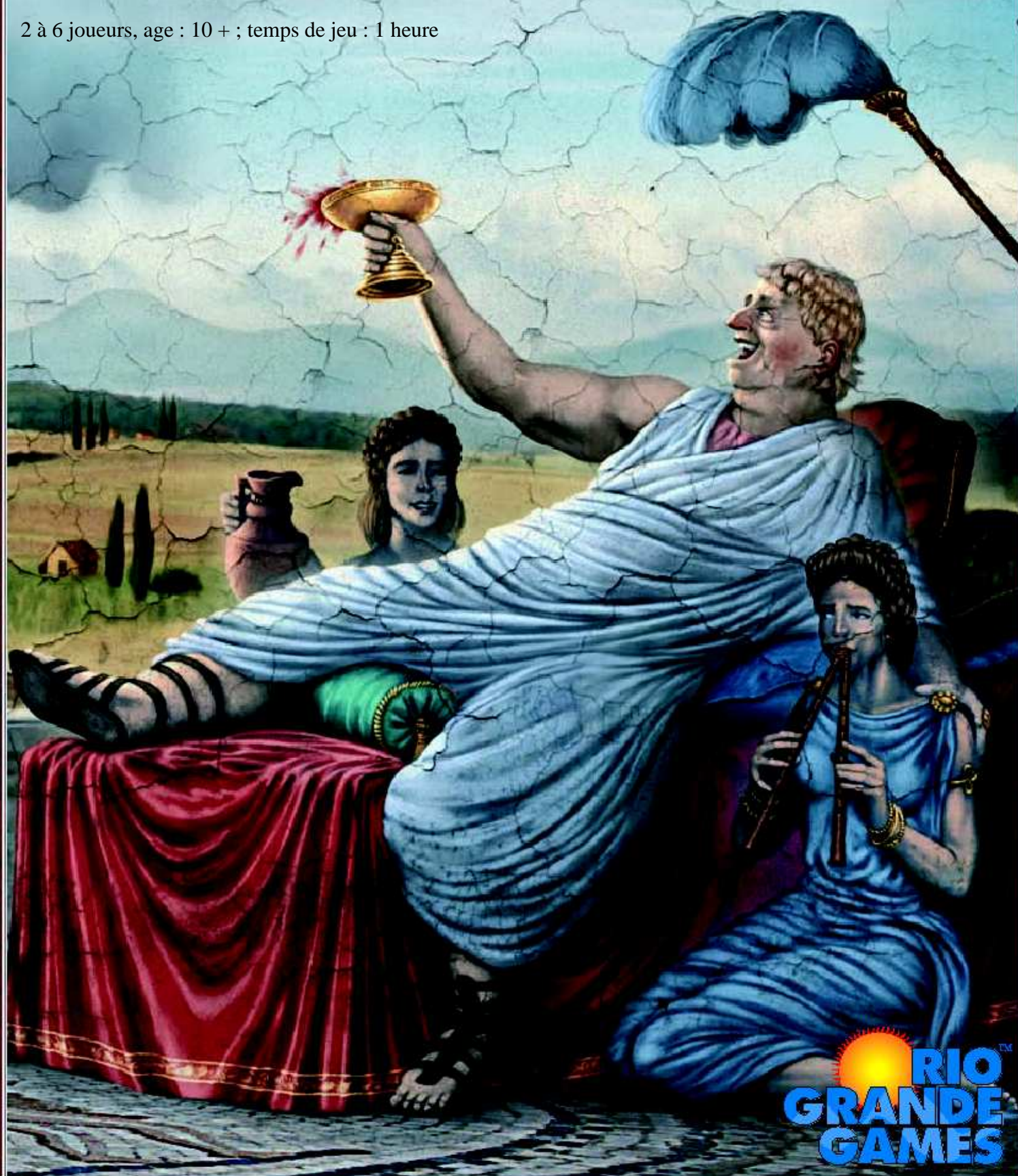


GLORIA MUNDI

Un jeu de James Ernest et Mike Selinker

2 à 6 joueurs, age : 10 + ; temps de jeu : 1 heure



La gloire de Rome s'estompe. Vous incarnez un homme d'état romain luttant pour sa survie dans un monde de déclin culturel et de chaos politique. Alors que les envahisseurs barbares et les citoyens parvenus épuisent les dernières ressources de l'Empire, vous tenterez de construire votre carrière au milieu des décombres. Vous administrerez fermes, cités et légions et marquerez des points en décidant lesquelles seront améliorées et lesquelles seront détruites.

