

Romolo o Remo ?
Aide de jeu









TABLE DES MATIÈRES

Résumé des règles	2
Mise en place	2
Tour de jeu	2
A) Phase d'Action	2
B) Phase de Combat	4
C) Phase de Maintenance	5
Fin de partie	6
Décompte des points de victoire (PV)	6
Contrôle d'un hexagone	6
Bâtiments	7
Personnages	8

Romolo o Remo ?

Résumé des règles


Mise en place

- Chaque joueur choisit une couleur de pion, et les récupère (*dans la variante avec les marqueurs de dé virtuel, chaque joueur en défausse un au hasard face cachée qui ne sera pas utilisé de la partie*).
- Mettre de côté 9 hexagones d'Eau (appelée Pile d'Eau) ; chaque joueur prend 2 hexagones Plaine et 1 hexagone Colline ou Forêt, à sa convenance. Disposer le plateau de jeu, les personnages, les différents éléments du jeu tel qu'indiqué en p. 30 (règles françaises).
- Chaque ressource a un prix de base de 1 (à indiquer sur le plateau de marché avec )
- Dans l'ordre du tour, chaque jour place ses hexagones de départ et, sur ses plaines, sa Tour, 2 Ouvriers ()¹, 1 Ferme () et 1 Entrepôt ()². L'hexagone contenant la Tour est appelé capitale du joueur.
- Chaque joueur reçoit 2 Blé ()³, 2 Bois ()³, 2 Pierre ()³, 2 pièces d'argent ()³, et 1 ressource de son choix (*les ressources sont les cubes*). Cela constitue son stock personnel, ci-après appelé main.


Tour de jeu

Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue les 3 phases suivantes, avant de passer au joueur suivant.

A) Phase d'Action

- Soit le joueur passe cette phase et reçoit **1 pièce d'argent** ()³, soit il active ses différentes unités.
- Chaque unité a droit à 2 pts d'action (PA), les Explorateurs () à 3. Chaque action décrite ci-après coûte 1 PA.
- Les Explorateurs, les Soldats () et les Mercenaires () du joueur ne peuvent que se déplacer (action 1).
- Un Ouvrier peut se déplacer, puis utiliser 1 de ses PA restants pour faire une action 2 à 5.
- Un Ouvrier sur un hexagone hostile¹ ou ayant un marqueur de pénalité () ne peut que se déplacer.
- En dépensant 1 , un Explorateur peut être remplacé par un Ouvrier, posé *couché*.
- Une unité qui a dépensé tous ses PA est couchée.

1) Se déplacer

- L'unité se déplacer sur un hexagone adjacent.
- Une unité sur un hexagone hostile ne peut se déplacer que sur l'hexagone de sa capitale (retraite). S'il est déjà dans sa capitale, il va sur n'importe quelle tuile adjacente.
- Une unité qui entre sur une tuile par un Mur (extérieur → intérieur) prend un marqueur de pénalité.
- Pour aller sur un hexagone Eau, l'unité doit venir d'un autre hexagone Eau, ou d'un hexagone ayant un Port.
- Quand une unité arrive sur une tuile face cachée, il la révèle, ainsi que l'éventuel marqueur multiplicateur. Si la tuile ainsi révélée est de l'Eau, l'unité a fini son tour et *est couchée*. Si cette tuile Eau est adjacente à exactement 1 tuile face cachée, remplacer cette tuile par une autre de la Pile d'Eau, et recommencer (max. 3 fois).
- Pour 1 PA, un Explorateur () peut regarder une tuile face cachée.

2) Actions liées à la construction

- **Construire** : placer un Bâtiment² de la réserve sur l'hexagone de l'Ouvrier, en payant le coût indiqué sur l'aide de jeu. Les ressources doivent provenir de la main du joueur et/ou des Entrepôts présents sur l'hexagone. Max. 4 Bâtiments par hexagone (3 Murs comptent pour 1 Bâtiment).³
- **Démonter** : Retirer un Bâtiment de l'hexagone (ou un Mur) et récupérer 1 Bois ou 1 Pierre. Le marqueur ainsi enlevé est écarté du jeu.
- **Transformer** : Remplacer un Bâtiment par un autre. Le coût du nouveau Bâtiment doit être entièrement payé, et l'ancien Bâtiment est écarté du jeu.

¹ Un hexagone est hostile quand il y a des unités de plusieurs joueurs dessus, et que l'un d'eux déclare être hostile. Une zone hostile n'entraîne pas automatiquement de combat, elle empêche seulement les Ouvriers de faire les actions 2 à 5.

