède, mais alors il doit placer une pièce en plus de son homme de main. Il y a trois cases action avec des coûts différents, respectivement 1 bronze, 1 argent ou 1 or. Un joueur qui place un homme de main sur une de ces cases action n'est pas autorisé à placer un autre homme de main sur une des 2 autres cases action cette manche-ci. Cependant, un joueur est autorisé à avoir un homme de main sur une de ces cases action et un homme de main au Portus Latro.

Après que l'action avec un homme de main est exécutée, son propriétaire le replace dans sa réserve.

FORUM

Un joueur peut placer ses hommes de main sur n'importe lesquelles des cases action, l'ordre 1-2-3-4-5 n'est important que pendant la phase action.

PHASE ACTION

Il existe plusieurs zones qui seront exécutées dans l'ordre :

- I. MERCATUS**
- II. ARENA**
- III. STADIUM**
- IV. THEATRUM**
- V. FORUM**
- VI. PORTUS**

Les actions sont exécutées dans l'ordre des chiffres romains. Aucune action n'a lieu sur une case où aucun homme de main n'a été placé. Après avoir exécuté une action, le joueur retire son homme de main respectif de la case.

LES ZONES :

I. MERCATUS

Dans cette zone, vous pouvez choisir plusieurs actions qui sont exécutées dans l'ordre ci-dessous :

DOLUS

Lancez 2 dés rouges et collectez les pièces indiquées sur les deux dés.

PECUNIA

Vous pouvez échanger des pièces et revendiquer 4 PV si vous le faites.

Echanges autorisés :



EQUI ET ARMA

Vous pouvez acheter une carte sur chaque case où vous avez placé un homme de main. Le coût est (dans chaque case) de 1 bronze que vous donnez à la Banque. Si un de vos hommes de main est placé sur la case la plus à gauche, vous obtenez également la carte du dessus du paquet (sans la montrer aux autres joueurs).

SERVI

Vous pouvez acheter des cartes esclaves. Vous payer à la Banque :

- sur la case du haut : 1 bronze pour 1 carte.
- sur la case du milieu : 1 argent pour 1 carte ou 2 argent pour 2 cartes.
- sur la case du bas : 1 or par carte, mais pas plus de 3.

POTENTIA

Prenez les 4 dés bleus. Vous êtes autorisé à utiliser 1 ou plusieurs de ces dés à l'Arena et au Stadium pendant cette manche. Après les avoir utilisés, remettez-les à Potentia. Aucun dé ne peut jamais être utilisé plus d'une fois au cours d'une manche.



II. ARENA

Chaque joueur qui a placé au moins un homme de main dans l'ARENA participe à un combat de gladiateurs :



1. Chaque joueur détermine sa force de combat en ajoutant les valeurs des cases sur lesquelles il a placé ses propres hommes de main.
2. Dans l'ordre du tour, chaque participant au combat lance les 3 dés rouges. Chaque "bronze" obtenu est ajouté à sa force de combat.
3. Dans l'ordre du tour, chaque joueur participant peut ajouter des cartes servi et arma (esclaves et armes) pour augmenter sa force de combat.
4. Le joueur avec les dés bleus peut lancer de 0 à 4 dés et augmente sa force de combat en ajoutant la quantité de bronze de ces dés.

Le vainqueur du combat gagne

- 3 bronze de la Banque **ET un des éléments suivants** :
- Autant de PV que le **double de sa force**, **OU** :
- 1 carte servi du paquet face cachée (le vainqueur choisit une carte servi ou des PV).

Le deuxième gagne

- 2 bronze de la Banque **ET un des éléments suivants** :
 - Autant de PV que le **double de sa force**, **OU** :
 - 1 carte servi du paquet face cachée.
- (La récompense que le gagnant n'a pas choisie).**

Le troisième gagne

- 1 bronze.

Le vainqueur du combat

Le joueur le plus fort (score le plus élevé dans la force de combat) est le gagnant du combat de gladiateurs. En cas d'égalité, la position la plus basse sur la piste de départage décide de la meilleure position dans le combat.

Exemple d'un combat dans l'Arena

Stefan (bleu) est le premier joueur. Il commence avec 1 point de l'Arena elle-même. Il lance les 3 dés rouges pour un résultat de 1 bronze, 1 argent et 1 or. Comme seul le bronze augmente le score dans l'Arena, il ajoute 1 point à son total sur la piste de force. Maintenant Giorgio (jaune) lance les dés. Aucun bronze, pas de score supplémentaire. Kiko (rouge) parvient à obtenir 3 bronze. Il a maintenant une force totale de 4.