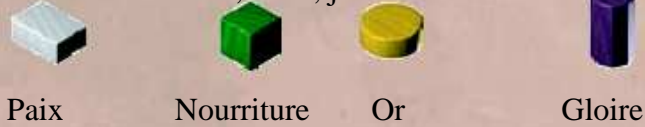
CONTENU

Le plateau de jeu
6 romains (un par joueur)



1 barbare

60 compteurs en bois blancs, verts, jaunes et 40 violets



Paix

Nourriture

Or

Gloire



70 cartes de production (30 fermes, 20 cités, et 20 légions)

57 cartes de bâtiments

6 paravents

La présente règle

BUT DU JEU : chaque joueur essaye de s'éloigner autant que possible de Rome. Chaque pas rapproche les joueurs de l'Afrique, synonyme de sécurité et de victoire !

PREPARATION

Chaque joueur choisit une couleur, prend le romain de sa couleur qu'il place en Rome, ainsi que le paravent de sa couleur qu'il place devant lui (l'espace devant son paravent est sa zone de jeu). Placer le barbare sur la zone de départ dans le coin supérieur droit du plateau. Mélanger les cartes de bâtiments et les placer face cachée sur l'emplacement de la pioche, à proximité du forum. Placer les compteurs en bois sur les emplacements du plateau réservés à cet effet. Chaque joueur prend 1 nourriture, 1 or et 1 compteur de paix et les place derrière son paravent. Au cours de jeu, tous les compteurs gagnés par les joueurs seront stockés derrière les paravents. Chaque joueur prend une série de cartes de production (cités, fermes et légions) selon ce qui est indiqué dans le tableau ci après. Il place ses cartes derrière son paravent. Les cartes de production restantes sont replacées dans la boîte et ne seront plus utilisées au cours de la partie. Chaque joueur place une carte de production de chaque type, face visible, devant son paravent.

LE JEU

Déterminer un premier joueur par une méthode quelconque. Le jeu se déroulera dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

Tour de jeu

Le joueur dont c'est le tour est le "joueur actif". Un tour de jeu est composé de 5 phases :

- Phase 1 : ajouter un nouveau bâtiment au forum
- Phase 2 : joueur une carte de production
- Phase 3 : activer des cartes
- Phase 4 : (optionnel) acheter une carte bâtiment
- Phase 5 : (optionnel) payer un tribut au barbare

PHASE 1 : AJOUTER UN NOUVEAU BATIMENT AU FORUM

Piocher la première carte bâtiment. Cette carte est ensuite placée sur l'emplacement marqué + 5. si cet emplacement est occupé, alors la carte qui était en + 5 est placée en + 4 et ainsi de suite. Si le forum contient déjà 6 cartes, alors la carte placée en + 0 est défaussée sur l'emplacement marqué par un feu. Tous les bâtiments défaussés iront sur cet emplacement. Quand un jouer doit ajouter un bâtiment au forum et que la pile est vide, le jeu prend fin.

	Fermes	Cités	Légions
2 joueurs	12	9	9
3 joueurs	8	6	6
4 joueurs	7	5	5
5 joueurs	6	4	4
6 joueurs	5	3	3

Note : ces cartes ne sont pas appelées cartes bâtiments parce qu'elles représentent des bâtiments (même si c'est le cas pour certaines) mais parce qu'elles sont construites au dessus des cartes de production.

PHASE 2 : JOUEUR UNE CARTE DE PRODUCTION

Le joueur actif doit placer une carte de sa main dans la zone de jeu (une légion, une cité ou une ferme). Le type de carte jouée indique le type de tour. Par exemple, si le joueur actif joue une ferme, alors c'est un tour "ferme".

Si un joueur ne peut pas jouer de carte de production (sa main est vide), alors la partie est terminée.

PHASE 3 ACTIVER DES CARTES

En commençant par le premier joueur, chaque joueur active toutes les cartes correspondant à la carte du tour. Par exemple, si c'est un tour "ferme", tous les joueurs activent les fermes qui sont dans leur zone de jeu respectives. Chaque ferme produit une nourriture (pouvoir de base) ou peut activer le bâtiment qui lui est éventuellement rattaché. Cette phase est effectuée en simultané, à moins que l'interaction de certains bâtiments ne l'empêche ou encore que la victoire ne soit en jeu. Dans ce cas, on respecte l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif.

