

FORUM TRAJANUM

L'empereur Trajan s'apprête à achever un monument qui traversera les temps : le Forum Trajanum. Il s'agira du forum impérial le plus vaste et le plus grandiose que l'empire romain n'a jamais compté. Le site doit symboliser de façon spectaculaire le triomphe de Trajan en tant qu'Optimus Princeps, mais aussi promouvoir le bien-être et la gloire des honorables citoyens romains, à l'intérieur comme à l'extérieur de Rome.

Chaque joueur gère une colonie, fondée par Trajan lui-même, et se trouve donc à la tête d'une des cités les plus prestigieuses de tout l'empire romain. Tout en s'efforçant de développer au mieux leur propre colonie, les joueurs auront l'obligation d'envoyer des émissaires à Rome pour informer de leurs progrès, contribuer au développement du Forum Trajanum, et grâce à cela, s'assurer le soutien de Rome pour leur colonie.

MATÉRIEL



1 plateau de jeu



5 plateaux mosaïque



4 plateaux personnels
Recto A/ Verso B – Vous pouvez utiliser le verso après votre première partie si vous souhaitez jouer avec des plateaux personnels différents pour chaque joueur.



56 tuiles bâtiment simples



24 cartes rue



12 marqueurs Forum



4 marqueurs de points de victoire



3 fragments de colonne (socle, pilier, chapiteau)



20 pièces



4 règles



5 marqueurs multiplicateurs



12 cartes Trajan



40 ouvriers



10 bâtisseurs



10 assistants



1 figurine premier joueur (Trajan)



12 Tribuns

DÉROULEMENT ET BUT DU JEU

Chaque joueur doit s'efforcer de développer au mieux sa colonie.

Au début de la partie, le réseau de rues quadrillé de chaque colonie est recouvert de tuiles colonie.

A chaque manche, **2 cartes rue** sont révélées. Elles vont déterminer les deux rues dans lesquelles vous devrez prendre à chaque fois **1 tuile colonie**. Vous pourrez **garder une** de ces 2 tuiles et vous devrez **donner l'autre** à votre voisin de droite. Puis vous devrez **choisir** entre la tuile que vous aurez reçue du joueur à votre gauche et celle que vous aurez gardée, afin d'activer certains citoyens pour votre compte ou d'obtenir des ressources.

Les ressources sont principalement utilisées pour effectuer des **actions de construction dans votre propre colonie** et pour envoyer **des émissaires au Forum de Trajan** à Rome. Grâce aux actions de construction, les joueurs peuvent obtenir des points de victoire de façon immédiate et lors des décomptes de fin de cycle. Il y a une autre possibilité de gagner des points de victoire : en remplissant des objectifs proposés sur les **cartes Trajan**.

Une partie se joue sur **3 cycles de 4 manches chacun**. Après chaque cycle, une phase de décompte se déclenche, comportant plusieurs décomptes basés sur les réalisations des Colonies et des Forums des joueurs. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie.

MISE EN PLACE

Plateau de jeu

1 Installez le **plateau de jeu** au centre de la table.

2 Mélangez l'ensemble des **cartes rue** et formez 3 piles face cachée contenant 8 cartes chacune. Puis placez 1 pile sur chacun des emplacements réservés aux pioches de cartes.

3 En fonction du nombre de joueurs, placez un certain nombre de **plateaux mosaïque** sur l'esplanade du Forum de façon aléatoire :

Joueurs	2	3	4
Plateaux	3	4	5
Exemple			



10 Placez le **fragment de colonne** portant le chiffre 3 (socle) sur l'emplacement de la Colonne de Trajan, puis le fragment portant le chiffre 2 (pilier) sur la deuxième pioche de cartes et le fragment portant le chiffre 1 (chapeau) sur la troisième pioche de cartes.

9



9 Mélangez séparément les **cartes Trajan** pour les cycles I, II et III et piochez une carte de chaque. Placez ces cartes face visible à côté des piles correspondantes de cartes rue à côté du plateau. Rangez les cartes restantes dans la boîte : elles ne serviront pas dans cette partie.

Attention ! Pour un apprentissage plus facile, utilisez seulement 1 carte Trajan pour une partie de découverte. Pour cela, piochez une carte de la pile III et placez-la sur la position III.

Si vous avez besoin des **aides de jeu**, placez-les à proximité du plateau de jeu afin qu'elles soient accessibles à l'ensemble de joueurs.

4 Triez les **tuiles bâtiment doubles** par couleur. Pour chaque couleur, placez environ la moitié de ces tuiles avec leur recto visible et l'autre moitié avec leur verso visible sur les emplacements correspondants, de façon à former une pile avec un bâtiment gris + une structure colorée et une autre pile avec 2 structures colorées.

5 Placez un **marqueur Forum** de votre couleur devant la première case de chaque piste de primes (basilique, marché et bibliothèque).

6 Chaque joueur reçoit le **marqueur de points de victoire** à sa couleur et le place sur la case "0" de la piste de points de victoire.

7 Triez les **tuiles bâtiment simples** suivant la couleur de leur dos et placez environ la moitié de ces tuiles avec leur recto visible et l'autre moitié avec leur verso visible sur les emplacements correspondants.

8 Formez une réserve avec les **marqueurs multiplicateurs** et les **pièces** et placez-la à côté du plateau de jeu. Placez les **assistants**, les **Tribunes**, les **bâtisseurs** et les **ouvriers** à côté du plateau de jeu.

Plateau personnel des joueurs

1 Chaque joueur reçoit un plateau personnel, qui représente sa colonie. Lors de votre première partie, nous vous conseillons que tous les joueurs utilisent la face A de leur plateau afin de débiter la partie avec un même plateau personnel.

2 Placez la **réglette** en haut à gauche de la piste de prestige, avec la face de base visible.



3 Placez les **4 tuiles grue de construction** de couleurs différentes aux 4 angles de votre colonie avec leur face colorée visible (à vous de choisir où placer chaque couleur).



