

ALBA LONGA

Une nuit, alors qu'une tempête se déchaînait, Gaius Cluilius, assis seul dans la salle du trône, ruminait ses malheurs. Bien que sa ville fut la fondatrice de la Ligue latine et était encore à sa tête, son autorité déclinait. D'autres villes de proches provinces, Véies, Rome, Réate ou encore Velitrae (actuellement Velletri) grandissaient au point de rivaliser avec la glorieuse Alba Longa.

Soudain, un éclair transperça le plafond et s'écrasa au sol devant lui. Gaius se protégea les yeux de cette lumière aveuglante et fut surpris qu'elle ne s'estompa pas. Écartant légèrement sa main de ses yeux, il regarda alors vers la lumière. Là, il vit un personnage debout au milieu d'une boule de lumière, de l'électricité crépitant tout autour de lui. Lorsque l'apparition ouvrit la bouche, une voix rappelant le tonnerre en sortit, s'adressant à Gaius.

« Gaius, construis pour moi une série de monuments. Un en mon honneur et un autre pour célébrer chacun des membres de ma famille. Fais-le, et je t'offrirai une grande nation! »

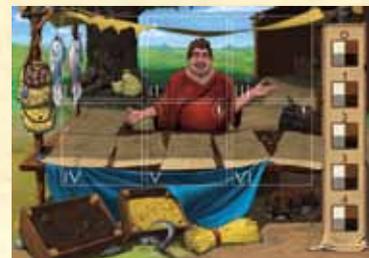
Gaius fut stupéfié lorsque le halo de lumière disparut et que l'obscurité retomba. Tout à coup, il s'élança hors de la salle, faisant face à la pluie incessante et laissant son manteau derrière lui. Partant dans la nuit, il ne pensait plus qu'à une seule chose ... Il avait du travail devant lui.

BUT DU JEU

Vous êtes le Roi d'un puissant royaume. Soyez le premier à construire 10 monuments en l'honneur des Dieux et à avoir une population de 16 paysans ou plus à la fin d'une année.

CONTENU DU JEU

- Ce livret de règles.
- 4 dés à 8 faces (1 noir pour les soldats, 1 marron pour les prêtres, 1 gris pour les marchands et un blanc pour les ouvriers), chacun ayant des faces numérotées deux fois de 1 à 4.
- 50 Monuments en bois, en 5 couleurs: 10 bleus, 10 verts, 10 violets, 10 rouges, 10 jaunes.
- 1 plateau de jeu central (représentant la piste des saisons, la piste de coût des dés et six étals de marché).
- 5 plateaux de jeux de villes (Alba Longa, Réate, Rome, Véies et Velitrae)
- 18 disques (1 disque pour la piste de population, 1 disque pour la piste habitations et 1 disque dévotion dans chacune des couleurs des joueurs. 1 disque noir pour la piste des saisons, 1 disque noir pour la piste de coût des dés et un disque marron servant de marqueur pour la Piété).
- 100 paysans en bois (90 de couleur naturelle et 10 noirs, représentant les paysans capturés).
- 40 jetons de blé (6 jetons de 10 blés, 10 jetons de 5 blés et 24 jetons de 1 blé).
- 55 pièces (40 en argent d'une valeur de 1 et 15 en or d'une valeur de 3).
- 20 cartes villes (4 de chacune des cinq villes : Alba Longa, Réate, Rome, Véies et Velitrae).
- 25 cartes Héros (5 lots, chacun avec des valeurs allant de 0 à 4).
- 10 cartes climat (3 sec, 4 modéré et 3 humide).
- 9 cartes bénédictions (4 cartes de 3 blés, 3 cartes de 2 argents et 2 cartes de 1 Monument).
- 1 carte Roi des Rois.



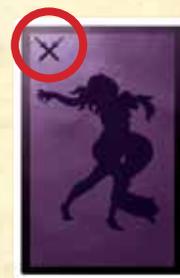
Plateau de jeu central



Plateau de ville



Carte héros



Carte ville



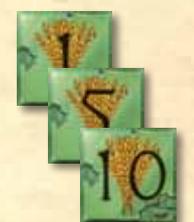
Carte Roi des Rois



Carte bénédiction



Carte climat



Jetons de blé

PRÉPARATION

[Note: à titre d'exemple la préparation illustrée ici est celle pour 4 joueurs.]

Important: Tout au long de ce livret de règles, le mot «roi» fait référence à un «joueur» et la périphrase «Roi des Rois» se rapporte au «premier joueur».

- Placez les dés sur le plateau central de façon à les rendre facilement accessibles à tous les joueurs.
Important : Dans une partie à 3 joueurs, seuls les marchés marqués de I à IV sont utilisés. Lors d'une partie à quatre joueurs, seuls les marchés de I à V sont utilisés. Pour une partie à 5 joueurs, les six marchés sont utilisés.
- Mettez un disque noir sur la piste saison sur l'emplacement **A**, comme le montre l'illustration.
- Mettez un autre disque noir sur l'emplacement 0 de la piste de coût des dés **B**.
- Chaque Roi prend un plateau de jeu de ville, 8 paysans, 5 pièces d'argent ainsi que les 10 monuments et les deux disques de sa couleur **C**. Le disque restant est utilisé pour une variante.
- Chaque Roi place son plateau de ville sur la table devant lui. Les huit paysans sont placés sur les 8 premiers emplacements de la piste habitations de la ville **D**. Un disque est placé sur l'emplacement 8 de la piste de population **E**, un autre est placé à côté de la piste de dévotion **F**. Le troisième disque, utilisé pour la piste d'Habitations, n'est utilisé qu'avec la variante "Un travail bien fait", qui est expliquée à la fin de ce livret de règles. Chaque Roi garde ses pièces et ses monuments à proximité de son plateau de ville de sorte que tous les Rois puissent les voir **G**.
- Les pièces, les paysans ainsi que les jetons de blé restants forment une réserve et peuvent être mis ensemble sur un endroit de la table facilement accessible.
- Chaque Roi prend un lot de cartes Héros **H** et de cartes Cité **I** relatives à la ville de son plateau de ville (les cartes doivent avoir le symbole et la couleur de la ville à laquelle elles sont associées). Chaque Roi doit avoir 9 cartes en tout (5 cartes Héros et 4 cartes Ville).
- Les 5 cartes Héros sont numérotées de 0 à 4. Lors de parties à moins de cinq joueurs, chaque joueur remet dans la boîte de jeu toutes les cartes de villes qui ne sont pas représentées dans le jeu.
- Mettez de côté une carte de climat modéré. Regroupez les 9 cartes restantes en trois tas, chacun devant être composé d'une carte climat sec, une modéré et une humide. Remettez un de ces tas dans la boîte de jeu. Mélangez les deux autres tas séparément, et sans les consulter, placez-les ensuite l'un sur l'autre de façon à ne former plus qu'un seul tas. Mettez ensuite la carte climat précédemment mise de côté au dessus de ce tas et placez-le de façon à ce qu'il soit facilement accessible par tous **J**.
- Mélangez les cartes bénédictions et faites-en un paquet que vous poserez en un lieu accessible aux joueurs également **K**.
- Le plus jeune Roi à siéger prend la carte Roi des Rois **L** et l'offre à un Roi de son choix. Il peut la conserver pour lui-même s'il le désire. Le Roi des Rois, qui est en fait le premier roi, débute la partie.