Normalement chaque joueur peut activer ses cartes dans n'importe quel ordre. Cependant, il existe des exceptions. Par exemple, un joueur peut produire une ressource avec une carte, puis la dépenser pour activer un bâtiment sur une autre carte.

Quand un joueur gagne une ressource grâce à une carte de production, il la prend dans le stock correspondant. Les stocks sont censés être illimités.

Quand un joueur se déplace, il déplace son romain le long du chemin s'éloignant de Rome, d'une case pour chaque déplacement. Quand un romain atteint la dernière case (l'Afrique), le jeu se termine et ce joueur remporte la partie.

PHASE 4 : OPTIONNEL ACHETER UN BATIMENT

Le joueur actif peut acheter l'une des cartes de bâtiment du forum en payant son coût avec des ressources de la bonne couleur (il prélève les ressources derrière son paravent et les replace dans le stock. Sur chaque emplacement du forum est indiqué

un coût additionnel qui vient s'ajouter au prix indiqué sur la carte. Ces ressources additionnelles peuvent être payées avec n'importe quelle ressource. La gloire est une ressource "joker" et peut donc se substituer à n'importe quelle autre ressource. Cependant, certaines cartes nécessitent tout de même un paiement en gloire.

Quand un joueur achète une carte de bâtiment, il doit la placer au-dessus d'une de ses cartes de production dans sa zone de jeu. Le joueur doit placer la carte de manière à ce qu'elle ne recouvre pas totalement la carte de production, de façon à ce que le type de production soit visible. La plupart des cartes de bâtiments doivent être placées sur un certain type de cartes de production, mais certaines peuvent être placées n'importe où. Un joueur ne peut pas placer une carte de bâtiment sur une autre carte de bâtiment.

Si un joueur ne dispose pas d'un emplacement du même type pour poser un bâtiment qu'il désire acheter, alors il ne peut pas effectuer l'achat. Quand un joueur a l'opportunité d'activer une carte de production recouverte d'une carte de bâtiment, il peut soit activer la carte de production (c'est-à-dire gagner la ressource correspondante) soit activer la carte du bâtiment, mais pas les deux. Dans certains cas, le choix sera clair mais parfois, la décision sera dure à prendre.

Quand un joueur achète une carte de bâtiment, celle-ci lui permet généralement de se déplacer vers l'Afrique. Le joueur déplace immédiatement son romain en conséquence. Quand un joueur perd une carte de bâtiment (par exemple à cause de la destruction de celle-ci par le barbare), il ne perd pas pour autant les effets de sa progression (son romain ne recule pas).

Les cartes bâtiments ont toutes des coûts et des conditions d'activation différents. Elles sont généralement utilisées lors de tours spécifiques à la place de la carte de production sur lesquelles elles sont placées. Par exemple, quand une carte de bâtiment présente une ferme, cela signifie que cette carte peut être activée au cours d'un tour de ferme. Certaines cartes sont toujours actives, et certaines autres s'activent de façon spéciale.

PHASE 5 : (OPTIONNEL) PAYER UN TRIBUT AU BARBARE

Le barbare bat la campagne aux environs de Rome, détruisant tout sur son passage. A chaque tour, il cherche à se déplacer vers Rome. Le joueur peut payer un tribut pour l'empêcher de bouger et de commettre ses méfaits.

Bien entendu, le joueur peut également ne pas payer s'il n'en a pas les moyens ou s'il sent que les

dommages causés coûteront plus aux autres joueurs.

Pour payer le tribut, le joueur doit placer des ressources sur le premier emplacement vide sur le chemin du barbare (la première case sans tribut devant le barbare).

Les ressources du tribut doivent correspondre à l'icône figurant sur la case. Par exemple si l'icône est une cité, le joueur doit placer un or sur la case. Si la case contient une cité et une légion, alors le tribut doit comporter un or et une paix. La gloire est un joker et peut se substituer à n'importe quelle ressource.

Si la prochaine case libre est Rome, les joueurs ne peuvent plus payer de tribut. Si le joueur ne paie pas de tribut, le barbare avance. S'il y a un tribut devant le barbare, il avance jusqu'à la dernière case couverte (il peut ainsi avancer de plusieurs cases). S'il n'y a pas de tribut, il avance d'une case.

Quand le barbare bouge, il détruit des cartes de production correspondant aux cases qu'il traverse, incluant la case où il s'arrête. Après cela, les joueurs peuvent lancer un raid pour récupérer les tributs.

