

MATÉRIEL :



100 TERRES

(20 oliveraies, 20 vignobles, 20 champs, 20 quartiers et 20 carrières)



40 BÂTIMENTS

(8 pressoirs à huile, 8 caves à vin, 8 moulins, 8 théâtres et 8 ateliers)



10 CARTES CHOIX

5 Moins et 5 Plus



5 CARTES BÂTIMENTS



20 GEMMES

(cristaux)



5 TUILES DE RAPPEL DOUBLE FACE



FEUILLES DE SCORE



5 PARAVENTS

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, détachez toutes les tuiles Terres et triez-les en 5 ensembles comportant le même symbole.

- 1 Choisissez une couleur (sur un paravent) et prenez l'ensemble de tuiles correspondant, ainsi que la carte Plus et la carte Moins correspondant à votre blason.
Mélangez les tuiles Terre face cachée et empilez-les ensuite.
- 2 Distribuez une carte Bâtiments à chaque joueur, au hasard. Chaque joueur place la carte reçue en face de lui et place les bâtiments correspondants sur les emplacements.
- 3 Donnez une tuile de rappel à chaque joueur. Elle indique de quel voisin (celui de gauche ou de droite) vous prendrez des terres lors d'une manche.

La moitié jaune de la tuile de rappel indique auquel de vos voisins vous prendrez des terres.

La moitié rouge de la tuile de rappel indique lequel de vos voisins vous prendra des terres.

Pendant la 1^{re} et la 3^e manche, placez la tuile de rappel moitié jaune à gauche. Pendant la 2^e et la 4^e manche, retournez la tuile de rappel sur son autre face ; la moitié jaune sera alors à droite.

- 4 Chaque joueur prend 4 gemmes et les place près de sa carte Bâtiments. Ceci constitue le stock personnel de chaque joueur.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Des ruines de l'Empire romain, faites émerger votre domaine... en partageant des terres morcelées avec les autres joueurs ! Chaque tour, récupérez des terres d'un autre joueur. Si vous récupérez beaucoup de terres, vos territoires augmentent, et de plus petits lots vous rendent plus riche, car vous recevez une gemme. Ajoutez alors les terres à votre domaine. À la fin de la partie, chaque bâtiment sur une terre de sa couleur ou adjacent à une terre de sa couleur vous donne autant de points de victoire que de terres de ce type connectées au bâtiment.



LA PARTIE

La partie se joue en quatre manches. Chaque manche se déroule en 4 phases :

EXPLORATION, DIVISION, SÉLECTION ET ANNEXION.

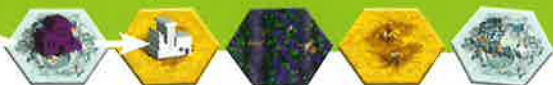
Tous les joueurs jouent leurs actions simultanément.

PHASE 1. EXPLORATION

Retournez les 5 terres du dessus de votre pile et placez-les face visible devant vous en ligne, de gauche à droite. Les terres doivent être visibles pour tous les joueurs. Placez les deux bâtiments de la ligne la plus haute de votre carte Bâtiments en contenant encore sur les deux premières terres, en partant de la gauche. (Vous ne pouvez pas déplacer les bâtiments sur d'autres terres !)



EXEMPLE : Anna révèle les cinq terres du dessus de sa pile et les place devant elle : une carrière, un champ, un vignoble, un autre champ et une autre carrière. Ensuite, elle prend les deux premiers bâtiments disponibles sur sa carte. Elle place la cave à vin sur la carrière et l'atelier sur le champ.



PHASE 2. DIVISION

Cachez les terres révélées à l'aide de votre paravent. Ensuite, divisez vos terres en 2 ensembles. Choisissez librement la répartition : 2-3, 1-4, ou même 0-5. Ajoutez 1 gemme de votre réserve à l'ensemble le plus petit.

Une fois que tous les joueurs ont divisé leurs terres, retirez les paravents et procédez à la phase suivante.

SOUVENEZ-VOUS QU'IL EST INTERDIT DE DÉPLACER LES BÂTIMENTS DE TERRE EN TERRE !



EXEMPLE : derrière son paravent, Anna divise ses terres en deux ensembles. Le plus petit ensemble comporte le vignoble et la carrière avec la cave à vin. Anna ajoute une gemme de sa réserve à cet ensemble. Le plus grand ensemble comporte le champ avec l'atelier, un autre champ et la carrière vide.



PHASE 3. SÉLECTION

Il est désormais temps de regarder les terres de vos voisins et de récupérer les plus alléchantes ! D'abord, vérifiez la tuile de rappel : duquel de vos voisins prenez-vous des terres lors de cette manche-ci ?



RAPPEL : à la 1^{re} et 3^e manche, vous prenez les terres de votre voisin de gauche, et à la 2^e et 4^e manche, vous prenez les terres de votre voisin de droite. Si vous avez oublié de retourner votre tuile de rappel, consultez l'icône sur votre carte Bâtiments. Lors de la manche en cours, les moitiés jaune et rouge de la tuile doivent correspondre à celles de l'icône de la rangée de bâtiments que vous avez utilisée ce tour-ci.

Décidez quel ensemble de terres vous voulez prendre (le petit ou le grand) et, sans la montrer, sélectionnez la carte Choix correspondante. Placez la carte face cachée entre vous et votre voisin. Les joueurs révèlent leur carte Choix en même temps et prennent l'ensemble de Terres sélectionné de leur voisin. Souvenez-vous que lorsque vous prenez des Terres, d'autres vous seront prises... C'est la vie, et c'est bien pour ça que vous avez divisé votre empire : pour limiter les pertes !