² Les Bâtiments sont détaillés en p. 7.

³ Appliquer les effets des Temples et Aqueducs.

Romolo o Remo ?

Résumé des règles

3) Actions liées à la production

- **Produire** : L'Ouvrier exploite le type de terrain de l'hexagone où il se trouve (ou une tuile adjacente) et place la ressource produite dans un Entrepôt vide de l'hexagone ou d'un hexagone adjacent sans Mur. La Plaine produit 1 Blé, la Forêt 1 Bois, la Colline 1 Pierre et l'Eau 1 Sel (🍷). Un hexagone ne produit qu'une seule fois par tour (pour le symboliser, coucher l'Ouvrier producteur).⁴
- **Percevoir** : Mettre dans sa main les ressources stockées dans un Entrepôt de l'hexagone de l'Ouvrier.
- **Ouvrager** : Echanger 2 ressources identiques (de sa main et/ou d'un Entrepôt de l'hexagone de l'Ouvrier) pour mettre dans sa main 1 ressource Ouvragée (🏠).

4) Actions de croissance de population

- Les tableaux ci-dessous indiquent la limite d'unités d'un joueur, et le coût de recrutement des pions et personnages.
- **Nouvel Ouvrier** : A placer couché sur l'hexagone de l'Ouvrier actif.
- **Nouvel Explorateur** : A placer couché sur l'hexagone de l'Ouvrier actif.
- **Nouveau Soldat** : A placer couché sur la capitale du joueur. L'Ouvrier actif doit être sur la capitale et est repris par le joueur.
- **Nouveaux Mercenaires** : A placer sur l'hexagone de l'Ouvrier (ils sont donc actifs). Cette action n'est possible que si l'hexagone n'est pas hostile. Le coût peut être payé en ressources, selon leur prix sur le marché. Un Ouvrier peut recruter 1 ou 2 Mercenaires.
- **Nouveau Personnage** : 1 seul Personnage recruté par tour, les pouvoirs de ceux-ci sont applicables une fois par tour.

Puissance de la capitale (= Nb de bâtiments, hors Fermes, sur l'hexagone de la capitale)	Ouvriers	Soldats + Mercenaires	Population	Coût
1-3	3	2	Ouvrier	3 🍷
4	4	3	Explorateur	2 🍷
5	5	4	Soldat	2 🏠
6	6	5	Mercenaire	1 🍷
			Personnage	2 🍷 + 1 🍷 par Personnage déjà recruté

5) Actions de marché

- **Vendre** : La ressource doit provenir de la main du joueur ou d'un Entrepôt de l'Ouvrier actif. Le joueur reçoit la somme indiquée sur le marché et place la ressource sur une case libre de la colonne d'une autre ressource (max 2 ressources par colonne). Si le prix de vente de la ressource est 0, cette action n'est pas possible.⁵
- **Acheter** : Prendre 1 ressource de la banque en payant son prix du marché.⁶ Si celui-ci est de 0, le joueur récupère 2 ressources et paye 1 pièce de bronze (🍷).

⁴ Appliquer les effets des Scieries et Carrières.

⁵ Appliquer les effets des Ports et Forums.

⁶ Appliquer les effets du Port.

Romolo o Remo ?

Résumé des règles

B) Phase de Combat

1) Conditions à remplir

Le joueur actif utilise ses unités *non couchées*. Sur l'hexagone concerné, s'il y a des unités adverses, le joueur choisit la couleur attaquée (les autres couleurs restent neutres). S'il n'y a pas d'unités adverses, le joueur peut détruire des Bâtiments (1 par unité ayant une valeur d'attaque positive).

2) Calcul des valeurs de combat

Chaque belligérant calcule sa valeur de combat totale (d'attaque VA pour le joueur actif, de défense (VD) pour l'adversaire), en appliquant les valeurs suivantes :

- 3 VC / Soldat
- 2 VC / Mercenaire
- 1 VC / Ouvrier
- 0 VC / Explorateur
- 4 VC pour la Tour, uniquement en défense
- -3 VC si le joueur a au moins une unité impliquée ayant un marqueur de pénalité.