P.S. : Les 10 paysans capturés ne sont utilisés que dans la variante "butin de guerre", qui est expliquée à la fin de ces règles.

H



I

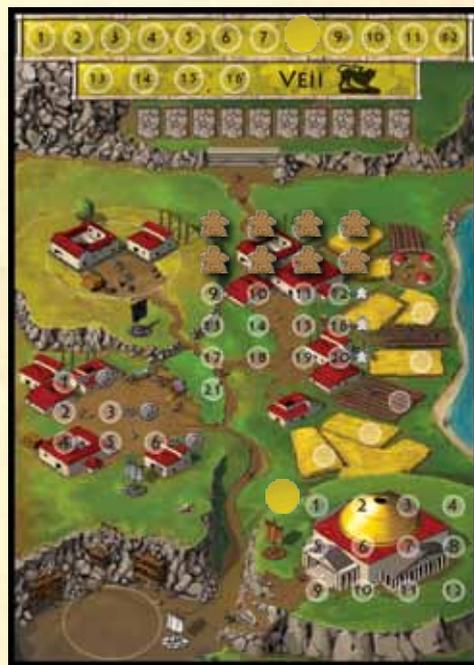
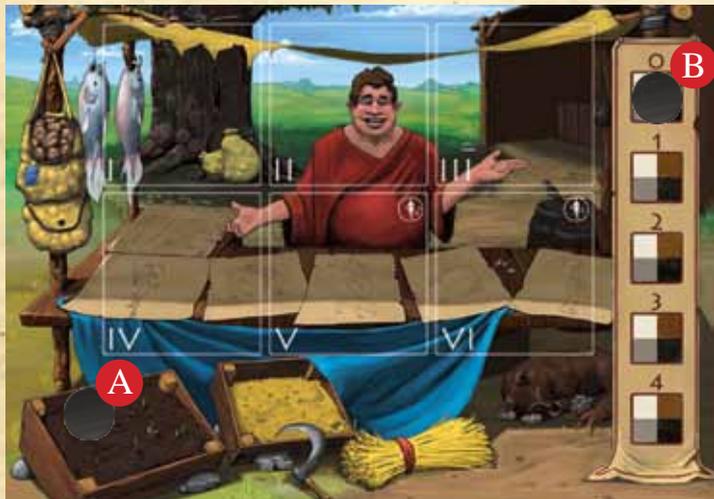
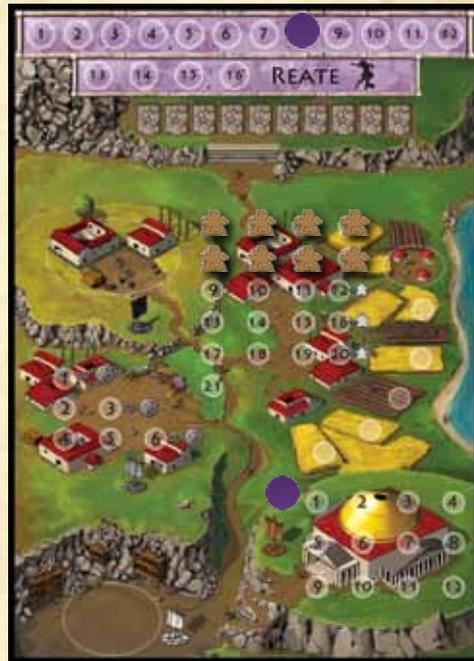


G



C





PLATEAU DE VILLE



1. Chaque Roi va jouer une grande partie du jeu sur son plateau de ville. Le haut du plateau ville montre le nom de la ville, sa couleur et son symbole ❶. En dessous, deux pistes importantes pour la victoire: la piste de population ❷ et les emplacements de construction des monuments ❸.
2. La partie inférieure du plateau de ville est constitué de 6 lieux différents: le village, au centre de la ville et cinq lieux de travail qui entourent le village.
3. La région en haut à gauche est celle de la caserne ❹. Les paysans qui y sont assignés y constituent une armée servant tout autant à attaquer les autres villes qu'à se défendre de leurs attaques.
4. La région de gauche est celle du marché ❺. Les paysans y sont assignés pour rapporter de l'argent. L'argent est utilisé pour assigner les paysans à leurs diverses tâches en ville.
5. En bas à gauche se situe la carrière ❻. Les paysans y sont assignés dans le but de construire des monuments.
6. La région en bas à droite est attribuée au temple ❼. Les paysans sont affectés ici pour adorer les dieux afin que la récolte annuelle de la ville soit meilleure. Le disque du Temple est utilisé pour garder trace du niveau de dévotion de la ville. Le coût d'amélioration des récoltes, situé sur le dos des cartes climat, change chaque année.
7. La région de droite ❽ contient les champs utilisés pour l'agriculture. Les paysans sont affectés ici pour générer du blé. Le blé est utilisé pour nourrir la population de la ville et pour attirer de nouveaux paysans vers la ville.
8. Cette partie du village ❾ montre une piste d'habitations où les paysans débiteront chaque saison.

TOUR DE JEU

Le jeu se déroule en plusieurs années. Chaque année se décompose en deux saisons et en une période de fin d'année. Chaque saison se découpe en cinq phases de jeu:

I - Saison de croissance

1. Débuter la saison
2. Assigner les paysans (à l'exception des fermiers)
3. Résolution des tâches
4. Retour des paysans
5. Désignation du Roi des Rois

II - Saison des récoltes

1. Débuter la saison
2. Assigner les paysans (y compris les fermiers)
3. Résolution des tâches
4. Retour des paysans
5. Désignation du Roi des Rois

III - Fin d'année

1. Mise à jour de la population
2. Vérification des conditions de victoire

Si aucun Roi n'a réuni toutes les conditions de victoire, une nouvelle année est jouée.

TOUR DE JEU EN DÉTAIL

I - Saison de croissance

Important: La description de ces phases vaut aussi bien pour la saison de croissance que pour celle des récoltes, à moins d'indications contraires.

1. Débuter la saison

a. Noter la saison en cours:

Lors de la saison de croissance, placez le disque sur l'emplacement de la saison de croissance sur la piste des saisons.

Lors de la saison des récoltes, placez le disque sur l'emplacement de la saison des récoltes sur la piste des saisons.

b. Mise à zéro des coûts des dés:

Mettez le disque noir de la piste du coût des dés sur son emplacement 0.

c. Vendre des paysans en tant qu'esclaves:

Chaque Roi a la possibilité de vendre un ou plusieurs paysans comme esclave en échange d'argent. Un Roi peut vendre un paysan pour 1 Argent, ou 3 paysans pour 2 Argent. Les paysans ainsi vendus en esclavage retournent dans la réserve générale.

Important : puisque 16 paysans sont nécessaires pour remporter la partie, un Roi ne devrait vendre des paysans en esclavage que s'il est vraiment à court d'argent.



1. Débuter la saison

a. Noter la saison en cours:



b. Mise à zéro des coûts des dés:



c. Vendre des paysans en tant qu'esclaves

2. Assigner les paysans

Pour commencer, chaque Roi qui a un paysan placé sur un emplacement gratuit de sa piste d'habitations (emplacements 12, 16 et 20) peut placer ces paysans sur un emplacement valide de son choix en tenant compte des descriptions ci-dessous et sans avoir besoin de jeter des dés. Les joueurs peuvent jouer cette phase simultanément ou à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur possédant la carte Roi des Rois, si un joueur le désire.

