

Glory to Rome

« Une traduction à l'arrache », à coller sur les cartes, offerte aux fans du jeu, par Thierry Sanchez

Cette série d'étiquettes permet de franciser le jeu de la compagnie Cambridge Game : « Glory to Rome ». Les traductions essaient de se rapprocher le plus possible du sens de chaque carte sans les dénaturer.

Dans un souci de place, certains termes ont été adaptés :

- ⇒ la « réserve commune » (pool) est devenue « les communs ».
- ⇒ la « réserve personnelle » (stockpile) est devenue « le stock ».
- ⇒ la « pioche » (deck) est restée la pioche ;)

Cette traduction prend en compte la variante « MIT Secret Rules » recommandée par les créateurs. A savoir :

- ⇒ choix en début de partie selon le niveau de « cruauté » voulue entre une pétition avec 2 ou 3 cartes
- ⇒ aménagement des conditions de victoire par le forum (l'étiquette prend en compte les 2 variantes de pétition)
- ⇒ changement de l'effet de la carte « Cirque »

Docks

OUVRIER

Vous pouvez prendre un matériau de plus, depuis votre main et le mettre dans le stock.

OUVRIER

Vous pouvez prendre un matériau de plus, depuis votre main et le mettre dans le stock.

OUVRIER

Vous pouvez prendre un matériau de plus, depuis votre main et le mettre dans le stock.

OUVRIER

Vous pouvez prendre un matériau de plus, depuis votre main et le mettre dans le stock.

OUVRIER

Vous pouvez prendre un matériau de plus, depuis votre main et le mettre dans le stock.

OUVRIER

Vous pouvez prendre un matériau de plus, depuis votre main et le mettre dans le stock.

Palissades

Protège du

LEGIONNAIRE

Marché

COFFRE +2

COFFRE +2

COFFRE +2

COFFRE +2

COFFRE +2

COFFRE +2

Cirque (règle MIT)

Vous pouvez appeler ou suivre l'**ARCHITECTE** avec n'importe quelle carte.

Vous pouvez appeler ou suivre l'**ARCHITECTE** avec n'importe quelle carte.

Vous pouvez appeler ou suivre l'**ARCHITECTE** avec n'importe quelle carte.

Vous pouvez appeler ou suivre l'**ARCHITECTE** avec n'importe quelle carte.

Cartes Violettes

Forum

P3 : Pétition à 3 cartes (règle standard)

P2 : Pétition à 2 cartes (règle MIT)

Si vous avez un client de chaque type dans votre clientèle (P3), et un matériau de chaque type dans votre stock (P2), vous gagnez la partie.

Si vous avez un client de chaque type dans votre clientèle (P3), et un matériau de chaque type dans votre stock (P2), vous gagnez la partie.

Si vous avez un client de chaque type dans votre clientèle (P3), et un matériau de chaque type dans votre stock (P2), vous gagnez la partie.

Ludus Magna

Chaque **MARCHAND** de votre clientèle compte comme n'importe quel type de client.

Chaque **MARCHAND** de votre clientèle compte comme n'importe quel type de client.

Chaque **MARCHAND** de votre clientèle compte comme n'importe quel type de client.

Basilica

MARCHAND :

Vous pouvez rajouter dans votre coffre une carte de plus issue de votre main.

MARCHAND :

Vous pouvez rajouter dans votre coffre une carte de plus issue de votre main.

MARCHAND :

Vous pouvez rajouter dans votre coffre une carte de plus issue de votre main.

Statue

+3PV

Peut être bâtie sur n'importe quel site. Se construit avec le matériau du site, et/ou du marbre.

+3PV

Peut être bâtie sur n'importe quel site. Se construit avec le matériau du site, et/ou du marbre.

+3PV

Peut être bâtie sur n'importe quel site. Se construit avec le matériau du site, et/ou du marbre.

Temple

MAIN +4

MAIN +4

MAIN +4

Stairway

ARCHITECTE :

Ajoutez un matériau adapté à un bâtiment adverse achevé: les effets du bâtiment deviennent accessibles pour tous.

ARCHITECTE :

Ajoutez un matériau adapté à un bâtiment adverse achevé: les effets du bâtiment deviennent accessibles pour tous.

ARCHITECTE :

Ajoutez un matériau adapté à un bâtiment adverse achevé: les effets du bâtiment deviennent accessibles pour tous.

Fontaine

ARTISAN :

Vous pouvez prendre une carte de la pioche, plutôt que de votre main. Si elle ne convient pas, gardez la dans votre main.

ARTISAN :

Vous pouvez prendre une carte de la pioche, plutôt que de votre main. Si elle ne convient pas, gardez la dans votre main.

ARTISAN :

Vous pouvez prendre une carte de la pioche, plutôt que de votre main. Si elle ne convient pas, gardez la dans votre main.

Palace

Vous pouvez appeler un rôle, ou le suivre, avec plusieurs cartes du même rôle (Valet inclus), et exécuter ce rôle autant de fois que de cartes jouées.

Vous pouvez appeler un rôle, ou le suivre, avec plusieurs cartes du même rôle (Valet inclus), et exécuter ce rôle autant de fois que de cartes jouées.

