

# PAX



## Extension 'Nocturnus'

L'extension nécessite le jeu de base!

Durée: +10 minutes, Nombre de joueurs: 1-4 (ou, avec deux copies de PAX et de l'extension, jusqu'à 8 joueurs)

### Contexte

Les esclaves prennent les armes, mais Rome ne se laissera pas faire. Avec les nouvelles cartes Milice, Éclaireur et Adversaire, de nouvelles tactiques entrent en jeu, tant pour les esclaves que pour Rome.

### Matériel

30 nouvelles cartes Influence : 10 cartes Milice (militia), 10 cartes Éclaireur (exploratorius), et 10 cartes Adversaire (adversarius).

### Préparation

Mélangez les 30 nouvelles cartes Influence avec les 74 cartes Influence du jeu de base. Prenez 30 de ces cartes au hasard (pour une partie à 2 joueurs), ou 15 (pour une partie à 3 joueurs), et remettez-les dans la boîte sans les regarder. À 4 joueurs, toutes les cartes seront utilisées.

### Déroulement

Le déroulement est le même que celui du jeu de base.

### Les nouvelles cartes Influence

#### Éclaireur (exploratorius)

Lorsqu'un joueur a au moins 4 symboles *Éclaireur* devant lui, les deux premières cartes qu'il joue sont gratuites, au lieu d'une seule comme c'est le cas normalement. La troisième carte coûte ensuite 1 Aureus, la quatrième 2 Aureus, et ainsi de suite. Cet avantage est cumulatif : avec 8 symboles *Éclaireur*, par exemple, les trois premières cartes jouées sont gratuites.



#### Adversaire (adversarius)

Après avoir reçu son revenu, un joueur qui a au moins 4 symboles *Adversaire* devant lui et au moins une carte Influence en main, doit prendre une de ces cartes Influence et la remettre à la puissance de Rome. Cet effet est cumulatif : avec 8 symboles *Adversaire*, deux cartes seront données à Rome, et ainsi de suite. De plus, les cartes Adversaire peuvent renforcer l'Intrigue d'un joueur : si deux joueurs ont le même nombre de symboles Intrigue, c'est le nombre de symboles *Adversaire* qui détermine qui reçoit la carte Primus Conspiratus.



#### Milice (militia)

Lorsqu'un joueur a au moins 4 symboles *Milice* devant lui, il pioche 4 cartes l'une après l'autre (au lieu de 3), et en garde 2 dans sa main (au lieu d'une seule). Cet avantage est cumulatif : avec 8 symboles *Milice*, par exemple, 5 cartes sont piochées, et 3 sont gardées en main.



### Fin de la partie et gagnant

Le jeu prend fin comme d'habitude, quand toute la pile de Cartes Influence a été utilisée.

Rome gagne si dans 5 des 10 catégories, elle possède au moins autant de symboles que chacun des joueurs. Dans ce cas, le joueur qui possède la carte *primus conspiratus* gagne le jeu.

Si Rome perd, le gagnant est le joueur qui a le plus de points, comme d'habitude.

### PAX + extensions avec 5-8 joueurs

Formez deux piles, chacune contenant les cartes Influence d'un jeu de base et d'une extension.

À 5 joueurs, utilisez toute la première pile, et 30 cartes prises au hasard de la seconde pile. À 6 joueurs, utilisez toute la première pile, et 45 cartes prises au hasard de la seconde pile. À 7 joueurs, utilisez toute la première pile, et 60 cartes prises au hasard de la seconde pile. À 8 joueurs, utilisez toute la première pile, et 75 cartes prises au hasard de la seconde pile.

Tous ces cartes seront mélangées pour former la pile des cartes Influence.

Avant le début de la partie, chacun des joueurs en 5e, 6e, 7e et 8e position pioche 5 cartes de la pile, en choisit une qu'il garde en main, et place les 4 autres en dessous de la pile.

Utilisez une carte Légion de plus que le nombre de joueurs (à 7 joueurs, par exemple, utilisez 8 cartes Légion). Utilisez le verso (côté gris) des cartes Légion du second jeu de base.

Prenez 6 cartes de la pile des cartes Influence pour représenter la puissance de Rome : 3 cartes ouvertes, et 3 cartes face cachée.

### Partie solitaire avec extension

Mélangez les 30 Cartes Influence de l'expansion avec les 75 Cartes Influence du jeu de base, puis remettez 40 de ces cartes dans la boîte, sans les regarder. Le reste se déroule comme le jeu normal.

Dans la première partie, le joueur doit surpasser Rome dans 6 catégories. Dans la deuxième partie, le joueur doit surpasser Rome dans 7 catégories. Dans la troisième partie, le joueur doit surpasser Rome dans 8 catégories. Dans la quatrième partie, le joueur doit surpasser Rome dans 9 catégories. Dans la cinquième et dernière partie, le joueur doit surpasser Rome dans toutes les 10 catégories.

De plus, à la fin de chaque partie, le joueur doit avoir les 10 catégories dans sa zone de jeu.

### Traduction

Anglais - Jeffrey D. Allers

Français - Silke Stahl + Jérôme Morin-Drouin