Lors de cette phase, le Roi des Rois peut décider de « faire appel à la cour ». Un Roi fait appel à la cour en payant le prix indiqué sur la piste des dés à un des étals de marché et en lançant les dés. **Notez que la première fois qu'un Roi fait « appel à la cour », le coût des dés est de 0.**

Après avoir lancé les dés, le Roi des Rois choisit un des 4 dés et assigne au minimum un paysan de sa piste d'habitations et au maximum un nombre de paysans égal au chiffre inscrit sur le dé choisi et le(s) place sur le lieu correspondant à la couleur du dé choisi, sauf s'il assigne le(s) paysan(s) à la ferme (voir « Assigner les fermiers » plus loin). Il place ensuite le dé choisi devant lui de façon à indiquer que celui-ci ne peut plus être choisi par un autre roi.

Chaque Roi choisit d'acheter un des dés restant, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, s'il en reste. Chaque Roi peut aussi décider de passer. Pour acheter un dé, un Roi doit payer 1 Argent à un étal de marché et assigne ses paysans de la même façon qu'expliquée précédemment. Un dé acheté durant un « appel à la cour » ne peut jamais être utilisé pour assigner des fermiers. Chaque dé ainsi acheté est placé devant son acquéreur pour indiquer qu'il n'est plus disponible aux autres Rois.

Important: Un Roi faisant « appel à la cour » doit payer le prix indiqué sur la piste de coût des dés. Les autres Rois payent un prix fixe d'1 Argent quel que soit le prix inscrit sur la piste de coût des dés.

Important: Un Roi ne possédant pas les moyens financiers d'acheter un dé, n'ayant pas de paysans sur sa piste d'habitations, ou n'ayant plus de dé disponible à l'achat, se voit dans l'obligation de passer.



2. Assigner les paysans



Chaque Roi peut placer ces paysans sur un emplacement valide de son choix.

Après avoir lancé les dés, le Roi des Rois choisit un des 4 dés et assigne au minimum un paysan de sa piste d'habitations et au maximum un nombre de paysans égal au chiffre inscrit sur le dé choisi et le(s) place sur le lieu correspondant à la couleur du dé choisi, sauf s'il assigne le(s) paysan(s) à la ferme.



Une fois que chaque Roi a eu l'opportunité d'acheter un dé ou de passer, le Roi à la gauche du Roi des Rois « appelle la cour » en payant le coût inscrit sur la piste des dés et en jetant les 4 dés et ainsi de suite ...

Une fois que chaque Roi a eu la possibilité de débiter un « appel à la cour », le disque noir de la piste des dés est déplacé d'une case vers le bas. Le Roi des Rois peut alors faire de nouveau un « appel à la cour » ou décider de passer. Notez que le prix à payer pour faire appel à la cour est maintenant plus élevé. Son prix est maintenant de 2 ou plus et s'il désire faire appel à la cour, le Roi doit donner la totalité de la somme à un étal de marché de son choix (il ne peut le répartir entre différents étals). **Répétez ce procédé jusqu'à ce que tous les Rois aient assigné leurs paysans ou jusqu'à ce que tous aient décidé de passer leur dernière possibilité de faire appel à la cour.**

Important: Quand vient son tour de faire « appel à la cour », un Roi ne possédant plus assez d'argent pour le faire ou n'ayant plus de paysans à assigner, est obligé de passer.

Important: Quand un Roi passe au lieu de faire un « appel à la cour », ce Roi ne peut plus acheter de dé lors des appels à la cour des autres Rois et ce jusqu'à la prochaine saison. Quand un Roi décide de passer plutôt que de faire « appel à la cour », il peut décider de coucher un de ses paysans restant sur la piste d'habitations pour se rappeler qu'il ne peut plus acheter de dé lors de cette saison.

Important: Quand un Roi passe durant « l'appel à la cour » d'un autre roi, il peut encore faire « appel à la cour » ou acheter un dé durant l'appel à la cour d'un autre Roi cette saison.

Une fois que chaque Roi a eu la possibilité de débiter un « appel à la cour », le disque noir de la piste des dés est déplacé d'une case vers le bas.



Répétez ce procédé jusqu'à ce que tous les Rois aient assigné leurs paysans ou jusqu'à ce que tous aient décidé de passer leur dernière possibilité de faire appel à la cour.

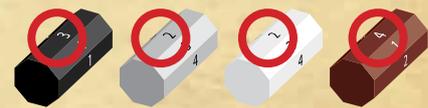
Exemple :

Cédric, Mélanie, Thierry et Brigitte sont Rois (et Reines) en compétition pour accomplir le vœu des Dieux. Cédric débute la partie en tant que Roi des Rois et prend donc les dés en main. Le disque noir de la piste de coût des dés est sur l'emplacement 0 donc Cédric n'a pas à donner de l'argent à un étal de marché. Il lance les dés. Le dé Soldats (noir) sort un 3, le Marchand (gris) un 2, l'ouvrier (blanc) un 2 et le dé Prêtre (brun) un 4.

Cédric décide qu'il ferait mieux d'obtenir un peu d'influence auprès des Dieux et prend donc le dé brun qu'il place devant lui. Il prend ensuite 3 de ses paysans depuis sa piste d'habitations et les place sur les trois premiers emplacements du temple. Le dé lui autorisait de placer jusqu'à 4 paysans sur le temple, mais Cédric a préféré en garder un pour l'assigner à une autre tâche.

Cédric passe les trois dés restants à Mélanie (le dé Soldats, le dé Marchands et le dé Ouvriers), qui est à sa gauche. Mélanie décide qu'il lui faudrait assigner des paysans à la carrière. Elle paie 1 Argent à l'un des étals du marché disponible et choisit le dé Ouvriers et prend deux de ses paysans depuis sa piste d'habitations qu'elle place dans sa carrière. Mélanie passe ensuite les 2 dés restants à (le dé Soldats et le dé Marchands) à Thierry qui décide de racheter aucun dé et de passer. Les 4 dés passent alors à Brigitte, qui décide de passer également. Les 4 dés reviennent alors à Mélanie qui va donc faire « appel à la cour » en payant le prix indiqué sur la piste de coût des dés, qui est toujours de 0.

Après Mélanie, Thierry et Brigitte vont faire « appel à la cour » à leur tour, et une fois que chaque Roi aura acheté un dé ou passé, les dés reviendront de nouveau à Cédric. A ce moment là, Cédric déplace le marqueur de coût des dés d'une case. S'il souhaite faire « appel à la cour » et de nouveau lancer les dés, il devra payer 1 Argent à un des cinq étals disponibles (pour rappel, à 4 joueurs, on joue avec les étals numérotés de I à V).



Choisir un dé et assigner des paysans

Quand un Roi achète un dé, il le place devant lui et prend un nombre de paysans depuis sa piste d'habitations compris entre 1 et le nombre inscrit sur le dé, pour l'assigner à la tâche associée à la couleur du dé: noir pour les Soldats, gris pour les Marchands, marron pour les Prêtres et blanc pour les ouvriers. Les fermiers ne sont pas associés à une couleur de dé et sont assignés d'une façon différente (voir Assigner les fermiers plus loin)

Important: Il n'y a aucune limite au nombre de soldats / ouvriers / prêtres / marchands / fermiers qui peuvent être assignés.