Pendant le combat, chaque joueur enregistre ses résultats actuels en déplaçant son bouclier de force sur la piste de force. Un joueur peut marquer plus de points que la longueur de la piste de force. Par exemple, marquer 24 PV pour une force de 12 est autorisé.



Force actuelle

Ensuite, chaque joueur peut jouer des cartes servi et arma pour améliorer sa force. Stefan commence à nouveau. Il choisit de ne jouer aucune carte. Giorgio joue 1 carte arma avec 2 symboles et 1 carte servi avec 1 symbole. Ces 3 points sont ajoutés à sa force, soit un total de 5. Maintenant, Kiko choisit de jouer 1 carte arma avec 2 symboles, soit un total de 6.



Force actuelle

Giorgio a obtenu les 4 dés supplémentaires et décide d'utiliser 2 d'entre eux. Il obtient 1 bronze, ce qui crée une égalité entre lui et Kiko pour la première place avec une force de 6 pour les deux. L'égalité est brisée par la piste de départage.



"Comme Giorgio est 4ème et Kiko 2ème, Kiko gagne"



Résultat du combat

Kiko gagne 3 bronze de la Banque et choisit de gagner 12 PV (deux fois sa force finale dans l'Arena cette manche-ci). Giorgio gagne 2 bronze et une carte servi depuis le paquet. Stefan gagne 1 bronze.



III. STADIUM

Chaque joueur qui a placé au moins un homme de main dans le Stadium participe à une course de chars :



1. Chaque joueur détermine sa force de chevaux en ajoutant les valeurs des cases où il a placé ses hommes de main. Aucun joueur n'est autorisé à placer ses hommes de main sur les deux parties (or et argent) du Stadium.
2. Dans l'ordre du tour, chaque participant au combat lance les 3 dés rouges. Chaque joueur engagé dans la zone du cheval d'or ajoute la quantité de dés d'or à sa force de chevaux. Chaque joueur engagé dans la zone du cheval d'argent ajoute la quantité de dés d'argent à sa force de chevaux.
3. Dans l'ordre du tour, chaque joueur participant peut ajouter des cartes equi (chevaux) du côté choisi (argent ou or) pour augmenter sa force de chevaux.
4. Le propriétaire des 4 dés bleus peut lancer ceux d'entre eux qu'il n'a pas utilisés dans l'ARENA. Il ajoute la quantité de dés indiquant "sa couleur de cheval" à sa force de chevaux.

Le vainqueur de la course gagne

- 3 pièces de la Banque (or ou argent en fonction du côté choisi)
- ET de plus :**
- Le choix de la carte laurier du Theatrum visible ou de celle du dessus du paquet (il peut regarder les deux). Il donne l'autre carte (invisible aux autres joueurs) au deuxième.

Le **deuxième** gagne

- 2 pièces de la Banque (or ou argent en fonction du côté choisi)
- ET de plus :**
- La carte laurier qu'il a reçue du gagnant de la course.

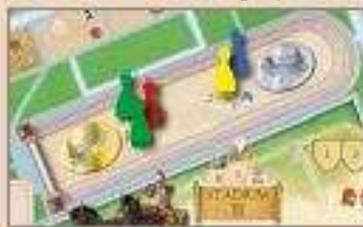
Le **troisième** gagne

- 1 pièce de la Banque (or ou argent en fonction du côté choisi).

Exemple d'une course dans le Stadium

Stefan (bleu) est le premier joueur, il commence une fois de plus. Il a un homme de main sur la case action 1 du côté argent, donc il commence avec 1 point. Il lance les 3 dés rouges et obtient 2 argent, portant son score à 3 à ce moment-là. Puis Walter (vert) joue son tour et obtient 1 or pour un total de 3 aussi. Giorgio (jaune) obtient 1 argent et a actuellement une force de 3. Kiko (rouge) obtient 2 or pour une force actuelle de 4.

Pendant la course, chaque joueur conserve son résultat



actuel en déplaçant son bouclier de force sur la piste de force. Chaque joueur peut scorer plus de points que la longueur de la piste de force.



Force actuelle des chevaux

Maintenant les cartes sont jouées : Stefan joue 1 carte avec 2 chevaux argent pour une force finale de 5. Walter décide de ne jouer aucune carte. Giorgio joue 2 cartes avec 1 cheval argent chacune pour une force totale de 5 et Kiko ne joue aucune carte, restant à 4. Giorgio a encore 2 autres dés bleus de l'action Potentia. Il a de la chance et obtient 1 argent supplémentaire. Le résultat final est donc : Victoire de Giorgio avec une force de 6, Stefan est 2ème avec une force de 5, Kiko est 3ème avec une force de 4 et Walter est 4ème avec une force de 3.

