

RES PUBLICA

BUT DU JEU

Le joueur qui pose 5 cartes Peuple identiques bâtit une colonie. Pour cela il reçoit 3 points et le droit de tirer à chaque tour une carte Civilisation. Lorsqu'il pose 5 cartes Civilisation identiques, il construit une ville. La 1^{ère} ville construite rapporte le plus grand nombre de points, les villes suivantes rapportent de moins en moins de points. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie a gagné.

MATERIEL

60 cartes Peuple (dos marron clair) : 12 cartes par peuple.
60 cartes Civilisation (dos vert) : 12 cartes par type.
20 cartes Points : 10 colonies de valeur 3, 10 villes de valeurs 9, 2x8, 2x7, 2x6, 2x5 et 4.

PREPARATION

On forme 2 piles avec les cartes Points. Dans le 1^{er} tas on met les cartes villes en ordre décroissant. La carte 9 est au sommet de cette pile, puis la 8 et ainsi de suite. Le 2^{ème} tas est formé des 10 cartes colonies. Les 2 tas sont placés face visible au centre de la table. On mélange les cartes Civilisation pour former une pioche face cachée. On fait de même avec les cartes Peuple et chaque joueur en reçoit 4. Les cartes restantes forment une pioche face cachée. Le joueur le plus vieux commence puis le jeu se fait dans le sens horaire.

DEROULEMENT

A son tour de jeu, un joueur peut dans l'ordre suivant :

- commercer et échanger des cartes avec l'un des autres joueurs.
- poser 5 cartes identiques et recevoir une carte Points.

Pour 5 cartes Peuple, on reçoit une carte colonie et une carte ville pour 5 cartes Civilisation.

A la fin de son tour, on tire une carte Peuple de la pioche et une carte civilisation par colonie posée devant soi (3 maximum). Il est possible de passer 1 ou 2 phases.

LE COMMERCE

Un joueur qui commerce doit décider si :

- A - il cherche une ou plusieurs cartes
- B - il offre une ou plusieurs cartes

A son tour de jeu, on ne peut effectuer qu'une de ces 2 formes de commerce.

A - Chercher une ou plusieurs cartes

Le joueur doit nommer la ou les cartes recherchées. Par exemple, le joueur doit dire je cherche un Viking ou je cherche un viking et un Goth, je cherche un Goth et une construction de bateau, etc. Dans l'ordre du jeu, les autres joueurs font une contre proposition s'ils sont intéressés. C'est le joueur dont c'est le tour qui choisit la contre proposition qui lui convient. Il est possible de refuser toutes les propositions. Quand les 2 joueurs sont d'accord, ils s'échangent leurs cartes face cachée.

B - Proposer une ou plusieurs cartes

Le joueur doit nommer la ou les cartes proposées. Dans l'ordre du jeu, les autres joueurs font une contre proposition s'ils sont intéressés. C'est le joueur dont c'est le tour qui choisit la contre proposition qui lui convient.

REGLES GENERALES DU COMMERCE

Lorsque l'on propose des cartes ou que l'on en recherche et pour toutes les contre propositions, on ne doit pas proposer plus de 2 types de cartes et l'on peut faire une proposition avec un et ou un ou. Exemple :

Ce qui est permis

2 Goths et 1 bateau

2 Arts ou 3 cartes Peuple.

1 Métal et 2 autres cartes

2 Vikings et 3 cartes Civilisation

Ce qui est interdit

1 Goth, 1 Viking et 1 Hun

1 carte Civilisation mais pas Alchimie.

En disant je propose un Goth ou un Viking, on ne permet pas aux autres joueurs de savoir clairement ce qu'ils vont obtenir.

Il est interdit de combiner les 2 formes de commerce, on ne peut pas dire je cherche un Hun et je propose un Goth.

Si l'on donne plus d'informations qu'il n'est permis, le commerce est terminé pour ce tour.

On ne peut faire qu'une proposition par tour, si un joueur cherche un Viking et que personne ne lui en offre, sa phase de commerce est finie. Une proposition faite doit être respectée, on ne peut donc pas proposer des cartes que l'on n'a pas, ni de rompre sa proposition. Les 2 propositions peuvent ne pas avoir le même nombre de cartes. Mais il faut proposer au moins une carte. On ne peut jamais échanger une carte Points.

POSER DES CARTES

Lorsque l'on possède 5 cartes identiques, on peut les poser face visible sur la table. On peut poser plusieurs groupes de 5 cartes identiques dans le même tour. Pour chaque groupe posé, on reçoit aussitôt une carte Points. Pour 5 cartes Peuple, on tire une carte colonie. Pour 5 cartes Civilisation, on tire la carte au sommet de la pile des cartes ville. Les cartes Points sont posées en dessous du groupe de cartes de façon à ce que toutes les cartes restent visibles.

