

CARTES PERSONNAGE

CARTES À DOUBLE CHOIX

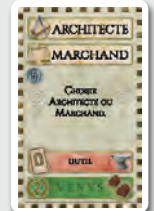
Préfet/Architecte – Architecte/Marchand – Préfet/Marchand

Il y a toujours un choix entre ces deux personnages. Les actions du personnage choisi sont celles décrites dans la section correspondante des règles du jeu.

Mode Individuel : Le joueur choisit l'un des personnages et en exécute les actions.

Mode par Équipe : Le joueur actif choisit l'un des personnages. Son partenaire est ensuite obligé d'utiliser l'autre personnage représenté.

Dans le **Mode Individuel**, un joueur dévoile l'Architecte/Marchand. Il décide d'utiliser le Personnage du Marchand. Il reçoit 5 sesterces de la banque et échange jusqu'à 2 types de marchandises différents.



RÈGLES ADDITIONNELLES

PRÆFECTUS MAGNUS

Si le joueur détient PRÆFECTUS M. sur un Préfet (ou le copie avec un Diplomate) pour faire produire une province, il double le bonus de marchandises. La production des cités en elle-même n'est pas doublée. Le joueur à sa droite reçoit alors PRÆFECTUS M.

L'effet de PRÆFECTUS M. doit être appliqué si son détenteur décide de faire produire une province et ne peut garder son bénéfice pour une action ultérieure.

Mais si le joueur joue le Préfet pour obtenir le bonus en sesterces, il conserve PRÆFECTUS M. qui n'a pas été activé : le bonus en sesterces ne peut pas être doublé.

Dans le **Mode par Équipe**, PRÆFECTUS M. agit de la même façon pour le joueur actif. Son partenaire n'en bénéficie en rien.

Entrepôts

Chaque joueur possède un entrepôt contenant 12 espaces de stockage. Chaque

espace peut contenir soit un colon, soit une marchandise.

En début de partie, 4 espaces sont occupés par des colons. Ils ne seront disponibles au stockage des marchandises que lorsque ces colons seront placés sur le plateau central.

Si tous les espaces sont occupés, il est impossible de récupérer des marchandises. Un joueur ne peut pas défausser des marchandises pour faire de la place.

Si un joueur reçoit plus de marchandises qu'il ne peut en stocker, il décide quelles marchandises garder parmi celles reçues, mais aucun espace ne peut rester vide.

Échange et Stock

Les marchandises ne peuvent pas être échangées entre joueurs. Marchandises et sesterces sont considérés comme illimités. Le nombre de colons est restreint à 6 par joueurs.

Pantheon

Cette carte indique le nombre d'apparitions

des dieux sur les cartes en jeu en fonction du nombre de joueurs.

Piste de Cartes

Avec les plateaux IONIUM et CYPRUS qui ne possèdent pas de piste de cartes, placez la piste de cartes indépendante à côté du plateau. Le verso de la piste de cartes présente différents coûts additionnels, utilisables avec tous les plateaux Concordia. Couvrez la piste de cartes imprimée sur le plateau lorsque vous utilisez cette piste.

Plateau IONIUM

Sur IONIUM, une route spéciale relie BRUNDISIUM et APOLLONIA par laquelle un colon terrestre peut traverser la mer : le colon terrestre y exécute un déplacement ordinaire, mais ne peut rester sur cette ligne après son déplacement.

Pour une partie à 2 ou 3 joueurs plus équilibrée, il est recommandé d'omettre les cités marquées d'un « B » pour réduire le nombre de cités à 22. Ainsi, les 3 provinces italiennes sont ignorées. Elles peuvent être recouvertes de la piste de cartes.

son action (par exemple avec un Architecte ou un Marchand), il peut les prélever de la bourse de son partenaire qui ne peut les lui refuser.

Communication entre partenaires

Chaque joueur est responsable de ses choix de jeu. Ses décisions doivent toujours être respectées, même si elles perturbent les plans et idées de son partenaire. Avant la partie, il est recommandé de se mettre d'accord sur la façon de communiquer entre partenaires. Les équipes moins expérimentées pourraient être autorisées à communiquer de façon plus explicite que les autres. Comme expliqué dans la règle, le Légat est le seul moyen permettant de regarder la main de son partenaire et de lui suggérer de jouer une carte plutôt qu'une autre.