3) Calcul des valeurs de bataille

Chaque joueur joue une de ses tuiles Combat (ou lance le dé) et peut appliquer l'effet de celui-ci :

x2	VC multipliée par 2	🗡️	+1 perte
+3	VC augmentée de 3	🛡️	-1 perte
	Pas de modification	👣	Retraite possible

4) Résultat de la bataille et pertes

- Le joueur ayant la plus grande VC (ou si son adversaire s'est retiré) gagne et prend un marqueur Bataille (☒).
- Il inflige également 1 perte par 3 VC de différence (max. 3 pertes). Les pertes sont d'abord les unités adverses (au choix du joueur), puis éventuellement les Bâtiments (toujours au choix du joueur). Détruire une Tour nécessite 2 pertes.
- Les Ouvriers et Soldats détruits sont repris par leurs propriétaires, les Explorateurs et Bâtiments sont retirés du jeu. Les Mercenaires détruits sont placés devant le joueur les possédant.
- Si un joueur n'a ainsi plus d'Ouvrier sur le plateau, il peut continuer à jouer (uniquement des déplacements), ou capituler et retirer sa Tour du jeu.
- Si un joueur perd sa Tour, le joueur l'ayant détruite récupère les ressources et l'argent du joueur éliminé.

5) Fin de la bataille

Le joueur actif couche ses unités, et chaque unité impliquée dans la bataille retire son marqueur de pénalité.

Romolo o Remo ?

Résumé des règles

C) Phase de Maintenance

1) Arrivée des ressources

Le joueur récupère toutes les ressources stockées dans les Entrepôts.

2) Payer les mercenaires

- Chaque Mercenaire du joueur (sur le plateau, ou devant lui) doit être payé en sel (🟣). Cela coûte 1/3/6/10/15 sels pour 1/2/3/4/5 Mercenaires. Le sel peut être remplacé par de l'argent ou d'autres ressources, en équivalence du prix du marché du sel ; si celui-ci est de 0, chaque sel nécessaire coûte 1 bronze.

- Chaque Mercenaire non payé détruit un Bâtiment de la capitale du joueur. Le Mercenaire mécontent est ensuite retiré du jeu. Si la Tour est ainsi détruite, le joueur est éliminé.

3) Renvoyer des mercenaires

Le joueur peut retirer du jeu un ou plusieurs de ses Mercenaires, devant lui ou sur le plateau de jeu.

4) Nourrir la population

- Les Ouvriers et les Soldats doivent être nourris, soit en payant 1 🟡, soit avec des Fermes.

- Chaque Ferme en zone non hostile, et non derrière un Mur, permet de nourrir jusqu'à 2 unités. Ces unités peuvent être sur l'hexagone de la Ferme, ou sur un hexagone adjacent.

- Chaque unité non nourrie est reprise par le joueur.

5) Actualisation du marché

- Ceci n'a lieu que s'il y a au moins **4 ressources** sur le plateau du marché.

- Le prix d'une ressource est augmenté d'une case pour chaque cube placé sur sa colonne.

- Le prix de chaque ressource est réduit d'une case pour chaque cube de la couleur correspondante sur le plateau du Marché.

6) Réactiver

Le joueur redresse ses unités couchées.

Romolo o Remo ?

Résumé des règles

Fin de partie

S'il ne reste qu'un joueur en jeu, il a gagné. Sinon, si l'une des 2 conditions suivantes est remplie, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur décide, au début de ce tour, de mettre fin unilatéralement à la partie, et un décompte a lieu.

Condition 1 : Tous les Personnages ont été recrutés

Condition 2 : Au moins 3 marqueurs sont épuisés dans la réserve. Les marqueurs sont :

- Temples
- Aqueducs
- Murs
- Fermes
- Carrières/Scieries
- Forums
- Mercenaires
- Marqueurs de bataille

Décompte des points de victoire (PV)

1) Personnages

1 PV / Personnage. Certaines Personnages donnent des PV additionnels.

2) Contrôle d'hexagones

1 PV / hexagone contrôlé (les multiplicateurs donnent 2 ou 3 PV).

3) Domaine

1 PV / Bâtiment (hors Fermes) du Domaine. Le Domaine est constitué de 2 hexagones adjacents contrôlés par le joueur, dont l'un est sa capitale.

4) Population

1 PV / Soldat, 1 PV / 2 Ouvriers.

5) Batailles

1 PV / Marqueur de bataille.

6) Argent

1 PV / lot de pièces d'une valeur de 4.

7) Bonus de majorité

































6/2 PV pour les deux premiers joueurs ayant marqué le plus de PV dans chacune des catégories précédentes (pour l'argent, on regarde la richesse totale).