- a. **Assigner des Soldats (noir)**
Placez les paysans n'importe où sur la caserne.



- b. **Assigner des marchands (gris)**
Placez les paysans dans l'ordre ascendant de la piste des marchands en commençant par le premier emplacement libre après le disque. Si la piste des marchands est entièrement remplie, placez les marchands à côté de celle-ci.



- c. **Assigner des ouvriers (blanc)**
Placez les paysans n'importe où sur la carrière.



- d. **Assigner des prêtres (brun)**
Placez les paysans dans l'ordre ascendant de la piste de dévotion en commençant par le premier emplacement libre après le disque. Si la piste de dévotion est entièrement remplie, placez les prêtres restant à côté de celle-ci.



- e. **Assigner des fermiers [durant la saison des récoltes uniquement]**
Important : Les fermiers ne peuvent être assignés seulement durant la saison des récoltes. Des paysans ne peuvent être assignés à la ferme qu'en provenant d'un emplacement d'habitation gratuit en début de saison ou par un « appel de la cour ».



Aucun dé n'est associé aux fermiers. Pour assigner des paysans à la ferme, le Roi faisant « appel à la cour » prend un dé de son choix et peut assigner un nombre de paysans à la ferme pouvant varier de 1 au nombre inscrit sur le dé sélectionné. Les autres Rois (ceux qui n'ont pas fait « appel à la cour » ce tour-ci) ne peuvent assigner de paysans aux fermes de cette façon. Les cinq premiers paysans sont placés dans les champs. Si tous les champs sont occupés, les fermiers additionnels sont placés dans le grenier.



Les fermiers sont placés sur les champs



Les fermiers additionnels sont placés dans le grenier



Caserne (Soldats)



Marché (Marchands)



Carrière (Ouvriers)



Temple (Prêtres)

3. Résolution des tâches

Une fois que tous les Rois ont assigné tous leurs paysans ou ont passé lors de leur phase d'« appel à la cour », chaque assignation est alors résolue.



On résout les lieux toujours dans cet ordre:

- A. **soldats**
- B. **marchands**
- C. **ouvriers**
- D. **prêtres**
- E. **fermiers [saison des récoltes uniquement]**
- F. **bénédictions des Dieux [saison des récoltes uniquement]**



A. Résolution pour les soldats

Les soldats sont utilisés pour saboter les plans des autres Rois, capturer les paysans pour les faire travailler dans sa propre ville et protéger sa ville contre d'éventuels sabotages.



a. Planifier une attaque

1. Choisissez une ville à attaquer:

Chaque Roi ayant assigné des soldats choisit secrètement une ville à attaquer. Pour ce faire, ils choisissent la carte ville qui correspond à la ville qu'ils souhaitent attaquer et la posent face cachée devant eux.

Important: Même si un Roi avait assigné des soldats dans le but de se défendre, il choisit une carte ville à attaquer, les soldats permettant d'attaquer et de défendre également sans subir de pénalité du fait de ces deux actions.

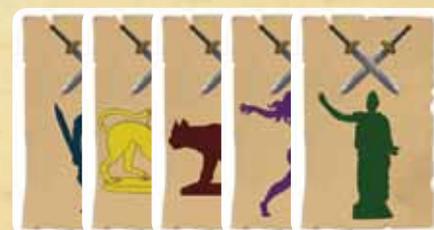
3. Résolution des tâches

Une fois que tous les Rois ont assigné tous leurs paysans ou ont passé lors de leur phase d'« appel à la cour », chaque assignation est alors résolue.

On résout les lieux toujours dans cet ordre:

- A. **soldats**
- B. **marchands**
- C. **ouvriers**
- D. **prêtres**
- E. **fermiers [saison des récoltes uniquement]**
- F. **bénédictions des Dieux [saison des récoltes uniquement]**

Soldats: Choisissez une ville à attaquer



2. Révélation des attaques:

Une fois tous les joueurs qui ont assigné des soldats ont préparé leur carte, ils révèlent cette dernière simultanément.

3. Choix d'un héros pour soutenir les soldats:

Chaque Roi qui attaque ou doit se défendre d'une attaque, choisit secrètement une de ces cartes Héros active et la place face cachée devant lui, même s'il n'avait pas assigné de paysans à la caserne et n'a donc pas de soldats. Les Rois n'ayant pas de soldats et n'étant pas attaqués n'ont pas à jouer de carte Héros. La valeur de la carte Héros s'applique tout autant pour l'attaque que pour la défense.

4. Révélation du héros:

Dès que tous les Rois concernés ont préparé leur carte Héros, ils la dévoilent simultanément.

b. Détermination du succès de l'attaque

Les attaques sont résolues d'une ville attaquée à l'autre, en commençant par celle du Roi des Rois et en continuant dans le sens horaire.

La force d'attaque contre une ville est égale à la somme des soldats et des valeurs des Héros qui l'attaquent, qu'elle provienne d'un même Roi ou de Rois différents. La valeur de défense d'une ville est égale à la somme de la valeur du Héros qui la défend et au nombre de soldats qui y sont présents.

Une attaque est réussie si sa valeur est supérieure à celle de la défense. En cas d'attaque réussie, le sabotage est réussi. La valeur de succès du sabotage dépend de la différence entre la valeur d'attaque et celle de défense. Le nombre de sabotages réussis dépend de cette valeur de succès et est calculé via ce tableau:

Valeur de succès	1-2	3-5	6-9	10+
Sabotage	1	2	3	4

Une ville ne peut pas encaisser plus de 4 sabotages par saison. Si la valeur de succès est égale ou supérieure à 10, un maximum de 4 sabotages peut être appliqué contre la ville attaquée. Les sabotages sont activés les uns après les autres, en débutant par le joueur qui a réalisé la plus forte valeur d'attaque (soldats + Héros) et en continuant ainsi par ordre décroissant de valeur d'attaque. Les égalités sont résolues en donnant la priorité au joueur le plus à gauche du Roi des Rois (ou au Roi des Rois lui-même, s'il fait partie des Rois ayant réussi cette attaque). Si, en fonction de la valeur de succès, il reste encore des sabotages à réaliser une fois que chaque attaquant en a réalisé un, on continue jusqu'à ce que tous soient réalisés, en reprenant par l'attaquant ayant eu la valeur d'attaque la plus importante.

c. Réaliser un sabotage

Un Roi réalise un sabotage en sabotant le travail d'un paysan assigné dans un lieu de la ville. Sauf indication contraire, un paysan saboté retourne sur la piste d'habitation de sa ville. Le paysan ainsi saboté ne contribuera pas à la phase de résolution des tâches de cette saison. Un lieu n'ayant aucun paysan rattaché/assigné ne peut être saboté.



Saboter la caserne

On ne peut saboter la caserne du joueur qui défend. On ne peut donc mettre des soldats sur la piste d'habitations suite à un sabotage.



Saboter les marchands

Les marchands sabotés retournent sur la piste d'habitations du joueur défenseur. On prend toujours le dernier marchand placé sur ou à côté de la piste des marchands.

Important: Si le dernier marchand d'une ville est saboté ou capturé, il est simplement couché sur la piste marchands au lieu de retourner sur la piste d'habitations.

On ne peut plus saboter les marchands une fois qu'il ne reste plus qu'un marchand couché sur la piste des marchands.



