

PRÉPARATION DU JEU

On installe d'abord la zone de jeu. Les **6 disques à dé** sont alignés en ordre croissant entre les deux joueurs. Aux deux extrémités, on place les **disques „Argent“** et **„Cartes“**.

Les **joueurs** reçoivent chacun **10 points gagnants** et les **3 dés d'action** dans la couleur de leur choix.

L'argent du jeu, les 16 points gagnants restants et le dé de combat sont disposés prêts à l'emploi.

Toutes les cartes sont mélangées. **Chacun** reçoit **4 cartes** en main. Chacun donne **2 de ces cartes** cachées à l'autre joueur. Les cartes restantes constituent le talon. Au cours du jeu se constitue la pile de cartes rejetées par les deux joueurs.

Le joueur le plus jeune ouvre le jeu. Il dépose ses cartes, dessin caché, sur son côté de la zone de jeu. Les joueurs peuvent choisir quelle carte ils déposent en face de quel disque à dé. Cependant il ne peut **jamais** se trouver sur un côté de la zone de jeu **plus d'1 carte en face d'un disque de jeu**.

Le second joueur dispose alors ses 4 cartes sur son côté de la zone de jeu. Il peut lui aussi choisir ses 4 disques à dé. Ensuite, les **deux joueurs retournent leurs cartes** et le premier joueur commence à jouer.

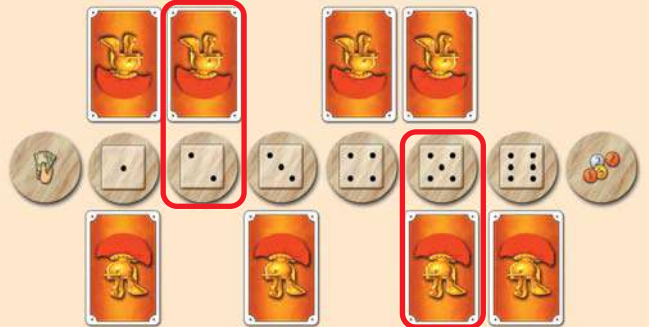
Un joueur dispose ses cartes ici ...



... et l'autre joueur ici.



Au départ, les deux joueurs reçoivent chacun 10 points gagnants.



Chaque carte jouée est placée en face d'un disque à dé déterminé.

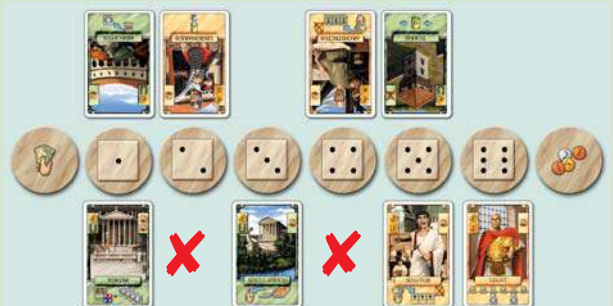
DÉROULEMENT DU JEU

Les deux joueurs jouent chacun à leur tour. Chacun de ces tours comprend 3 phases qui sont jouées dans l'ordre suivant :

- Phase 1 : compter les points des disques à dé libres
- Phase 2 : jeter les dés
- Phase 3 : effectuer son action de jeu
- Phase 1 : compter les points des disques à dé libres

Si tous les disques à dé ne sont pas occupés par une propre carte, le joueur doit, dans cette phase du jeu, mettre de côté dans la réserve commune **1 point gagnant par disque à dé non occupé** sur son côté de la zone de jeu.

À son premier tour, le premier joueur doit donner 2 points gagnants du fait qu'il commence avec seulement 4 cartes et qu'en conséquence, seuls 4 disques à dé sont occupés.



■ Phase 2 : jeter les dés

Le joueur jette ses trois dés d'action. Si les **trois dés montrent le même résultat**, le joueur **peut** encore jeter une fois (les 3 dés).

Remarque : il peut être avantageux pour le joueur d'accepter le jeté avec les trois mêmes nombres de points. C'est à décider en fonction de l'actuelle situation de jeu.

■ Phase 3 : effectuer son action de jeu

Il y a 4 possibilités d'action. La fréquence et l'ordre dans lequel elles sont jouées restent au choix du joueur.

Pour la possibilité d'action

▶ • Jouer des cartes

On n'emploie **aucun** dé. Mais elle coûte de l'argent, coûts différents suivant la carte.

Pour les possibilités d'action:

▶ • Prendre de l'argent

▶ • Prendre une/des carte/s

▶ • Activer une carte

on emploie 1 dé d'action pour chaque action.

Le joueur attribue les **résultats des dés obtenus en phase 2** à chacune des actions. Le résultat d'un dé ne peut cependant **pas être partagé** et un dé ne peut être attribué **plusieurs fois**.

Les possibilités d'action :

• Jouer des cartes

Des cartes tenues en main sont étalées. Chaque carte étalée doit être attribuée à un disque à dé. Les cartes sont étalées uniquement du côté du joueur.

Superposer des cartes

Si une carte est déposée en face d'un disque à dé où se trouve déjà une carte, la carte ancienne est mise sur la pile des cartes rejetées.

