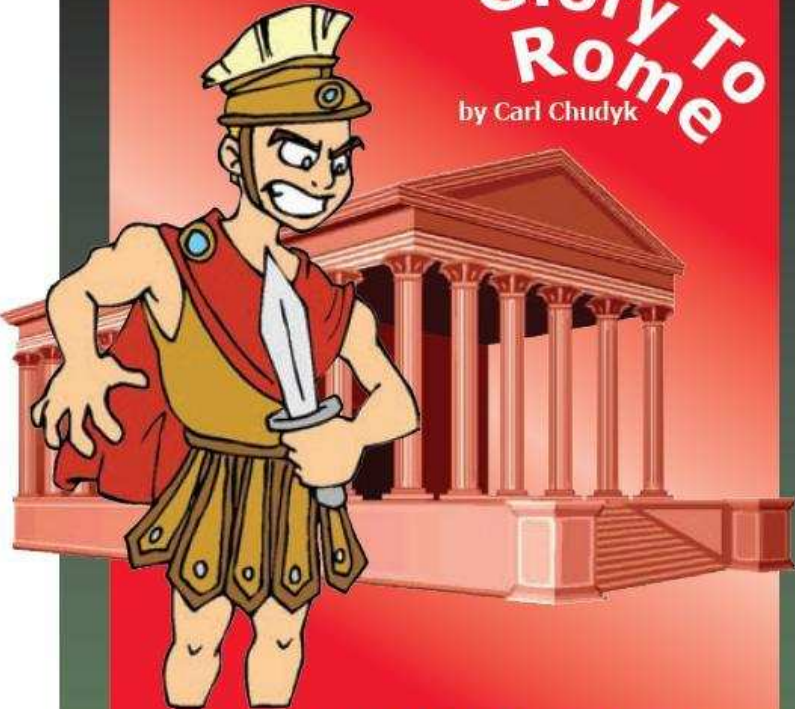


Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Glory To Rome


by Carl Chudyk




The **SERIOUSLY** strategic strategy card game

Glory To Rome

I.V Edition
Strategy card game
for 2 to 5 players ages 12 and up



www.cambridgegames.com



Design: Carl Chudyk
Story: Ed Carter
Develop: Eric Nielsen
Graphics: Ed Carter

For: 2 to 5 players

Ages: 12 and up

Takes: 60 Minutes

©2007 Cambridge Games Factory

CAMBRIDGE GAMES FACTORY

YES! We'd love to see your game idea

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Un jeu de Carl Chudyk, 2 à 5 joueurs, à partir de 12 ans, durée 60 minutes.

Citoyens de Rome ! César exige que vous AGISSIEZ !

64 avant J.C. Rome est en pleine effervescence - La ville a été dévastée par le feu. L'empereur Néron revient à toute vitesse d'Antium pour commencer à reconstruire les bâtiments perdus dans les flammes. César attend votre aide dans son effort historique de restaurer la Gloire de Rome.

Composants

187 cartes.

- 144 cartes ordre (de 40 types différents).
- 36 Sites (les bâtiments sont construits dans des emplacements particuliers).
- 6 Jacks (maniabiles pour réaliser le travail dont vous avez besoin).
- 1 Carte Leader [Chef].

5 camps de joueurs (ils sont sous le couvercle !).

1 Carte surdimensionnée Rome Demands [Rome exige].

6 jetons bonus des marchands.

But du jeu

Dans Glory To Rome vous jouez un jeune Patricien espérant gagner l'influence et la fortune en aidant à reconstruire Rome après le grand feu de 64 avant J.C.

Le but du jeu est de gagner de la richesse et de la puissance (des points de victoire, PV) en construisant des bâtiments pour l'empereur Néron et en vendant des matériaux de construction pour votre compte personnel !

Les cartes

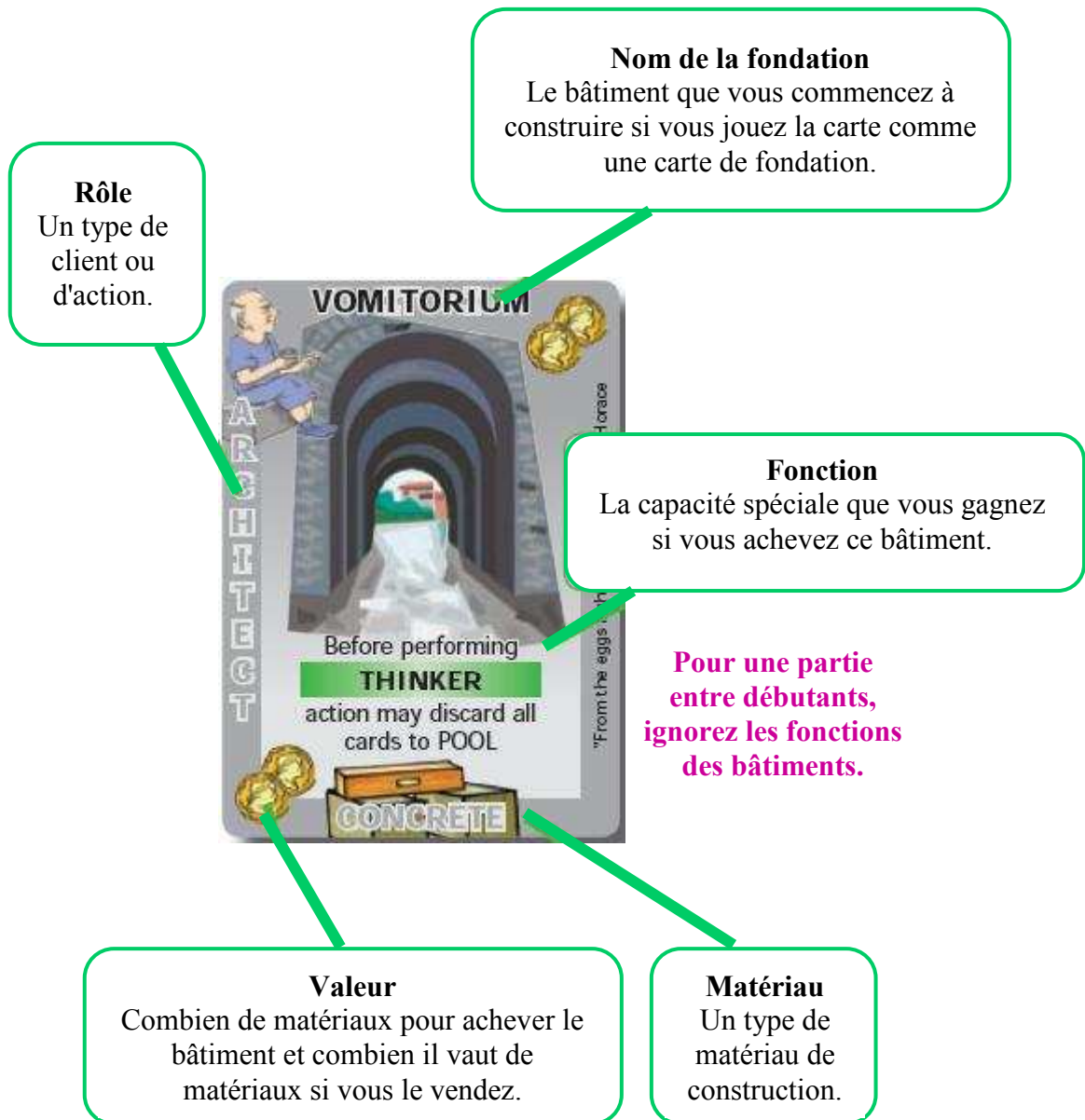
ORDRES (144 cartes, 40 types différents)

Le principal paquet de cartes dans Glory to Rome est composé des cartes 'Ordres'.

Ces cartes commencent dans votre main comme instructions de Néron pour aider à reconstruire Rome, mais peuvent devenir des gens, des matériaux, des bâtiments ou de l'argent au fur et à mesure que la partie progresse

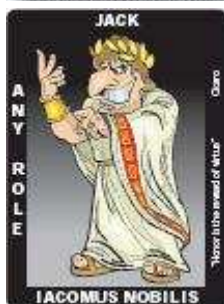
Couleur	Rôles		Matériaux	
Bleu	Merchant	Marchand	Stone	Pierre
Jaune	Laborer	Travailleur	Rubble	Bloc
Gris	Architect	Architecte	Concrete	Béton
Marron	Craftsman	Artisan	Wood	Bois
Rouge	Legionary	Légionnaire	Brick	Brique
Violet	Patron	Patron	Marble	Marbre

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles



SITES [EMPLACEMENTS] (36 Cartes, 6 types)

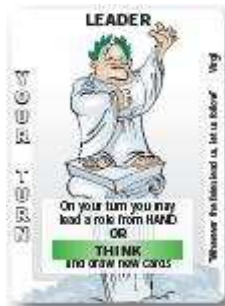
Montre un matériau et sa valeur associée. Vous avez besoin d'un nouvel emplacement pour commencer une nouvelle fondation - Quand il n'y en a plus, Rome est entièrement restaurée !