Vous pouvez appeler un rôle, ou le suivre, avec plusieurs cartes du même rôle (Valet inclus), et exécuter ce rôle autant de fois que de cartes jouées.

Cartes Jaunes

Bar

PATRON :

Vous pouvez tirer de la pioche un client supplémentaire.

PATRON :

Vous pouvez tirer de la pioche un client supplémentaire.

PATRON :

Vous pouvez tirer de la pioche un client supplémentaire.

PATRON :

Vous pouvez tirer de la pioche un client supplémentaire.

PATRON :

Vous pouvez tirer de la pioche un client supplémentaire.

PATRON :

Vous pouvez tirer de la pioche un client supplémentaire.

Insula

CLIENTELE +2

CLIENTELE +2

CLIENTELE +2

CLIENTELE +2

CLIENTELE +2

CLIENTELE +2

Route

Utilisez n'importe quel matériau pour bâtir des bâtiments en **PIERRE.**

Utilisez n'importe quel matériau pour bâtir des bâtiments en **PIERRE.**

Utilisez n'importe quel matériau pour bâtir des bâtiments en **PIERRE.**

Utilisez n'importe quel matériau pour bâtir des bâtiments en **PIERRE.**

Utilisez n'importe quel matériau pour bâtir des bâtiments en **PIERRE.**

Utilisez n'importe quel matériau pour bâtir des bâtiments en **PIERRE.**

Latrines

Avant de jouer le **PENSEUR** vous pouvez défausser une carte de votre main dans les communs.

Avant de jouer le **PENSEUR** vous pouvez défausser une carte de votre main dans les communs.

Avant de jouer le **PENSEUR** vous pouvez défausser une carte de votre main dans les communs.

Avant de jouer le **PENSEUR** vous pouvez défausser une carte de votre main dans les communs.

Avant de jouer le **PENSEUR** vous pouvez défausser une carte de votre main dans les communs.

Avant de jouer le **PENSEUR** vous pouvez défausser une carte de votre main dans les communs.

Cartes Grises

Pont

Passe les PALISSADES
LEGIONNAIRE : Vous pouvez exiger un matériau de plus, issu des stocks de tous vos adversaires.

Passe les PALISSADES
LEGIONNAIRE : Vous pouvez exiger un matériau de plus, issu des stocks de tous vos adversaires.

Passe les PALISSADES
LEGIONNAIRE : Vous pouvez exiger un matériau de plus, issu des stocks de tous vos adversaires.

Vomitorium

Avant de jouer le **PENSEUR**, vous pouvez défausser toute votre main dans les communs.

Avant de jouer le **PENSEUR**, vous pouvez défausser toute votre main dans les communs.

Avant de jouer le **PENSEUR**, vous pouvez défausser toute votre main dans les communs.

Tour

Vous pouvez utiliser des **BLOCS** pour achever tout bâtiment. Vous pouvez aussi poser une fondation en dehors de la ville sans surcoût.

Vous pouvez utiliser des **BLOCS** pour achever tout bâtiment. Vous pouvez aussi poser une fondation en dehors de la ville sans surcoût.

Vous pouvez utiliser des **BLOCS** pour achever tout bâtiment. Vous pouvez aussi poser une fondation en dehors de la ville sans surcoût.

Aqueduc

CLIENTELE x2
PATRON : Vous pouvez prendre un client de plus depuis votre main et l'ajouter à votre clientèle.

CLIENTELE x2
PATRON : Vous pouvez prendre un client de plus depuis votre main et l'ajouter à votre clientèle.

CLIENTELE x2
PATRON : Vous pouvez prendre un client de plus depuis votre main et l'ajouter à votre clientèle.

Amphithéâtre

Finition : Vous pouvez faire une action d'**ARTISAN** pour chacun de vos points d'Influence.

Finition : Vous pouvez faire une action d'**ARTISAN** pour chacun de vos points d'Influence.

Finition : Vous pouvez faire une action d'**ARTISAN** pour chacun de vos points d'Influence.

Entrepôt

Chacun de vos clients peut agir comme un **OUVRIER** à la place de son rôle.

Chacun de vos clients peut agir comme un **OUVRIER** à la place de son rôle.

Chacun de vos clients peut agir comme un **OUVRIER** à la place de son rôle.

Sénat

A la fin de chaque tour, vous pouvez prendre en main tout ou partie des **VALETS** joués par vos adversaires.

A la fin de chaque tour, vous pouvez prendre en main tout ou partie des **VALETS** joués par vos adversaires.

A la fin de chaque tour, vous pouvez prendre en main tout ou partie des **VALETS** joués par vos adversaires.

Rempart

Protège du **LEGIONNAIRE**
+1 PV / 2 matériaux dans votre stock.

Protège du **LEGIONNAIRE**
+1 PV / 2 matériaux dans votre stock.

Protège du **LEGIONNAIRE**
+1 PV / 2 matériaux dans votre stock.

Cartes Rouges

Ecole

Finition : Vous pouvez faire une action de **PENSEUR** pour chacun de vos points d'Influence.

