

VIA APPIA

Un jeu de Michael Feldkötter
pour 2 à 4 joueurs

Matériel de jeu

MATÉRIEL DE JEU GÉNÉRAL

- 1 plateau de jeu



- 47 dalles pour construire la Via Appia
9 grandes, 14 moyennes et 24 petites



- 41 plaquettes bonus
11 grises, 13 marron et 17 beiges



- 9 plaquettes de victoire
3x 6, 3 et 1



- 1 carrière et plan de construction



- 9 marqueurs « ville »



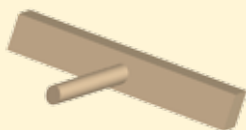
- 30 sesterces



- 16 cartes de revenu



- 1 glissière afin de pousser les pierres dans la carrière



- 4 plaquettes « glissière + 1 »



- 64 pierres en bois à pousser dans la carrière



- 1 plaquette de départ



8 grandes, 22 moyennes et 34 petites

- 1 règle du jeu

MATÉRIEL DE JEU DES JOUEURS

- 4 charrettes



- 4 pions



- 4 pions de décompte



- 4 marqueurs 50+



- 4 paravents



But du jeu

Rome a besoin d'une connexion avec Brindes.

C'est pourquoi les joueurs construisent la Via Appia afin de permettre un voyage rapide jusqu'à Brindes. Les joueurs gagnent les dalles issues de la carrière. Pour

pouvoir les placer, les joueurs se mettent en route vers Brindes.

Ce voyage leur coûte des sesterces mais leur rapporte des points de victoire décisifs!

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table.

1. Trier : les **plaquettes bonus** de chaque partie (A, B et C) sont placées sur la case à côté de la partie de la rue correspondante. Les **plaquettes de victoire** sont placées en tas 6-3-1 (du haut en bas) sur les cases correspondantes à côté des villes.
Exception : à deux joueurs, seules les plaquettes 6 et 1 sont placées.
 Les **pierres et plaques** sont triées puis placées dans leur réserve. Les **plaquettes « glissière + 1 »**, les **marqueurs « ville »**, les **marqueurs 50+** et les **sesterces** sont placés à côté du **plateau de jeu**.

2. Mélanger : les **cartes de revenu** sont mélangées. 7 d'entre elles sont placées, face visible, à côté du plateau de jeu; le reste forme la pioche et est placé, face cachée, juste à côté.

3. Remplir la carrière: la **carrière** est placée dans l'évidement du plateau de jeu. Puis on la remplit à l'aide des 4 grandes, des 8 moyennes et des 12 petites pierres. Les différentes pierres sont disposées au hasard de sorte qu'il y ait une nouvelle constellation à chaque partie. La **glissière** est posée à côté de la carrière.



Suppléments accordés	
<i>Le joueur qui commence</i>	<i>2 petites pierres (grises) et 1 sesterce</i>
<i>le deuxième joueur</i>	<i>2 petites pierres (grises) et 2 sesterces</i>
<i>le troisième</i>	<i>1 petit pierre (grise), 1 moyenne (blanche) et 2 sesterces</i>
<i>le quatrième</i>	<i>1 petite pierre (grise), 1 moyenne (blanche) et 3 sesterces.</i>
<i>Les sesterces sont toujours placés derrière le paravent et les pierres devant celui-ci.</i>	

4. Distribuer: le **joueur de départ** est désigné, il reçoit la plaquette de départ puis chaque joueur reçoit:

- 1 **pion** dans la couleur de son choix qu'il place dans la ville de Rome,
- 1 **paravent** de la même couleur qu'il place devant lui,
- 1 **pion de décompte** de la même couleur qu'il place devant la case 1 de la trame de décompte de points,
- 1 **charrette** qu'il pose à côté du paravent.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour accomplit une des actions suivantes :

Les actions en détails:

■ Revenu ■ Carrière ■ Construction de routes ■ Voyages

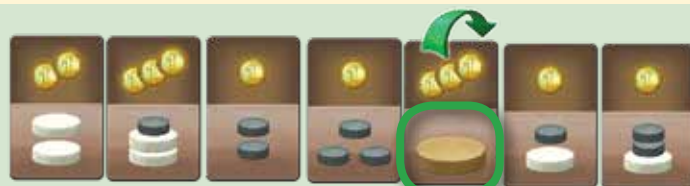
■ Revenu

Le joueur choisit une des cartes de revenu et reçoit le nombre de sesterces présents sur la carte (de la réserve commune) ou des pierres (de la réserve de pierres). Les sesterces sont placés derrière le paravent, les pierres devant celui-ci. La carte de revenu est retournée.

S'il ne reste plus que 3 cartes ou même moins au choix, le joueur obtient les deux, sesterces et pierres. Le joueur qui prend la dernière carte, reçoit une plaquette « glissière + 1 », s'il n'en possède pas déjà une.

Ensuite, 7 nouvelles cartes sont placées, toutes les autres (les cartes retournées ainsi que les cartes restantes) sont mélangées et posées en nouveau tas.

Si un joueur devait obtenir une pierre qui ne serait plus disponible, **chaque joueur** devrait déposer dans la réserve de pierres la moitié (arrondie) de la valeur de cette pierre. Puis le joueur en question reçoit sa ou ses pierre(s).



Remarque: Cela signifie que chaque joueur ne peut posséder qu'une seule plaquette « glissière + 1 ».



