

Déroulement d'une CAMPAGNE (x4)



1 Placement des jetons « Provinces »

Tirer au hasard 2x le nb de joueurs
A placer sur les provinces du plateau



2 Placement des cartes « Conquêtes »

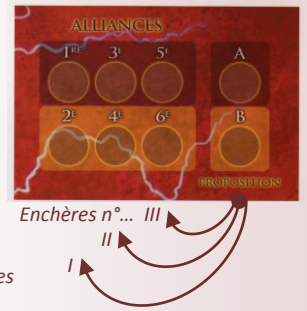
Tirer au hasard 2x le nb de joueurs
A placer face visible sur un côté du plateau



3 Alliances et ordre de jeu

(Puis, au 1^{er} tour de jeu : Placement des unités)

- 3 enchères successives, avec des « Talents » (pièces)**
- Celui qui à joué en dernier propose un prix sur un couple (la position A ou B est importante).
 - Le joueur à sa gauche peut passer, ou enchérir et proposer un nouveau couple.
 - Etc... Lorsque plus personne ne veut enchérir, le dernier couple est accepté et déplacé dans la première colonne libre de gauche. La prochaine enchère est initiée par le joueur à gauche du précédent initiateur.
- A la fin, **deux alliances sont formées** (1, 3, 5) et (2, 4, 6). Ces chiffres déterminent aussi l'**ordre de jeu** pour la phase action.



4 Actions

En 4 manches : à tour de rôle, 2 actions maxi.

5 Impôts

+5 Talents / jeton « Influence »
+10 Talents / jeton « Influence » avec Cité



6 Points de Victoire et de Chaos

• Pour les plus Influents dans chaque province clé (ex. : 15/10 font 15 PV pour le 1^{er}, 10 pour le 2^{ème})
• Le « Chaos » accumulé est réduit de 3 / Cité
-10 / -5 PV pour les deux plus grands « Chaos »



I V X

7 Fin de la campagne

Les ♦ utilisées sont retournées
Les ● reviennent en jeu

■ Acheter 1 carte « Conquête/Sénat » (X, ♣, ♦, ●, □). Avec des Talents. (1 fois)

■ Recruter. Dans des régions avec un général/empereur + Influence.
Prix : Infanterie 5, Cavalerie 10, Catapulte 15, Galère 15, Général 20. (+2 « Chaos »)

■ Acheter des « Influences ». Changer des jetons « Province » ou « Influence » ennemis. Pas d'armée ennemie dans la province. Présence d'un Général/Empereur obligatoire. 10 Talents/jetons. 1/2 jetons par Général/Empereur.

■ Contribution spéciale. Don de 25 Talents maxi. (+1 « Chaos » / 5 talents)

■ Mouvement terrestre.



Ne peut traverser les armées ennemies

■ Bataille terrestre. Lorsque des armées ennemies sont dans une même province, le joueur peut déclarer bataille. (+2 « Chaos » pour le perdant)

■ Mouvement + Bataille navale.



Après, peut déclarer bataille.

EXTRA : Demander un vote sur une carte Sénat possédée

Déroulement d'une CAMPAGNE (x4)



1 Placement des jetons « Provinces »

Tirer au hasard 2x le nb de joueurs
A placer sur les provinces du plateau



2 Placement des cartes « Conquêtes »

Tirer au hasard 2x le nb de joueurs
A placer face visible sur un côté du plateau



3 Alliances et ordre de jeu

(Puis, au 1^{er} tour de jeu : Placement des unités)

- 3 enchères successives, avec des « Talents » (pièces)**
- Celui qui à joué en dernier propose un prix sur un couple (la position A ou B est importante).
 - Le joueur à sa gauche peut passer, ou enchérir et proposer un nouveau couple.
 - Etc... Lorsque plus personne ne veut enchérir, le dernier couple est accepté et déplacé dans la première colonne libre de gauche. La prochaine enchère est initiée par le joueur à gauche du précédent initiateur.
- A la fin, **deux alliances sont formées** (1, 3, 5) et (2, 4, 6). Ces chiffres déterminent aussi l'**ordre de jeu** pour la phase action.



4 Actions

En 4 manches : à tour de rôle, 2 actions maxi.