Finition : Vous pouvez faire une action de **PENSEUR** pour chacun de vos points d'Influence.

Finition : Vous pouvez faire une action de **PENSEUR** pour chacun de vos points d'Influence.

Bains

PATRON :
Vous pouvez jouer de suite le rôle du client nouvellement engagé.

PATRON :
Vous pouvez jouer de suite le rôle du client nouvellement engagé.

PATRON :
Vous pouvez jouer de suite le rôle du client nouvellement engagé.

Porte

Les bâtiments en **MARBRE** inachevés confèrent leurs effets (mais pas d'Influence).

Les bâtiments en **MARBRE** inachevés confèrent leurs effets (mais pas d'Influence).

Les bâtiments en **MARBRE** inachevés confèrent leurs effets (mais pas d'Influence).

Atrium

MARCHAND :
Vous pouvez prendre une carte de la pioche (au lieu de votre stock) pour la mettre dans votre coffre (sans regarder).

MARCHAND :
Vous pouvez prendre une carte de la pioche (au lieu de votre stock) pour la mettre dans votre coffre (sans regarder).

MARCHAND :
Vous pouvez prendre une carte de la pioche (au lieu de votre stock) pour la mettre dans votre coffre (sans regarder).

Académie

Vous pouvez faire une action de **PENSEUR** n'importe quand durant le tour où vous avez joué une action d'**ARTISAN**.

Vous pouvez faire une action de **PENSEUR** n'importe quand durant le tour où vous avez joué une action d'**ARTISAN**.

Vous pouvez faire une action de **PENSEUR** n'importe quand durant le tour où vous avez joué une action d'**ARTISAN**.

Archway

ARCHITECTE :
Vous pouvez prendre un matériau des communs (au lieu de votre stock).

ARCHITECTE :
Vous pouvez prendre un matériau des communs (au lieu de votre stock).

ARCHITECTE :
Vous pouvez prendre un matériau des communs (au lieu de votre stock).

Chapelle

MAIN +2

MAIN +2

MAIN +2

Fonderie

Finition : Vous pouvez faire une action d'**OUVRIER** pour chacun de vos points d'Influence.

Finition : Vous pouvez faire une action d'**OUVRIER** pour chacun de vos points d'Influence.

Finition : Vous pouvez faire une action d'**OUVRIER** pour chacun de vos points d'Influence.

Cartes Bleues

Prison

Finition : Vous pouvez voler un bâtiment adverse achevé en échange de 3PV (votre carte emplacement).

Finition : Vous pouvez voler un bâtiment adverse achevé en échange de 3PV (votre carte emplacement).

Finition : Vous pouvez voler un bâtiment adverse achevé en échange de 3PV (votre carte emplacement).

Catacombes

Finition : Fin immédiate de la partie. Faites le décompte des points.

Finition : Fin immédiate de la partie. Faites le décompte des points.

Finition : Fin immédiate de la partie. Faites le décompte des points.

Scriptorium

Vous pouvez achever n'importe quel bâtiment en utilisant un **MARBRE**.

Vous pouvez achever n'importe quel bâtiment en utilisant un **MARBRE**.

Vous pouvez achever n'importe quel bâtiment en utilisant un **MARBRE**.

Jardin

Finition : Vous pouvez faire une action de **PATRON** pour chacun de vos points d'Influence.

Finition : Vous pouvez faire une action de **PATRON** pour chacun de vos points d'Influence.

Finition : Vous pouvez faire une action de **PATRON** pour chacun de vos points d'Influence.

Egouts

A la fin de chaque tour, vous pouvez mettre dans votre stock les cartes que vous avez jouées pour appeler ou suivre un rôle.

A la fin de chaque tour, vous pouvez mettre dans votre stock les cartes que vous avez jouées pour appeler ou suivre un rôle.

A la fin de chaque tour, vous pouvez mettre dans votre stock les cartes que vous avez jouées pour appeler ou suivre un rôle.

Circus Maximus

Chaque fois que vous appelez ou suivez un rôle, vos clients concernés vous donnent 2 actions chacun au lieu d'une seule.

Chaque fois que vous appelez ou suivez un rôle, vos clients concernés vous donnent 2 actions chacun au lieu d'une seule.

Chaque fois que vous appelez ou suivez un rôle, vos clients concernés vous donnent 2 actions chacun au lieu d'une seule.

Colisée

LEGIONNAIRE
En plus des matériaux, vous pouvez prendre les clients adverses équivalents et les mettre dans votre coffre.

LEGIONNAIRE
En plus des matériaux, vous pouvez prendre les clients adverses équivalents et les mettre dans votre coffre.

LEGIONNAIRE
En plus des matériaux, vous pouvez prendre les clients adverses équivalents et les mettre dans votre coffre.

Villa

ARCHITECTE :
Vous pouvez achever ce bâtiment avec une seule **PIERRE**.

ARCHITECTE :
Vous pouvez achever ce bâtiment avec une seule **PIERRE**.

ARCHITECTE :
Vous pouvez achever ce bâtiment avec une seule **PIERRE**.