JACKS (6 Cartes, 2 types)

Citoyens romains fictifs utilisables pour tous les rôles. Les jacks peuvent être utilisés pour appeler ou pour suivre n'importe quel rôle.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles



LEADER [CHEF] (1 Carte)

Indique le joueur dont c'est le tour. Pendant votre tour vous pouvez soit appeler un rôle soit penser et piocher des cartes

Votre camp

Pendant la partie vous engagez des personnes (clients) et vous rassemblez des matériaux pour aider à reconstruire Rome (ou augmenter votre fortune personnelle). Votre camp organise vos clients et vos matériaux et trace également l'accroissement de votre influence.

Clientèle
(Limitée par l'Influence)
Les clients vont là, les citoyens fidèles de Rome qui ont accepté de travailler pour vous.

Influence
(Démarré à 2)
Votre position sociale à Rome. Limite la clientèle et la chambre forte et compte comme PV lors du décompte final.



Réserve
(Pas de limite)
Gardez les matériaux ici jusqu'à ce que vous soyez prêt à les vendre ou à les utiliser.

Chambre forte
(Limitée par l'Influence)
Cachette secrète des bénéfices personnels pour les matériaux chipés.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Avant de commencer...

Glory To Rome prend un peu de temps à être apprivoisé. Le cœur du jeu gère 5 types de cartes différents (rôle, personne, matériau, argent, bâtiment) avec six types d'action différents et une phase d'ordres basée sur les rôles qui vous feront probablement tourner la tête pendant vos premiers tours. En plus, vous avez quarante effets différents dus aux bâtiments qui ont une influence énorme sur le jeu et comme aucune carte ne possède le label "doit impérativement être construite", beaucoup de combinaisons sont extrêmement puissantes.

Pendant vos tous premiers tours vous serez confronté à des choix stratégiques profonds influençant la totalité de la partie, mais jusqu'à ce que vous ayez une bonne compréhension de la mécanique centrale du jeu et une bonne vue de la façon dont les divers effets des bâtiments sont capables de modifier vos choix, vous ne serez pas du tout équipé pour prendre les bonnes décisions.

Apprentissage à partir des règles

Si vous apprenez le jeu à partir des règles, nous recommandons la première fois que vous jouez de jouer sans les effets des bâtiments afin d'assimiler la mécanique centrale du jeu puis de passer à la version complète du jeu lors de votre prochaine partie.

Nous avons ajouté des rappels pourpres pour vous faire savoir où jouer différemment la version débutants de Glory To Rome. Pour la version complète, ignorez simplement ce qui est écrit en pourpre (excepté ce paragraphe).

Enseigner aux nouveaux joueurs

"Allons-y" NE fonctionne pas bien pour ce jeu ! Commencez par expliquer les concepts du jeu incluant les cartes, les parties du camp ainsi que les emplacements/fondations/matériaux/influence et le cycle de construction des bâtiments.

Il peut aussi aider de jouer les premiers tours face visible afin que les nouveaux joueurs puissent voir la mécanique de la version complète. Essayez de jouer chacun des six rôles tôt dans la partie ainsi ils verront ce que chaque fonction fait.

Mise en place de la partie

Placez un camp face visible devant chaque joueur. Placez la grande carte Rome Demands [Rome exige] au milieu de la surface de jeu.

Main de départ

Mélangez les cartes d'ordre et distribuez quatre cartes face cachée à chaque joueur. Chaque joueur prend un Jack pour une taille totale de main de cinq. Placez les cartes Jack restantes en pile au milieu de la surface de jeu.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Emplacements de départ

Créez une pile de chaque carte emplacement égale au nombre de joueurs dans la partie. Arrangez-les de sorte que vous puissiez facilement voir combien il en reste dans chaque pile. Laissez les emplacements non sélectionnés dans des piles près de ces derniers, sur l'autre face. Les emplacements à l'envers sont des emplacements en dehors de la ville.

Détermination du premier joueur

Mettez une carte ordre face visible dans le pool [réserve commune] pour chaque joueur. Le joueur dont la carte est la première dans l'ordre alphabétique est le premier joueur. Mettez des cartes supplémentaires dans la réserve commune afin de casser les égalités. Placez la carte de Leader face visible devant le premier joueur.

Réserve commune de départ

Placez toutes les cartes ordre face visible au milieu de la surface de jeu près de la pile des Jacks, il s'agit de la réserve commune de départ. Placez les cartes ordres restantes face cachée près de la réserve commune pour former la pioche.

Pour accélérer la partie de formation, utilisez tout au plus trois cartes de chaque emplacement et enlevez la moitié de la pioche de la partie.



Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Déroulement de la partie

A chaque tour, le joueur avec la carte de Leader décide quel type de tour (rôle) cela va être, puis chaque joueur décide s'il participe (suivre) ou s'il pioche des cartes (penser).

Voici comment se déroule chaque tour :

1. Le leader peut choisir l'un ou l'autre :
 - "Penser" et piocher des cartes additionnelles (voir ci-dessous). Dans ce cas, son tour se termine immédiatement.
 - "Appeler un rôle" en jouant une carte ordre de sa main sur son camp, cela détermine le rôle pour tous les joueurs pour ce tour-ci.
2. Si le chef "appelle un rôle", chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, peut choisir l'un ou l'autre :
 - "Penser" et piocher des cartes (voir ci-dessous).
 - "Suivre" en jouant une carte ordre du même rôle que le leader.
3. Après que chaque joueur a décidé de suivre ou penser, le chef peut effectuer une action pour avoir choisi d'appeler un rôle, plus une action additionnelle pour chaque client qu'il possède du rôle choisi.
4. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut maintenant effectuer une action s'il a choisi de suivre, plus une action additionnelle pour chaque client qu'il possède du rôle choisi. Chaque joueur qui a pensé au lieu de suivre peut toujours effectuer une action pour chacun de ses clients !
5. Une fois que chaque joueur a terminé, déplacez toutes les cartes ordre jouées comme rôles des camps vers la réserve commune.

Le leader passe maintenant la carte de Leader au joueur à sa gauche et ce joueur devient leader pour le prochain tour.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

ETAPE 1

Le **joueur 1** est leader et joue une carte jaune pour appeler le travailleur.

ETAPE 2

Le **joueur 2** joue un JACK pour suivre le travailleur.

Le **joueur 3** choisit de ne pas suivre, et, à la place, pense, il pioche immédiatement des cartes ordres pour amener sa main jusqu'à 5 cartes.

Le **joueur 4** décide également de ne pas suivre mais a déjà 5 cartes. Il pioche 1 carte ordre, amenant sa main à 6 cartes.

ETAPE 3

Le **joueur 1** effectue deux actions de travailleur (une pour l'avoir appelé et l'autre grâce à son client).

ETAPE 4

Le **joueur 2** effectue une action de travailleur pour avoir suivi, il n'a pas de client.

Le **joueur 3** n'a pas suivi mais peut effectuer une action de travailleur (grâce à son client).

Le **joueur 4** n'a pas suivi et n'a pas de client travailleur, il n'effectue ainsi aucune action.

ETAPE 5

La carte de latrine du joueur 1 est placée dans la réserve commune et le jack du joueur 2 est placé sur le paquet à côté de la pioche.

Ce tour est terminé. Le **joueur 2** devient maintenant leader pour le prochain tour.



Jacks

Les Jacks sont des cartes joker, sur votre tour en tant que leader vous pouvez appeler n'importe quel rôle (sauf le penseur) en jouant le jack sur votre camp et en annonçant quel rôle il joue. Vous pouvez également suivre n'importe quel rôle avec un Jack juste comme si c'était une carte du type appelé.

A la fin de chaque tour, chaque jack joué retourne dans le paquet des jacks près de la réserve commune. Un Jack ne peut ni être pris ni être joué comme matériau ou comme client.

Pétition

Vous pouvez également appeler un rôle ou suivre un rôle en jouant trois cartes ordre quelconques du même rôle (même couleur) comme un Jack. Vous pouvez jouer trois cartes du rôle que vous souhaitez jouer (par exemple en jouant trois cartes jaunes en tant que travailleur), cependant vous ne pouvez pas jouer trois Jacks comme un Jack.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Penser

Quand vous passez, vous exécutez immédiatement le rôle de penseur. Vous pouvez choisir **UNE** des actions suivantes :

- Prendre un Jack (s'il y en a au moins un de disponible).
- Piocher autant de cartes ordre que nécessaire pour atteindre votre taille maximum de main (normalement cinq).
- Piocher une carte ordre additionnelle (si vous êtes à votre taille maximum de main ou au-dessus).

Si vous choisissez de piocher des cartes ordre, vous devez piocher autant de cartes que nécessaire pour atteindre votre taille maximum de main, vous ne pouvez pas remplir votre main partiellement.