4 Parmi les 34 **tuiles colonie** à votre couleur, commencez par prendre les 3 tuiles avec les émissaires femmes :



Mélangez ces 3 tuiles, face cachée, et piochez-en une. Elle indique un symbole appartenant à une des 3 classes sociales :

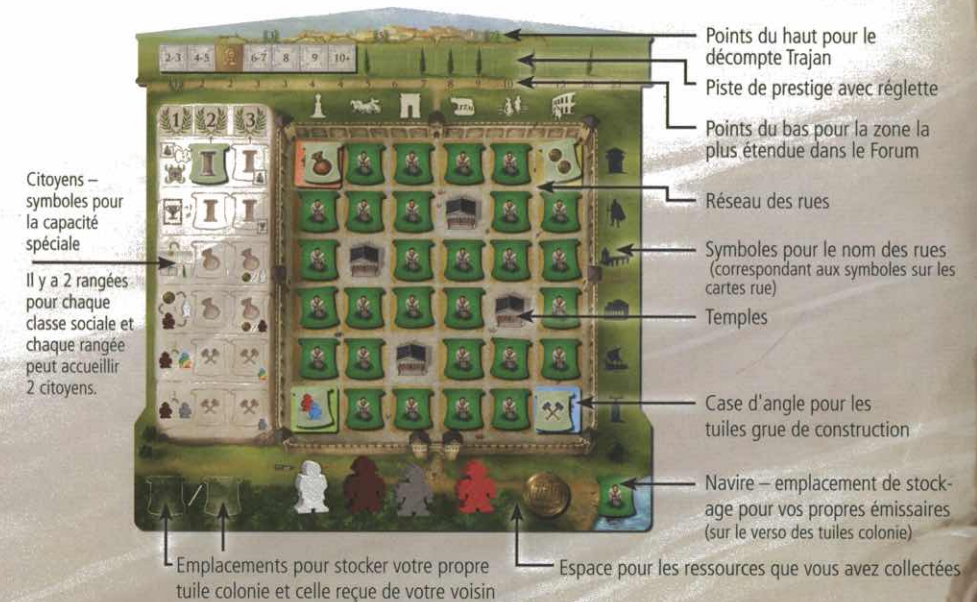


Placez cette tuile face révélée sur la case de gauche d'une des deux rangées correspondantes de votre colonie : la capacité spéciale de ce citoyen vous est désormais disponible jusqu'à la fin de la partie (voir explications en p. 42).

Placez les 2 tuiles restantes **face visible** sur deux angles diagonalement opposés de votre choix dans votre colonie (c'est-à-dire sur 2 grues de construction).



6 Il doit à présent rester une tuile colonie. Placez-la, face cachée, sur l'emplacement correspondant du fleuve. Avant de la placer, il est permis de consulter son recto.



Citoyens – symboles pour la capacité spéciale
Il y a 2 rangées pour chaque classe sociale et chaque rangée peut accueillir 2 citoyens.

5 Mélangez les tuiles restantes, face cachée, puis placez une tuile, toujours face cachée, sur chacune des cases de votre colonie – à l'exception des 4 temples que l'on peut déjà voir dans la colonie. Ces emplacements doivent rester vides et on ne pourra jamais bâtir dessus au cours de la partie. Les deux tuiles colonie que vous avez placées dans les angles, sur les cases de grues de construction qui étaient encore libres, sont retournées face visible, de façon à ce qu'il y ait maintenant 1 tuile face visible à chaque angle.

7 Par ailleurs, chaque joueur reçoit les ressources de départ suivantes : 1 **Tribun**, 1 **bâtisseur**, 1 **assistant** et 1 **pièce**, qu'il place dans l'espace de stockage de sa colonie. Puis on prend 1 **ouvrier** de chaque couleur et on en distribue aléatoirement un à chacun des joueurs.

Le joueur qui s'est trouvé le plus récemment dans un centre ville est désigné premier joueur et reçoit la **figurine de premier joueur**.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en 3 cycles. Chaque cycle est composé de 4 manches.

Après chaque cycle, une phase de décompte intervient, lors de laquelle on peut marquer des points pour ses grues de construction, sa colonie, les émissaires placés sur l'esplanade du Forum et les conditions remplies sur chaque carte Trajan.

Commencer un nouveau cycle – Eriger la Colonne de Trajan : Placez le fragment de colonne suivant

Au début des cycles II et III, on ajoute le fragment de colonne de la pile de cartes correspondante sur le fragment de colonne placé précédemment. Le nombre indiqué sur le fragment du dessus précise le nombre minimum de points de victoire obtenus pour l'érection d'une colonne de triomphe dans votre colonie personnelle au cours de ce cycle.



Commencer une manche

Révéler 2 cartes rue

Au début de chaque manche, on pioche 2 cartes rue dans la pile correspondante (c'est-à-dire celle sur laquelle il n'y a plus de fragment de colonne). On place les deux cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, sur les emplacements des cartes rue.

Les cartes révélées (ou plus exactement les symboles qu'elles portent) indiquent dans quelles rues de votre colonie personnelle vous devrez prendre à chaque fois 1 tuile colonie.



Déroulement d'une manche

Après avoir révélé les cartes rue, une manche se déroule en 2 phases :

1. *Simultanément* – chaque joueur prend 1 tuile colonie dans chacune des 2 rues. Il en donne une des deux, face cachée, au joueur situé à sa droite et reçoit une nouvelle tuile du joueur situé à sa gauche.

2. *Dans l'ordre du tour, en sens horaire* – chaque joueur

- utilise une tuile colonie à son tour
- puis effectue une action de construction.



1. Prendre des tuiles colonie



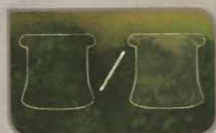
En fonction des cartes rue révélées, chaque joueur prend 2 tuiles colonie dans sa colonie. Il en garde une des deux de son choix et transmet l'autre, face cachée, à son voisin de droite.

Note : Après avoir pris la première tuile dans votre colonie, vous avez le droit de prendre connaissance de son recto avant de prendre votre seconde tuile. Cela peut avoir un intérêt, si, par exemple, vous envisagez de prendre une tuile face visible située sur l'une des grues de construction. Cependant, il est **interdit** de remettre à sa place une tuile qui a été consultée pour en choisir une autre à la place.

Une fois que tous les joueurs ont donné une tuile à leur voisin de droite, ils peuvent prendre connaissance de la tuile qui leur a été donnée par leur voisin de gauche.

2. a) Utiliser une tuile colonie

A présent, le premier joueur place ses 2 tuiles, face visible, sur les emplacements correspondants de sa colonie.



Puis il décide laquelle de ces deux tuiles il souhaite utiliser. Les autres joueurs ne révéleront leurs tuiles que lorsque leur tour commencera.

Les bénéfices des tuiles colonie

Ressources et citoyens

Le recto des tuiles colonie représente des ressources ou des citoyens.



Les ressources disponibles

Les tuiles colonie représentent les ressources suivantes : **des bâtisseurs, des ouvriers, des assistants, des pièces, des Tribuns ou des améliorations.** Si une tuile que vous utilisez représente des ressources, vous les recevez immédiatement.



Bâtisseur : Un bâtisseur vous permet d'ériger un bâtiment gris (symbole sur le parchemin).



Ouvrier : Un ouvrier vous permet d'ériger une structure colorée. Ou vous pouvez échanger 2 ouvriers de la même couleur contre 1 bâtisseur.



Assistant : Un assistant vous permet de modifier la couleur d'un ouvrier.