Contrôle d'un hexagone

- Un joueur contrôle toujours sa capitale.
- Pour les autres hexagones, le joueur ayant le plus d'influence sur un hexagone le contrôle.
- Chaque Soldat vaut 1 point d'influence.
- Chaque capitale donne 1 point d'influence aux hexagones situés à 1/2/3 de distance, si la Puissance de la capitale est de 4/5/6.
- L'eau, les Murs, et les tuiles non explorées bloquent l'influence émise par la capitale.























Romolo o Remo ?

Bâtiments

Bâtiment	Coût	Type de terrain	Effet
Ferme 	1  1 	Plaine	Alimentation de 2 unités
Entrepôt 	1  2 	Plaine	Stockage des ressources
Port 	3  2 	Plaine, à côté de l'eau	Permet aux unités de la tuile d'aller dans l'eau +1 vente/achat au marché
Temple 	2  1 	Plaine	-1 ressource pour construire
Aqueduc 	4  2 	Plaine	Limite de construction +1 pour la tuile et les tuiles adjacentes
Forum 	3  2 	Plaine	+1/2/3  par action Vendre si la Puissance de la tuile est 4/5/6, puis +1  par autre Forum sur la tuile ou sur une tuile adjacente
Scierie 	4  1 	Forêt	+1  à la production
Carrière 	1  4 	Collines	+1  à la production
Mur 	1  / 1 	Un côté d'une tuile Terre	Arrête la diffusion d'Influence +1 marqueur de pénalité / unité traversant le Mur (extérieur → intérieur)
Tour 	Déjà construite	Plaine	Capitale d'un joueur, elle permet de recruter les Soldats, et a une VC de 4 en défense uniquement

Romolo o Remo ?

Personnages

Nom	Type	Effet
Aedificator		Le bois remplace la pierre (et vice-versa) pour la construction, mais le coût augmente de 1
Apothecarius		La production d'un Ouvrier va directement dans la main du joueur
Architectus		1 Ferme peut être comptée pour le calcul d'une Puissance. Cette capacité sert également lors du décompte final (Domaine)
Artifex		1 PV par Bâtiment différent dans son Domaine (la Tour compte comme un Bâtiment)
Consul		Le joueur gagne les égalités pour les bonus de majorité (décompte)
Defensor		VD +1. Placer 3 Murs sur le Personnage après son achat. Ces Murs peuvent être posés gratuitement lors d'une action Construire
Dux		VD/VA +1 (valable 4 fois pendant la partie), à utiliser lors du calcul des VC
Eques		+2 déplacements terrestres, à répartir sur 1 ou 2 unités
Foederatus		Les 3 premiers Mercenaires ne coûtent rien, à l'achat comme pour le salaire. Placer 3 cubes sur la tuile pour s'en souvenir, et défausser un cube quand un Mercenaire part.
Furnarus		Nourrit 2 unités
Heros		VA +2
Mercator		Si la Puissance de l'hexagone est 1/3/4/5/6, un Ouvrier peut échanger 4/3/2/1 ressource identique contre 1 autre. Si la Puissance est d'au moins 7, l'échange se fait à 1 pour 2
Nauta		+1 vente/achat au marché OU +1 déplacement Terre → Mer et 1 déplacement Mer → Mer pour 1 unité
Negotiator		Placer 1 ou plusieurs ressources dessus lors de son achat. Ces ressources correspondent à des actions de marché gratuites (les ressources sont dépensées)
Obsessor		Les marqueurs de pénalité n'ont aucun effet VA+2 si attaque d'une Tour
Patronus		+4/2 PV si joueur le plus riche (deuxième)
Praedo		Vol de ressource à un joueur. Lancer le dé et arrondir à l'inférieur pour connaître le nombre de ressources volées. Le Praedo désigne une unité adverse non protégée par un Mur sur la même tuile ou une tuile adjacente. L'ouvrier voleur ne peut avoir de marqueur de pénalité. S'il n'y a pas de ressource à voler, le joueur volé doit donner 1  au voleur, s'il le peut.
Praepositus		Placer 1 ressource dessus lors de son achat Quand un Ouvrier produit ce type de ressource, il en produit 1 de plus.
Publicus		Compte comme 3 Personnages pour le décompte final.
Sacerdos		2 Points d'Influence à répartir sur des hexagones où le joueur a de l'influence
Traductor		Un Ouvrier peut faire une action 2 à 5 sur un hexagone adjacent non protégé par un Mur. S'il choisit de produire, l'hexagone exploité ne peut pas être réexploité dans le même tour.