Saboter les ouvriers

Tout ouvrier saboté retourne sur la piste d'habitations du joueur défenseur.

Soldats: Révélation des attaques

Soldats: Choix d'un héros pour soutenir les soldats:



Soldats: Révélation du héros

Détermination du succès de l'attaque:



Une attaque est réussie si sa valeur est supérieure à celle de la défense. En cas d'attaque réussie, le sabotage est réussi. La valeur de succès du sabotage dépend de la différence entre la valeur d'attaque et celle de défense.

Réaliser un sabotage:

Sauf indication contraire, un paysan saboté retourne sur la piste d'habitation de sa ville.





Saboter les prêtres

Les prêtres sabotés retournent sur la piste d'habitation du joueur défenseur. On prend toujours le dernier prêtre placé sur ou à côté de la piste de dévotion.

On ne peut pas saboter les prêtres d'une ville si ne se trouve sur la piste de dévotion que le disque de rappel de niveau de dévotion.



Saboter les fermiers (seulement durant la saison des récoltes)

Quand on sabote les fermiers, les fermiers présents au silo sont sabotés en priorité et retournent alors sur la piste d'habitations du joueur défenseur.

Si aucun fermier ne se trouve dans les greniers, un fermier présent dans un champs est couché sur ce champs à la place de retourner sur la piste d'habitations. Ceci indique que ce champs produira moins de blé durant les récoltes.

Important: la ferme d'une ville ne peut pas être sabotée si les seuls fermiers qui y figurent sont tous couchés.

d. Défausser les Héros utilisés

Les combats terminés, chaque Roi place sa carte Héros, de valeur 1 ou plus, face cachée de façon à former une pile des cartes Héros utilisées. Si une carte Héros de valeur 0 a été jouée par un roi, elle retourne à la place avec les autres cartes actives de ce roi.

Si après avoir défaussé sa carte Héros, un Roi ne se retrouve plus qu'avec sa carte Héros de valeur 0 active, il reprend toutes ses cartes Héros utilisées et les ajoute à ses cartes actives.

Important: Les Rois ne sont pas autorisés à regarder les cartes actives ou les cartes utilisées par les autres Rois.



Exemple:

Cédric, Mélanie, Thierry et Brigitte résolvent la phase soldats. Cédric (l'actuel Roi des Rois) possède alors 3 soldats, Mélanie en a 3, Thierry 0 et Brigitte 4.

Cédric, Mélanie et Thierry choisissent ensuite une cible pour leur attaque. Thierry n'en choisit pas puisqu'il n'a pas de soldats. Une fois que tous ont choisi, les cartes sont révélées. Cédric a attaqué Mélanie, Mélanie a attaqué Thierry et Brigitte a aussi attaqué Mélanie.

Tout le monde choisit maintenant un héros à jouer. Thierry joue également une carte Héros, puisqu'il est attaqué par Mélanie. Une fois que chacun d'eux a choisi sa carte, toutes sont révélées. Cédric joue son Héros 0, Mélanie son Héros 1, Thierry son Héros 4 et Brigitte son Héros 2.

La ville de Cédric n'a pas été attaquée, la première attaque à être résolue est donc celle lancée contre Mélanie. La défense de Mélanie est de 4 (3 soldat et un Héros de valeur 1). La force d'attaque contre Mélanie est de 9 (les 3 soldats de Cédric et son Héros de 0 auxquels s'ajoutent les 4 soldats de Brigitte et son Héros de force 2). L'attaque est réussie avec une valeur de succès de 5 (9 d'attaque moins 4 de défense). Cela veut dire que Mélanie va subir 2 sabotages.

Puisque Brigitte a la plus importante force d'attaque (elle en a une de 6 contre 3 pour celle de Cédric), elle est la première à réaliser un sabotage. Ensuite Cédric en réalise un également.

Mélanie possède alors 3 marchands (paysans assignés au bazar), 4 ouvriers (paysans assignés à la carrière) et 5 prêtres (paysans assignés au temple). Elle n'a pas de fermiers car nous sommes en saison de croissance. Brigitte décide de saboter son bazar. Le paysan placé sur l'emplacement 3 de la piste des marchands retourne donc sur la piste d'habitations. Durant la phase de résolution des marchands, ses marchands lui rapporteront 1 Argent et 1 étal de marché au lieu de 2 Argent et 1 étal de marché.

Cédric a 3 soldats et décide de saboter la carrière de Mélanie. Cette dernière prend un de ses paysans assigné à la carrière et le remet sur sa piste d'habitation. Suite à ceci, lors de la phase ouvriers, Mélanie ne construira qu'un monument au lieu de deux.

Vient ensuite l'attaque contre la ville de Thierry. Ce dernier a une valeur de défense de 4 (0 soldats et un Héros de 4). Mélanie a une force d'attaque de 4 (3 soldats et un Héros de force 1). L'attaque est un échec, car la valeur d'attaque n'est pas supérieure à celle de défense. Thierry ne subira donc aucun sabotage.

Tous les Rois ayant joué un Héros autre que 0 (donc ici, tous les joueurs sauf Cédric) les défaussent face cachée sur la pile de cartes Héros utilisés posée près d'eux. Ils les reprendront quand leur pile contiendra ainsi quatre cartes Héros.



B. Résolution des marchands

Les marchands rapportent de l'argent à leur roi.



Pour chacun des emplacements 1, 3 et 6 recouvert par un marchand non-couché sur la piste des marchands, un Roi prend 1 Argent de la banque.

Un Roi ayant au moins un marchand non-couché sur la piste des marchands peut également prendre l'argent présent dans un des étals du marché.

L'étal de marché possédant la somme d'argent la plus importante est vidé: l'argent retourne à la banque. Le Roi avec le plus de marchands prend l'argent présent dans l'étal de marché restant qui en possède le plus. Puis le second joueur ayant le plus de marchands sur la piste des marchands prend l'argent présent dans l'étal de marché le plus important suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque Roi ayant au moins un marchand non-couché présent sur la piste ait pu prendre l'argent d'un étal de marché. Les égalités sont départagées selon l'ordre de tour du jeu.

Si un Roi ne possède plus que des marchands couchés sur la piste des marchands suite à un ou plusieurs sabotages, alors ce Roi ne reçoit pas d'argent de la banque. Il peut cependant prendre l'argent présent sur un des étals du marché mais le fait en dernier, indépendamment du fait qu'il puisse posséder plus de marchands sur la piste des marchands que les Rois ayant au moins un marchand non-couché.

Si un Roi n'a assigné aucun paysan au marché et ne possède donc pas de marchands, il ne prend d'argent ni de la banque ni d'un marché. Tout argent restant éventuellement sur un ou plusieurs étals retourne ensuite à la banque.

C. Résolution des ouvriers

Les ouvriers bâtissent les monuments dédiés aux Dieux.



Pour chaque paire d'ouvriers présente dans la carrière, un monument est construit sur une des fondations prévue à cet effet en haut du plateau de ville. Si le Roi a un nombre impair d'ouvriers, l'un d'entre eux aura travaillé à la carrière sans rien rapporter. Il n'est pas possible de garder cet ouvrier pour la saison suivante.

D. Résolution des prêtres

Les prêtres prient les Dieux pour accroître les récoltes de la ville et apporter la bénédiction des Dieux.