Alors que Concordia invite à rechercher le bien commun, Vénus demande une compréhension réelle de son partenaire.

SCORE INTERMÉDIAIRE

Lorsqu'un joueur joue son Tribun pour la première fois, il marque immédiatement un score intermédiaire, calculé de la même façon que lors du décompte final, et reporté sur la piste de score.

Après que tous les joueurs ont joué leur Tribun pour la première fois et marqué leur score intermédiaire, ces scores sont comparés et le joueur ayant le plus haut score reçoit 2 sesterces. Le second en reçoit 1. S'il y a égalité, les joueurs reçoivent la même récompense (ceux partageant la 1^{re} place reçoivent 2 sesterces chacun et ceux partageant la 2^e place en reçoivent 1 chacun.) Ensuite, tous les marqueurs reviennent au zéro de la piste de score.

Nous ne recommandons pas de réaliser le score intermédiaire si tous les joueurs connaissent bien le jeu.

DÉCOMPTÉ FINAL

Chaque carte Personnage est associée à un dieu de l'Antiquité qui récompense son propriétaire avec des points de victoire (PV). Tous les joueurs réunissent leurs cartes (celles en main et celles de leur défausse) et les trient par dieu. Le verso de l'aide de jeu explique comment sont calculés les points pour chaque dieu et l'ordre conseillé dans lequel réaliser le décompte.

Tous ces PV sont comptabilisés sur la piste de score avec le marqueur de la couleur du joueur.

VESTA

Toutes les marchandises dans l'entrepôt sont vendues (au prix normal indiqué sur le toit) et les joueurs reçoivent alors 1 PV par 10 sesterces en leur possession (arrondi à l'inférieur)

JUPITER

Pour chacune de ses villas dans une cité ne produisant pas de brique, le joueur reçoit 1 PV (max 15 PV)

SATURNUS

Pour chaque province où se trouve au moins une de ses villas, le joueur reçoit 1 PV (max PV par carte = nombre de provinces différentes sur le plateau)

VENUS

Mode Individuel : Pour chaque province où se trouvent au moins 2 de ses villas, le joueur reçoit 2 PV (max. 14 PV par carte).

Mode par Équipe : Pour chaque province où se trouve au moins 1 villa de chacun des partenaires, le joueur reçoit 1 PV (max. PV par carte = nombre de provinces différentes sur le plateau).

MERCURIUS

Pour chaque type de marchandise que le joueur produit dans ses villas, il reçoit 2 PV (max. 10 PV par carte).

MARS

Pour chacun de ses colons présent sur le plateau central, le joueur reçoit 2 PV (max 12 PV par carte).

MINERVA

Pour chaque villa dans une cité produisant la marchandise précisée par la carte, le joueur reçoit le nombre de PV indiqué sur la carte.

FIN DE PARTIE

Si un joueur achète la dernière carte Personnage, et vide ainsi la piste de cartes, ou s'il construit sa 15^e villa, il reçoit la carte CONCORDIA, qui lui rapporte 7 points de victoire supplémentaires.

Mode Individuel : Tous les autres joueurs ont un dernier tour de jeu.

Mode par Équipe : Après que l'équipe a terminé son tour, toutes les autres équipes ont un dernier tour de jeu.

Ensuite, on effectue un décompte final (décrit ci-dessous).

Le joueur ou l'équipe avec le plus de points de victoire **gagne la partie**. Une égalité est départagée par la carte PRÆFECTUS M. (parmi les joueurs à égalité, celui qui la détient gagne, sinon celui qui l'aurait reçue en premier).

Les points de victoire d'une équipe sont calculés en additionnant les points obtenus individuellement par les partenaires.

Le Légat est lié à 3 dieux anciens, ainsi il est considéré lors des décomptes de Jupiter, Saturnus et Vénus.