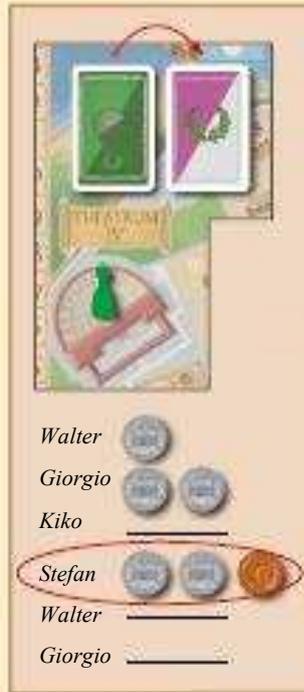


Giorgio a couru avec les chevaux argent, donc il collecte 3 argent. Stefan gagne 2 argent et Kiko 1 or. Giorgio reçoit également la carte laurier du Theatrum visible et celle du dessus du paquet. Il choisit et conserve 1 d'elles et donne l'autre au deuxième. Il n'a pas à montrer aux autres joueurs quelle carte il conserve et quelle carte il donne.



IV. THEATRUM

Le joueur avec un homme de main sur ce site montre la carte du dessus du paquet à tout le monde et la met aux enchères. Il ouvre les enchères avec 1 pièce (pas plus) de son choix. Maintenant, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut passer ou augmenter l'enchère avec 1 pièce de son choix. Une fois qu'il a passé, un joueur ne peut pas revenir dans cette vente aux enchères. S'il décide d'augmenter l'offre, il doit tout d'abord offrir exactement les mêmes pièces (nombre et types) que l'offre actuellement la plus élevée. Puis, il ajoute une pièce de son choix en plus. Ça continue jusqu'à ce qu'un seul joueur reste (avec l'offre la plus élevée). Ce joueur gagne l'enchère. Le vainqueur gagne la carte et paye au joueur qui a choisi le Theatrum. Si ce joueur gagne sa propre vente aux enchères, l'argent va à la Banque.



Exemple d'une vente aux enchères au Theatrum

Walter a choisi l'action Theatrum et commence la vente aux enchères en révélant la carte du dessus du paquet à tous les joueurs. Il ouvre ensuite l'enchère en offrant 1 pièce pour la carte, il décide d'enchérir 1 argent. Le prochain joueur est Giorgio. Il paye le 1 argent et ajoute un autre argent. Kiko passe. Stefan paye les 2 argent et ajoute 1 bronze. Walter n'a aucun bronze, donc il ne peut pas payer l'enchère en cours et est obligé de passer. Giorgio passe aussi. Stefan gagne la carte et verse son offre gagnante à Walter (qui a choisi l'action).

Remarques :

- Si le joueur avec un homme de main au Theatrum ne peut pas ou ne veut pas mettre aux enchères la carte, le joueur suivant peut mettre aux enchères la carte et ainsi de suite. Si personne ne veut mettre aux enchères la carte, le joueur qui a mis son homme de main sur le Theatrum recevra gratuitement la carte.
- Lorsque personne n'a mis d'homme de main au Theatrum, aucune carte n'est révélée.
- Chaque joueur qui ne remporte pas la vente aux enchères récupère son offre.

V. FORUM

Les joueurs peuvent construire comme ateliers privés des banques (partie gauche du plateau de jeu) et villas (partie droite du plateau de jeu), dans l'ordre 1-2-3-4-5 comme indiqué sur les cases action :

- 1 premier à construire
- 2 deuxième à construire + PV lors de la construction
- 3 troisième à construire + peut construire 2 bâtiments
- 4 quatrième à construire
- 5 cinquième à construire + PV lors de la construction

Un joueur qui construit un bâtiment doit payer toutes les ressources figurant sur l'emplacement choisi. S'il ne peut pas payer le montant exact d'esclaves, il devra payer plus que le coût réel. Il doit payer le montant exact de pièces, il n'y a aucun remboursement et il ne peut pas échanger de pièces !

Exemple de construction au Forum

Kiko construit la villa bleue de 10 PV qui coûte 2 bronze, 2 argent, 1 or et 3 esclaves. Il n'a que 2 cartes servi avec chacune 2 esclaves dessus, ainsi il paye toutes les pièces nécessaires et 4 esclaves. Ensuite, il place sa maison rouge sur le bâtiment pour montrer qu'il y en a un maintenant. Il gagne immédiatement 10 PV sur la piste de score parce qu'il construit à partir de la deuxième case action du Forum (qui accorde ce droit).



Kiko et Walter peuvent tous les deux construire deux bâtiments. Kiko aura des PV, pas Walter.