Chaque Roi prend le disque de la piste de dévotion et le place sur l'emplacement où se trouve le dernier prêtre joué sur cette piste. Si la saison en cours est la saison des croissances, l'emplacement qui suivra le disque sera le premier emplacement occupé par les prêtres affectés au Temple lors de la saison des récoltes.

A la fin de la saison des récoltes, la valeur indiquée par le disque correspond au niveau de dévotion de la ville qui informe du total de prières consacrées aux Dieux dans l'espoir d'obtenir une amélioration des récoltes de la ville.

E. Résolution des fermiers [saison des récoltes seulement]

Les fermiers ramènent les récoltes annuelles.



Le type de climat annuel détermine le blé que chaque fermier va récolter à la base. Cette somme peut augmenter si la ville offre assez de prières aux Dieux, mais elle diminue pour chaque sabotage réussi à l'encontre d'un fermier.

La taille des récoltes dépend du climat de l'année en cours, comme indiqué en bas de la carte climat active. Lors d'une année au climat sec, chaque fermier produit 2 blés. Lors d'une année au climat tempéré, chaque fermier produit 3 blés. Lors d'une année au climat humide, chaque fermier produit 4 blés.

La carte climat est ensuite retournée pour révéler combien de prières aux Dieux sont nécessaires pour améliorer les récoltes de la ville.

Marchands: rapportent de l'argent



Ouvriers: bâtissent les monuments



Prêtres: font accroître les récoltes de la ville



Fermiers: ramènent la récolte, produisent du blé



année sèche

année modérée

année humide



Si le niveau de dévotion d'une ville est égal ou supérieur au nombre affiché sur la carte, le Roi peut améliorer sa récolte en reculant son disque sur la piste de dévotion d'un nombre d'espaces égal au nombre affiché sur la carte. Un Roi peut choisir de ne pas améliorer sa récolte.

Si un Roi améliore les récoltes de sa ville, chaque fermier produit un blé supplémentaire. Ainsi chaque fermier produit 3 blés en année sèche, 4 blés en année modérée et 5 blés en année humide.

Chaque fermier couché, suite à un sabotage produit 1 Blé de moins que la normale: 1 blé pendant une année sèche, 2 blés pendant une année modérée et 3 blés au cours d'une année humide. Même si la récolte de la ville a été amélioré, un fermier Saboté ne pourra jamais produire de blé supplémentaire cette saison.

Climat	Sec	Modéré	Humide
Nourriture par fermier	2	3	4
Récoltes améliorées	+1	+1	+1
Nourriture par fermier saboté	1	2	3

Chaque Roi prend une quantité de blés égale à la quantité récoltée et l'ajoute à son blé stocké dans les greniers de sa ville, le cas échéant.

F. Bénédiction des Dieux [saison des récoltes seulement]

Les Rois qui ont amélioré les récoltes de leur ville peuvent maintenant recevoir un bonus supplémentaire via les cartes Bénédiction. Tout Roi qui veut recevoir le bonus de la carte bénédiction doit reculer son disque sur la piste de dévotion de deux emplacements.

Important: Les Rois qui n'ont pas amélioré les récoltes de leur ville ne peuvent pas recevoir les bénédictions des Dieux, même si leur niveau de dévotion est de 2 ou plus.

Une fois que tous les Rois ont décidé de recevoir ou pas les bénédictions des Dieux, la carte du dessus du paquet de cartes Bénédiction est révélée. Chaque Roi qui a choisi de recevoir les bénédictions reçoit maintenant la bénédiction indiquée sur la carte: 3 blés, 2 Argent ou un Monument. Si la bénédiction est un monument, tout Roi ayant achevé la construction de l'ensemble de ses monuments ne reçoit pas de bénédiction, mais les deux points de dévotion sont néanmoins dépensés.

Important: Même si aucun Roi ne choisit de recevoir les bénédictions des Dieux, ou si aucun n'est en mesure de les payer, la carte Bénédiction est tout de même révélée.



Bénédiction des Dieux: recevez des bonus



Exemple:

Cédric, Mélanie, Thierry et Brigitte vont résoudre la phase des fermiers. La carte climat annonçait que nous étions en année modérée. Cédric a quatre fermiers, et un niveau de dévotion de 6, Mélanie a 5 fermiers, mais l'un d'eux est couché suite à un sabotage. Mélanie a un niveau de dévotion de 7. Thierry a 5 fermiers, avec un niveau de dévotion de 4 et Brigitte a 4 fermiers et un niveau de dévotion de 8.

Puisque l'année est modérée, à la base, chaque fermier non-couché produit 3 blés, et ceux en position couchée produisent 2 Blés. La carte climat est retournée et révèle un 5, et aussi qu'une année sèche les attend! Cédric, Mélanie et Brigitte choisissent de diminuer leur dévotion de 5 pour améliorer leurs récoltes. Cédric se retrouve avec une dévotion de 1, Mélanie en possède 2 et Brigitte 3. Leurs fermiers non-couchés produisent maintenant 4 Blés chacun! Thierry n'est pas en mesure d'améliorer sa récolte, mais son niveau de dévotion reste à 4 pour l'année prochaine,

Les 4 fermiers de Cédric produisent 16 Blés (3 blé par fermier, plus 1 blé par fermier suite à l'amélioration). Les 5 fermiers de Mélanie produisent 18 Blés (16 blés pour ses quatre fermiers non-couchés et 2 blés pour le fermier couché). Les fermiers de Thierry produisent 15 Blés (3 blés par fermier, car Thierry n'a pas amélioré ses récoltes) et les 4 fermiers de Brigitte produisent 16 Blés.



4. Retour des paysans

Suite à la résolution de l'ensemble des travailleurs de la ville, tous les paysans de la ville retournent sur la piste d'habitations.



5. Désignation du Roi des Rois

L'actuel Roi des Rois choisit un nouveau Roi des Rois pour la nouvelle saison. Le Roi des Rois peut choisir n'importe quel autre Roi autre que lui-même pour être le nouveau Roi des Rois, et lui donne la carte Roi des Rois.



II - Saison des récoltes

(Pour une description de chaque phase, voir saison de croissance)

1. Débuter la saison
2. Assigner les paysans (y compris les fermiers)
3. Résolution des tâches
4. Retour des paysans
5. Désignation du Roi des Rois

III - Fin d'année

1. Mise à jour de la population

A la fin de l'année, (une saison de croissance et une saison des récoltes), chaque Roi doit nourrir sa population, et essayer de l'aider à grandir.

a. Nourrir le peuple:

Chaque Roi doit dépenser un montant de Blé égal du nombre de paysans qui vivent actuellement dans sa ville, afin de maintenir le niveau de population pour l'année prochaine. Si la ville a plus de paysans que de blé, le Roi doit dépenser tout le blé de la ville pour nourrir le plus de paysans possible. Tout éventuel paysan non nourri doit quitter la ville et retourner dans la réserve générale. Si un Roi n'a pas de blé dans son grenier, alors tous les paysans quittent la ville et retournent à la réserve générale. Le Roi est alors retiré du jeu, et oublié de l'Histoire. Si le Roi ainsi retiré était le Roi des Rois, il choisit immédiatement un nouveau Roi des Rois.

Un Roi ne peut pas choisir de nourrir moins de paysans que ceux qui occupent actuellement sa ville s'il a de quoi les nourrir.

4. Retour des paysans

Tous les paysans de la ville retournent sur la piste d'habitations.