DESTRUCTION DES CARTES DE PRODUCTION

En commençant par le joueur actif, les joueurs doivent détruire des cartes dans leur zone de jeu. Les cartes doivent correspondre aux icônes sur lesquelles passe le barbare (pas nécessairement dans le bon ordre).

Par exemple si le barbare passe par 2 fermes et une cité, le joueur actif perd une carte de son choix, cité ou ferme, le joueur suivant perd l'une des cartes restantes, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été détruites ou jusqu'à ce que personne ne puisse les détruire. Il se peut que plusieurs tours de table soient nécessaires.

Quand un joueur perd une carte de production sur laquelle se trouve une carte de bâtiment, il perd également cette carte de bâtiment. Les cartes perdues sont défaussées définitivement. Lors de son tour, un joueur qui ne possède pas de carte de bon type à défausser ne perd rien. C'est le joueur suivant qui devra perdre une carte (s'il en a une). Cela n'affectera pas la récupération du tribut.

RECUPERER LE TRIBUT

En commençant par le joueur actif, les joueurs peuvent récupérer les ressources qui ont été laissées en tribut sur le plateau. Sans tenir compte des tributs déposés par chacun ou des cartes perdues, les joueurs prennent des ressources, une par une, dans l'ordre du tour.

Notez bien que quand il y a autant de cartes à perdre que de joueurs, il est souvent préférable de laisser le barbare bouger. En effet, même si vous perdez une carte de production, vous pourrez choisir une ressource en premier !

Une fois que les 5 phases sont réglées, le joueur suivant devient actif et commence son tour de jeu.

CARTES DE BATIMENTS

Nom : nom de la carte (aucun effet)

Image : représentation de la carte (aucun effet)

Mouvement : le nombre de symboles de pas dans le cercle indique le nombre de case dont se déplace le joueur qui achète la carte. Quand le cercle est placé en bas de la carte (voir pouvoir), le joueur se déplace seulement quand la carte est activée.

Coût : les symboles situés dans le coin supérieur droit de la carte indiquent le coût d'achat de la carte (auquel il faut ajouter le coût de l'emplacement du forum).

Type : type de la carte. Les cartes de ferme, de cité et de légion ne peuvent être placées que sur des cartes de production correspondantes. De plus, ces cartes ne peuvent être activées que dans le type de tour auquel elles correspondent.

Quand un joueur active une carte de bâtiment, il l'utilise au lieu de la carte de production sur laquelle elle est placée (qui produit normalement une ressource)

Pouvoir : décrit l'effet de la carte quand elle est activée



TYPES DE BATIMENTS



Cartes de cité

Les cartes de cité (jaunes) ne peuvent être jouées que sur des cartes de production Cité.



Cartes de ferme

Les cartes de ferme (vertes) ne peuvent être jouées que sur des cartes de production Ferme.



Cartes de paix

Les cartes de paix (blanches) ne peuvent être jouées que sur des cartes de production Légion.

Cartes rouges : Ces cartes peuvent être jouées sur n'importe quel type de production. Elles s'activent en dehors de la phase 3 (voir ci-dessous pour plus de détail). Cela implique que le joueur peut donc profiter de la carte de production pendant la phase 3, puis de la carte rouge quand elle est activée (ce qui rend ces cartes spécialement pratiques et puissantes).



Architecte : ces cartes rouges avec un symbole de marteau peuvent être activées par un joueur au moment où il construit (c'est-à-dire quand il ajoute un bâtiment dans sa zone de jeu). Elles permettent au joueur d'avoir plus de flexibilité pour le paiement des ressources.



Cartes Mur : une carte Mur peut être activée quand le barbare se déplace. Elle permet au joueur de protéger la carte de production sur laquelle est bâti le Mur au moment où le barbare détruit des cartes de production. La destruction du Mur compte comme si le joueur avait détruit la carte de production.

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur peut défausser le Mur plutôt que de détruire la cité s'il est forcé de détruire une cité (ce mouvement n'est pas obligatoire, et en cas de choix multiple, il peut choisir de détruire une autre carte de production plutôt que de défausser le Mur.



Icônes : elles sont utilisées pour décrire le pouvoir des cartes bâtiments.

Dépenser A pour produire B :

Le joueur active la carte et dépense la ressource ou l'objet placé à gauche de la flèche pour produire la ressource ou l'objet placé à droite. Si les symboles sont séparés par des "/", le joueur peut choisir librement parmi les symboles proposés. Quand les symboles sont suivis par un chiffre, ce chiffre correspond au nombre de ressources à dépenser ou produire.

