

# ARMORICA

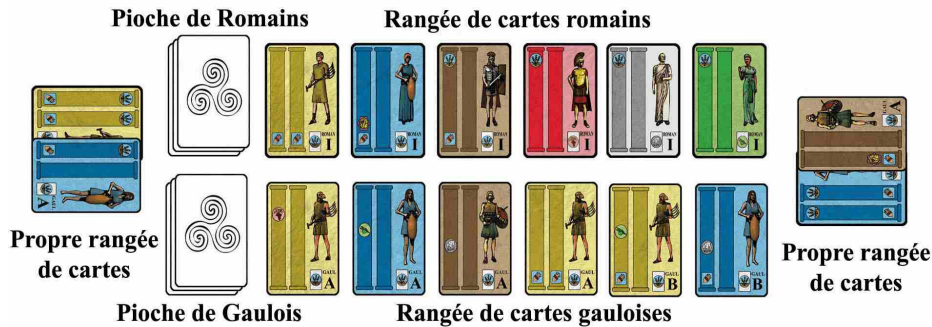
Nous sommes en l'An 100 après J.C et le pays des Celtes d'Armorique (Bretagne) est occupé par l'Empire romain. L'administration d'Armorique essaie d'augmenter son influence en recrutant des immigrants romains aisés. Cependant les patriciens romains sont difficiles et il leur faudra quelques efforts de développement pour mettre une province barbare comme l'Armorique à leur goût.

## DISTRIBUTION DES CARTES:

Il y a 63 cartes: 4 cartes de départ, une carte de joueur de départ, 29 cartes de gaulois (sortes a, b, c, d et e), 29 cartes de romains (sortes I, II, III et IV). Il y a 6 cartes de sortes différentes: les paysans (jaune), les ouvriers (bleu), les soldats (marron), les matrones (vert), les généraux (rouge) et les bureaucrates (blanc). Sur les cartes des personnages se trouvent en tout six sortes différentes de symboles: les blés (première rangée de symboles), les raisins (2e rangée), les olives (3e rangée), les moutons (4e rangée), les pièces d'or (5e rangée) et les amphores (6e rangée).

## PRÉPARATION DU JEU:

Le joueur de départ est tiré au sort et recoit la carte "start 1" et la carte de joueur de départ. Le joueur de gauche prend la carte start 2, le suivant start 3, et le dernier start 4. Chaque joueur met sa carte de départ devant soi de façon à ce que les autres joueurs puissent la voir. Les cartes des gaulois sont triés en tas a, b, c, d et e, chaque tas est mélangé et ensuite on forme avec tous les tas une pioche en mettant les cartes a en haut et les autres dans l'ordre b-e. On fait la même chose avec les cartes des romains en mettant cette fois les cartes I en haut et ensuite II, III, et IV. Dans chacun des deux tas, on prend les 6 premières cartes et les dispose en deux rangées de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir.



## DÉROULEMENT D'UN TOUR: Chaque tour a 3 phases:

**Première phase : l'immigration gauloise:** En commençant par le joueur de départ, le joueur actif prend une carte des cartes de gaulois de la rangée des 6 cartes et la met en vue devant lui. Si l'on ne veut ou ne peut pas prendre de carte de gaulois, on passe son tour. Le choix de la carte de gaulois que l'on peut prendre est limité par le nombre de blés que le joueur a devant lui. Pour prendre la carte complètement à droite de la rangée, il faut avoir un symbole de blé, pour prendre celle qui suit, il en faut au moins deux ...etc. Le joueur pose la carte choisie le plus à droite de sa propre rangée de cartes et de manière à ce que la nouvelle carte recouvre la dernière carte mais que l'on puisse voir la rangée de symboles.

Si l'on passe son tour, il faut enlever du jeu la carte de gaulois la plus à droite de la rangée.

Enfin, le joueur tire une carte de la pioche de cartes de gaulois et la dispose à gauche avec les autres cartes de gaulois et c'est au tour du joueur suivant.

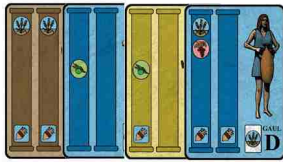
**Deuxième phase : l'immigration romaine :** En commençant par le joueur de départ, le joueur actif prend une carte des cartes de romains de la rangée des 6 cartes et la met en vue devant lui. Si l'on ne veut ou ne peut pas prendre de carte de romains, on passe son tour. Le choix des cartes de citoyens romains (bleues, marron et jaunes) est limité par le nombre de blés dont chaque joueur dispose (voir plus haut dans "l'immigration gauloise"). Pour acquérir une carte de patriciens romains, on procède de la manière suivante: les symboles dont on a besoin sont sur la carte en bas à droite. Pour une carte rouge, on a besoin de raisins (2e rangée de symboles), pour une carte verte, il faut avoir des olives (3e rangée) et pour une blanche des moutons (4e rangée). Il est important en comptant de la droite vers la gauche de considérer toutes les cartes de romains, les citoyens et les patriciens. La carte de romains choisie est ensuite posée complètement à droite en recouvrant la dernière carte mais laissant apparaître les symboles.