Pièces : Elles vous sont nécessaires pour payer vos citoyens avant la phase de décompte.



Tribun : Un Tribun vous apporte de la flexibilité sur deux aspects :

a) Ignorer une carte rue : En défaussant 1 Tribun, vous pouvez ignorer une carte rue et donc prendre une tuile colonie n'importe où dans votre colonie.

b) Utiliser votre seconde tuile colonie : En défaussant 2 Tribuns au début de votre tour, vous pouvez utiliser vos deux tuiles (celle que vous avez choisie et celle qui vous a été donnée). Important : Vous devez posséder ces deux Tribuns avant d'utiliser ces 2 tuiles.



Amélioration : Une amélioration vous permet de décaler la règlette de votre piste de prestige d'un cran vers la droite.



Marqueurs multiplicateurs :

Si vous devez récupérer une ressource spécifique, par exemple un assistant, mais qu'elle n'est plus du tout disponible dans la réserve générale, un joueur doit prendre un marqueur multiplicateur s'il possède plusieurs exemplaires de cette ressource au même moment. Il place le marqueur sous la ressource concernée (dans notre exemple, un assistant) dans son propre stock, de façon à pouvoir remettre certaines unités de cette ressource dans la réserve générale.



Les citoyens dans la colonie

Capacités spéciales et multiplication de points de victoire

Parmi les 34 tuiles colonie d'un joueur, il y a 6 tuiles qui représentent des citoyens issus de 3 classes sociales différentes. Vous activez des citoyens dans votre colonie en plaçant une tuile avec un citoyen (symbole) sur un emplacement correspondant de cette classe. Les emplacements citoyen sont occupés de la gauche vers la droite dans chaque rangée. Si vous placez un citoyen dans une rangée de votre Colonie, il deviendra actif.



Les citoyens actifs peuvent vous aider de deux façons :

En général

- A chaque fois que vous érigez une **colonne de triomphe**, vous gagnez aussitôt des points de victoire pour la colonne elle-même, plus 1 point pour chaque citoyen actif dans votre colonie (voir p. 40).
- Les citoyens multiplient vos points de victoire lors du **décompte de colonie** – plus il y a de citoyens présents dans une rangée, plus vous recevrez de points de victoire lors des décomptes en fonction des bâtiments **gris différents** que vous avez érigés dans la rangée correspondante (voir p. 43).
- Les citoyens peuvent aussi être utiles pour réaliser des objectifs en vue du **décompte Trajan** à la fin d'un cycle (voir p. 44).

Soutien spécial d'une rangée donnée

- Chaque rangée citoyen apporte une capacité spéciale – et un bonus quand vous placez un second citoyen dans cette rangée. Les **capacités spéciales des citoyens** sont expliquées page 42.



Où placer les tuiles colonie

Quand vous utilisez une tuile (la vôtre ou celle que vous avez reçue de votre voisin) qui représente un symbole citoyen, vous devez la placer dans votre colonie sur un des emplacements citoyen correspondants.



Placez toutes les autres tuiles reçues d'autres joueurs (utilisées ou non) face visible, juste à droite de votre colonie.

Placez toutes les autres tuiles venant de votre plateau (utilisées ou non) face cachée sur l'emplacement navire de votre colonie.



Plus tard, vous aurez besoin de ces tuiles en tant qu'émissaires pour l'esplanade du Forum. (Les tuiles que vous avez placées sur des emplacements citoyen de votre colonie ne seront pas disponibles pour l'esplanade du Forum, naturellement.)



Grues de construction

Les angles de la colonie – utiliser des tuiles colonie face visible de façon plus efficace et potentiellement marquer des points (une fois) pour les structures d'une couleur donnée lors du prochain décompte



Au début de la partie, chaque joueur a une tuile colonie placée face visible dans chacun des 4 angles de sa colonie. En prenant une de ces tuiles à votre tour, vous découvrez la tuile grue de construction colorée qui se trouve en dessous.

Puis, lors de la phase de décompte suivante, vous marquez des points de victoire une seule fois pour chaque structure de votre colonie de la même couleur que cette grue de construction.

Dans la première phase de décompte, vous obtenez 3 points pour chaque structure de ce type, dans la deuxième phase de décompte, 2 points, et dans la dernière phase de décompte, 1 point seulement. Une fois que vous avez reçu des points pour une grue de construction, retournez cette tuile grue de construction sur sa face incolore. On ne peut jamais construire sur les grues de construction, quelle que soit la face sur laquelle elles se trouvent.



Cas particulier :

Vous ne pouvez pas prendre une tuile colonie d'au moins une des rues désignées.

Suivant les tuiles que vous aurez déjà prises dans les rues de votre colonie, il peut arriver que vous ne puissiez plus prendre qu'une seule ou même aucune tuile colonie à un moment de la partie, car il n'y aura plus de tuiles présentes dans les rues indiquées par les cartes rue. Si cela se produit, il vous reste les possibilités suivantes :

Prendre deux tuiles avec l'aide des Tribuns.

En défaussant 1 ou 2 Tribuns, vous choisissez le même nombre de tuiles colonies de n'importe quelles rues de votre colonie. Ainsi, vous serez en possession de deux tuiles et vous pourrez en donner une à votre voisin, comme d'habitude.

Prendre 1 ou aucune tuile – le voisin a le choix.

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas défausser assez de tribuns, vous ne prendrez aucune ou une seule tuile, que vous conserverez. Puisque vous n'avez pas donné de tuile, votre voisin a la possibilité de prendre une des tuiles parmi celles qu'il a déjà reçues de vous au cours de la partie et qui sont stockées face visible à côté de sa colonie. Il disposera ainsi de deux tuiles, comme d'habitude, et pourra jouer son tour normalement. Votre tuile utilisée est ensuite retirée de la partie. (Si vous ne prenez aucune tuile, vous n'aurez que celle de votre voisin et jouerez donc cette dernière.)



2. b) Action de construction

Tuiles bâtiment simples ou doubles – construire avec des bâtisseurs, des ouvriers et/ou des assistants

Si vous possédez les bâtisseurs, les ouvriers et éventuellement les assistants nécessaires, vous pouvez placer **1 tuile bâtiment par tour** dans votre colonie. Les tuiles bâtiment peuvent **uniquement** être placées **sur un emplacement libéré** du réseau de rues de votre colonie.

Attention : Vous ne pouvez toutefois jamais construire sur les 4 emplacements de votre colonie sur lesquels on peut déjà voir des temples.



Règles de base pour construire dans votre colonie

Pour construire un "bâtiment" **gris** (symbole gris sur parchemin), vous devez défausser un **bâtisseur** dans la réserve.

Pour construire une structure **colorée**, vous devez défausser un **ouvrier** de la couleur de cette structure dans la réserve. Si, en plus, vous défaussez un **assistant** dans la réserve, vous pouvez donner à cet ouvrier la **couleur de votre choix**.