Généralement, le joueur ne peut pas dépenser plusieurs fois les ressources / objets pour produire plusieurs fois des ressources / objets. Cependant, dans le cas où un "X" suit les symboles, le joueur peut produire plusieurs fois en dépensant plusieurs fois ce qui est requis.

Dans l'exemple ci-dessous, en activant la carte le joueur peut dépenser 1 gloire pour produire 3 ressources parmi nourriture, paix et or (par exemple 3 ors, ou encore 1 nourriture, 1 or et 1 paix). Le joueur ne peut pas dépenser 2 gloires pour produire 6 ressources.



Dans l'exemple ci-dessous, le joueur peut défausser n'importe quel(s) bâtiment(s) (sauf cette carte) dans sa zone de jeu pour bouger d'un nombre de cases égal à celui représenté sur la carte défaussée.



Dans l'exemple ci-dessous, le joueur peut défausser n'importe quel(s) bâtiment(s) (sauf cette carte) dans sa zone de jeu pour produire les ressources marquées sur le coût de la carte défaussée.



Remplacer A par B :

Le joueur active la carte **quand il construit** pour remplacer la ou les ressources placées à gauche de la flèche par la ou les ressources à droite de la flèche. Il peut seulement utiliser ces ressources de substitution pour construire un bâtiment. Il ne peut pas prendre les ressources depuis la réserve et place bien sur les ressources de substitution dans la réserve, comme il l'aurait fait pour un paiement normal.

Quand le "X" apparaît sur la carte, le joueur peut remplacer plusieurs ressources par plusieurs autres (ci-dessous, il peut utiliser plusieurs nourritures pour remplacer autant de or / paix)



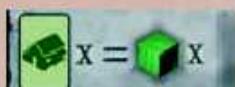
Produire B :

En activant la carte, le joueur produit la ressource / objet indiquée. Si les symboles sont séparés par un "/", le joueur peut choisir librement ce qui est produit parmi les propositions. Quand les symboles sont suivis par un nombre, celui-ci indique le nombre de ressources / objets produits. Dans l'exemple ci-dessous, en activant la carte le joueur produit nourriture et avance d'une case vers l'Afrique.



Prendre B si l'on possède A :

En activant la carte le joueur peut prendre les ressource / objet situés à droite du "=". Le nombre de ressources / objets collectés dépend du nombre de ressources / objets indiqués à gauche du "=" dont dispose le joueur. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur collecte une nourriture pour chaque ferme qu'il possède dans sa zone de jeu (même si les fermes ont des bâtiments rattachés).



Satisfaire A pour gagner B :

En activant la carte, le joueur gagne ce qui est placé à droite du symbole ":" s'il satisfait les conditions inscrites à gauche du symbole ":".

Il existe cependant une restriction. Si le symbole à gauche du symbole ":" représente une carte, si le joueur décide d'activer cette carte (satisfaire A pour gagner B), il ne pourra plus activer aucune carte correspondant à la carte située à gauche du symbole ":" lors de ce tour. A la place, il remporte les symboles / objets situés à droite du symbole ":" pour chaque carte du bon type dont il dispos (même si elle ont un bâtiment rattaché). Dans l'exemple suivant (à gauche), le joueur gagne 1 gloire pour chaque paix dans sa zone de jeu, mais ne peut plus activer aucune carte de paix, ni produire de paix au cours de ce tour.

Si le symbole à gauche du symbole ":" est un barbare sur une cité, une ferme ou une paix, en activant la carte il gagne la possibilité de se déplacer d'un nombre de cases égal aux symboles situés à droite du symbole ":" à condition que le barbare soit placé sur le bon type de case. Ci-dessous à droite, le joueur activant la carte peut se déplacer de 2 cases vers l'Afrique si le barbare est placé sur une case cité. Si la case contient une cité et autre chose, la condition est bien remplie et le joueur peut avancer.



FIN DU JEU :

Le jeu se termine dans 4 cas :

1. Le barbare entre dans Rome.
2. Un joueur ne peut plus jouer de carte de production quand vient son tour.
3. Un joueur atteint l'Afrique.
4. La pioche des bâtiments est épuisée.

Quelle que soit la façon, dont le jeu prend fin, le joueur le plus éloigné de Rome gagne la partie.

Un jeu de James Ernest et Mike Selinker

Edité par Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

Mise en page et correction par La Fièvre Du Jeu

Version du 20 septembre 2006

fievredujeu@free.fr

<http://fievredujeu.free.fr/essai>