FIN DU TOUR

A la fin de son tour, on tire une carte Peuple. Si la pioche est épuisée, on ne tire pas de carte. Pour chaque colonie posée devant le joueur, il reçoit une carte Civilisation de la pioche. On ne peut pas tirer plus de 3 cartes à la fin de son tour. Un joueur qui a déjà 3 colonies devant lui doit décider s'il tire une carte Peuple et 2 cartes Civilisation ou 3 cartes Civilisation.

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur tire la dernière carte Civilisation de la pioche, on commence le dernier tour de jeu. Chaque joueur a droit encore à un tour en terminant par le joueur qui a tiré la dernière carte Civilisation. On compte alors les points. Chaque joueur additionne la valeur de ses cartes ville et colonie, plus 1 point pour chaque paire de cartes identiques tenues en main. Le joueur avec le plus de points a gagné la partie.

RES PUBLICA

Différents peuples font le tour de l'Europe à la recherche de nouvelles conquêtes territoriales. Un commerce intense pousse les tribus à se réunir, fait se construire des cités et accélère

ainsi le développement de la civilisation. Des villes sont créées et sont au centre du progrès culturel – le plus tôt sera le mieux!

Matériel de jeu

- **65 cartes des peuples:** 12 cartes Anglo-Saxons, 12 Huns, 12 Vikings, 12 Goths, 12 Lombards, 5 cartes de Moines



Verso des Anglo-Saxons, des Huns, des Vikings, des Goths, des Lombards, des moines

- **65 cartes de civilisation:** 12 cartes d'alchimie, de commerce, de construction navale, d'architecture et de métallographie, 5 cartes de livres



Verso alchimie, commerce, construction navale, architecture et métallographie & livres

- **24 cartes des points:** 10 cités (chacune de valeur 3), 2 églises (chacune de valeur 7), 10 villes (de valeur 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8, 9); 2 bibliothèques (qui permettent aux joueurs de poser non pas 5 mais 4 cartes de civilisation)



Verso cité, église, villes, bibliothèque

- 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Triez les cartes des points et formez 4 tas:

- Dans le premier tas, les villes sont classées dans un ordre décroissant. La carte 9 est sur le dessus du tas, suivies des deux cartes de valeur 8, etc...jusqu'aux cartes de valeur 4, tout en dessous.
- Le deuxième tas est composé des 10 cités de valeur 3.
- Les deux églises forment le troisième tas.
- Les deux bibliothèques sont le quatrième tas.

Les 4 tas sont posés au milieu de la table, face visible.

Les cartes de civilisation sont mélangées puis placées près des cartes des points, face cachée. Ensuite les cartes des peuples sont mélangées à leur tour.

Chaque joueur reçoit 4 cartes, face cachée, qu'il garde dans sa main. Les cartes restantes forment, face cachée, le tas de cartes des peuples.

Le joueur le plus âgé commence. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.



Tas des cartes « villes »

STas des cartes « cité »



Tas des cartes « églises »



Tas des cartes « bibliothèques »



Tas des cartes de civilisation



Tas des cartes des peuples

But du jeu

Les joueurs tentent de créer des cités et des villes et d'atteindre ainsi le progrès culturel et technologique.

Pour créer une cité, le joueur doit poser 5 cartes des peuples identiques, ce qui lui rapporte 3 points et lui donne le droit de piocher une carte de civilisation par tour.

Avec 5 cartes de civilisation identiques, le joueur peut

créer une ville. Ici la vitesse, à laquelle le joueur crée la ville, joue un grand rôle puisque la première ville créée rapporte le plus de points; les créations de ville suivantes rapportant de moins en moins de points.

Le gagnant est celui qui parvient à obtenir le plus de points à la fin du jeu grâce à un jeu adroit (et aussi grâce à un peu de chance...).

Déroulement du jeu

Res Publica se joue en plusieurs tours pendant lesquels les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour, le joueur peut faire les actions suivantes dans l'ordre donné ou ne rien faire du tout:

■ Commerce

■ Poser une carte:

- 5 cartes des peuples donnent une carte « cité ».
- 5 cartes de civilisation donnent une carte « ville ».
- 2 moines donnent une église.
- 2 livres donnent une bibliothèque.

A la fin de son tour, le joueur peut **piocher 1 carte des peuples** du tas. De plus, il pioche **1 carte de civilisation** par « cité » posée devant lui, 3 cartes au maximum.



Détail des actions

■ Commerce

Le joueur dont c'est le tour peut proposer **un** marché.

Voici les deux possibilités qu'il a:

- A. Chercher une ou deux cartes
- B. Proposer une ou deux cartes

A. Chercher une ou deux cartes

Le joueur annonce l'une ou les deux cartes qu'il **cherche**. Mais il ne révèle pas quelle(s) carte(s) il donnera en échange.

Toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs, qui possèdent la carte recherchée, annoncent, chacun leur tour, ce qu'il désire en échange de cette carte.

Le joueur qui recherche cette carte choisit la proposition qui le satisfait le plus. Il peut aussi très bien refuser toute offre. Si une affaire entre 2 joueurs a lieu, les deux partenaires commerciaux échangent, aux yeux des autres joueurs, les cartes nommées.

Remarque: Le joueur ne peut accepter qu'une seule proposition commerciale au cours de son tour. Il n'a aussi le droit de faire une affaire qu'une fois par tour.

Exemples:

Je cherche 1 carte de Vikings

Je cherche 1 carte de Moines

Je cherche 2 cartes de Huns et 1 carte de construction navale

Je cherche 3 cartes d'alchimie ou 3 cartes de métallographie

Exemples de contrepartie:

Contre 1 carte de Huns

Contre 1 carte de livres ou 2 cartes de civilisation au choix

Contre 1 carte d'Anglo-Saxons et 2 cartes de commerce

Contre 2 cartes de construction navale ou d'architecture

B. Proposer une ou plusieurs cartes

Le joueur annonce la ou les carte(s) qu'il **propose**.
Mais il ne révèle la ou les cartes qu'il désire en échange.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur intéressé par l'offre annonce quelle(s) carte(s) il donnerait en échange. Le joueur qui propose la carte décide s'il accepte une des offres ou non.

Exemples:

J'offre 2 cartes de Goths

J'offre 1 carte de Moines et 2 cartes des peuples supplémentaires

J'offre une carte de Huns et une carte de construction navale

J'offre 2 cartes de métallographie

Information: Avec l'annonce « J'offre 1 carte de Lombards ou 1 carte d'Anglo-Saxons », vous empêchez les autres joueurs de savoir quelle carte vous allez donner. L'échange risque de ne pas avoir lieu. Il est interdit de négocier ce que l'on peut obtenir au cas par cas!

Règles commerciales

- Lors d'offres, de demandes et de toute contrepartie, plus de deux caractéristiques, qui peuvent être reliées par « et » ou « ou », ne peuvent être citées.
- Il est impossible de faire une offre et une demande.
- Si un joueur donne plus d'informations qu'il n'est toléré, il sera exclu de l'affaire en cours.
- Chaque joueur n'a qu'une seule tentative.
- Chose promise, chose due:
 - un joueur doit donner la carte annoncée à l'autre joueur.
 - un joueur n'a le droit de proposer que des cartes qu'il possède.
- Les joueurs ne sont pas obligés d'échanger le même nombre de cartes. Les deux partenaires commerciaux doivent cependant échanger au moins une carte.
- Il est interdit d'échanger des cartes des points.

Exemples:

2 cartes de Goths et une carte de Huns.

2 cartes d'architecture ou 3 cartes des peuples.

1 carte de métallographie et 2 autres cartes.

2 paires ou 3 cartes de civilisation.

Combinaisons interdites:

1 carte de Goths, de Huns et d'Anglo-Saxons.

1 carte de civilisation mais pas de carte d'alchimie.

Les joueurs peuvent cependant développer des « règles-maison » en introduisant des petits détails individuels.

Exemple d'échange interdit: « Je cherche une carte de Huns et offre une carte de Goths ». Les joueurs peuvent cependant développer des « règles-maison » en introduisant des petits détails individuels.

Exemple: Ani cherche une carte de Goths. Personne ne répond à l'offre (puisque les autres joueurs n'ont pas la carte ou ne veulent pas céder leur carte). Ani ne peut donc pas faire d'affaire.

Cette règle n'est pas valable si le joueur dont c'est le tour n'a pas conclu l'affaire proposée.



■ Poser les cartes

Si un joueur possède **5 cartes des peuples ou de civilisation identiques** ou **2 moines** ou **2 livres**, il peut les **poser, face visible**, devant lui. Il peut aussi poser plusieurs groupes de cartes en un tour. Le joueur reçoit immédiatement une carte des points pour chaque groupe de cartes déposé.

- **5 cartes des peuples identiques** (sauf moines) rapportent une **carte « cité »**, qui sera piochée du tas correspondant. Les cartes « cité » ont toujours une valeur 3
- **5 cartes de civilisation identiques** (sauf livres) permettent au joueur de piocher la première carte du tas de **cartes « ville »**. Grâce au tri des cartes effectué avant le début du jeu, le joueur obtient la carte avec la valeur la plus élevée.
- **2 moines** rapportent une carte « église ». les églises ont une valeur 7.
- **2 livres** rapportent une **carte « bibliothèque »**. Une bibliothèque permet au joueur de poser 4 (au lieu de 5) cartes de civilisation identiques et de piocher une carte « ville ».