Si sur votre tour en tant que leader vous choisissez de penser au lieu d'appeler une carte rôle à partir de votre main, les autres joueurs ne peuvent pas vous suivre. Quand vous avez terminé, c'est la fin du tour et vous passez la carte de leader au joueur à votre gauche.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Engager des clients

Vous exécutez le rôle de patron en prenant une carte de la réserve commune et en la glissant sous le bord gauche de votre camp afin que seul le nom du rôle soit visible. C'est maintenant un client dans votre clientèle.



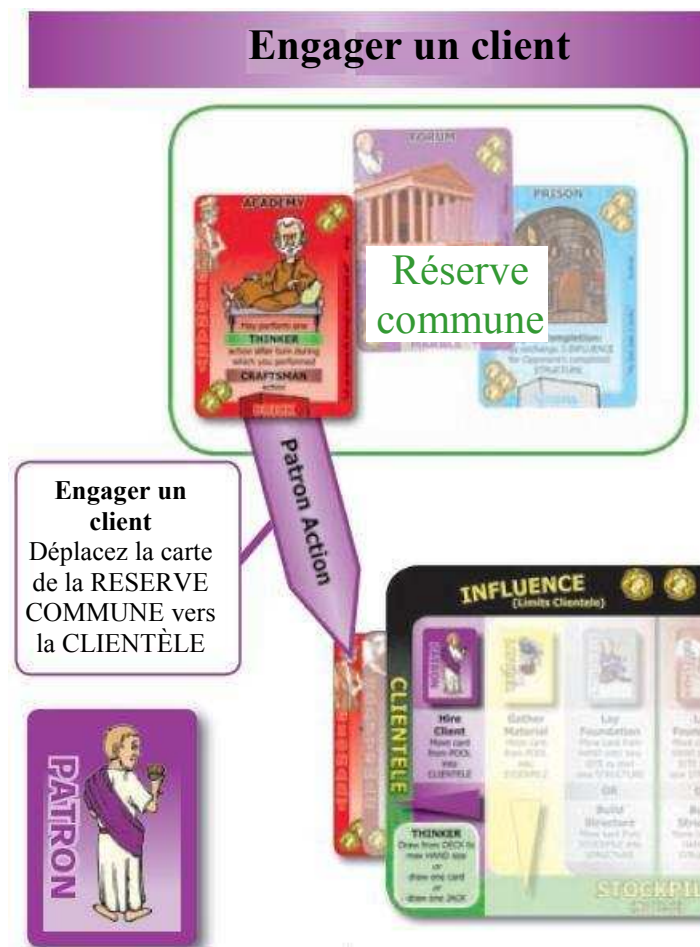
Votre nombre total de clients est limité par votre influence actuelle, vous commencez le jeu avec deux influences.

Clients

Chacun de vos clients peut exécuter son rôle pendant n'importe quel tour quand ce rôle est appelé, même si vous décidez de penser plutôt que de suivre.

Si vous avez deux clients travailleurs et qu'un autre joueur appelle un travailleur, vous pouvez soit suivre avec une carte travailleur et exécuter trois rôles de travailleur soit exécuter le rôle de penseur immédiatement puis deux rôles de travailleur plus tard dans le tour.

Un nouveau client ne peut pas exécuter son rôle jusqu'au tour du prochain joueur après qu'il a été engagé.



Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Collecter des matériaux

Vous exécutez le rôle du travailleur en prenant une carte de la réserve commune (s'il y en a au moins une de disponible) et en la glissant sous le bord inférieur de votre camp afin que seul le nom du matériau soit visible. La carte est maintenant un matériau dans votre réserve.



Chaque joueur effectue l'action du travailleur à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre ; s'il n'y a pas assez de cartes dans la réserve commune, certains joueurs peuvent ne pas pouvoir prendre de carte. Noter que les cartes utilisées par les joueurs pour appeler un rôle ou pour suivre ne sont pas encore dans la réserve commune et ne peuvent pas être prises.

Collecter des matériaux



Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

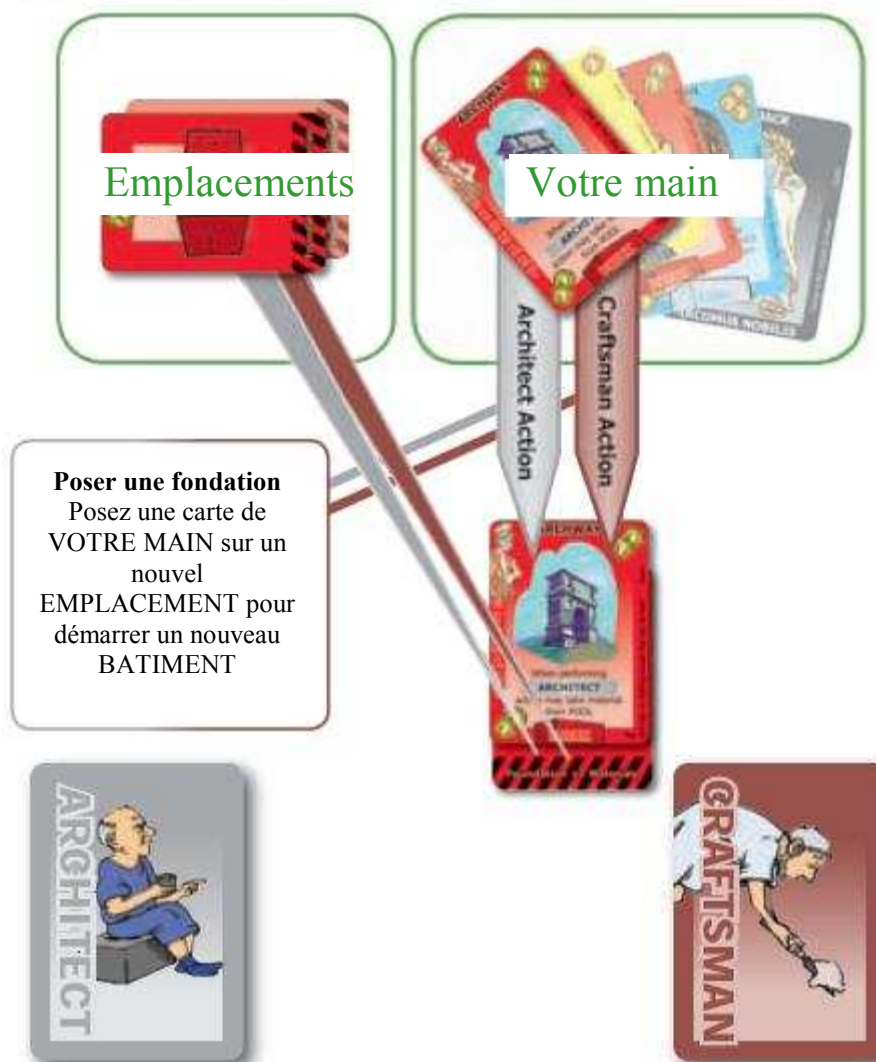
Construire des bâtiments

Vous exécutez le rôle de l'architecte et celui de l'artisan afin de construire des bâtiments et restaurer la gloire de Rome.

Cela prend généralement plusieurs tours pour achever un bâtiment. Vous pouvez travailler sur plusieurs différents bâtiments à la fois, y compris pendant un même tour, toutefois vous ne gagnez pas l'avantage d'un bâtiment (accroissement de l'influence et sa fonction) tant qu'il n'est pas achevé.



Poser une fondation



Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Poser une fondation

Vous exécutez le rôle de l'Architecte ou le rôle de l'artisan pour placer une carte ordre de votre main devant vous, c'est la fondation du bâtiment que vous commencez. Prenez une carte emplacement du matériau correspondant et glissez-la sous la fondation de sorte que les rayures diagonales de construction soient visibles.

Vous ne pouvez pas poser une carte ordre comme fondation si l'une ou l'autre des conditions suivantes est remplie :

1. Il ne reste aucun emplacement correspondant au matériau.
2. Vous avez déjà une fondation ou un bâtiment du même nom en jeu.

Vous pouvez poser une fondation avec le même nom qu'une fondation ou un bâtiment d'un adversaire.

Emplacements en dehors de la ville

Les emplacements à l'envers sont à l'extérieur de Rome. Pour poser une fondation sur un emplacement en dehors de la ville, vous devez exécuter deux fois consécutivement le rôle de l'architecte ou le rôle de l'artisan pendant un même tour. Sans client du rôle correspondant, il n'est normalement pas possible de construire à l'extérieur de la ville.

Ajouter des matériaux à un bâtiment

Pour ajouter un matériau à un bâtiment, il doit déjà y avoir un emplacement et une fondation, celle-ci ayant pu être posée pendant le même tour (voir ci-dessus). Le matériau utilisé pour construire le bâtiment doit correspondre au matériau de la carte fondation (c'est-à-dire que les cartes fondation et matériau doivent être de la même couleur).