Le joueur possède un total de 12 villas sur le plateau dont 3 produisent de la brique, 4 du blé, 3 des outils, et 2 du tissu. Elles sont réparties sur 7 provinces, dont 5 contiennent 2 villas du joueur chacune. De plus, le joueur possède 5 colons sur le plateau central et 13 sesterces, ainsi que la carte CONCORDIA puisqu'il a acheté la dernière carte Personnage. Son entrepôt contient 1 tissu, 3 outils et 1 brique. Après avoir trié ses cartes comme indiqué à droite, le décompte final donne les résultats suivants :

VESTA : Ses marchandises représentent 7 (1tissu) + 15 (3outils) + 3 (1brique) = 20 sesterces. Ajoutés aux 13 déjà en sa possession, il comptabilise 33 sesterces, soit 3 PV.

JUPITER : 3 de ses 12 villas sont dans des cités produisant de la brique, donc 9 villas comptent pour ce dieu. Avec 2 cartes JUPITER, il reçoit 2 x 9 = 18 PV.

SATURNUS : Ce joueur a construit des villas dans 7 provinces différentes et possède 4 cartes SATURNUS, il reçoit donc 4 x 7 = 28 PV.

VENUS (Exemple pour le Mode Individuel) : Il y a 5 provinces où ce joueur a construit au moins 2 maisons. Il reçoit donc 10 PV par carte VENUS, soit 2 x 10 = 20 PV.

MERCURIUS : Ce joueur n'a malheureusement pas construit de villa dans une cité produisant du vin ; il produit les 4 autres types de marchandise. Avec 2 cartes MERCURIUS, il reçoit 2 x 8 = 16 PV.

MARS : Pour ses 5 colons présents sur le plateau central, il reçoit 10 PV par carte MARS, soit 3x10=30 PV.

MINERVA : Ce joueur possède un Fermier qui le gratifie de 3 PV pour chaque villa construite dans une cité produisant du blé. Il en a 4 dans ce cas et reçoit donc 4 x 3 = 12 PV.

En ajoutant les 7 points de la carte CONCORDIA, ce joueur totalise donc 134 points de victoire.

CONCORDIA VENUS

CONTENU DE LA BOÎTE

2 plateaux de jeu double face (4 scenarios) :



IONIUM



HELLAS



IMPERIUM



CYPRUS



6 entrepôts



1 Piste de cartes (2 parties à assembler)



1 PRÆFECTUS MAGNUS/Pantheon

132 pièces en bois : 6 couleurs de joueurs (rouge, vert, jaune, bleu, noir, blanc) ; par joueur :

- 3 colons maritimes
- 3 colons terrestres
- 1 marqueur de score
- 15 villas

100 marchandises, en bois :

- brique
- blé
- outil
- vin
- tissu

110 cartes

- 102 cartes Personnages
- 60 cartes de départ
- 42 cartes à acheter
- 10 par joueur
- 1 carte CONCORDIA
- 1 carte PRÆFECTUS MAGNUS avec explications
- 6 aides de jeu

30 jetons Cité

24 marqueurs Bonus

Pièces de monnaie (1, 2, 5 et 10 sesterces)

- 1 marqueur joueur actif
- 1 règle de jeu
- 1 feuille de résumé (mise en place)

RÈGLES SPÉCIALES POUR LE MODE PAR ÉQUIPE

Équipes

Les joueurs forment 2 (ou 3) équipes de 2 joueurs chacune, assis l'un en face de l'autre.

Tour de jeu

Un tour de joueur consiste à dévoiler une carte de sa main, la placer face visible sur sa défausse, et en exécuter les actions. Immédiatement après, son partenaire exécute les actions de cette même carte. Le partenaire lui-même ne joue pas de carte de sa main (exception : Légat et Proconsul).

Marqueur joueur actif

Lorsqu'une équipe a fini de jouer, le marqueur joueur actif se déplace, dans le sens horaire, vers le joueur suivant, qui joue alors une carte personnage pour son équipe, etc.

Comme illustré ici, 4 joueurs jouent en 2 équipes : les joueurs 1 et 3 contre les joueurs 2 et 4. Le joueur 4, qui détient le marqueur joueur actif, joue le Préfet et décide de faire produire une province ou de recevoir le bonus de sesterces. Après lui, le joueur 2 peut décider comment utiliser le Préfet pour lui-même. Finalement, les deux partenaires ont exécuté leur tour et le marqueur joueur actif est transmis au joueur 1. Maintenant le joueur 1 dévoile une carte pour son équipe, etc.