Tuiles bâtiment simples

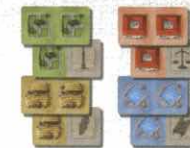
Les tuiles bâtiment simples possèdent une face représentant un bâtiment gris et une autre face représentant une structure colorée. En fonction du type de construction que vous érigez, un bâtiment gris ou une structure colorée, vous placez la tuile dans votre réseau de rues avec la face correspondante visible. Vous pouvez placer une tuile bâtiment simple dans votre réseau de rues si vous défaussez (remettez dans la réserve) les éléments suivants :

- 1 bâtisseur → pour ériger un bâtiment gris, c'est-à-dire une bibliothèque simple, une basilique simple, une colonne de triomphe simple ou un marché simple.
- 1 ouvrier → pour ériger une structure colorée simple de la même couleur que cet ouvrier.
- 1 ouvrier + 1 assistant → pour ériger une structure colorée simple de n'importe quelle couleur.

Prenez la tuile bâtiment simple choisie dans la pile correspondante sur le plateau de jeu et placez-la sur un emplacement libéré dans votre réseau de rues.

Tuiles bâtiment doubles

Chaque tuile bâtiment double possède deux faces différentes. Suivant la face qui est visible, vous allez l'utiliser pour effectuer une action de construction double : Vous pouvez soit ériger un bâtiment gris et une structure d'une couleur spécifique, soit 2 structures voisines d'une même couleur.



En fonction de la combinaison choisie, vous devez défausser :

a) Pour 1 bâtiment gris et 1 structure colorée :

1 bâtisseur + 1 ouvrier coloré. Si par exemple vous souhaitez construire une tuile bâtiment représentant une colonne de triomphe et un parc, vous devez défausser 1 bâtisseur gris et 1 ouvrier vert. A la place, vous pouvez également défausser 1 bâtisseur, 1 ouvrier autre que vert et 1 assistant. L'assistant vient en aide à l'ouvrier non-spécialiste, donc défausser un assistant en plus de l'ouvrier vous permet de choisir sa couleur.



b) Pour 2 structures de la même couleur :

- 2 ouvriers de la même couleur. Par exemple, si vous défaussez 2 ouvriers bleus, vous pouvez construire une tuile bâtiment double bleue dans votre réseau de rues.
- 2 ouvriers de couleurs différentes + 1 assistant. L'assistant permet de changer la couleur d'un ouvrier de votre choix.
- 2 ouvriers de couleurs différentes + 2 assistants. Les assistants permettent de changer la couleur des deux ouvriers, donc vous pouvez construire n'importe quelle couleur.

Exemple : Tom défausse 1 ouvrier orange et 1 ouvrier vert plus 1 assistant pour construire une tuile bâtiment double orange. Il lui serait également possible de défausser 1 ouvrier bleu et 1 ouvrier vert plus 2 assistants, de façon à changer la couleur des deux ouvriers pour construire cette tuile bâtiment double orange.

Dès que vous avez construit une tuile bâtiment dans votre réseau de rues, vous recevez la prime bâtiment associée.

Prime pour les bâtiments gris*

Ressources ou points de victoire



Colonne de triomphe – Vous recevez des **points de victoire** immédiatement : La valeur actuellement indiquée sur le fragment de colonne le plus haut de la Colonne de Trajan située sur la plateau + 1 point pour chaque citoyen actif dans votre colonie.

Exemple : Au cours du premier tiers de la partie, Tanya construit une colonne de triomphe. Pour cela, elle reçoit 3 points de victoire + 2 points de victoire pour les deux citoyens qui se trouvent déjà dans sa colonie. Elle avance donc son marqueur de points de victoire de 5 cases.



Basilique, marché, bibliothèque – Vous avancez votre marqueur Forum d'une case sur la **piste de primes** correspondante et vous pouvez utiliser la prime qui y figure. A partir de la case 2 sur chacune des pistes, vous pouvez choisir soit d'utiliser la prime que vous venez d'atteindre, soit une des primes précédentes.

Bibliothèque:



1^{ère} bibliothèque : Recevez 1 ouvrier de votre choix et 1 Tribun.



2^{ème} bibliothèque : Recevez 1 bâtisseur.



3^{ème} bibliothèque : Placez un émissaire sur un emplacement aigle de l'esplanade du Forum.



4^{ème} bibliothèque : Prenez une tuile colonie dans votre réseau de rues et utilisez-la immédiatement.

Basilique:



1^{ère} basilique : Recevez 2 assistants.



2^{ème} basilique : Recevez 2 Tribuns.



3^{ème} basilique : Gagnez 1 amélioration sur votre piste de prestige.



4^{ème} basilique : Effectuez 1 action de construction supplémentaire, à condition de posséder 1 bâtisseur et/ou un ou des ouvrier(s) adéquat(s).

Marché:



1^{ère} marché : Recevez 1 pièce.



2^{ème} marché : Choisissez un bonus de zone - voir p. 41 (voire même 2, si vous avez activé le citoyen correspondant – voir capacités des citoyens p. 42).



3^{ème} marché : Placez un de vos émissaires sur n'importe quel emplacement de couleur dans le Forum, sans avoir à respecter la règle de placement liée à la couleur – sauf sur un aigle (voir p. 41).



4^{ème} marché : Prenez une tuile colonie dans votre réseau de rues et utilisez-la immédiatement.

Fin de la piste de primes



Une fois que vous avez construit votre quatrième exemplaire de marché, de basilique ou de bibliothèque, la piste de primes correspondante s'arrête pour vous. Après avoir reçu votre quatrième prime, retirez votre marqueur de cette piste et placez-le à côté de la Colonne de Trajan. Pour cela, vous recevez immédiatement autant de points de victoire que vous en gagneriez en construisant une colonne de triomphe (autant de points de victoire que la valeur actuelle de la colonne + votre nombre de citoyens actifs).

Note : Vous pouvez encore construire des bâtiments de ce type plus tard dans la partie (ce qui peut avoir son importance pour le décompte Trajan), mais vous ne recevrez plus de prime pour cela.



Primes pour les structures colorées

Placer 1 ou 2 émissaires sur l'esplanade du Forum



Lorsque vous avez construit une structure colorée dans votre colonie, vous pouvez utiliser en tant qu'émissaire une de vos tuiles colonie qui se trouvent en bas à droite de votre colonie. Envoyez cet émissaire (avec son verso visible, pour que l'émissaire soit visible) à Rome et placez cette tuile sur un emplacement mosaïque libre de l'esplanade du Forum – un emplacement de la même couleur que la structure que vous venez de construire.