Pour exécuter le rôle de l'architecte, prenez un matériau adéquat dans votre réserve et glissez-le sous la fondation de sorte que le type de matériau soit visible.

Pour exécuter le rôle de l'artisan, prenez un matériau adéquat dans votre main et glissez-le sous la fondation de sorte que le type de matériau soit visible.

Achever un bâtiment

L'achèvement d'un bâtiment exige une fondation, un emplacement et une, deux, ou trois cartes matériau additionnelles selon la valeur sur la carte fondation (voir ci-dessous).

Quand vous achevez un bâtiment, prenez la carte emplacement et glissez-la sous le bord supérieur de votre camp afin que seules les pièces d'or soient visibles. Les matériaux restent avec le bâtiment achevé.

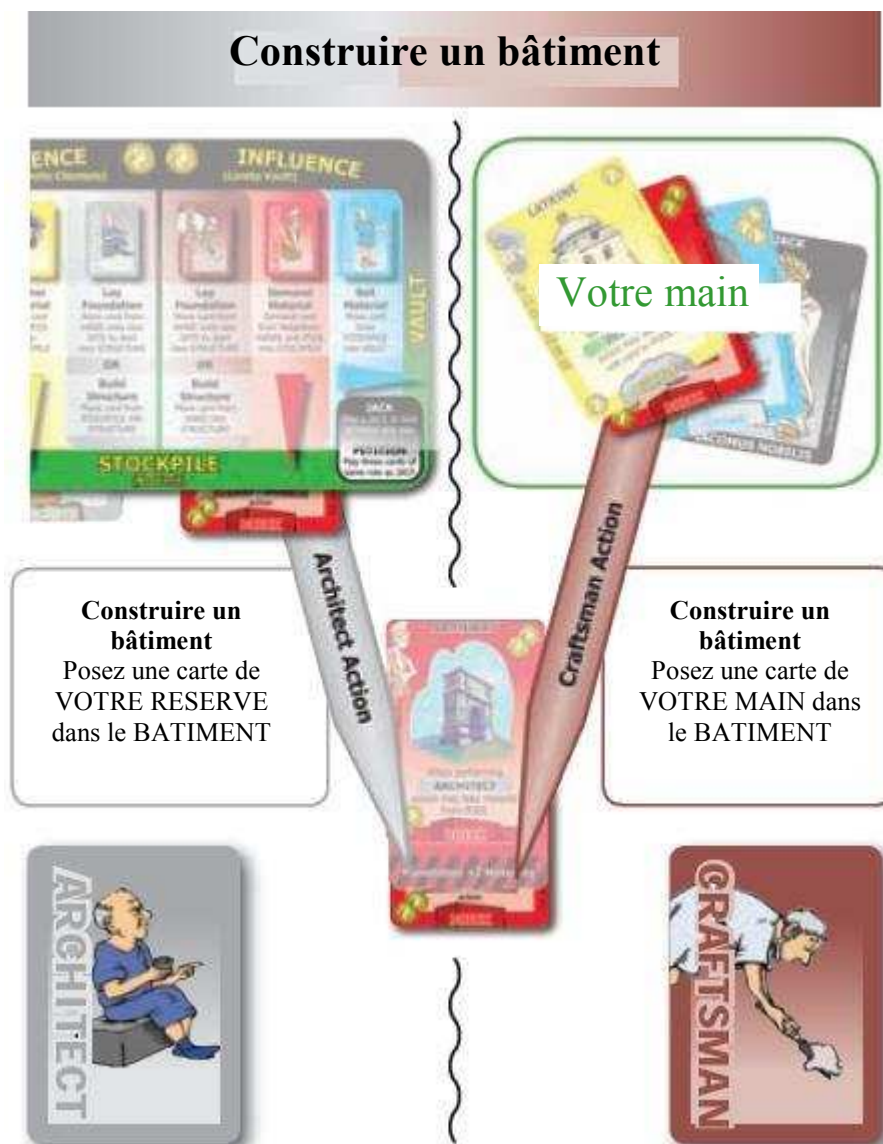
Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Avantages pour avoir achevé un bâtiment

Votre influence augmente de la valeur (nombre de pièces d'or) de l'emplacement achevé. Ceci vous permet d'engager plus de clients et de stocker plus de matériaux dans votre chambre forte. En outre, vous gagnez l'avantage de la fonction du bâtiment (voir **annexe**).

Chacun de ces deux effets s'applique **immédiatement**, vous pouvez tirer profit d'eux le tour où le bâtiment est achevé !

Ignorez les fonctions spéciales disponibles pour avoir achevé des bâtiments, vous gagnez toujours l'influence additionnelle.



Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Exiger des matériaux

Vous exécutez le rôle de légionnaire comme suit :

1. Révélez une carte ordre (pas un Jack) de votre main, et placer toute votre main sur la carte surdimensionnée Rome Demands [Rome exige]... La carte doit être posée de sorte qu'elle montre le matériau.
2. Dites "Rome exige {Nom du matériau}".
3. S'il y a au moins une carte de la même couleur dans la réserve commune, vous pouvez immédiatement en prendre une et le placer dans votre **RÉSERVE**.
4. Si vos voisins (les joueurs assis à droite et à gauche de vous) ont au moins une carte en main de la couleur que vous exigez, ils doivent vous en donner une, vous la placez également dans votre **RÉSERVE**.
5. Si l'un ou l'autre de vos voisins n'a pas de carte adéquate, il dit "Gloire à Rome" et vous n'obtenez rien de lui.
6. Une fois que vous avez achevé le rôle, reprenez votre main et retournez la carte ordre que vous avez indiquée de sorte qu'elle ne soit plus visible. La carte que vous utilisez pour exiger des matériaux ne quitte jamais votre main.



Dans une partie deux joueurs, votre adversaire est votre seul voisin.

Clients légionnaires

Si vous exécutez le rôle du légionnaire plus d'une fois dans un même tour vous devez indiquer tous les matériaux que vous exigez en une seule fois. Vous pouvez exiger n'importe quelle combinaison de matériaux de votre main, y compris des multiples du même matériau si vous avez des cartes en double. Si un voisin a une partie de ce que vous exigez, il doit vous donner tout ce qu'il peut.

Si vous avez moins de cartes ordre en main que le nombre de rôles de légionnaire que vous pouvez utiliser, les rôles supplémentaires sont perdus.

Un joueur doit dire combien il a de cartes en main si on lui demande.

Vendre des matériaux

Vous exécutez le rôle du marchand en prenant une carte matériau de votre réserve et en la glissant face cachée sous le bord droit de votre Camp. Cette carte est maintenant dans votre chambre forte. Les valeurs des cartes dans votre chambre forte comptent comme PV à la fin de la partie.



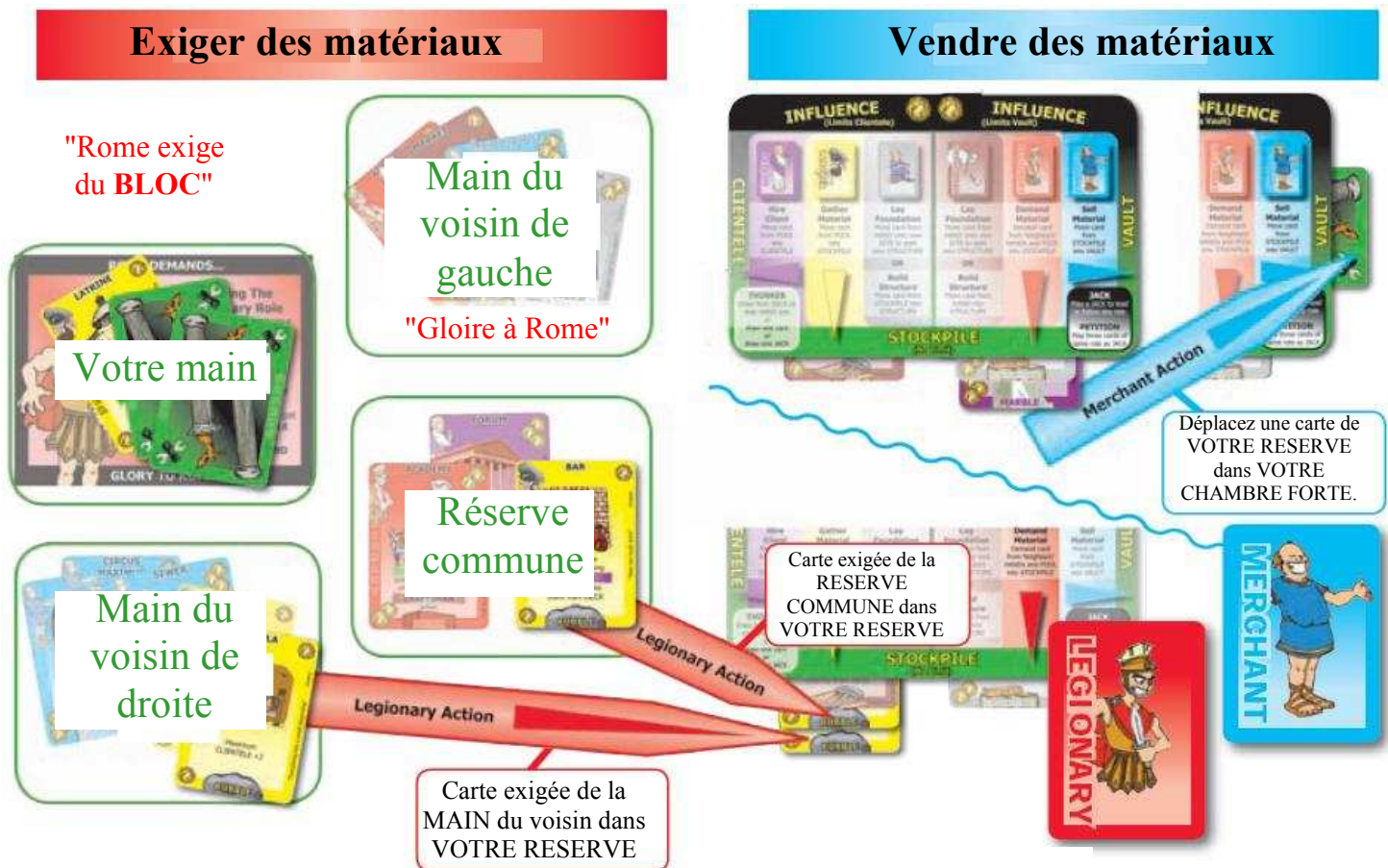
Le nombre de cartes dans votre chambre forte est une information publique, de même que l'identité d'une carte dans votre chambre forte le tour où vous l'y mettez ; cependant, après le tour où une carte y est mise, plus aucun joueur ne peut inspecter l'identité d'une carte dans votre chambre forte, même vous !