5 Impôts

+5 Talents / jeton « Influence »
+10 Talents / jeton « Influence » avec Cité



6 Points de Victoire et de Chaos

• Pour les plus Influents dans chaque province clé (ex. : 15/10 font 15 PV pour le 1^{er}, 10 pour le 2^{ème})
• Le « Chaos » accumulé est réduit de 3 / Cité
-10 / -5 PV pour les deux plus grands « Chaos »



I V X

7 Fin de la campagne

Les ♦ utilisées sont retournées
Les ● reviennent en jeu

■ Acheter 1 carte « Conquête/Sénat » (X, ♣, ♦, ●, □). Avec des Talents. (1 fois)

■ Recruter. Dans des régions avec un général/empereur + Influence.
Prix : Infanterie 5, Cavalerie 10, Catapulte 15, Galère 15, Général 20. (+2 « Chaos »)

■ Acheter des « Influences ». Changer des jetons « Province » ou « Influence » ennemis. Pas d'armée ennemie dans la province. Présence d'un Général/Empereur obligatoire. 10 Talents/jetons. 1/2 jetons par Général/Empereur.

■ Contribution spéciale. Don de 25 Talents maxi. (+1 « Chaos » / 5 talents)

■ Mouvement terrestre.



Ne peut traverser les armées ennemies

■ Bataille terrestre. Lorsque des armées ennemies sont dans une même province, le joueur peut déclarer bataille. (+2 « Chaos » pour le perdant)

■ Mouvement + Bataille navale.



Après, peut déclarer bataille.

EXTRA : Demander un vote sur une carte Sénat possédée



Déroulement d'une CAMPAGNE (x4)



1 Placement des jetons « Provinces »

Tirer au hasard 2x le nb de joueurs
A placer sur les provinces du plateau



2 Placement des cartes « Conquêtes »

Tirer au hasard 2x le nb de joueurs
A placer face visible sur un côté du plateau



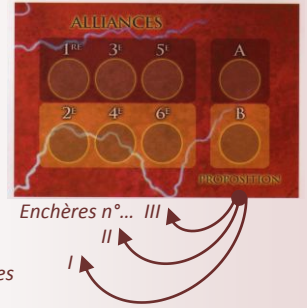
3 Alliances et ordre de jeu

(Puis, au 1^{er} tour de jeu : Placement des unités)

→ A la fin, **deux alliances sont formées** (1, 3, 5) et (2, 4, 6). Ces chiffres déterminent aussi l'**ordre de jeu** pour la phase action.

3 enchères successives, avec des « Talents » (pièces)

- Celui qui à joué en dernier propose un prix sur un couple (la position A ou B est importante).
- Le joueur à sa gauche peut passer, ou enchérir et proposer un nouveau couple.
- Etc... Lorsque plus personne ne veut enchérir, le dernier couple est accepté et déplacé dans la première colonne libre de gauche. La prochaine enchère est initiée par le joueur à gauche du précédent initiateur.



4 Actions

En 4 manches : à tour de rôle, 2 actions maxi.

■ **Acheter 1 carte « Conquête/Sénat »** (X, ♣, ♠, ♡, ●, □). Avec des Talents. (1 fois)

5 Impôts

+5 Talents / jeton « Influence »
+10 Talents / jeton « Influence » avec Cité



■ **Recruter.** Dans des régions avec un général/empereur + Influence.
Prix : Infanterie 5, Cavalerie 10, Catapulte 15, Galère 15, Général 20. (+2 « Chaos »)

6 Points de Victoire et de Chaos

• Pour les plus Influents dans chaque province clé (ex. : 15/10 font 15 PV pour le 1^{er}, 10 pour le 2^{ème})
• Le « Chaos » accumulé est réduit de 3 / Cité
-10 / -5 PV pour les deux plus grands « Chaos »



I V X

■ **Contribution spéciale.** Don de 25 Talents maxi. (+1 « Chaos » / 5 talents)

■ **Mouvement terrestre.**



Ne peut traverser les armées ennemies

■ **Bataille terrestre.** Lorsque des armées ennemies sont dans une même province, le joueur peut déclarer bataille. (+2 « Chaos » pour le perdant)

■ **Mouvement + Bataille navale.**



Après, peut déclarer bataille.