Respectez les consignes suivantes quand vous placez des émissaires :



1. Zone de couleur vide :

Les zones de couleur sur les plateaux mosaïque ont des tailles différentes. On appelle "zone de couleur" un ensemble de cases d'une même couleur qui sont connectées entre elles horizontalement ou verticalement, et réparties sur un ou plusieurs plateaux mosaïque. Si aucune zone de couleur n'a été commencée dans la couleur jouée, vous pouvez placer votre émissaire sur n'importe quel emplacement mosaïque de cette couleur.



Structure construite



zone de couleur correspondante



2. Zone de couleur déjà commencée :

S'il y a déjà un ou plusieurs émissaires (peu importe leur propriétaire) qui se trouvent dans une zone de couleur qui n'est pas encore complète (autrement dit, dans laquelle il reste des cases mosaïque libres), vous êtes obligé de placer votre émissaire dans cette zone de couleur si vous avez construit une structure de cette couleur. (Exception : Vous avez activé le citoyen **Patricien I**, qui vous permet d'ignorer cette règle de placement liée à la couleur – voir capacités des citoyens, p. 42).

Note : Vous n'êtes pas obligé de placer votre tuile de façon adjacente aux tuiles déjà présentes.

3. Zone de couleur complète :

Si vous complétez une zone de couleur (une zone peut tout à fait être répartie sur plusieurs plateaux mosaïque) en y plaçant 1 ou 2 émissaires, vous gagnez un bonus de zone de votre choix. Prenez immédiatement :



- 1 Tribun ou
- 1 assistant ou
- 1 pièce ou
- 1 amélioration ou
- 2 points de victoire



Note : Si vous n'avez plus assez d'émissaires pour en envoyer sur l'esplanade du Forum, vous pouvez quand même construire des structures colorées dans votre réseau de rues (cela peut avoir son importance pour le décompte Trajan), mais sans recevoir de prime.

Attention : Le nombre total de tuiles bâtiment pour chaque couleur est limité. Quand il n'y a plus de tuiles disponibles d'un certain type, il n'est plus possible de construire ce type de tuile. Mais si une seule des deux piles d'un type de tuile est épuisée, vous pouvez prendre des tuiles de la seconde pile et les construire en les posant avec leur verso visible.



Cases aigle



Normalement, aucun émissaire ne peut être placé sur les cases aigle (exception : en utilisant la prime correspondante sur la piste bibliothèque).

Il est néanmoins intéressant de placer un émissaire de façon adjacente à une case aigle, car chacun de vos émissaires adjacents orthogonalement à une case aigle rapporte 1 point de victoire lors de chaque décompte, et chacun de vos émissaires situés sur une case aigle rapporte 2 points de victoire. Si vous avez activé le citoyen **Patricien I** (voir p. 42), les émissaires qui sont adjacents diagonalement aux cases aigle vous rapportent également 1 point chacun.

Fin du tour et fin de la manche

Une fois que le premier joueur a terminé son tour, on continue à jouer **dans le sens horaire**. Son voisin de gauche révèle ses deux tuiles, choisit celle des deux qu'il veut jouer et effectue une action de construction – et ainsi de suite.

Lorsque chacun des joueurs a effectué un tour, la manche prend fin. La figurine de premier joueur est remise au joueur suivant situé à la **droite** du premier joueur actuel, et une nouvelle manche commence avec la révélation de deux nouvelles cartes rue.

* représentant les splendides bâtiments du Forum de Trajan à Rome (voir Petit glossaire concernant Trajan - voir p. 47)

LES CAPACITÉS SPÉCIALES DES CITOYENS

Premier citoyen (à gauche)

Quand vous placez le premier citoyen dans une rangée (c'est-à-dire sur l'emplacement de gauche), vous obtenez sa capacité spéciale et un multiplicateur de points de victoire de 2 pour les bâtiments gris de cette rangée.



Les capacités spéciales des citoyens :



Patricien I – a) Vous pouvez **ignorer la restriction de placement pour la couleur** (voir p. 41) quand vous envoyez un émissaire dans le Forum. Vous pouvez donc commencer une nouvelle zone de couleur où vous le souhaitez avec la couleur que vous venez de construire à ce tour.

b) De plus, lors du décompte Forum, vous gagnez 1 point de victoire pour chacun de vos émissaires situé sur l'esplanade du Forum et **jouxtant en diagonale un aigle** (voir "cases aigle", p. 41).

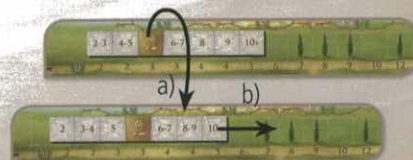


Patricien II – Vous pouvez choisir non pas 1 seul, mais **2 bonus de zone différents** disponibles (Tribun, assistant, pièce, amélioration, 2 points de victoire) si vous terminez une zone de couleur (ou si vous prenez la prime du deuxième niveau sur la piste marché). Pour les bonus de zone, voir p. 41.



Marchand I – a) Au moment où vous activez ce citoyen, retournez la réglette de votre piste de prestige. (La réglette reste ensuite de ce côté jusqu'à la fin de la partie – même si le Marchand I devient inactif – voir plus loin).

b) Et à chaque fois que vous obtenez une amélioration, vous pouvez avancer jusqu'au cyprès suivant.



Marchand II – **Une fois** par tour pendant **votre phase de construction**, vous pouvez échanger 1 ressource (pièce, Tribun ou assistant) contre une autre.

Note : Un assistant que vous avez obtenu à la suite d'un tel échange peut, par exemple, être transformé d'artisan (voir ci-dessous) en bâtisseur dans le même tour.



Artisan I – **Deux fois** par tour, vous pouvez échanger 1 assistant contre 1 ouvrier de n'importe quelle couleur.



Artisan II – **Une fois** par tour, vous pouvez échanger 1 assistant contre 1 bâtisseur.

Second citoyen (à droite)

Si vous placez un second citoyen dans une rangée, cela augmente le multiplicateur de points de victoire à 3 (pour l'explication des décomptes de points, voir p. 43), mais cela ne double pas la capacité spéciale. Cependant, vous bénéficiez immédiatement d'un bonus ponctuel :

1. Placez un émissaire de votre emplacement navire dans le Forum (si vous en avez un de disponible à ce moment-là).
2. Prenez 1(!) bonus de zone (dans ce cas, le premier citoyen ne vous apporte pas un second bonus).
3. Prenez 1 pièce ou 1 Tribun.
4. Prenez 1 pièce ou 1 assistant.
5. Prenez 1 ouvrier de votre choix.
6. Prenez 1 bâtisseur.

Citoyens inactifs : Pour pouvoir encore utiliser lors du cycle suivant les multiplicateurs de points de victoire pour le décompte colonie et leur capacité spéciale, il vous faut payer vos citoyens au début de chaque phase de décompte. Les citoyens que vous ne payez pas deviennent inactifs. Vous devez alors les retourner face cachée. Les citoyens inactifs d'une classe sociale pourront être réactivés pour 1 pièce au début de la prochaine phase de décompte.