L'espace dans votre chambre forte est limité par votre influencer actuelle, vous commencez le jeu avec deux influences.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Bonus des marchands

A la fin de la partie, chaque joueur révèle sa chambre forte et le jeton trois PV de bonus est attribué pour chaque matériau au joueur avec le plus de cartes de ce matériau dans sa chambre forte. En cas d'égalité pour un matériau, cette carte bonus n'est pas distribuée.



Fin de la partie

La fin de la partie survient quand l'un des événements suivants se produit :

- La pioche est épuisée (vous pouvez la compter).
- Un joueur pose une fondation qui réclame la dernière carte emplacement (voir ci-dessus) que n'est pas en dehors de la ville. Ce bâtiment ne pourra jamais être achevé.
- Des catacombes sont achevées (voir l'annexe : Catacombes).
- Un joueur a un bâtiment forum achevé et au moins un client de chaque type (voir l'annexe : Forum)
- Tous les autres joueurs sont d'accord pour accorder la victoire à un joueur pour n'importe quelle raison (par exemple corruption, intimidation, etc.)

La partie s'arrête **immédiatement**, les joueurs ne continuent pas le tour en cours et n'exécutent plus de rôles.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Comme les fonctions des bâtiments ne sont pas en vigueur, les conditions de fin partie des catacombes et du forum ne s'appliquent pas.

Décompte final et victoire

En cas d'une victoire grâce au forum ou si les joueurs accordent la victoire à un autre joueur, le joueur gagne et il n'est nul besoin de décompter les PV.

Vous marquez les PV comme suit :

- 1 PV pour chaque influence.
- La valeur combinée des cartes dans votre chambre forte.
- 3 PV pour chaque carte bonus marchand.

Si vous avez achevé des bâtiments dont les fonctions accordent des PV (par exemple, la statue, le mur), déterminez les montants accordés et ajoutez-les à vos PV.

Le joueur avec le plus de PV gagne. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus de cartes en main gagne.

Décompte final

8 Influences

7 Chambre forte

3 Bonus
(le plus de Briques dans la chambre forte)

8	+	7	+	3	=	18
Influence		Chambre forte		Bonus		Total

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Annexe - fonctions des bâtiments

Pour une partie entre débutants vous pouvez ignorer le reste de la règle (sauf les remerciements tout à la fin !)

Academy – Académie

Vous pouvez exécuter le rôle du penseur après celui de l'artisan dans n'importe quel tour, même si ce dernier était seulement avec un client. Vous gagnez l'avantage de la fonction de l'académie le tour où elle est achevée.

Vous avez une académie et deux clients artisan. Vous n'avez aucune carte en main. Le joueur à votre droite appelle l'artisan. Vous passez et exécutez le rôle du penseur, piochant cinq nouvelles cartes ordre. Le joueur à votre droite exécute son rôle d'artisan. Vous exécutez les rôles d'artisan de vos deux clients en jouant deux cartes comme nouvelles fondations. Vous activez votre académie et piochez deux cartes ordre supplémentaires, finissant votre tour avec cinq cartes.

Amphitheatre – Amphithéâtre

Quand vous achevez un amphithéâtre, et seulement une fois à ce moment-là, vous pouvez exécuter un rôle d'artisan pour chaque point d'influence que vous avez, y compris l'influence que vous venez d'obtenir en achevant l'amphithéâtre.

Vous achevez un amphithéâtre comme premier bâtiment. Vous avez maintenant quatre influences. Vous avez maintenant une option utilisable une seule fois pour exécuter le rôle de l'artisan jusqu'à quatre fois. Vous décidez de l'exécuter deux fois en posant une fondation pour un Shrine [Tombeau] de votre main puis de mettre un matériau brique de votre main dans ce bâtiment.

Aqueduct – Aqueduc

Votre clientèle maximum est doublée. Ceci inclut l'augmentation maximum de clientèle que vous obtenez des deux influences que vous gagnez en achevant l'aqueduc.

Vous avez une Insula [Ilot], +2 en Clientèle. Vous achevez un aqueduc comme deuxième bâtiment. Votre clientèle maximum est maintenant de cinq influences, plus deux à cause de la fonction de l'ilot, le tout doublé par la fonction de l'aqueduc pour un total de quatorze.

A chaque fois que vous effectuez le rôle du patron, vous pouvez choisir de prendre une carte additionnelle de votre main comme un client et la mettre dans votre clientèle. Vous n'avez pas besoin de prendre un client de la réserve commune dans le but de prendre ce client additionnel de votre main.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Vous possédez un aqueduc et avez un client patron. Il y a un marchand dans la réserve commune. Vous appelez un patron. Les autres joueurs ne suivent pas. Vous mettez le client marchand de la réserve commune dans votre clientèle et un client légionnaire de votre main dans votre clientèle comme première action du patron. Vous mettez un autre client légionnaire de votre main dans votre clientèle comme deuxième action du patron.

Archway - Arche

Quand vous exécutez le rôle de l'architecte, vous pouvez prendre des cartes de la réserve commune (au lieu de votre réserve) comme matériaux à utiliser dans les bâtiments. Si vous vous exécutez ce rôle plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez prendre dans un endroit ou l'autre ou les deux en fonction de vos besoins. Vous ne pouvez pas utiliser les cartes de la réserve commune comme fondation.

Vous possédez une arche et avez un client architecte. Vous avez la fondation pour une porte. Vous avez une brique dans votre réserve et il y a également une brique dans la réserve commune. Vous appelez un architecte et tous les autres joueurs suivent. Vous prenez la brique de la réserve commune et la placez sous votre fondation Gate [Porte]. Après, vous prenez la brique de votre réserve et la placez aussi sous votre fondation Gate [Porte], achevant la porte.

Atrium - Atrium

En exécutant le rôle du marchand, vous pouvez prendre une carte ordre de la pioche au lieu de votre réserve et la placer dans votre chambre forte sans la regarder. Si vous exécutez ce rôle plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez prendre dans un endroit ou l'autre ou les deux en fonction de vos besoins.

Vous possédez un atrium et avez un client marchand. Vous avez une pierre dans votre réserve. Le joueur à votre droite appelle le marchand. Vous suivez avec un Jack. Il prend un béton de sa réserve et le met dans sa chambre forte. Vous décidez de prendre la pierre de votre réserve et une carte inconnue de la pioche et de les placer dans votre chambre forte.

Bar – Bar

A chaque fois que vous exécutez le rôle du patron, vous pouvez choisir de prendre une carte additionnelle de la pioche comme client dans votre clientèle. Vous n'avez pas besoin de prendre un client de la réserve commune dans le but de prendre ce client additionnel de la pioche, mais une fois que vous pioché la carte, vous ne pouvez pas faire marche arrière et prendre un client de la réserve commune pour cette action. La taille de votre clientèle est toujours limitée par votre influence.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Vous possédez un bar. Le joueur à votre gauche possède un bar et a un client patron. Il y a deux artisans et un légionnaire dans la réserve commune. Le joueur à votre droite appelle le patron, vous suivez et le joueur à votre gauche suit. Vous exécutez votre rôle de patron en prenant un légionnaire de la réserve commune comme client et en piochant un architecte de la pioche comme client. Le joueur à votre gauche décide de ne pas prendre un artisan dans la réserve commune pour sa première action, se contentant de piocher. C'est un légionnaire. Sur sa deuxième action il décide encore de piocher. Il obtient un marchand. Il est maintenant à sa limite de clientèle car son influence est de trois. Le joueur à votre droite prend un client artisan dans la réserve commune.