5. Désignation du Roi des Rois

L'actuel Roi des Rois choisit un nouveau Roi des Rois pour la nouvelle saison. Le Roi des Rois peut choisir n'importe quel autre Roi autre que lui-même.



1. Mise à jour de la population

A la fin de l'année, chaque Roi doit nourrir sa population, et essayer de l'aider à grandir.



a. Nourrir le peuple:

Tout éventuel paysan non nourri doit quitter la ville et retourné dans la réserve générale.

b. Accroître la population

S'il reste du blé à un Roi une fois avoir nourri tous ses paysans, il peut utiliser le blé supplémentaire pour accroître la population de sa ville. La quantité de blé qu'un Roi dépense pour accroître sa population déterminera le nombre de paysans à être ajouté à la ville:

Nombre de paysans	1	2	3	4	5	6
Blé requis	1	3	6	10	15	21

Dans le cas peu probable où la réserve générale viendrait à manquer de paysans et qu'un Roi veuille accroître sa population, on utilisera tout substitut disponible, le nombre de paysans disponibles pour le jeu n'étant pas limité.

c. Ajuster le marqueur de la piste de la population

Après les étapes 1 et 2, chaque Roi compte maintenant le nombre de paysans qu'il possède pour le prochain tour et place son marqueur sur l'emplacement de la piste de population correspondant à ce nombre.

b. Accroître la population

S'il reste du blé à un Roi une fois avoir nourri tous ses paysans, il peut utiliser le blé supplémentaire pour accroître la population de sa ville.



c. Ajuster le marqueur de la piste de la population



2. Vérification des conditions de victoire

A la fin de chaque année (c'est à dire après une saison de croissance et une saison de récolte) tous les Rois vérifient si un ou plusieurs d'entre eux a relevé le défi des Dieux. Afin de gagner, un Roi doit avoir:

- 10 monuments construits **et**
- Une population d'au moins 16 paysans

Les deux conditions de victoire peuvent, bien sûr, être facilement vérifiées en regardant les deux pistes qui leur sont attirées en haut du plateau de ville.

Si un seul Roi a rempli ces conditions à la fin de l'année, alors ce Roi est déclaré vainqueur, et construit un empire à la splendeur jamais égalée! Si deux ou plusieurs Rois répondent aux critères de conditions de victoire à la fin de la même année, alors le Roi avec la population la plus importante l'emporte. Si les Rois sont toujours à égalité, c'est le Roi possédant le total le plus important, en additionnant le Blé et l'argent restants qui est le gagnant. Si deux ou plusieurs Rois sont toujours à égalité, alors la victoire est partagée.

Si aucun Roi n'a terminé le défi des Dieux, une nouvelle année commence. Si le paquet de cartes climat est épuisé et qu'aucun Roi n'a terminé le défi des dieux, le jeu se termine et tous les Rois sont déclarés perdants.

2. Vérification des conditions de victoire

A la fin de chaque année tous les Rois vérifient si un ou plusieurs d'entre eux a relevé le défi des Dieux. Afin de gagner, un Roi doit avoir:

- 10 monuments construits **et**
- Une population d'au moins 16 paysans



RÈGLES SPÉCIALES POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS

Une partie à deux joueurs d'Alba Longa suit les règles normales du jeu, sauf dans les cas suivants:

1. Seuls les étals de marché de I à III sont utilisés.
2. La variante «Assisi» doit être utilisée.
3. L'appel à la cour à deux joueurs se jouent comme si la partie se déroulait à quatre. Le premier joueur paye le cout des dés, le second joueur achète son dé de la même façon que d'habitude (au prix de 1 Argent). Le premier joueur peut ensuite acheter un second dé au prix de 1 Argent (comme s'il était le joueur 3) et le second joueur peut également acheter un nouveau dé au prix de 1 Argent. Après ceci, le second joueur fait son «appel à la cour», de la même façon que décrit ci-dessus, etc.



VARIANTES

Un travail bien fait

Cette variante permet d'accélérer le jeu en récompensant les Rois qui ont assigné le plus de paysans à chaque poste. Préparez le jeu comme vous le feriez pour une partie avec les règles de base. Chaque Roi doit cependant ajouter un disque sur sa piste d'Habitations. Toutes les règles normales du jeu sont respectées, mais des règles supplémentaires sont ajoutées aux sections suivantes:

Résolution des soldats



Avant que les Rois ne choisissent la ville qu'ils attaquent, le Roi avec la plus grande armée peut reprendre une carte Héros de son tas de cartes Héros utilisé et la remettre avec ses cartes Héros actives. Dans le cas d'une égalité, aucun Roi ne reçoit ce privilège. Une fois les cartes Héros choisies et dévoilées, aucun bonus supplémentaire n'est accordé du fait d'avoir la plus grande armée.

Résolution des ouvriers



Le Roi ayant le plus d'ouvriers dans sa carrière améliore les habitations de sa ville en avançant son disque d'un emplacement sur la piste des habitations. Dans le cas d'une égalité, aucun Roi ne reçoit ce privilège.

Résolution des prêtres



A la fin de la saison des récoltes, le Roi ayant son disque de dévotion le plus avancé sur la piste de dévotion aura droit à un avantage lors de la phase de «bénédictions des dieux». Il reçoit le marqueur de piété (disque marron) pour le signaler. Dans le cas d'une égalité sur la piste de dévotion, aucun Roi ne reçoit ce privilège.

Résolution des fermiers (Saison des récoltes uniquement)



Pendant la saison des récoltes le Roi avec le plus de fermiers non-couchés dans les champs et le grenier, reçoit 2 Blé supplémentaires. Dans le cas d'une égalité, aucun Roi ne reçoit ce privilège.

Bénédictions des Dieux (Saison des récoltes uniquement)

Le Roi possédant le marqueur piété peut améliorer ses récoltes en ne reculant son disque de la piste d'adoration que d'un seul emplacement afin de recevoir les bénédictions des dieux.

Puis le Roi avec le marqueur de piété le remet dans la réserve générale indépendamment du fait qu'il ait reçu ou non les bénédictions des Dieux.

Retour des paysans

En suivant l'ordre de résolution des emplois de la ville, l'ensemble des paysans de la ville retourne sur la piste d'habitations en commençant par l'emplacement qui suit le disque présent sur la piste d'habitations.

Vérifications des conditions de victoire

Afin de gagner un Roi doit avoir:

- 10 monuments construits
- Une population d'au moins 16 paysans, sans prendre en compte l'emplacement du disque sur la piste d'habitation.

Butins de guerre

Cette variante donne aux Rois la possibilité de bénéficier directement des combats. Les Rois qui ont réussi une attaque sur une ville qui a au moins autant de monuments construits capturent temporairement les travailleurs « sabotés » pour les utiliser dans leur propre ville. Toutes les règles normales du jeu sont respectées, mais des règles supplémentaires sont ajoutés aux sections suivantes:



Retour des paysans:

Les paysans de la ville retournent sur la piste d'habitations en commençant par l'emplacement qui suit le disque présent sur la piste d'habitations.

Réaliser un sabotage

Si l'attaquant a un nombre de monuments inférieur ou égal à ceux du défenseur, les paysans sabotés sont capturés. On le représente par l'utilisation des 10 paysans capturés (noirs). Les paysans capturés sont affectés dans la ville de l'attaquant au même poste de travail que celui auquel ils étaient initialement assignés. Sauf indication contraire, le défenseur reprend tous ses paysans sabotés, y compris ceux qui ont été capturés, et les replace sur sa piste d'Habitations.