Réserves et Sesterces

Chaque partenaire gère son matériel personnel de façon indépendante. Ni les marchandises ni les cartes personnage ne peuvent être échangées, prêtées, ni négociées entre eux. Les sesterces sont la seule exception : si un joueur a besoin de sesterces supplémentaires pour réaliser

MODE INDIVIDUEL OU PAR ÉQUIPE

Concordia Venus présente deux variantes : le Mode Individuel pour 2 à 5 joueurs, et le Mode par Équipe pour 4 à 6 joueurs (à 2 ou 3 équipes). La majorité des règles s'applique aux deux modes. Si une règle s'applique uniquement à l'un des deux modes, ceci est clairement spécifié.

Mise en place

La mise en place de Concordia Venus est décrite en détail sur la feuille de résumé.

Tour de jeu

Le jeu se déroule dans le sens horaire. La main d'un joueur est constituée de ses cartes Personnage non jouées. Durant son tour, un joueur dévoile UNE carte de sa main et effectue la (les) action(s) mentionnée(s). Les cartes jouées forment une défausse personnelle dont seule la dernière carte jouée reste visible. Grâce au Tribun, un joueur reprend en main toute sa défausse.

Mode Individuel pour 2-5 joueurs

Chaque joueur joue individuellement pour lui-même. Si vous jouez pour la première fois à Concordia, ce mode est recommandé. La première partie durera probablement plus longtemps que le temps indiqué, surtout pour une partie découverte à 5 joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

Dans le **Mode par Équipe**, les actions mentionnées sur la carte jouée sont exécutées par le joueur actif, mais également par son partenaire.

Fin de la Partie

La partie se termine quand un joueur achète la dernière carte disponible sur la piste de cartes ou construit sa dernière villa (15^e) : il reçoit alors la carte CONCORDIA et tous les autres joueurs (ou autres équipes) effectuent leur dernier tour. Ensuite, tous les joueurs décomptent leurs points de victoire.

Décompte final

Chaque carte Personnage est associée à un dieu du Panthéon ancien. Ces dieux vont récompenser certains axes de développement (par exemple le nombre de provinces peuplées, le nombre de colons, etc.).

Lors d'une première partie de Concordia Vénus, il est recommandé d'utiliser le Mode Individuel et de réaliser un décompte intermédiaire.

Les détails pour les décomptes final et intermédiaire sont décrits en dernière page.

CARTES PERSONNAGE



TRIBUN

1. Récupérer ses cartes

Le joueur récupère sa défausse (cartes jouées). S'il récupère ainsi plus de 3 cartes (en comptant le Tribun), alors il reçoit de la banque 1 sesterce par carte au delà de la 3^e.

2. Placer un nouveau colon

En plus de cela, le joueur peut décider d'installer un nouveau colon sur le plateau central en payant à la banque 1 blé et 1 outil. Il prend ce nouveau colon (terrestre ou maritime) de son entrepôt et le place sur la capitale.

Exemple

Un joueur ayant dans sa défausse 4 cartes, joue sa carte Tribun. Il récupère en main un total de 5 cartes (4 de la défausse et le Tribun) et reçoit donc 2 sesterces de la banque. En outre, il décide d'installer un nouveau colon. Il paie 1 blé et 1 outil à la banque, place le nouveau colon dans la capitale, et libère ainsi un nouvel espace de stockage dans son entrepôt.



ARCHITECTE

1. Déplacer des colons

Le nombre de colons d'un joueur sur le plateau central détermine le total de mouvements possibles que ce joueur peut librement répartir entre ses colons. Les colons terrestres se déplacent uniquement sur des routes brunes, et les colons maritimes sur des routes bleues. Le 1er mouvement d'un colon se fait depuis sa cité de départ vers une des routes adjacentes ; tous ses déplacements suivants se feront d'une route à une route adjacente en traversant les cités. À la fin de son déplacement, un colon ne peut se trouver sur la même route qu'un autre colon, mais il peut traverser une route occupée, cette route comptant dans le total de mouvements.