Basilica – Basilique

A chaque fois que vous exécutez le rôle du marchand, vous pouvez choisir de mettre une carte additionnelle de votre main comme matériau dans votre chambre forte. Vous n'avez pas besoin de déplacer un matériau de votre réserve dans votre chambre forte pour chiper le matériau additionnel de votre main. Ne révélez pas l'identité de la carte chipée additionnelle à vos adversaires.

Vous possédez une basilique. Vous avez un client marchand. Vous avez une brique dans votre réserve. Vous avez deux bétons et un Jack dans votre main. Vous appelez le Jack comme un rôle de marchand et les autres joueurs suivent. Comme première action, vous mettez la brique de votre réserve dans votre chambre forte et un béton de votre main dans votre chambre forte. Comme deuxième action, vous mettez le deuxième béton de votre main dans votre chambre forte.

Bath – Bains

Quand vous engagez un nouveau client, vous pouvez immédiatement exécuter le rôle lié au client.

Vous possédez des bains. Dans la réserve commune il y a un travailleur, un architecte, un marchand et un patron. Le joueur à votre droite appelle un patron. Vous et le joueur à votre gauche suivez. Le joueur à votre droite prend un client architecte. Vous prenez le patron comme client et gagnez un rôle supplémentaire de patron. Vous exécutez le rôle de patron pour prendre le travailleur en tant qu'autre client, gagnant un rôle supplémentaire de travailleur que vous vous exécutez pour mettre la pierre (marchand) de la réserve commune dans votre réserve. Le joueur à votre gauche n'obtient pas de client parce que la réserve commune est vide !

Bridge – Pont

Quand vous exécutez le rôle du légionnaire, vous pouvez également exiger des matériaux des adversaires qui possèdent une palissade. Dans une partie à quatre ou cinq joueurs, vous exigez des matériaux de chaque adversaire, pas simplement vos voisins. En plus de vous donner un matériau adéquat de sa main, chacun de vos adversaires doit vous donner un matériau adéquat de sa réserve.

Un joueur qui possède un mur est toujours protégé contre vous.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Vous possédez un pont. Il y a quatre joueurs dans la partie. Le joueur à votre gauche possède une palissade. Le joueur à votre droite possède un mur. Vous appelez le légionnaire et aucun autre joueur ne suit. Vous révéléz un forum de votre main et exigez du marbre. Vous récupérez un marbre de la réserve commune, un marbre de la main du joueur à votre gauche et du joueur en face de vous, et un marbre de la réserve de chacun de ces joueurs, pour un total de cinq marbres dans votre réserve. Vous reprenez votre forum en main.

Catacomb – Catacombes

Lors de l'achèvement des catacombes, la partie se termine et le gagnant est déterminé. Vous ne continuez pas le tour.

Vous avez une fondation de catacombes en jeu avec deux pierres dedans. Vous avez deux clients artisans. Le joueur à votre droite appelle un artisan. Vous ne suivez pas, et piochez jusqu'à votre taille maximum de main. Le joueur à votre gauche suit. Le leader pose une nouvelle fondation. Vous exécutez maintenant deux rôles d'artisan. Avec le premier rôle vous choisissez d'achever les catacombes avec une pierre de votre main. Vous gagnez trois influences pour avoir achevé les catacombes et la partie se termine immédiatement. Vous ne pouvez pas exécuter votre deuxième rôle d'artisan et le joueur à votre gauche n'exécute pas son rôle d'artisan.

Circus – Cirque

Vous pouvez jouer deux cartes du même rôle comme un Jack. (Aucune de ces cartes ne peut être elle-même un Jack.)

Vous avez en main une carte marchand et deux cartes travailleur. Vous possédez un cirque. Vous jouez les deux cartes de travailleur, dites "j'appelle un patron" et les placez sur votre camp. Les autres joueurs suivent le rôle du patron. Au club de jeux MIT, nous jouons une règle maison pour cette carte. Pour la découvrir, aller sur www.boardgamegeek.com et chercher un article 'TOP SECRET -- Do Not Read' on the Glory To Rome page.

Circus Maximus – Cirque Maxime

A chaque fois que vous appelez ou suivez un rôle, vous pouvez gagner une action additionnelle de chacun de vos clients de ce rôle.

Vous possédez un cirque Maxime. Le joueur à votre gauche possède un cirque Maxime. Vous avez chacun deux clients marchands. Vous appelez un marchand. Le joueur à votre gauche ne suit pas. Le joueur à votre droite ne suit pas. Vous effectuez une action du marchand, plus deux actions du marchand dues à vos clients, plus deux actions additionnelles du marchand dues à vos clients correspondants à l'appel grâce à votre cirque Maxime, pour un total de cinq actions du marchand. Le joueur à votre gauche effectue deux actions du marchand dues à ses clients. Il ne gagne aucune action additionnelle grâce à son cirque Maxime car il n'a pas suivi votre appel du rôle du marchand.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Coliseum – Colisée

Quand vous exécutez le rôle du légionnaire, en plus de votre action normale, vous pouvez prendre les cartes client correspondantes des clientèles de vos adversaires, les jeter aux lions dans l'arène et placer les cartes dans votre chambre forte comme matériaux. Si vous n'avez pas la place dans votre chambre forte, vous ne pouvez pas prendre les cartes, ainsi les clients de vos adversaires survivent. Si vous avez la place pour certains mais pas tous, vous choisissez quels clients sont massacrés. Si un client légionnaire est massacré, il ne fournit pas son rôle à son propriétaire qui ne peut pas s'en servir ce tour-ci. Une palissade ou un mur protège contre le Colisée d'un adversaire. Un pont augmente la portée d'un Colisée.

Vous êtes un des trois joueurs. Le seul bâtiment que vous possédez est un Colisée. Vous avez en main deux légionnaires, un marchand et un patron. Il y a deux marbres dans la réserve commune. Vous avez un client légionnaire et trois clients architecte. Le joueur à votre droite a un client légionnaire et un client marchand. Le joueur à votre gauche a un client légionnaire et un client architecte.

Le joueur à votre droite appelle un légionnaire. Vous suivez. Le joueur à votre gauche passe et pioche un Jack. Le leader exige une paire de marbres en révélant deux cartes marbre de sa main. Vous lui donnez le marbre que vous avez en main, qu'il met dans sa réserve, avec les deux marbres qu'il prend dans la réserve commune. Vous révélez une brique (légionnaire) et une pierre (marchand) de votre main et exigez ces derniers. Le joueur à votre gauche rend une pierre que vous placez dans votre réserve. Vous prenez un client légionnaire et un client marchand du joueur à votre droite et prenez un client légionnaire du joueur à votre gauche et les placez dans votre chambre forte comme une pierre chipée et deux briques chipées. Le joueur à votre gauche n'exécute pas le rôle du légionnaire car son client légionnaire a été massacré dans votre Colisée.

Dock – Dock

A chaque fois que vous exécutez le rôle du travailleur, vous pouvez choisir de prendre une carte additionnelle de votre main et la placer dans votre réserve comme matériau. Vous n'avez pas besoin de prendre un matériau de la réserve commune afin de poser ce matériau additionnel de votre main.

Vous possédez un dock et avez un client travailleur. Il y a deux bois dans la réserve commune. Le joueur à votre droite appelle un travailleur, et vous suivez. Le joueur à votre droite prend un des bois dans sa réserve. Vous prenez le bois de la réserve commune et posez une brique de votre main dans votre réserve comme première action. Comme deuxième action, vous posez une autre brique de votre main dans votre réserve.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Forum – Forum

Vous gagnez immédiatement si vous avez un client de chaque type dans votre clientèle.

Vous et le joueur à votre gauche avez tous les deux un client de chaque type et une fondation de forum avec deux marbres dedans. Vous appelez un rôle d'artisan et les autres joueurs suivent. Vous posez un marbre de votre main dans le forum, l'achevant. Vous gagnez, l'autre joueur non.

Le forum combiné avec la Ludus Magna

Si vous avez achevé un forum et une Ludus Magna, chaque client marchand peut être compté comme n'importe quel rôle pour vous amener à la victoire grâce au forum.

Le forum combiné avec le Stairway [Escalier]

Si l'achèvement d'un forum public déclenche la victoire du forum pour au moins deux joueurs simultanément, le gagnant est le joueur parmi ceux-ci avec le plus de PV comptés normalement.