Chaque carte des points est posée à l'horizontale sur le groupe de cartes de façon à ce que ces dernières soient encore visibles.

Remarque: De cette façon, il est possible de savoir quelles cartes ont déjà été jouées.



Piocher des cartes

A la fin de son tour, le joueur peut piocher **1 carte des peuples** du tas dans la mesure où il reste des cartes. Si ce n'est pas le cas, le joueur ne peut pas piocher de nouvelle carte. De plus, il reçoit **1 carte de civilisation par «cité»** qu'il a devant lui.

Important: A la fin de son tour, un joueur n'a le droit de prendre que **3 cartes au maximum!**

Remarque: Que le groupe de peuples ait été placé lors de ce tour ou du précédent ne joue aucun rôle.

Remarque: S'il a plus de 2 cartes « cité » devant lui, il décide s'il pioche 1 carte des peuples et 2 cartes de civilisation ou 3 cartes de civilisation (et renonce ainsi à la carte des peuples).

Fin du jeu et comptabilisation des points

Dès qu'un joueur pioche la **dernière carte de civilisation** du tas, le **dernier tour** commence.

Chaque joueur n'a plus qu'un tour final complet; en dernier lieu le joueur qui a pioché la dernière carte de civilisation.

Avant que commence la comptabilisation des points, tous les joueurs ont la possibilité de poser 5 cartes des peuples ou de civilisation identiques. De plus, les joueurs peuvent poser 2 moines et/ou 2 livres.

Ensuite, les joueurs comptent leurs points:

- Chaque joueur compte les **points** présents sur les **cartes des points** (cités, églises, villes). Les bibliothèques ne rapportent aucun point.
- Chaque **paire de cartes identiques** présente dans les mains du joueur rapporte **1 point**.

Le joueur ayant le plus de points a gagné.
En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Res Publica classique

La première version de Res Publica ne comprend que **140 cartes**.

Il manque les **moines**, les **livres**, les **églises** et les **bibliothèques**. Si vous préférez cette version, changez simplement les quelques points suivants:

- Avant de commencer la partie, **triez les cartes** « moines », « livres », « églises » et « bibliothèques » et remettez-les dans l'emballage.
- Au début du jeu, seuls 2 tas de cartes des points seront formés (cités et villes)

Remarque: Sans les moines et les livres, les joueurs doivent toujours poser 5 cartes de civilisation identiques.

Préparation du jeu

Spielvorbereitung

Triez les cartes des points et formez 4 tas:

- 1er tas: cartes « ville » dans l'ordre décroissant
- 2ème tas: 10 cartes « cité » (toutes de valeur 3)
- 3ème tas: 2 églises
- 4ème tas: 2 bibliothèques

Ces 4 tas sont posés, **face visible**, au milieu de la table.

Les cartes de civilisation et des peuples sont triées puis mélangées et forment chacune un tas, **face cachée**. Chaque joueur reçoit 4 cartes des peuples à l'abri du regard des autres joueurs et les gardent à la main.



Tas des cartes « villes »



Tas des cartes « cité »



Tas des cartes « églises »



Tas des cartes « bibliothèques »



Tas des cartes de civilisation



Tas des cartes des peuples

Déroulement du jeu

Un joueur peut accomplir les actions suivantes dans cet ordre:

■ **1 Conclure 1 affaire.** Il peut soit:

- **chercher** quelque chose, soit
- **proposer** quelque chose, qu'il a dans la main.
- Il peut appareiller seulement **2 caractéristiques**.

■ **Poser des cartes identiques** et prendre des cartes des points:

- 5 cartes des peuples rapportent une carte « cité »
- 5 cartes de civilisation rapportent une carte « ville »
- 2 moines rapportent une église
- 2 livres rapportent une bibliothèque

Pas de moines!

Pas de livres!

Fin du tour: piocher des cartes

- 1 Piocher 1 carte des peuples, aussi longtemps qu'il y en a.
- 1 carte de civilisation par cité

Important: A la fin de son tour, un joueur n'a le droit de prendre que 3 cartes au maximum!

Remarque: Plus de 2 cartes « cité »: 1 carte des peuples et 2 cartes de civilisation ou 3 cartes de civilisation.

Fin du jeu

Le dernier tour complet commence lorsqu'un joueur a pioché la dernière carte de civilisation.

Après ce tour, les joueurs ont la possibilité de poser leurs groupes de cartes.

Comptabilisation des points

Chaque joueur additionne les **points** de ses **cités, villes et églises**. A cela, il ajoute **1 point** par **paire de cartes identiques** qu'il tient dans ses mains.

Le joueur ayant le plus de points a gagné.