2. Construire des villas (après les déplacements)

Le joueur peut ensuite construire des villas dans les cités adjacentes à n'importe lequel de ses colons. Il ne peut cependant construire ni dans une cité où se situe déjà une de ses villas ni dans la capitale.

Chaque nouvelle villa est payée à la banque avec des marchandises et de l'argent, comme suit :

- Marchandises : 1 blé dans les cités produisant de la brique ; 1 brique plus la marchandise produite par la cité dans les autres cités.
- Argent : 1 sesterce dans les cités produisant de la brique, 2 dans celles du blé, 3 dans celles des outils, 4 dans celles du vin et 5 dans celles du tissu.

Ce coût est multiplié par le nombre de villas présentes dans la cité après construction (i.e. pour construire la 4^e villa dans une cité, le coût en sesterces est multiplié par 4, etc.) Le coût en marchandises quant à lui reste inchangé.

Mode par Équipe : Un colon se trouvant encore à l'intérieur d'une cité ne peut pas être utilisé pour construire une villa.



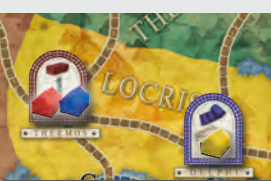
PRÉFET

Le joueur choisit l'une des deux options suivantes :

- Soit il sélectionne une province active où les villas vont produire des marchandises (la face visible du jeton Bonus de cette province est la face « marchandise »). Il n'a pas besoin d'avoir une villa (ni les autres joueurs) sur la province choisie. Il reçoit de la banque 1 marchandise du type indiqué sur le jeton Bonus puis retourne ce jeton sur la face « sesterce ». Toutes les villas au sein de cette province, quel que soit leur propriétaire, produisent également une unité de la marchandise produite dans cette cité.
- Soit, au lieu de produire, il peut décider de percevoir le bonus d'argent : pour chaque pièce visible sur les jetons des provinces inactives, il reçoit 1 sesterce de la banque. Puis les jetons Bonus sont retournés pour montrer de nouveau la face « marchandise ».

La province LOCRIS est active car son jeton Bonus montre la face marchandise. Rouge joue le Préfet, choisit LOCRIS, et reçoit un bonus tissu comme indiqué sur le jeton. Ce jeton Bonus est retourné sur la face « sesterce » et toutes les villas construites sur LOCRIS produisent : Rouge et Bleu reçoivent 1 brique chacun et Jaune reçoit 1 tissu.

Dans le cas de figure ci-contre, un joueur qui choisirait le bonus d'argent recevrait 10 sesterces de la banque puisqu'il y a 10 sesterces visibles sur l'ensemble des jetons Bonus. Les 6 jetons Bonus seraient ensuite retournés sur la face « marchandise ».



CARTES PERSONNAGE



MARCHAND

L'action s'effectue en 2 temps :

- Le joueur reçoit de la banque 3 sesterces (ou 5 avec un Marchand acheté)
- Vendre/acheter 2 types de marchandise : le joueur peut vendre 2 types ou bien acheter 2 types, ou encore acheter 1 type et vendre 1 autre type de marchandise. Le nombre de marchandises pouvant être achetées ou vendues est limité par l'espace disponible dans l'entrepôt, chaque marchandise occupant un espace de stockage. Les achats et ventes s'effectuent aux prix fixes indiqués sur le toit des entrepôts.

Vert a 2 sesterces ainsi que les marchandises stockées dans son entrepôt représenté ci-dessous. Elle joue le Marchand de sa main de départ et reçoit 3 sesterces. Puis elle vend à la banque 3 vins pour $3 \times 6 = 18$ sesterces. Elle dispose ainsi de 23 sesterces. Comme seconde action de commerce, elle souhaite acheter de la brique. Elle a les moyens d'en acheter 7, mais seuls 5 espaces de stockage sont disponibles dans l'entrepôt, elle ne peut donc pas en acheter plus de 5. Elle décide finalement d'en acheter 4 et paie à la banque $4 \times 3 = 12$ sesterces. Elle aurait aimé acheter également du blé, mais le commerce n'est autorisé que pour 2 types de marchandises (ici brique et vin).