Cas particulier : Si le premier citoyen d'une rangée est inactif et que vous placez un second citoyen dans cette rangée, le premier citoyen redevient actif.



Citoyen inactif.

FIN D'UN CYCLE – PHASE DE DÉCOMPTE

Avant le calcul des points : Payez vos citoyens

Un cycle se termine lorsque les joueurs ont épuisé une pile de cartes rue. Il faut à présent payer les citoyens de votre colonie si vous souhaitez qu'ils restent actifs. Si vous ne le faites pas, vous ne pourrez plus utiliser (ou réactiver) leurs capacités spéciales et bénéficier de leur fonction de multiplicateurs de points de victoire. Il vous en coûte 1 pièce pour chaque rangée où se trouve au moins 1 citoyen (pour le paiement, peu importe qu'elle contienne 1 ou 2 citoyens). Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas payer certains citoyens, vous devez les retourner avec leur face émissaire visible. Ils deviennent alors inactifs. Tant qu'il est inactif, un citoyen n'est d'aucune utilité et on considère qu'il n'existe plus (voir citoyens inactifs, page 42).

Après avoir payé (ou non) vos citoyens, vous devez procéder à la phase de décompte de la façon suivante :

1. Décompte des grues de construction.
2. Décompte de la colonie.
3. Décompte du Forum, avec le décompte des aigles et des zones.
4. Décompte Trajan (voir limitations pour les parties de découverte).

1. Décompte des grues de construction

Marquer des points pour les structures de la couleur de la grue.

Vérifiez s'il y a des **grues de construction colorées visibles** dans un ou plusieurs angles de votre colonie. Si c'est le cas, puisque vous avez pris la tuile colonie située sur ces emplacements pendant le cycle en cours, vous pouvez à présent marquer des points dans ce domaine. Après le premier cycle, vous recevez **3 points de victoire pour chaque structure de votre colonie de la même couleur que cette grue de construction**.

Après le deuxième cycle, vous recevez 2 points de victoire pour chaque structure de ce type, et après le troisième cycle, 1 point de victoire pour chaque structure de ce type.

Dès que vous avez obtenu des points grâce à une grue de construction, retournez cette tuile grue de construction sur sa face incolore. Elle restera ainsi jusqu'à la fin de la partie. On ne peut pas construire par dessus une grue.

Si vous avez pris plus d'une tuile colonie sur des emplacements de grues de construction dans votre colonie pendant le cycle en cours, vous marquez des points pour chaque grue de construction visible.

Exemple : Au cours du deuxième cycle, Tanya a révélé une grue de construction verte dans l'angle supérieur gauche de son plateau. Elle possède 4 bâtiments verts dans sa colonie et reçoit par conséquent 8 points de victoire, qui lui permettent d'avancer de 8 cases sur la piste de points de victoire. A présent, elle doit retourner la grue verte afin que sa face incolore soit visible.



2. Décompte de la colonie

Bâtiments gris.

Les facteurs importants pour le décompte de la colonie sont les suivants :

1. Les six **rangées de citoyens**.
2. Le nombre de **citoyens actifs** dans chaque rangée de citoyens.
3. Le nombre de **bâtiments gris de types différents** dans la rue qui correspond à chaque rangée de citoyens.

En commençant par la rangée du haut, comptez les **différents** types de bâtiments gris présents dans la rue correspondante (4 maximum). Puis multipliez ce nombre par la valeur de la rangée :

- S'il n'y a aucun citoyen dans la rangée, recevez 1 point pour chaque type de bâtiment gris différent (4 points maximum).
- S'il y a 1 citoyen actif dans la rangée, recevez 2 points pour chaque type de bâtiment gris différent (8 points maximum).
- S'il y a 2 citoyens actifs dans la rangée, recevez 3 points pour chaque type de bâtiment gris différent (12 points maximum).

Décomptez l'ensemble des six rangées de cette façon.

3. Décompte du Forum

Emissaires présents au Forum.

Les facteurs importants pour le décompte du Forum sont les suivants :

1. Le nombre de vos émissaires présents sur l'esplanade du Forum qui sont adjacents à une case aigle ou sur une case aigle.
2. La position de la réglette sur votre piste de prestige.
3. Le nombre de vos émissaires présents sur l'esplanade du Forum qui forment la zone **connectée la plus étendue** à votre couleur de jeu (horizontalement et verticalement – mais pas en diagonale).

Cases aigle

Pour chacun de vos émissaires présent sur le Forum et adjacent **orthogonalement** à une case aigle, recevez **1 point de victoire**. Pour chacun de vos émissaires présent sur le Forum et qui se trouve **sur** une case aigle, recevez **2 points de victoire**.

Si vous possédez un **Patricien I** actif dans votre colonie, recevez également 1 point de victoire pour chaque émissaire situé à **l'angle** d'une case aigle.

Zone connectée la plus étendue

La réglette de votre piste de prestige indique le nombre de points de victoire que vous recevez pour votre zone connectée d'émissaires la plus étendue sur l'esplanade du Forum. Le nombre indiqué sur votre réglette qui correspond aux nombres d'émissaires de votre zone connectée la plus étendue détermine le nombre de points que vous marquez. La valeur située **sous** ce nombre précise le nombre de points reçus.

Exemple: Tom a connecté un groupe de 6 émissaires lui appartenant sur le Forum. Cela lui rapporte 6 points de victoire.



4. Décompte Trajan (avec des limitations lors d'une partie de découverte)

Former des agencements et collecter des ressources

La tête de Trajan représentée sur votre réglette indique le nombre de points que vous recevez si vous avez rempli un des deux objectifs spécifiés sur la carte Trajan du cycle en cours. La valeur située **sous** la tête de Trajan précise le nombre de points reçus.



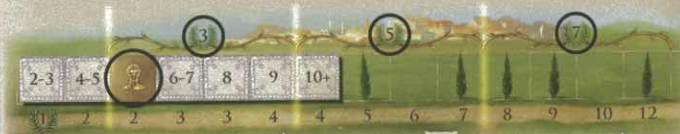
Pour chaque décompte Trajan, il y a une carte Trajan face visible qui indique deux objectifs différents que vous pouvez essayer de réaliser pendant le cycle en cours. Vous pouvez donc voir dès le début quelles conditions devront être remplies pour marquer des points lors des décomptes Trajan.

Décompte Trajan pour une partie de découverte : Ne réalisez qu'un seul décompte Trajan – à la fin de la partie, autrement dit, après le troisième cycle.