■ Carrière

Le joueur peut mettre dans la carrière jusqu'à 2 de ses pierres à la suite. Pour cela, il pose la première pierre comme montré dans l'exemple à droite devant la carrière et la pousse avec précaution à l'intérieur. Il peut placer la glissière comme il le veut mais aucune partie de la glissière ne doit franchir la ligne entre les barres. La deuxième pierre y est placée de la même façon.

Le joueur échange chaque pierre tombée de la carrière contre une dalle de même taille ou plus petite de la réserve de dalles ou la vend pour un sesterce.

Après chaque échange ou vente, les pierres sont replacées dans la réserve de pierres. Le joueur dépose ses dalles dans sa charrette. Le joueur remplit sa charrette en respectant **exactement** les places de dalles qui y sont dessinées. Si aucune pierre n'est tombée lorsque les 2 pierres ont été poussées dans la carrière, le joueur reçoit au choix une petite dalle ou un sesterce. Si le joueur possède une plaquette « glissière + 1 », il peut alors l'utiliser et pousser une troisième pierre dans la carrière.



Une pierre qui doit être poussée dans la carrière est placée devant la ligne marquée ici en rouge. Cette ligne ne doit pas être dépassée par la glissière.



Remarque: Sur cette case de la charrette peuvent être déposées soit une grande dalle ou une dalle moyenne et une petite. Deux petites dalles ne peuvent pas être déposées! Mais une dalle moyenne ou une petite dalle peuvent être déposées.



■ Construction de la route

Le joueur place 1 ou 2 dalles sur la Via Appia. Trois choses sont à ne pas négliger:

- Un joueur peut construire dans chaque partie de rue jouxtant une ville qu'il a déjà parcourue.



Exemple: Ani (bleu) et Frank (rouge) ont parcouru Tarracina et peuvent placer leurs dalles aussi bien dans la partie A que dans la partie B de la Via Appia.

- Les dalles ne peuvent être placées que sur des cases reliées par une ligne à une autre dalle ou à une ville déjà passée.
- Un joueur ne peut placer sa deuxième dalle que dans la même partie de rue. Pour cela, il faut que le joueur ait placé toutes les dalles dans les parties de rue précédentes.



Exemple : Le joueur peut placer ses dalles sur les cases marquées d'un ✓ mais pas sur les cases marquées d'un X.

Le joueur reçoit une plaquette bonus de la partie de rue ainsi que des points de victoire pour le placement de chaque dalle :

Grande dalle	_____	5 points de victoire
Dalle moyenne	_____	3 points de victoire
Petite dalle	_____	1 point de victoire

Ces points sont reportés sur la trame de décompte. Pour le placement de 2 dalles, le joueur reçoit en supplément une prime de 1 sesterce.

Remarque: Si un joueur accumule au cours du jeu plus de 50 points de victoire, il retourne le marqueur 50+ devant lui.

■ Voyages

Le joueur déplace son pion de 1, 2 ou 3 dalles. Pour cela, il paie 1, 3 ou 6 sesterces. Le joueur ne peut déplacer son pion que sur des cases munies de dalles et seulement le long de la ligne de connexion entre les dalles.

Un seul pion peut se trouver sur une **petite dalle** ou sur une **moyenne**; **2 pions** peuvent se trouver sur une **grande dalle**. Il est possible de passer par-dessus une dalle où se trouve un pion, celle-ci devant être comptée lors du passage. Un joueur ne peut aller que jusqu'à la ville suivante. Arrivé à la ville suivante, il s'arrête et reçoit la première plaquette de victoire se trouvant sur le tas. De plus, un marqueur « ville » est posé sur la case correspondante (cette action n'est plus possible lors du passage du dernier joueur). S'il y a 1 ou plusieurs marqueurs « ville » dans une ville, le voyage devient plus facile pour les joueurs n'ayant pas encore atteint la ville: le voyage devient meilleur marché – 1 sesterce de moins pour chaque marqueur « ville » - dans une ville où il y a déjà un marqueur « ville ». Ceci n'est valable que pour la partie dans laquelle se trouve la ville.



Exemple: les déplacements le long de la flèche rouge sont interdits car il n'y a pas de connexion dans les deux cas et, dans le cas de gauche, il n'y a, en plus, pas de dalle. Les déplacements le long de la flèche verte sont autorisés.

Remarque: Il est interdit d'aller sur des cases qui n'ont pas de dalle!



Exemple: Il y a un marqueur « ville » à Benvenutum. Les joueurs présents dans la partie B ne paient rien pour le déplacement d'une case, paient 2 sesterces pour 2 cases et 5 sesterces pour 3 cases. Les joueurs se trouvant dans la partie A ne prennent pas en compte le marqueur.

Remarque: Grâce aux marqueurs « ville », les joueurs ne peuvent obtenir que des réductions, jamais de sesterces!

Fin du jeu et comptabilisation finale des points

Le jeu se termine quand

- soit une plaquette de victoire a été attribuée à Brindes
- ou la Via Appia a été construite jusqu'au bout.

Dans les deux cas, le tour est joué jusqu'à la fin.

Le ou les joueurs qui ont le **plus de sesterces** obtiennent 2 points de victoire.

Puis il faut définir grâce aux différentes **plaquettes bonus** qui a placé le plus de dalles dans chaque partie :

En cas d'égalité à la première place, les points sont équitablement partagés entre les deux vainqueurs.

En cas d'égalité à la deuxième place, les 4 points sont partagés entre les joueurs.

- Le joueur qui a placé le plus de dalles reçoit 8 points de victoire.
- Le deuxième joueur reçoit 4 points de victoire.

Le joueur ayant le plus de points de victoire est le vainqueur du jeu. Si plusieurs joueurs ont le même score final, ils se partagent la victoire.