Le forum combiné avec la Storeroom [Réserve de stockage]

Si vous avez achevé un forum et une réserve de stockage, n'importe quel client peut compter comme travailleur au lieu de son rôle habituel pour vous amener à la victoire grâce au forum. Un client ne peut pas compter pour deux rôles.

Foundry – Fonderie

Quand vous achevez une fonderie, et seulement une fois à ce moment-là, vous pouvez exécuter un rôle de travailleur pour chaque point d'influence que vous avez, y compris l'influence que vous venez d'obtenir en achevant la fonderie.

Dans la réserve commune, il y a un bois, deux briques et deux marbres. Vous appelez un artisan, et les autres joueurs suivent. Vous achevez une fonderie comme premier bâtiment. Vous avez maintenant quatre influences. Vous avez maintenant une option utilisable une seule fois pour exécuter le rôle du travailleur jusqu'à quatre fois. Vous déplacez deux briques et deux marbres de la réserve commune dans votre réserve.

Fountain – Fontaine

Quand vous exécutez le rôle de l'artisan, vous pouvez prendre une carte de la pioche au lieu de votre main. Après avoir inspecté la carte piochée, vous pouvez la poser comme fondation, dépenser une deuxième action pour la poser comme fondation sur un emplacement en dehors de la ville, placer la carte comme matériau dans un de vos bâtiments existants ou prendre la carte en main. La fonction de la fontaine est disponible dès qu'elle est achevée.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Vous avez deux clients artisan. Vous avez une fontaine. Vous appelez l'artisan. Les autres joueurs suivent. Avec votre première action vous utilisez la fonction de la fontaine pour piocher une carte de la pioche, une palissade. Vous placez la palissade sur un emplacement bois disponible. Avec votre deuxième action, vous piochez une autre palissade que vous placez dans votre bâtiment palissade comme bois, l'achevant. Avec votre troisième action, vous piochez encore une palissade que vous placez dans votre main.

Garden – Jardin

Quand vous achevez un jardin, et seulement une fois à ce moment-là, vous pouvez exécuter un rôle de patron pour chaque point d'influence que vous avez, y compris l'influence que vous venez d'obtenir en achevant le jardin.

Les nouveaux clients ne fournissent pas de rôles additionnels ce tour-ci (à la différence d'un bâtiment, un client ne produit pas ses avantages le tour où il est engagé).

Vous n'avez aucun client. Dans la réserve commune il y a deux légionnaires, un artisan et deux patrons. Vous appelez un artisan, et les autres joueurs suivent. Vous achevez un jardin comme premier bâtiment. Vous avez maintenant cinq influences et la place pour cinq clients. Vous avez maintenant une option utilisable une seule fois pour exécuter le rôle du patron jusqu'à cinq fois. Vous décidez d'exécuter quatre rôles de patron. Vous prenez un patron, un artisan, et deux légionnaires de la réserve commune comme clients. Vous décidez de remplir la dernière place de votre clientèle avec un autre patron.

Gate – Porte

Vous gagnez les fonctions de vos bâtiments marbre dès que leurs fondations sont posées. Vous ne gagnez pas l'influence de vos bâtiments marbre tant qu'elles ne sont pas achevées.

Vous possédez une fondation de temple sans matériaux dedans. Vous achevez une porte. Vous gagnez immédiatement la fonction du temple (accroissement de +4 pour votre taille de main). Votre taille maximum de main est de neuf cartes.

Insula – Îlot

Votre clientèle maximum est augmentée de deux. C'est en plus de l'augmentation maximum de clientèle que vous gagnez grâce à l'influence que vous gagnez en achevant l'îlot.

Vous achevez un îlot comme premier bâtiment. Vous avez maintenant trois PV et la place pour cinq clients mais seulement la place pour trois cartes dans votre chambre forte.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Latrine – Latrine

Vous pouvez défausser une carte ordre de votre main dans la réserve commune avant d'exécuter le rôle du penseur.

Vous possédez une latrine et avez quatre cartes légionnaire en main. Le joueur à votre droite appelle l'architecte. Vous passez. Vous défaussez une carte légionnaire dans la réserve commune puis piochez deux cartes de la pioche pour atteindre votre taille de main maximum de cinq cartes.

Ludus Magna - Ludus Magna

Chaque client marchand de votre clientèle compte comme chaque type de client. Comme pour chaque bâtiment, la fonction de la Ludus Magna prend effet immédiatement.

Vous avez un client artisan et un client marchand dans votre clientèle. Vous avez une fondation de Ludus Magna avec deux marbres dedans. Vous appelez l'artisan. Les autres joueurs suivent. Vous avez deux rôles d'artisan à exécuter. Avec le premier rôle, vous placez un marbre de votre main dans la Ludus Magna, achevant le bâtiment. Votre client marchand devient chaque type de client y compris l'artisan et vous accorde un rôle additionnel d'artisan ce tour-ci. Avec vos deux rôles d'artisan restants, vous jouez une fondation d'ilot de votre main puis placez un bloc dedans de votre main, achevant l'ilot.

Market – Marché

Votre taille maximum de chambre forte est augmentée de deux. C'est en plus de l'augmentation maximum de chambre forte que vous gagnez grâce à l'influence que vous gagnez en achevant le marché.

Vous achevez un marché comme premier bâtiment. Vous avez maintenant trois PV, assez de place pour trois clients et assez de place pour cinq cartes dans votre chambre forte.

Palace – Palais

Vous pouvez appeler un rôle ou le suivre avec plusieurs cartes du même rôle incluant des Jacks et exécuter un rôle pour chaque carte jouée.

Vous possédez un palais. Vous avez trois marchands, un travailleur et un Jack en main. Vous avez un client marchand. Vous appelez les trois marchands et le Jack comme marchand. Les autres joueurs suivent. Vous exécutez cinq rôles du marchand et déplacez cinq matériaux de votre réserve dans votre chambre forte.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Palisade – Palissade

Vous ne perdez pas de cartes contre les joueurs qui exécutent le rôle du légionnaire. Vous pouvez choisir de donner des cartes si vous le souhaitez. Si vous oubliez que vous avez une palissade et donnez des cartes, vous ne pouvez pas les récupérer.

Vous possédez une palissade et avez en main un légionnaire et un patron. Il y a deux marbres dans la réserve commune. Le joueur à votre droite appelle le rôle du légionnaire. Vous suivez. Il exige du marbre, révélant un marbre (patron) de sa main. Il prend le marbre de la réserve commune et du joueur à sa droite et les place dans sa réserve. Il n'obtient pas de marbre de vous en raison de votre palissade. Vous exécutez votre rôle de légionnaire et exigez du marbre, révélant votre marbre (patron). Vous obtenez un marbre de la réserve commune, de lui et du joueur à votre gauche.

Prison – Prison

Quand vous achevez une prison, et seulement une fois à ce moment-là, vous pouvez choisir un bâtiment achevé possédé par un adversaire et la placer sur votre prison. Vous gagnez maintenant l'avantage de la fonction de ce bâtiment comme si vous veniez de l'achever et son propriétaire original perd l'avantage de la fonction. En échange, vous devez donner trois influences au propriétaire original du bâtiment volé en lui donnant la carte emplacement sur laquelle la prison a été construite. Les bâtiments, la main, les clients et les matériaux dans la chambre forte du propriétaire original ne sont pas affectés même si la configuration est impossible sans la fonction du bâtiment volé.

Vous pouvez voler un bâtiment qui a été précédemment volé par la prison d'un autre joueur. Vous ne pouvez pas voler un bâtiment ayant le même nom qu'une fondation de bâtiment que vous avez déjà en jeu. Vous ne pouvez pas poser une fondation de bâtiment ayant le même nom qu'un bâtiment que vous avez volé avec une prison. Chaque effet "à l'achèvement" de la fonction du bâtiment se déclenche pour le nouveau propriétaire quand le bâtiment est volé.

Vous achevez une prison et volez une tour à un adversaire, lui donnant trois influences dans l'échange. Vous pouvez maintenant utiliser le bloc dans n'importe quel bâtiment. Votre adversaire a un marbre et un bloc dans une fondation de temple. Ceux-ci restent, mais son temple ne peut maintenant être achevé qu'avec du marbre.

Road – Route

Vous pouvez utiliser n'importe quel matériau pour achever des bâtiments en pierre. Vous pouvez utiliser cette fonction le tour où la route est achevée.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Vous avez une fondation de route sans matériau dedans et une fondation de catacombes avec une pierre. Vous avez un client architecte et un bloc et deux bois dans votre réserve. Un adversaire appelle l'architecte et vous suivez avec une carte architecte de votre main. A votre tour, vous obtenez d'exécuter deux rôles d'architecte, avec le premier rôle vous déplacez la carte bloc de votre réserve dans la route, l'achevant et activant sa fonction. Avec le deuxième rôle vous déplacez une carte bois de votre réserve dans les catacombes. Les catacombes n'ont maintenant plus besoin que d'un matériau supplémentaire de n'importe quel type pour être achevées.