Notes concernant les cartes Trajan :

L'objectif du haut est toujours un **objectif de construction**. Lorsque les cartes rue sont révélées, il est donc important de bien réfléchir aux emplacements que vous allez révéler, et pendant la phase de construction, à ce que vous allez y construire. (Les spécifications indiquant quelles configurations rapportent des points vous aident à choisir à quels endroits vous avez intérêt à prendre des tuiles colonie dans vos rues.)

L'objectif du bas est (principalement) un **objectif de collecte**. Pour le décompte Trajan, il vous est demandé d'avoir des combinaisons de ressources précises ou une combinaison de ressources et de citoyens ou de colonnes de triomphe ou de grues de construction. Vous conservez ces ressources, que vous pourrez utiliser au cours du cycle suivant.



Pour un objectif réalisé, vous recevez 3, 5 ou 7 points de victoire. Le nombre de points marqués dépend de la position de la tête de Trajan sur votre réglette. Si vous remplissez un des deux objectifs, vous recevez le nombre de points correspondant à la valeur actuellement visible **au-dessus** de cette tête. Si vous remplissez les deux objectifs, vous doublez ce nombre de points. Si vous réalisez un même objectif plusieurs fois, vous marquez les points à chaque fois.

Premier cycle



Objectif de construction : 1 structure colorée entre 2 bâtiments gris horizontalement.

Objectif de collecte : 1 Tribun + 1 pièce.



Objectif de construction : 1 tuile bâtiment quelconque au-dessus d'un temple et 1 tuile bâtiment quelconque sous le même temple

Objectif de collecte : 2 citoyens actifs de classes sociales différentes + 1 émissaire sur l'emplacement navire.



Objectif de construction : 2 bâtiments gris différents situés directement l'un en dessous de l'autre.

Objectif de collecte : 2 assistants + 1 pièce.



Objectif de construction : Les 2 côtés d'une grue de construction (qu'elle soit déjà scorée ou non) bordés par des tuiles bâtiments quelconques.

Objectif de collecte : 1 bâtisseur + 1 ouvrier + 1 assistant.

Deuxième cycle



Objectif de construction : Un carré de 4 tuiles bâtiment quelconques.

Objectif de collecte : 1 assistant + 2 pièces.



Objectif de construction : 1 bâtiment gris entre 2 structures colorées verticalement.

Objectif de collecte : 1 Tribun + 1 pièce + 1 assistant.



Objectif de construction : 4 structures de couleurs différentes (situées n'importe où dans la colonie).

Objectif de collecte : 1 ouvrier + 2 colonnes de triomphe dans la colonie.



Objectif de construction : 1 structure colorée entre 2 bâtiments gris verticalement.

Objectif de collecte : 2 grues de construction décomptées + 2 citoyens actifs de classes sociales différentes.

Troisième cycle



Objectif de construction : 2 bâtiments gris entre 2 structures colorées verticalement.

Objectif de collecte : 1 citoyen actif de chaque classe sociale.



Objectif de construction : 3 structures de couleurs différentes situées directement les unes sous les autres.

Objectif de collecte : 1 colonne de triomphe dans la colonie + 1 Tribun + 1 bâtisseur.



Objectif de construction : des structures colorées situées aux 4 angles d'un temple.

Objectif de collecte : 2 grues de construction décomptées + 2 ouvriers de couleurs différentes.



Objectif de construction : 3 bâtiments gris différents situés directement les uns sous les autres.

Objectif de collecte : 1 de vos marqueurs Forum situé à côté de la Colonne de Trajan + 1 assistant + 1 pièce.

Notes : Les conditions indiquées doivent être respectées strictement. Par exemple, si un objectif exige une configuration verticale, il ne peut être réalisé que verticalement. Chaque élément qui entre dans la réalisation d'un objectif ne peut rapporter des points qu'une fois. Autrement dit, par exemple, une même tuile bâtiment ne peut faire partie que **d'une seule** combinaison pour marquer des points.

Exemple de décompte :

Pour la troisième (et dernière) phase de décompte

Paiement :

Tom possède 4 pièces, qui peuvent lui permettre de payer ses 4 citoyens. Mais comme il souhaite réaliser l'objectif "1 de vos marqueurs Forum situé à côté de la Colonne de Trajan + 1 assistant + 1 pièce", il décide de ne payer que l'Artisan I, mais pas l'Artisan II, de façon à conserver 1 pièce. Par conséquent, il retourne l'Artisan II avec son verso visible, et se prive donc de sa fonction de multiplicateur de points de victoire pour le décompte de colonie qui suit (ainsi que sa capacité spéciale).



Grues de construction :

Tom a révélé la *grue de construction verte*. Il y a **3 structures vertes** dans sa colonie. Après le troisième cycle, il reçoit **1 point** pour chacune de ces structures, donc un total de **3 points**. Après avoir décompté cette grue de construction, il la retourne pour montrer sa face incolore.

Décompte de colonie :

Dans sa première rangée de citoyens, Tom n'a aucun citoyen et 1 bâtiment gris. Il marque donc **1 point**.

Dans sa deuxième rangée, il n'a aucun citoyen et 3 bâtiments gris, dont un en deux exemplaires. Il marque **1 point** pour chaque bâtiment différent, soit un total de **2 points**.

Dans sa troisième rangée, il possède 1 citoyen et 1 bâtiment gris, soit un total de **2 points**.

Dans sa quatrième rangée, il possède 1 citoyen et 2 bâtiments gris différents. Il gagne **2 points** par bâtiment, soit un total de **4 points**.

Dans sa cinquième rangée, il possède 2 citoyens et 4 bâtiments gris différents. Pour chaque bâtiment, Tom marque **3 points**, soit un total de **12 points**.

Dans sa sixième rangée, Tom possède 1 citoyen inactif et 1 bâtiment gris. Puisque son citoyen est inactif, Tom marque seulement **1 point**.

Lors de ce décompte de colonie, Tom marque donc un total de $1 + 2 + 2 + 4 + 12 + 1 = \mathbf{22 \text{ points}}$.

Décompte Forum :

Aigles – Tom possède 4 émissaires situés à côté d'aigles (1 point chacun) et 1 émissaire situé sur un aigle (2 points), il marque donc un total de **6 points**.

Zone la plus étendue – La zone la plus étendue de Tom se compose de 7 émissaires. Le chiffre "7" de la réglette de sa piste de prestige se trouve actuellement au-dessus de la valeur "9" et il marque donc **9 points** pour cette zone de 7 émissaires.

Décompte Trajan :

Tom a réussi à réaliser 2 objectifs (1 objectif de construction [3 bâtiments gris différents situés directement les uns sous les autres] et 1 objectif de collecte [1 de vos marqueurs Forum situé à côté de la Colonne de Trajan + 1 assistant + 1 pièce]). Le symbole Trajan de la réglette de sa piste de prestige se trouve actuellement en dessous de la valeur "7", donc pour chaque objectif rempli, Tom gagne 7 points. Pour ce décompte Trajan, il marque un total de $(2 \times 7) = \mathbf{14 \text{ points}}$.