EXTRA : Demander un vote sur une carte Sénat possédée

7 Fin de la campagne

Les ♠ utilisées sont retournées
Les ● reviennent en jeu



Déroulement d'une CAMPAGNE (x4)



1 Placement des jetons « Provinces »

Tirer au hasard 2x le nb de joueurs
A placer sur les provinces du plateau



2 Placement des cartes « Conquêtes »

Tirer au hasard 2x le nb de joueurs
A placer face visible sur un côté du plateau



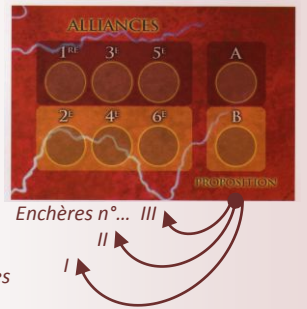
3 Alliances et ordre de jeu

(Puis, au 1^{er} tour de jeu : Placement des unités)

→ A la fin, **deux alliances sont formées** (1, 3, 5) et (2, 4, 6). Ces chiffres déterminent aussi l'**ordre de jeu** pour la phase action.

3 enchères successives, avec des « Talents » (pièces)

- Celui qui à joué en dernier propose un prix sur un couple (la position A ou B est importante).
- Le joueur à sa gauche peut passer, ou enchérir et proposer un nouveau couple.
- Etc... Lorsque plus personne ne veut enchérir, le dernier couple est accepté et déplacé dans la première colonne libre de gauche. La prochaine enchère est initiée par le joueur à gauche du précédent initiateur.



4 Actions

En 4 manches : à tour de rôle, 2 actions maxi.

■ **Acheter 1 carte « Conquête/Sénat »** (X, ♣, ♠, ♡, ●, □). Avec des Talents. (1 fois)

5 Impôts

+5 Talents / jeton « Influence »
+10 Talents / jeton « Influence » avec Cité



■ **Recruter.** Dans des régions avec un général/empereur + Influence.
Prix : Infanterie 5, Cavalerie 10, Catapulte 15, Galère 15, Général 20. (+2 « Chaos »)

6 Points de Victoire et de Chaos

• Pour les plus Influents dans chaque province clé (ex. : 15/10 font 15 PV pour le 1^{er}, 10 pour le 2^{ème})
• Le « Chaos » accumulé est réduit de 3 / Cité
-10 / -5 PV pour les deux plus grands « Chaos »



I V X

■ **Contribution spéciale.** Don de 25 Talents maxi. (+1 « Chaos » / 5 talents)

■ **Mouvement terrestre.**



Ne peut traverser les armées ennemies

■ **Bataille terrestre.** Lorsque des armées ennemies sont dans une même province, le joueur peut déclarer bataille. (+2 « Chaos » pour le perdant)

■ **Mouvement + Bataille navale.**



Après, peut déclarer bataille.

EXTRA : Demander un vote sur une carte Sénat possédée

7 Fin de la campagne

Les ♠ utilisées sont retournées
Les ● reviennent en jeu



Déroulement d'une CAMPAGNE (x4)



1 Placement des jetons « Provinces »

Tirer au hasard 2x le nb de joueurs
A placer sur les provinces du plateau



2 Placement des cartes « Conquêtes »

Tirer au hasard 2x le nb de joueurs
A placer face visible sur un côté du plateau



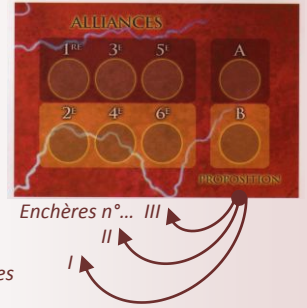
3 Alliances et ordre de jeu

(Puis, au 1^{er} tour de jeu : Placement des unités)

→ A la fin, **deux alliances sont formées** (1, 3, 5) et (2, 4, 6). Ces chiffres déterminent aussi l'**ordre de jeu** pour la phase action.

3 enchères successives, avec des « Talents » (pièces)

- Celui qui à joué en dernier propose un prix sur un couple (la position A ou B est importante).
- Le joueur à sa gauche peut passer, ou enchérir et proposer un nouveau couple.
- Etc... Lorsque plus personne ne veut enchérir, le dernier couple est accepté et déplacé dans la première colonne libre de gauche. La prochaine enchère est initiée par le joueur à gauche du précédent initiateur.