À la fin de cette phase, vous aurez deux ensembles de Terres : celui que vous avez pris à votre voisin et celui des vôtres que votre voisin vous a laissé.



Si vous avez aussi acquis une ou plusieurs gemmes, placez-les à côté de votre carte Bâtiments, dans votre réserve.

EXEMPLE : lors de cette manche, les joueurs ont pris les Terres de leur voisin de droite. Sam, le voisin de gauche d'Anna, a choisi le grand ensemble qu'Anna a proposé, donc trois Terres et un bâtiment. Anna, de son côté, a choisi le plus petit ensemble de Lena, sa voisine de droite (une oliveraie avec une cave à vin, un quartier et une gemme).



PHASE 4. ANNEXION

Il est temps d'ajouter les terres à votre domaine. Lors de la première manche, connectez devant vous les terres acquises. Agencez-les comme vous le souhaitez. Connectez-y les terres que vous recevez lors des manches suivantes.

Les joueurs **doivent** ajouter toutes les terres obtenues lors de la phase 3 à leur domaine. Les terres doivent être connectées à chaque autre par au moins un bord. S'il y a des bâtiments sur les terres acquises, ils ne peuvent pas être déplacés sur d'autres terres.

Vous ne pouvez jamais échanger ou déplacer des terres de votre domaine après les avoir placées.



EXEMPLE : Anna possède déjà quatre bâtiments (un atelier, un pressoir à huile, un théâtre et une cave à vin) ainsi que sept terres dans son domaine. Elle étend la zone de ville existante ainsi que le vignoble en ajoutant un quartier et un vignoble. Anna connecte la carrière et l'oliveraie comportant des caves à vin à quatre vignobles. Avec une si bonne situation, ils deviennent plus profitables et apporteront plus de points en fin de partie. De plus, un atelier est placé sur la tuile adjacente à la carrière et marquera aussi des points.

FIN DE MANCHE

À la fin de chaque manche, les joueurs retournent leur tuile de rappel. À la manche suivante, ils prendront des terres de leur autre voisin.



FIN DE PARTIE

La partie se termine après la quatrième manche. Les joueurs comptent combien de points leur rapportent leurs bâtiments et leurs terres, et combien de points leur rapportent leurs gemmes en réserve.

POINTS DE VICTOIRE POUR LES BÂTIMENTS

Si un bâtiment est sur son type de terre ou adjacent à son type de terre, il rapporte autant de points de victoire qu'il y a de terres de ce type connectées à cette zone.



Si un bâtiment est adjacent à deux ou trois terres à la fois, il marque des points pour chaque zone de ce type de terre.

Les pressoirs à huile rapportent des points pour chaque oliveraie, les caves à vin pour chaque vignoble, les moulins pour chaque champ, les théâtres pour chaque quartier, et les ateliers pour chaque carrière.

Si le bâtiment n'est pas sur une terre de sa couleur ou n'est pas adjacent à une terre de sa couleur, il ne rapporte aucun point.

POINTS DE VICTOIRE POUR LES GEMMES

Le joueur reçoit des points de victoire en fonction du nombre de gemmes dans sa réserve, selon le tableau suivant :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	3	5	6	9	13	18	24	31

DÉTERMINER LE GAGNANT

Additionnez les points reçus pour les bâtiments et les gemmes. Le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant. S'il y a des joueurs à égalité, celui ou celle avec le plus de terres remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la victoire.

EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ : d'abord, Anna compte les points pour les bâtiments. Deux pressoirs à huile apportent 9 points au total : l'un d'eux est adjacent à une zone de 4 allées-voies, le second est adjacent à 2 zones (une zone de 4 terres et une de 1 terre) et rapporte donc 5 points. Quatre caves à vin entourent une zone de 7 vignobles et apportent 7 points chacune (28 points au total). Son moulin donne 2 points, car il est adjacent à une zone de 2 champs. Deux théâtres sont situés dans différentes parties du domaine d'Anna. L'un dessert une zone de 5 quartiers (5 points) et l'autre, deux quartiers (2 points). Un atelier adjacent à 2 carrières lui donne 2 points. Un autre atelier posé sur un quartier n'est adjacent à aucune carrière. Il ne rapporte aucun point. Les bâtiments du domaine d'Anna lui rapportent 48 points.

Anna a aussi 2 gemmes dans sa réserve, ce qui lui vaut 5 points.

Son score total est de 53 points.



Auteur : Evgeny Petrov ◊ Illustratrice : Irina Pechenkina

Cheffe de projet : Anastasia Ermakova ◊ Directrice artistique : Anastasia Durova ◊ Maquettiste : Anna Medvedeva
Responsable localisation : Bertrand Arpino ◊ Localisation : Mathieu Rivero

Remerciements spéciaux à Alexander Peshkov et Ekaterina Pluzhnikova.

Red Cat Games LLC
51/1-14, Komitas Ave, Yerevan 0014, Republic of Armenia
mail@redcatgames.am
www.redcatgames.am

Jeu édité par Lifestyle Boardgames Ltd.
©2022 Tous droits réservés


Blackrock
GAMES

Distribution exclusive en France :
Blackrock Games

ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton
www.blackrockgames.fr


RED
CAT
GAMES