Capturer des marchands

Les marchands capturés sont placés selon les règles de base.

Important: Si le dernier marchand de la piste des marchands est capturé, le Roi attaqué couche son marchand comme s'il avait été simplement saboté, mais l'attaquant place également un marchand sur la piste des marchands comme indiqué sur les règles de jeu de base.

Capturer des ouvriers

Les ouvriers capturés sont placés selon les règles de base.

Capturer des prêtres

Les prêtres capturés sont placés selon les règles de base.

Capturer des fermiers

Les fermiers en provenance des greniers sont les premiers capturés. Les fermiers capturés depuis un grenier retournent sur la piste d'habitation. Les fermiers capturés depuis les champs y restent mais sont couchés. Ils ne retournent pas sur la piste d'habitations.

Si la variante « Butins de guerre » est jouée conjointement à « un travail bien fait », alors l'attaquant assigne les fermiers capturés à son plateau de jeu. Les fermiers capturés ne peuvent être placés uniquement que dans les greniers et pas dans les champs même si un ou plusieurs d'entre eux sont encore libres.

Si la variante « Butins de guerre » n'est pas jouée conjointement à « un travail bien fait », alors l'attaquant ne peut pas assigner ses fermiers à son plateau de ville. Cependant, l'attaquant bénéficie d'un Blé supplémentaire de la réserve générale par fermier ainsi « capturé » dans les champs uniquement.

Retour des paysans

Tous les paysans capturés retournent à la réserve générale.

Assisi (pour 2-4 joueurs)

Les Rois qui ne souhaitent pas attaquer directement les autres rois, ou ceux qui souhaitent plus de choix lors des combats, peuvent appliquer cette variante. Cette variante peut être utilisée lors d'une partie à deux joueurs. La ville de Assisi possède des produits intéressants à piller lors de combats victorieux. Toutes les règles de base restent inchangées, mais d'autres sont ajoutées aux sections suivantes:

Préparation

Assisi est décrite au dos du plateau de ville de Réate. Placez 3 paysans sur le plateau de ville de Réate. Ces paysans représentent la défense de la ville de Assisi. Assisi débute la partie avec deux produits à piller sur son plateau de ville: 1 Argent et 2 Blé.

Important: 2 Blé compte comme un produit à piller.

Les Rois ne défaussent pas leur carte Réate, puisqu'elle représente ici la ville de Assisi.

Résolution des soldats

Choisissez une ville à attaquer.

Les Rois peuvent décider d'attaquer Assisi au lieu d'attaquer un autre roi. Pour le faire, ils choisissent leur carte Réate, puisqu'elle représente Assisi, et la posent face cachée devant eux.



Attaque réussie:

Le joueur jaune attaque le joueur bleu dans sa carrière. L'ouvrier du joueur bleu retourne sur la piste d'habitations, et le joueur jaune ajoute un paysan capturé à sa carrière.



Choisissez une ville:

Pour attaquer Assisi au lieu d'attaquer un autre roi, on choisit la carte Réate, puisqu'elle représente Assisi.



Déterminer le résultat d'une attaque

Les attaques sont résolues une ville attaquée après l'autre, en commençant par Assisi, en continuant par la ville du Roi des Rois et en continuant selon le sens horaire.

Pour savoir si Assisi est battue et connaître la valeur de succès et le nombre de sabotages qui en découlent, on procède comme dans les règles de base, à l'exception qu'Assisi ne joue pas de carte héros en sa défense.

Saboter Assisi.

Quand un Roi sabote Assisi, il prend un des produits disponibles: 1 Argent, 2 blés. Il peut aussi prendre un paysan capturé (qui peut être présent lors des prochaines saisons). Un paysan de Assisi qui est capturé peut être assigné à n'importe quel emploi, à l'exception des soldats et en se conformant aux règles expliquées dans la variante « butins de guerre ».

Si la variante « Assisi » est jouée conjointement à « un travail bien fait », les paysans capturés à Assisi peuvent être joués en tant que fermiers, mais dans les greniers seulement.

Si la variante « Assisi » n'est pas jouée conjointement à « un travail bien fait », les paysans qui y sont capturés ne peuvent pas être assignés à un travail de fermier.

Mettre Assisi à jour.

Une mise à jour d'Assisi est faite après la résolution des soldats. Si Assisi a été attaquée, et ce quel qu'a été le résultat de l'attaque, un paysan est ajouté à sa défense, celle-ci étant limitée à la présence de 8 paysans.

Le Roi des Rois ajoute aussi un produit de son choix aux éventuels butins d'Assisi: 1 Argent, 2 blés ou 1 paysan capturé. Assisi ne peut jamais avoir plus de 8 produits de pillage présents sur son plateau de ville. Elle ne peut non plus avoir plus de trois produits de pillages d'un même type (et donc au maximum 3 Argent, 6 blés et 3 paysans capturés).

Saboter Assisi:

Quand un Roi sabote Assisi, il prend un des produits disponibles: 1 Argent, 2 blés ou un paysan capturé.



Mettre Assisi à jour:



Depuis 1977, la ludothèque de Boulogne Billancourt organise un concours international pour les créateurs de jeux de plateau et de jeux de cartes. Depuis, 75 des jeux qui y ont été proposés sont parvenus jusqu'aux chemins de l'édition. Plus de 2500 créateurs ont déjà participé au concours ... Alors, pourquoi pas vous ? Ce concours vise trois objectifs:

- Conseiller et aider les créateurs: des professionnels mènent de profonds examens pour chacun des projets présentés. Les participants obtiennent une analyse complète et des commentaires pouvant aider à l'amélioration de leur jeu.
- Développer des relations avec les professionnels du jeu de plateau: les jeux récompensés sont souvent remarqués par les maisons d'éditions de jeux de société. Plus qu'une passerelle de l'amateurisme au professionnalisme, l'objectif clé de ce concours est d'encourager les concepteurs encore inconnus et les accompagner jusqu'à la reconnaissance.
- Développer les relations avec la communauté ludique: grâce à sa présence lors de salons et sa communauté active de plus de 100 membres, la ludothèque de Boulogne-Billancourt offre aux créateurs récompensés une possibilité de présenter leurs jeux à un plus large public.



Contact: concours@cnjeu.fr

ALBA LONGA

Remerciement spécial: Graeme tient à remercier son épouse Joanne pour tout son amour et son soutien.

Testeurs: Geoff Armstrong, Greg Armstrong, Jay Cormier, Dominic Humphrey, Joanne Jahns, Doug Mills, Joel Mohr, Jason Morris, Keith Morris, Amanda Morris, Alan Price, Peter Reinhardt, Lars Rose, et Sean Ross

Graeme Jahns est membre de l'Artisanat du jeu du Canada (www.gameartisans.ca)



Auteur du jeu: Graeme Jahns

Artwork: Hans Janssen

Mise en page: Rafaël Theunis

Rédaction: Arno et Frank Quispel

Traducteur (version française): Cédric Blaise, du site Jedisjeux.net.

Quined Games tient à remercier: Léonie Caljouw, Sander Bol, Jeroen Hollander et Erwin Broens pour leurs avis éclairés.