4 Actions

En 4 manches : à tour de rôle, 2 actions maxi.

■ **Acheter 1 carte « Conquête/Sénat »** (X, ♣, ♠, ♡, ●, □). Avec des Talents. (1 fois)

5 Impôts

+5 Talents / jeton « Influence »
+10 Talents / jeton « Influence » avec Cité



■ **Recruter.** Dans des régions avec un général/empereur + Influence.
Prix : Infanterie 5, Cavalerie 10, Catapulte 15, Galère 15, Général 20. (+2 « Chaos »)

6 Points de Victoire et de Chaos

• Pour les plus Influents dans chaque province clé (ex. : 15/10 font 15 PV pour le 1^{er}, 10 pour le 2^{ème})
• Le « Chaos » accumulé est réduit de 3 / Cité
-10 / -5 PV pour les deux plus grands « Chaos »



I V X

■ **Contribution spéciale.** Don de 25 Talents maxi. (+1 « Chaos » / 5 talents)

■ **Mouvement terrestre.**



Ne peut traverser les armées ennemies

■ **Bataille terrestre.** Lorsque des armées ennemies sont dans une même province, le joueur peut déclarer bataille. (+2 « Chaos » pour le perdant)

■ **Mouvement + Bataille navale.**



Après, peut déclarer bataille.

EXTRA : Demander un vote sur une carte Sénat possédée

7 Fin de la campagne

Les ♠ utilisées sont retournées
Les ● reviennent en jeu



Déroulement d'une CAMPAGNE (x4)



1 Placement des jetons « Provinces »

Tirer au hasard 2x le nb de joueurs
A placer sur les provinces du plateau



2 Placement des cartes « Conquêtes »

Tirer au hasard 2x le nb de joueurs
A placer face visible sur un côté du plateau



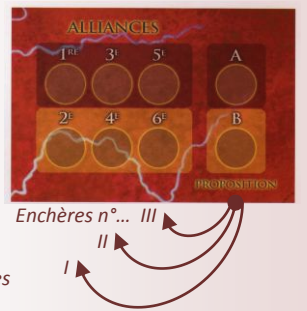
3 Alliances et ordre de jeu

(Puis, au 1^{er} tour de jeu : Placement des unités)

→ A la fin, **deux alliances sont formées** (1, 3, 5) et (2, 4, 6). Ces chiffres déterminent aussi l'**ordre de jeu** pour la phase action.

3 enchères successives, avec des « Talents » (pièces)

- Celui qui à joué en dernier propose un prix sur un couple (la position A ou B est importante).
- Le joueur à sa gauche peut passer, ou enchérir et proposer un nouveau couple.
- Etc... Lorsque plus personne ne veut enchérir, le dernier couple est accepté et déplacé dans la première colonne libre de gauche. La prochaine enchère est initiée par le joueur à gauche du précédent initiateur.



4 Actions

En 4 manches : à tour de rôle, 2 actions maxi.

■ **Acheter 1 carte « Conquête/Sénat »** (X, ♣, ♠, ♡, ●, □). Avec des Talents. (1 fois)

5 Impôts

+5 Talents / jeton « Influence »
+10 Talents / jeton « Influence » avec Cité



■ **Recruter.** Dans des régions avec un général/empereur + Influence.
Prix : Infanterie 5, Cavalerie 10, Catapulte 15, Galère 15, Général 20. (+2 « Chaos »)

6 Points de Victoire et de Chaos

• Pour les plus Influents dans chaque province clé (ex. : 15/10 font 15 PV pour le 1^{er}, 10 pour le 2^{ème})
• Le « Chaos » accumulé est réduit de 3 / Cité
-10 / -5 PV pour les deux plus grands « Chaos »



I V X

■ **Contribution spéciale.** Don de 25 Talents maxi. (+1 « Chaos » / 5 talents)

■ **Mouvement terrestre.**



Ne peut traverser les armées ennemies

■ **Bataille terrestre.** Lorsque des armées ennemies sont dans une même province, le joueur peut déclarer bataille. (+2 « Chaos » pour le perdant)

■ **Mouvement + Bataille navale.**



Après, peut déclarer bataille.

EXTRA : Demander un vote sur une carte Sénat possédée

7 Fin de la campagne

Les ♠ utilisées sont retournées
Les ● reviennent en jeu