Les bâtiments doivent être payés séparément. Si un joueur doit par exemple 3 esclaves pour un premier bâtiment et 1 esclave pour un deuxième bâtiment, il ne peut pas payer avec 2 cartes servi ayant chacune 2 esclaves.

VI. PORTUS

Au Portus, 2 choses se produisent. D'abord, la Latro entre en action. Ensuite, chaque joueur peut payer 1 pièce (la même que la case action choisie lors de la phase placement) pour activer ses ateliers afin de gagner des PV ou recevoir des pièces.

1. La Latro va toujours en premier. Le joueur avec un homme de main là lance 2 dés rouges et prend les pièces qu'il obtient dans les cases action du Portus (qui ont été placées pendant la phase placement). S'il obtient des pièces qui ne sont pas disponibles sur les cases action du Portus, il ne les obtient pas.
2. Maintenant, la "vraie vie" se réveille au PORTUS en commençant par la case action bronze et en finissant par l'or. Celui qui a placé un homme de main là doit payer une pièce

correspondante à la couleur de sa case action. Chaque joueur épargné par le LATRO utilise la pièce qu'il a utilisée pour être placée sous son homme de main. Chaque victime du LATRO doit payer à partir de sa propre réserve. Chaque joueur qui ne peut payer exactement la pièce demandée ne peut pas du tout effectuer l'action.

L'action elle-même consiste à **activer tous** ses ateliers et banques : Le joueur gagne tous les PV de tous ses ateliers et il gagne également toutes les pièces que ses banques privées payent (comme imprimé à l'intérieur du carré en haut à droite de la zone Banque).

Chaque case bâtiment indique clairement le coût de construction et le revenu (PV ou pièces) lorsqu'il est activé.

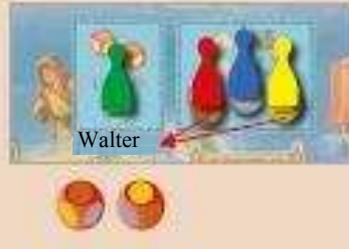
Exemple du PORTUS en action

Walter est le Latro et lance 2 dés : Bronze et or. Il prend les pièces sous les hommes de main rouge et jaune.

Kiko joue en premier et paye un autre bronze de sa réserve à la Banque. Il active sa banque privée pour gagner 1 argent et 1 or et son atelier pour marquer 4 PV.

Maintenant Stefan prend son argent du PORTUS, le paye à la Banque et active ses banques privées et ses ateliers. Giorgio n'a pas plus d'or et ne peut pas activer ses bâtiments.

Remarque : Lorsqu'une manche est terminée, le jeton "premier joueur" va au joueur qui est premier sur la piste de départage. Chaque joueur remet son disque de départage dans sa réserve.



banque privée



montant payé
(quand elle est activée)

coût de construction



atelier



PV (gagnés quand il est activé)

coût de construction

FIN DE LA PARTIE

Après 6 manches, la partie se termine (les cartes laurier seront épuisés, donc les joueurs le remarqueront facilement). A la fin de la partie, un décompte final a lieu :

- PV pour les cartes Stadium en fonction des PV indiqués (peuvent être 3-5-7-10)
- PV pour la valeur totale des villas (partie droite du plateau de jeu) multipliée par le nombre de cartes lauriers (Stadium + Theatrum) de la même couleur. Pour chaque carte Theatrum, le propriétaire doit choisir pour quelle couleur elle compte.

Les pièces et les autres ressources ne valent rien.

Remarque : Aucun PV n'est gagné pour les villas sans au moins une carte laurier de la couleur correspondante !

Exemple de décompte des PV pour les Villas

Kiko a 1 carte Stadium bleue et 1 carte Theatrum bleue/jaune qu'il choisit d'être bleue. Il possède également la villa bleue "10" et la villa bleue "6". Il marque $2 \times 16 = 32$ PV pour les villas. Ceux-ci sont ajoutés à son score sur la piste de score sur laquelle il a déjà indiqué les PV acquis au cours de la partie. Il est aussi propriétaire de la carte 5 PV du Stadium et ajoute ainsi ces 5 PV à son total.

Le joueur avec le plus de PV gagne.



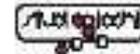
© 2011 999 Games
Editeur et distributeur :
999 Games b.v.
P.O. Box 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl



Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com

Tous droits réservés
Fabriqué en Allemagne

Sous licence de



Vainqueur du Premio
Archimede 2010



Auteur : Cielo Oro
Conception graphique des composants du jeu :
Geoffrey Cramm
Conception graphique de l'emballage : Victor Boden
Traduction en français :
Didier Duchon