Total du décompte

Au total, Tom gagne $\mathbf{3 + 22 + 6 + 9 + 14 = 54 \text{ points}}$ au cours de cette phase de décompte.



COMMENCER UN NOUVEAU CYCLE

Placez le fragment de colonne suivant sur la Colonne de Trajan sur le plateau de jeu, donnez la figurine de premier joueur au joueur situé à la **droite** du premier joueur actuel, puis révélez les 2 premières cartes rue de la nouvelle pioche. Poursuivez ensuite la partie comme décrit plus haut.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après la phase de décompte du troisième cycle (autrement dit, après 12 manches). Le joueur totalisant alors le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de citoyens actifs dans sa colonie qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur auquel il reste le plus de ressources qui s'impose. Si l'égalité persiste encore, les joueurs concernés se partagent la victoire.

PARTIE AVEC DES JOUEURS PLUS OU MOINS EXPÉRIMENTÉS

Si des joueurs expérimentés font une partie avec des joueurs débutants, il leur est possible de jouer avec un léger handicap. Dans ce cas, les débutants commencent avec une pièce supplémentaire et 2 citoyens actifs et possèdent donc deux capacités spéciales dès le début de la partie. Après la mise en place de la partie, ils peuvent choisir un second citoyen parmi les 2 tuiles face visible situées aux angles de leur colonie. N'oubliez pas que les structures de la même couleur qu'une grue de construction révélée vous rapportent 3 points de victoire lors de la première phase de décompte.

PETIT GLOSSAIRE CONCERNANT TRAJAN

Trajan (né Marcus Ulpius Trajanus) est resté dans l'histoire comme le meilleur Princeps romain (Optimus Princeps). Il est le premier empereur de Rome à ne pas être originaire de la capitale, mais d'une province de l'empire. Sous son règne (98 à 117 après Jésus-Christ), l'empire romain atteint sa taille maximale. Trajan entreprend par ailleurs de nombreux projets de construction et prend de nombreuses mesures sociales. Il a notamment fondé plusieurs villes (colonies) et, avec la construction du Forum de Trajan, il a créé de son vivant un ensemble monumental pour lui servir de mémorial, qui lui a (partiellement) survécu jusqu'à nos jours.

Le **Forum de Trajan** est le plus vaste et le mieux préservé parmi ce que l'on nomme les forums impériaux de Rome, qui ont été érigés par César, Auguste, Nerva et Trajan en complément du Forum Romain (Forum Romanum). Un forum abritait des institutions gouvernementales et des administrations, mais faisait également office de place principale et de marché pour la ville. Pour édifier le Forum Trajanum (ou Forum Traiani), Trajan a d'abord ordonné de raser une colline d'environ 35 mètres de haut. Les éléments les plus marquants du Forum de Trajan sont les Marchés de Trajan, la basilique Ulpia, ses deux bibliothèques et la Colonne de Trajan (ou Colonne Trajane). Hadrien, le successeur de Trajan, y aurait ajouté un temple en l'honneur de son prédécesseur.

Les **Marchés de Trajan** se composaient de bâtiments semi-circulaires à plusieurs étages avec des rues commerçantes partiellement couvertes, de façon à ce que les clients puissent faire leurs courses en restant abrités en cas de pluie. Les étages supérieurs hébergeaient probablement des services administratifs. Certains chercheurs considèrent que les Marchés de Trajan sont l'exemple de centre commercial le plus ancien au monde.

La **Basilique Ulpia**, avec son portique imposant, a probablement abrité des bureaux en lien avec la justice et le commerce. En tout cas, la Basilique Ulpia n'avait aucune fonction religieuse. Deux siècles plus tard, elle a néanmoins servi d'inspiration à l'empereur Constantin pour la construction d'églises chrétiennes et de la Basilique de Maxence.

La **Bibliothèque** était composée de deux bâtiments, l'un conservant des ouvrages en latin et l'autre des ouvrages en grec.

La **Colonne de Trajan**, toujours debout aujourd'hui, se situe entre les deux bâtiments de la bibliothèque. Cette colonne triomphale commémore le succès de Trajan lors de sa victoire contre les Daces et l'intégration de la Dacie en tant que province romaine. Les reliefs ornant la colonne représentent des scènes des deux guerres daces. Ce n'est plus la statue de Trajan, mais celle de l'apôtre Saint-Pierre qui trône au sommet de la colonne depuis le Moyen Âge. La hauteur de la Colonne de Trajan serait la même que celle de la colline qui a été rasée pour construire le Forum de Trajan.

A l'origine, une **colonie** (colonia) était un village établi au sein de l'empire romain, mais en dehors de Rome, et dont le rôle était de défendre les provinces nouvellement conquises. Dans ces bourgades, en général organisées selon un plan quadrillé, cohabitaient une partie de la population locale et des Romains fraîchement installés, qui pouvaient ainsi devenir propriétaires terriens. Par exemple, la Colonia Ulpia Traiana (aujourd'hui la ville de Xanten, en Allemagne) était l'une des quelques 150 cités dotées de droits municipaux majeurs au sein de l'empire romain. Même si le terme moderne de "colonie" est dérivé du mot latin "colonia", il ne faut pas confondre les "coloniae" avec les provinces romaines.

Pendant plus de mille ans, le **Pont de Trajan**, qui enjambait le Danube et avait été construit au cours des guerres contre les Daces, est resté, avec ses 1135 mètres de long, le plus long pont jamais érigé par l'homme. Un vestige lié à cet ouvrage, la Tabula Traiana (ou Table de Trajan), large bloc de pierre gravé, est encore visible aujourd'hui sur les rives du Danube dans l'actuelle Serbie.



Le **Tropaeum Traiani** (ou Trophée de Trajan), un monument bâti en 109 après Jésus-Christ dans l'actuelle Roumanie, commémore les victoires de Trajan contre les Daces. Le terme "tropaeum" est dérivé du grec ancien "tropaion," qui a à l'origine le sens de "fuite" ou "déroute". C'est une référence aux croix de bois militaires, qui, ornées des armes et des armures adverses, étaient plantées à l'endroit où l'ennemi avait pris la fuite et donc où les Romains avaient acquis la victoire.

© 2018 HUCH!
Auteur: Stefan Feld
Illustrateur: Michael Menzel
3D: Andreas Resch
Design: atelier198, HUCH!

Rédaction: Britta Stöckmann
Traduction française :
Sylvain Gourgeon ("Word for Wort")
et Cédric Blaise

Fabrication + distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE
www.hutter-trade.com

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments.
Dangers de suffocation.