Si l'on passe son tour, il faut enlever du jeu la carte de romains la plus à droite de la rangée.

Enfin, le joueur tire une carte de la pioche de cartes de romains et la dispose à gauche des autres cartes de romains et c'est au tour du joueur de gauche.

**Exemple pour un tour:** Michael peut prendre une carte de romains . Dans ses cartes , il dispose de 3 symboles de blés , 2 d'olives et 1 de raisins . Comme cartes , il y a de gauche à droite une marron , une blanche , une bleue , une jaune , une rouge et une verte . Michael ne peut pas prendre la carte rouge car elle est la deuxième en partant de la droite et coûte alors 2 raisins et michael n'en dispose que d'un . Il ne peut pas prendre la carte blanche non plus car il ne dispose pas de 5 moutons . De la même façon , il ne peut ni prendre la carte marron ni la bleue car il ne possède pas 4 ou 6 blés mais 3 . Il peut en revanche prendre la carte jaune car elle est la troisième en partant de la droite et coûte donc 3 blés dont il dispose . Il peut également prendre la carte verte car elle est complètement à droite et qu'il dispose de 2 raisins . Avec les cartes dont il dispose , il a alors le choix entre la jaune et la verte .

### Propre rangée de cartes



**Troisième phase : La faim hivernale :** En commençant par le joueur de départ, chaque joueur compte le nombre d'amphores qu'il a dans ses cartes et ensuite le nombre de cartes dont il dispose . Si le joueur a plus de cartes que de symboles d'amphores, alors il doit retirer de son jeu la différence jusqu'à ce que le nombre d'amphores corresponde au nombre de cartes . Le joueur peut choisir quelles cartes il retire mais il ne peut retirer de cartes avec des amphores ! Passer la carte de joueur de départ à gauche .

Comme règle particulière dans le jeu à deux personnes, les cartes les plus à droite dans la rangée des cartes de romains et la rangée des cartes de gaulois sont retirées et on tire une carte dans chaque pioche pour la rajouter à gauche dans la rangée correspondante .

### FIN DU JEU:

Lorsque les pioches sont épuisées , on joue une partie complète (faim hivernale comprise) jusqu'à la fin .

### COMPTAGE DES POINTS:

Plus la suite de cartes de couleurs différentes est longue, plus on a de points . On compte de la gauche vers la droite (voir exemple plus bas) .

| 1 couleur | 2 couleurs | 3 couleurs | 4 couleurs | 5 couleurs | 6 couleurs |
|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 1 point   | 3 points   | 6 points   | 10 points  | 15 points  | 21 points  |

Pour chaque symbole de pièces d'or , le joueur a un point supplémentaire .

Le joueur qui a le plus de symboles de raisins a 4 points supplémentaires , si égalité chaque joueur concerné a 2 points supplémentaires . On procède de la même manière pour les olives et les moutons .

Le joueur qui a le plus de points a gagné, si égalité le joueur avec le plus de symboles de pièces de monnaie .

**Exemple:** Les cartes de Michael sont: marron , bleu , jaune (6 points), marron , jaune , rouge , bleu , blanc (15 points) , jaune , blanc (3 points) . Pour ses 3 symboles de pièces de monnaies , il remporte 3 points . Comme il a le plus de moutons , il remporte 4 points . Il a avec Carmen la majorité de raisins , il remporte 2 points et Carmen aussi . A la fin , Carmen et Michael ont 33 points mais comme Michael a 3 et Carmen 2 symboles de pièces d'or , c'est Michael qui gagne

**Droits réservés 2010 à Eric B Vogel et Vainglorious Games**

**Développement et configuration du jeu : Eric B Vogel**

**Traduction française par Magalie Nieder-Vahrenholz**

**Remerciements à tous les joueurs testeurs: Shannon Applecline, Heather Boshears, David Boyd, Michael Economy, Dan Fernandez, Anna Gee, Terrence Gee, Joshua Harrington, Carmen Ho, Mark Meuser, Chris Ruggiero, Tin Sakulsirimatana, et Jon Spinner. Remerciements à Shannon Applecline, Kimberly Applecline, Achim Nieder-Vahrenholz, Magalie Nieder-Vahrenholz, Yegor Sadoshenko et Endgame.**