School – Ecole

Quand vous achevez une école, et seulement une fois à ce moment-là, vous pouvez exécuter un action de penseur pour chaque point d'influence que vous avez, y compris l'influence que vous venez d'obtenir en achevant l'école.

Vous avez deux cartes en main. Vous achevez une école comme premier bâtiment. Vous avez maintenant quatre influences. Vous avez maintenant une option utilisable une seule fois pour exécuter le rôle du penseur jusqu'à quatre fois. Avec votre première action vous complétez votre main à cinq cartes. Avec votre deuxième action vous prenez un Jack. Avec votre troisième action vous prenez un autre Jack. Avec votre quatrième action vous piochez une carte ordre. Vous finissez votre tour avec huit cartes en main.

Scriptorium – Scriptorium

Vous pouvez achever n'importe lequel de vos bâtiments en utilisant une action d'artisan ou d'architecte pour lui ajouter un marbre. La fonction d'un Scriptorium peut être utilisée le tour où il est achevé.

Vous avez deux clients artisans et un bois, une pierre et deux marbres en main. Vous avez un Scriptorium avec deux pierres dedans, un mur sans matériau dedans et un temple avec un marbre dedans. Vous appelez l'artisan. Les autres joueurs suivent. Vous obtenez trois actions d'artisan. Avec la première action, vous achevez le Scriptorium avec la pierre de votre main, activant sa fonction. Avec la deuxième action, vous ajoutez un marbre au mur, l'achevant. Avec votre troisième action, vous ajoutez un deuxième marbre au temple, l'achevant.

Senate – Sénat

A la fin de chaque tour, vous pouvez prendre en main tous les Jacks joués par des adversaires. Vous pouvez choisir de n'en prendre aucun, certains, ou tous ces Jacks. La fonction d'un sénat est disponible le tour où il est achevé. S'il y a plus d'un sénat en jeu, chaque propriétaire active ses fonctions dans l'ordre dans lequel il a joué son tour.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Vous possédez un sénat. Le joueur à votre gauche possède également un sénat. Vous appelez le patron avec un Jack. Le joueur à votre gauche suit avec un Jack. Le joueur à votre droite suit avec un Jack. A la fin du tour, vous prenez en main les deux Jacks joués par vos deux adversaires. Le joueur à votre gauche prend en main le Jack que vous avez joué.

Sewer – Égout

À la fin de chaque tour, vous pouvez placer les cartes ordres que vous avez jouées pour appeler un rôle ou suivre dans votre réserve.

Vous possédez un égout. Le joueur à votre droite appelle un marchand. Vous suivez avec une carte marchand de votre main. A la fin du tour, sa carte marchand va dans la réserve commune comme d'habitude, mais la votre va dans votre réserve en tant que pierre.

Shrine – Tombeau

Votre taille maximum de main est augmentée de deux.

Vous achevez un tombeau en tant que premier bâtiment. Votre taille maximum de main est maintenant de sept.

Stairway – Escalier

Vous pouvez utiliser une action d'architecte pour déplacer un matériau du type adéquat dans le bâtiment achevé de n'importe quel adversaire afin d'accorder immédiatement la fonction du bâtiment à tous les joueurs. Laissez la carte matériau supplémentaire dépassant avec un angle sous le bâtiment pour indiquer qu'il est public. Les joueurs qui possèdent déjà un bâtiment du nom du bâtiment public n'obtiennent pas un deuxième exemplaire de la fonction du bâtiment. Les effets "à l'achèvement" des fonctions du bâtiment public ne se déclenchent pas de nouveau.

Vous avez une fondation d'escalier avec deux marbres dedans. Un adversaire a une arche et un tombeau. Vous avez deux clients architecte. Vous avez un marbre et une brique dans votre réserve. Vous appelez l'architecte et les autres joueurs suivent. Vous placez le marbre de votre réserve dans votre escalier, l'achevant. Vous placez la brique de votre réserve dans l'arche de l'adversaire, rendant la fonction disponible à chacun. Vous utilisez alors la fonction de l'arche pour déplacer la brique de la réserve commune dans le tombeau de l'adversaire. Votre taille maximum de main est maintenant de sept.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Statue – Statue

Vous pouvez choisir n'importe quel emplacement en jouant une fondation de statue. La statue peut être achevée en utilisant le matériau correspondant à l'emplacement ou la fondation (marbre). Seul le nombre de cartes de matériau correspondant à la valeur de l'emplacement sont nécessaires pour achever la statue. L'influence que vous gagnez en achevant la statue est également déterminée par la valeur de l'emplacement. A la fin de la partie, si votre statue a été achevée, vous gagnez trois PV supplémentaires en plus des PV qu'elle vous rapporte grâce à son augmentation d'influence.

Vous n'avez aucune carte dans votre chambre forte. Vous achevez une statue sur un emplacement brique comme premier bâtiment, en utilisant une brique et un marbre. Vous avez maintenant sept PV (quatre influences plus trois PV pour la statue).

Storeroom – Réserve de stockage

Chaque client dans votre clientèle peut agir comme client travailleur à tout moment à la place de son identité normale.

Dans la réserve commune, il y a une pierre et quatre briques. Vous avez une réserve de stockage. Vous avez un travailleur, un artisan et un patron dans votre clientèle. Vous appelez le travailleur et les autres joueurs ne suivent pas. Vous traitez vos clients artisan et patron comme des travailleurs et prenez quatre actions de travailleur. Vous déplacez la pierre et trois briques dans votre réserve.

Temple – Temple

Votre taille maximum de main est augmentée de quatre.

Vous achevez un temple en tant que premier bâtiment. Votre taille maximum de main est maintenant de neuf.

Tower – Tour

Vous pouvez utiliser des blocs pour achever n'importe quelle fondation. Vous pouvez poser une fondation en dehors de la ville en utilisant une action d'artisan ou d'architecte au lieu des deux actions habituelles requises. La fonction de la tour est disponible le tour pendant lequel elle est construite.

Vous avez une fondation de tour avec un béton dedans. Vous avez deux clients architecte. Il ne reste aucun emplacement pierre. Vous avez un béton et un bloc dans votre réserve. Vous appelez l'architecte. Avec votre première action d'architecte vous déplacez une carte béton de votre réserve dans la tour, l'achevant et activant sa fonction. Avec la deuxième action, vous commencez un égout en dehors de la ville. Avec la troisième action vous déplacez la carte bloc de votre réserve dans l'égout. L'égout exige toujours deux pierres ou blocs supplémentaires pour être achevé.

Glory to Rome (Pour la Gloire de Rome) – Règles

Villa – Villa

Si vous avez une fondation de villa, vous l'achevez à chaque fois que vous utilisez un rôle d'architecte pour mettre un matériau dans la villa.

Vous avez une fondation de villa sans matériau dedans et aucun bâtiment achevé. Vous avez une pierre dans votre réserve. Vous n'avez aucune carte dans votre chambre forte. Vous appelez l'architecte. Les autres joueurs suivent. Vous prenez la pierre de votre réserve et la mettez dans votre villa. La villa est achevée et vous gagnez trois influences. Vous avez maintenant cinq PV, de la place pour cinq clients et de la place pour cinq cartes dans votre chambre forte.

Vomitorium – Vomitorium

Vous pouvez défausser toutes les cartes de votre main avant d'exécutez le rôle du penseur.

Vous possédez un Vomitorium et avez trois patrons et un Jack en main. Le joueur à votre droite appelle l'architecte. Vous passez. Vous défaussez chacun de vos trois patron dans la réserve commune. Vous posez votre Jack dans la pile des Jacks près de la réserve commune. Vous piochez alors cinq cartes de la pioche pour atteindre votre taille maximum de main de cinq cartes.

Wall – Mur

Vous gagnez un PV à la fin de la partie pour chaque couple de deux matériaux dans votre réserve, arrondi par défaut. C'est en plus des deux PV que vous gagnez grâce à l'influence obtenue pour avoir achevé le mur.

A la fin de la partie, les seuls bâtiments que vous êtes parvenu à achever sont un mur et un îlot. Vous avez cinq matériaux dans votre réserve. Vous n'avez aucune carte dans votre chambre forte. Votre total de PV est composé de cinq influences plus la bonification de mur de deux PV, total sept.

Vous n'êtes pas obligé de donner des cartes aux adversaires qui effectuent l'action du légionnaire. Vous pouvez toutefois de choisir de donner des cartes si vous le souhaitez. Si vous oubliez que vous avez un mur et donnez des cartes, vous ne pouvez pas les récupérer. Cette fonction du mur est identique à celle de la palissade, sauf que le pont d'un adversaire ne contourne pas votre mur.

Vous possédez un mur. Votre adversaire possède un pont. Vous avez deux pierres et une brique en main et une pierre dans votre réserve. La réserve commune est vide. Votre adversaire appelle un légionnaire. Vous suivez. Il exige la pierre. Vous dites "Gloire à Rome". Vous exigez la pierre. Vous prenez la pierre de sa main dans votre réserve.