

PALATINUS™

F

LES SEPT COLLINES DE ROME

Un jeu de stratégie pour 2 à 5 fondateurs d'empires, à partir de 8 ans

780 av.J.-C. péninsule italique. L'endroit où Rome fera son apparition est un point de rencontre et de conflits : plusieurs peuples en font un lieu d'échanges et de commerces florissants, et peuvent même combattre âprement pour la conquérir.

Guidés par d'audacieux condottieres et motivés par les intérêts des marchands et des agriculteurs, Étrusques, Sabins et beaucoup d'autres peuples s'affrontent et se mélangent sur les Sept Collines. Ensembles, ils feront naître la ville qui donnera son nom à un empire et au peuple qui dominera une bonne partie du monde.

Qui réussira à avoir le plus d'influence sur la ville qui grandit autour du Mont Palatin ?

● MATÉRIEL

- 7 tuiles territoire (A: colline, B: terrain; C: source)

- 7 jetons colline imprimés d'un laurier



- 12 jetons de score (valeur 1 et 2)



- 5 écrans



- 5 pions marqueurs



- 60 habitants de cinq peuples différents (condottieres, paysans et marchands)

condottieres



paysans

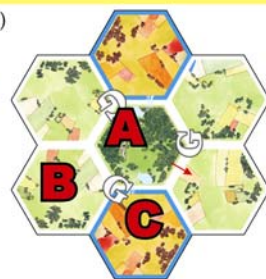


marchands



- 1 petit sac

- cette règle du jeu.



1

● BUT DU JEU

Chaque joueur dirige un des peuples qui s'établissent autour des sept collines de Rome avant sa naissance. Essayez d'étendre vos terres, de dominer des peuples et de vous approprier des sources d'eau en utilisant habilement vos propres habitants.

● PRÉPARATION DE LA PARTIE

Le propriétaire du jeu décide qui sera le premier joueur, mais vous pouvez aussi le désigner au sort. Mélangez les tuiles territoire face cachée. Posez-en une face visible au centre de la table et posez sur la colline au centre le jeton « Palatinus » (valeur 6). Le premier joueur prend une deuxième tuile et la pose comme il le souhaite, toujours face visible, adjacente à la première. Le joueur suivant prend une troisième tuile et la pose adjacente aux deux premières (chaque tuile posée doit toujours être adjacente à au moins deux tuiles dont celle contenant le jeton « Palatinus »). Toutes les tuiles doivent être ainsi posées (à 4 ou 5 joueurs, certains poseront plus de tuiles que d'autres). Les sept tuiles réunies forment le plateau de jeu : c'est le territoire sur lequel naît Rome ! Posez au hasard les jetons colline restants, un sur chaque colline, face visible. Gardez près du plateau les jetons de score.

Chaque joueur prend un écran et le pion marqueur correspondant (celui-ci sert uniquement en fin de partie). Chaque joueur récupère et cache les habitants à sa couleur derrière son écran :

- à 5 joueurs : 3 marchands (dont 1 portant le symbole de la louve sur une des deux faces), 3 paysans (dont 2 portant le symbole de la louve sur une des deux faces), 1 condottiere ;
- à 4 joueurs : 4 marchands (dont 2 portant le symbole de la louve), 3 paysans (dont 2 portant le symbole de la louve), 1 condottiere ;
- à 3 joueurs : tous ;
- à 2 joueurs : tous plus 2 marchands (dont 1 portant le symbole de la louve) et 2 paysans (dont 1 portant le symbole de la louve) d'une autre couleur.



Exemple de disposition initiale.

Rangez les écrans, les pions et les habitants non utilisés.

● LE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur **doit** placer l'un de ses habitants sur un terrain (hexagone) **non occupé**. Lorsqu'on joue un habitant marqué d'une louve, celle-ci doit être **visible**, afin de garder le secret concernant l'identité de l'habitant joué. Tous les joueurs peuvent consulter, à tout moment, leurs propres habitants déjà placés face cachée.

Les condottieres **ne peuvent pas** être placés lors des **trois derniers tours** de jeu (ou les quatre derniers si l'on joue à 2 ou 3). Autrement dit, il ne vous est **pas possible** de placer des condottieres lorsqu'il ne vous reste plus que **trois habitants** derrière votre écran (**quatre** si vous jouez à 2 ou 3).



2

Exemple : lors d'une partie à 5 joueurs, il y aura 7 tours de jeu et vous devrez placer votre condottiere durant les 4 premiers tours seulement.

● FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque tous les habitants ont été placés. Les habitants dont la louve est visible sont dévoilés. Les joueurs déplient leurs propres écrans sur la table. **Suivant l'ordre** alphabétique d'évaluation (A à G) inscrit sur chaque colline, vous devez déterminer, **colline après colline :**

- a) l'effet des condottieres ;
- b) qui contrôle la colline.

a) Effet des condottieres

Pour chaque **condottiere présent sur les six terrains autour de la colline** évaluée, vous devez considérer **tous** les marchands et les paysans qui lui sont adjacents (peu importe la couleur), même s'ils sont placés autour de collines **différentes** de celle que l'on est en train d'évaluer :

- si le **nombre** de marchands est **égal** au nombre de paysans, le condottiere se trouve dans l'obligation de fuir (enlevez-le du jeu) ;
- si les deux groupes **n'ont pas le même nombre** de pions, le condottiere capture **tous** les habitants du groupe **majoritaire**, ce qui contribue à sa renommée (voir les conditions de victoire). Le propriétaire du condottiere récupère les habitants ainsi capturés (il est tout à fait possible qu'un condottiere capture des habitants de sa propre couleur). Si un condottiere se retrouve encerclé uniquement par des marchands ou uniquement par des paysans, il les capture tous !



Si autour de la colline se trouvent plusieurs condottieres, ils doivent être considérés **en même temps**. Des condottieres adjacents **n'ont aucun effet** l'un sur l'autre. Si plusieurs condottieres capturent le même habitant, un joueur récupère l'habitant, l'autre un jeton de score de valeur 1.

Exemple. Après l'évaluation des collines A et B, les joueurs passent à la colline C. Le condottiere du joueur vert capture les deux paysans adjacents (bleu et vert) ; en même temps, le condottiere jaune est obligé de fuir.

b) Contrôle de la colline

Après l'effet des condottieres, on détermine qui a le contrôle de la colline. En commençant par le terrain indiqué par la flèche, et poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs vont considérer leurs propres **habitants** autour de la colline pour déterminer leur influence sur celle-ci. Pour ce, ils comptabilisent leurs points à l'aide du pion marqueur sur leur écran :

- le **marchand** gagne des points d'influence pour **tous** les habitants **adjacents** : 1 pour chaque **marchand** (sauf pour lui-même), 2 pour chaque **paysan**, 3 pour chaque **condottiere**. Un marchand gagne des points d'influence même pour des pions à sa couleur ;
- le **paysan** gagne des points d'influence pour les **terrains non occupés** et les **sources (occupées ou non) adjacents** : 2 pour chaque **terrain**, 2 pour chaque **source**. Le paysan gagne des points d'influence également pour une source située sur **son propre terrain** ;
- le **condottiere** ne gagne **aucun** point d'influence.

Attention ! Les points d'influence se calculent uniquement pour les habitants posés **autour de la colline**, toutefois, chacun de ces habitants doit considérer tous les pions qui lui sont adjacents, même si ces derniers sont placés sur des collines différentes de celle concernée par le décompte.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points d'influence contrôle la colline et récupère le jeton qui s'y trouve. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité pour le contrôle de celle-ci, ils reçoivent chacun un jeton de score de valeur 2 et le jeton colline n'est pas attribué (remettez-le dans la boîte). De même, le jeton n'est attribué à personne si aucun joueur n'a de points influence pour cette colline.



Exemple (suite). Après l'effet des condottieres, les joueurs vérifient qui contrôle la colline C. Chaque joueur considère les terrains adjacents à la colline, en partant de celui marqué d'une flèche, et compte ses points d'influence de cette manière :

- le **paysan rouge** rapporte 4 pts d'influence (2 pour le terrain libre et 2 autres pour la source)
 - le **paysan jaune** rapporte 8 pts d'influence (2 pour le terrain libre et 6 autres pour les sources)
 - le **marchand rouge** rapporte 3 pts d'influence (1 pour le marchand et 2 pour le paysan).
- Le joueur rouge possède au total 4+3=7 pts ; le jaune 8 pts : le joueur jaune gagne donc le jeton colline marqué d'un « 3 ».

Remarque : l'attribution des points d'influence n'a d'importance que pour la remise du jeton colline : ce **ne sont pas** des points de victoire ! Ils ne se conservent pas après un décompte et repartent à zéro pour chaque colline comptabilisée.

Victoire

Après avoir fait le décompte des sept collines, chaque joueur détermine son propre score en additionnant :

- le **nombre** d'habitants capturés ;
- les **valeurs** de tous ses jetons colline et jetons de score.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points. S'il y a égalité entre plusieurs gagnants potentiels, le vainqueur est celui qui a le plus de jetons colline, de jetons de score et d'habitants capturés.



Conseil stratégique :

Le fait de n'avoir qu'un seul de vos habitants autour d'une colline est, généralement, insuffisant pour en assurer le contrôle. Pensez à ne pas trop disperser vos habitants : l'avenir de l'empire de Rome est entre vos mains !

PALATINUS

Auteur : Alessandro Zucchini
Développement : Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli
Illustrations : Toni Cittadini
Direction artistique : Stefano De Fazi
Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu
Traduction : Sabine Di Trani



©2005 daVinci Editrice S.r.l.
 Via T. Tittoni, 3
 I-06131 - Perugia - Italie
 Tous droits réservés.

Tous nos remerciements vont à Carlo A. Rossi, Claudio Testi, Roberto Zanasi, Paolo Cambi, Riccardo Gatti, Alfredo Berni, Dario Iacoponi ; à Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Daniele Lostia, Devan Maggi, Tommaso Percivale, Sergio Roscini, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils : www.davincigames.com - info@davincigames.com