DIPLOMATE

Le joueur copie l'action d'une carte Personnage située face visible sur la défausse d'un des autres joueurs. Il l'exécute de la même façon que s'il avait joué lui-même cette carte de sa main. Ni le Diplomate ni le Tribun (qui vide la défausse d'un joueur) ne peuvent être copiés ainsi.

Mode par Équipe : un joueur ne peut pas copier la carte d'un partenaire, car il n'est pas considéré comme un adversaire. De plus, les partenaires d'une même équipe ne peuvent pas copier la même carte.

Mode Individuel : L'exemple montre les défausses des 4 autres joueurs.

Le 5^e joueur joue une carte Diplomate et peut exécuter les actions d'un Marchand, d'un Architecte ou d'un Préfet. **Mode par Équipe :** Considérons maintenant que l'exemple montre les défausses de 2 équipes de 2 joueurs chacune. Le joueur 1 joue un Diplomate, ce qui lui permet de copier soit le Marchand du joueur 2, soit le Préfet du joueur 4. Il ne peut pas copier l'Architecte du joueur 3, car il s'agit de son partenaire, qui n'est pas un adversaire. Il choisit de copier le Préfet et de faire produire une province. Maintenant, son partenaire (joueur 3) exécute également les actions du Préfet, et choisit de recevoir le bonus d'argent. Après lui, le joueur 2 joue une carte pour son équipe. Si ensuite le joueur 3 joue un Diplomate, il n'est pas autorisé à copier le Préfet du joueur 4 une nouvelle fois étant donné que son partenaire l'a déjà copié lors de ce tour.



MAÎTRE (INDIVIDUEL SEULEMENT)

Le joueur exécute de nouveau les actions de la carte Personnage qu'il a jouée précédemment, exception faite du Sénateur : il ne peut pas être réactivé par le Maître.

Les actions sont exécutées de la même façon que si la carte était jouée ce tour.

Le joueur joue le Maître. Au tour précédent, il a joué la carte du Préfet, qui se trouve sur le dessus de sa défausse, face visible. Il effectue donc les actions du Préfet une nouvelle fois.



COLON

Le joueur choisit une des deux options suivantes :

- Soit il peut installer de nouveaux colons au prix de 1 blé et 1 outil chacun. Ces colons peuvent être placés dans la capitale ou dans une cité où le joueur a déjà construit une villa.
- Soit il peut recevoir 5 sesterces plus 1 sesterce pour chacun de ses colons présents sur le plateau central.

Rouge a 2 blés et 3 outils dans son entrepôt et joue le Colon. Il paie 2 blés et 2 outils pour placer 2 colons. Il décide d'installer un nouveau colon maritime dans la capitale ROMA et un nouveau colon dans MASSILIA. Il aurait aussi bien pu choisir d'en installer un dans AQUILEIA à la place, mais pas dans NOVARIA où il n'a pas encore construit de villa (où, par ailleurs, il n'est possible d'installer que des colons terrestres). Ou il aurait pu aussi installer ses 2 colons dans une seule et même cité.



SPÉCIALISTES

(Maçon, Fermier, Forgeron, Négociant en vin, Tisserand)

Le joueur (et uniquement lui) produit une marchandise pour chacune de ses villas construites sur le type de cité indiqué.

Le joueur possède un total de 4 villas sur des cités produisant du vin, et joue le Négociant en vin. Il reçoit 4 vins et les place sur 4 espaces vides de son entrepôt. Les autres joueurs ne reçoivent aucune marchandise.

CARTES PERSONNAGE



SÉNATEUR (INDIVIDUEL SEULEMENT)

Le joueur peut acheter jusqu'à 2 cartes Personnage de la piste de cartes et les ajouter à sa main. Il doit payer la somme des éléments suivants :

- le coût figurant sur la bande rouge de la carte
- Le surcoût figurant sur la piste de cartes, sous la carte. Le « ? » désigne une marchandise au choix du joueur.

Ensuite, le joueur décale les cartes Personnage vers la gauche, de manière à combler le(s) vide(s) provoqué(s) par son action et, tant que la pioche n'est pas vide, il complète la piste à 7 cartes avec des cartes de la pioche.



PRÉTEUR (ÉQUIPE SEULEMENT)

Le Préteur agit comme le Sénateur, mais chacun des partenaires ne peut acheter qu'une seule carte de la piste de cartes. La piste n'est complétée qu'une fois que les 2 partenaires ont joué.



CONSUL (INDIVIDUEL SEULEMENT)

Le joueur achète une carte Personnage sur la piste de cartes et la met dans sa main. Le surcoût inscrit sur la piste de carte est ignoré : le joueur ne doit payer que le coût inscrit sur la bande rouge de la carte.

De même que pour le Sénateur, les cartes de la piste sont ensuite décalées vers la gauche puis, tant que la pioche n'est pas vide, la piste est complétée à 7 cartes.



PROCONSUL (ÉQUIPE SEULEMENT)

De même que pour le Consul, le joueur peut acheter une carte Personnage sur la piste de cartes et l'ajouter à sa main (seule exception : un Proconsul ne peut pas servir à acheter un autre Proconsul). Ensuite, son partenaire joue une carte de sa main (à l'exception du Légat), mais lui seul en exécute les actions. La piste de carte n'est complétée qu'une fois que les 2 partenaires ont joué.

Note : l'ordre du tour reste inchangé. Le joueur ayant joué le Proconsul conserve le marqueur joueur actif jusqu'à ce que les deux partenaires aient fini de jouer.



LÉGAT (ÉQUIPE SEULEMENT)

Le Légat permet au joueur de suggérer secrètement à son partenaire de jouer immédiatement une certaine carte de sa main. Dans ce but, il peut regarder la main de son partenaire et placer la carte désirée devant les autres. Le partenaire récupère ses cartes et choisit librement une carte Personnage à jouer, respectant ou non la suggestion faite. La carte jouée affecte les 2 partenaires, comme d'ordinaire.

Note : l'ordre du tour reste inchangé : le joueur ayant joué le Légat conserve le marqueur joueur actif jusqu'à ce que les deux partenaires aient fini de jouer.

L'exemple ci-dessous montre les 4 cartes Personnage les moins chères disponibles à l'achat. Le joueur souhaite acheter le Marchand et l'Architecte. Le Marchand lui coûte 1 vin (coût sur la carte) et l'Architecte lui coûte 1 outil (coût sur la carte) plus le surcoût avec une marchandise au choix : 1 brique. Il ajoute le Marchand et l'Architecte à sa main. Ensuite, le Préfet est déplacé d'une case vers la gauche, et toutes les autres cartes de 2 cases vers la gauche. Finalement, les 2 espaces libres sur la piste de cartes sont réapprovisionnés avec 2 nouvelles cartes Personnage de la pioche. (Note : le Fermier aurait coûté 1 brique, 1 blé, et 1 tissu)



Le joueur veut acheter un Colon, situé en 6^e position sur la piste de cartes. Le surcoût inscrit sous la carte est ignoré (ici, 1 marchandise au choix et 1 tissu), il ne paie donc qu'un blé (coût inscrit sur la bande rouge de la carte). Il ne peut acheter qu'une seule carte. Il ajoute le Colon à sa main puis le Préfet est ensuite décalé d'une case vers la gauche et l'espace ainsi libéré est comblé avec une nouvelle carte Personnage de la pioche.



Noir et Blanc sont partenaires.

Noir joue un Proconsul et achète une carte Personnage de la piste de cartes sans en payer le surcoût. Ensuite, Blanc joue un Préfet et fait produire une province. À présent, l'équipe a fini son tour : la piste de cartes est complétée puis le marqueur joueur actif est transmis au joueur à la gauche de Noir.

À noter : la carte jouée par Blanc n'a d'effet que pour lui-même. Par exemple, un Tribun aurait permis à lui et lui seul de reprendre sa défausse en main.



Noir et Blanc sont partenaires.

Noir aimerait construire des villas, mais il n'a pas d'Architecte en main : il joue un Légat à la place. Il regarde la main de Blanc, met l'Architecte devant les autres cartes et rend ses cartes à Blanc. Blanc aime la suggestion, joue un Architecte et en exécute les actions. Ensuite, Noir peut construire des villas comme il le désirait puis transmet le marqueur joueur actif à son voisin de gauche.