Le fait de jouer une carte coûte le nombre de sesterces indiqué sur la carte elle-même. La carte ne peut être jouée que lorsque la somme entière a été payée. Cet argent est mis dans la réserve commune.

• Prendre de l'argent

On dépose un de ses dés d'action sur le disque „Argent“ et on prend dans la réserve le nombre de sesterces que montre le dé.

Exemple d'un tour complet :

C'est le tour de Stéphane. Après avoir donné 1 point gagnant (pour un disque à dé non occupé), il jette les dés qui montrent un „3“, un „4“ et un „6“. Il décide d'exécuter les actions suivantes.

1. Il emploie son „3“ et prend trois cartes. Parmi celles-ci, il en garde une en main (un „Legat“). Les deux autres cartes sont rejetées.

2. Il emploie son „6“ pour prendre de l'argent dans la réserve, soit 6 sesterces.

3. Il joue une carte (le „Legat“ qu'il vient de tirer) en la mettant en face du disque à dé portant 4 points. Pour cette action, il n'a pas besoin de dé. Il paie alors le prix indiqué (5) et rend le nombre correspondant de sesterces à la réserve.

4. Il emploie maintenant son „4“ pour activer sa carte „Legat“ se trouvant sur le disque à dé „4“. Cela lui rapporte 2 points gagnants.



Exemple : jouer la carte „Aesculapinum“ coûte 5 sesterces.

Exemple : si l'on attribue un „6“ de jeté de dés à l'action „Prendre de l'argent“ (disque d'argent), on reçoit 6 sesterces de la réserve.



• Prendre une/des carte/s

On dépose son dé d'action sur le disque „Cartes” et prend, du dessus du talon, le nombre de cartes indiqué par le dé. Parmi ces cartes, le **joueur en garde une en main** et rejette les autres.

Si le talon est épuisé, on mélange la pile de cartes rejetées qui constituent alors un nouveau talon.

On peut garder en main autant de carte que **désiré**.

• Activer une carte

On dépose un de ses dés d'action sur le disque à dé de même valeur.

La carte du joueur se trouvant en face de ce disque est alors activée, c.-à-d. que l'indication sur la carte est réalisée.

Si plusieurs dés montrent le même nombre de points, une carte peut être activée plusieurs fois en conséquence.

[La fonction de chaque carte est expliquée en détails sur les pages 5 et 6 en annexe.]

Combat

Certaines cartes permettent d'attaquer des cartes adverses [Veuillez respecter le texte de chaque carte]. En cas de combat, le joueur dont c'est le tour – c'est toujours l'attaquant – jette une fois le dé de combat. Si le nombre de points est **supérieur ou égal à la valeur de défense** de la carte attaquée, **l'attaquant est le vainqueur** et la carte est rejetée. Dans tout autre cas, il ne se passe rien.

Quand le tour d'un joueur est terminé, c.-à-d. que toutes ses actions ont été effectuées, c'est le tour de l'autre joueur.



Exemple : Un „4” a été attribué à cette action. Donc le joueur peut prendre 4 cartes du talon et en choisir une des quatre.



Exemple : le joueur active sa carte „Onager” avec un „3” correspondant et attaque ainsi une carte adverse. On en arrive à un combat...

Le dé de combat montre un „4” alors que la carte adverse a seulement une valeur de „3” ; elle est donc vaincue et doit être rejetée.



Remarque : la valeur d'attaque comme celle de défense peut être modifiée par d'autres cartes étalées. On tient toujours compte de toutes les modifications se présentant.

Remarque : les cartes suivantes peuvent engager un combat : Legionarius, Velites, Centurio, Onager.

Les cartes Sicarius, Gladiator, Nero influencent également l'étagage des cartes adverses ; mais il ne s'agit pas d'un combat.

FIN DU JEU

Le jeu se termine **aussitôt** qu'un des deux cas suivant se présente :

- un **joueur n'a plus de points gagnants**.
- il **n'y a plus de points gagnants dans la réserve**.

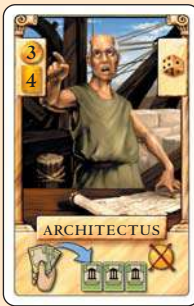
Est gagnant le joueur qui possède le plus de points gagnants.

Remarque : s'il n'y a plus assez de points gagnants dans la réserve lors du dernier paiement, les points manquants sont comptés au joueur concerné.



SICARIUS
Permet d'éliminer une carte de personne adverse étalée. La carte adverse et la carte Sicarius sont toutes deux écartées du jeu.

[1x dans le jeu]



ARCHITECTUS
permet de jouer gratuitement un nombre au choix de cartes d'édifices tenues en main. On peut poser les unes sur les autres autant de cartes qu'on veut.

[2x dans le jeu]



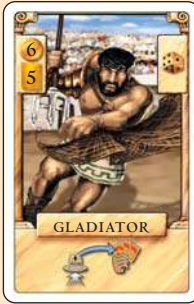
CONSILIARIUS
On prend ses cartes de personnes et on les étale de nouveau à côté de n'importe quel disque dé. On peut poser les édifices les uns sur les autres.

[2x dans le jeu]



LEGAT
Pour chaque disque dé non occupé, on obtient un point gagnant de la réserve.

[2x dans le jeu]



GLADIATOR
Une carte de personne étalée par l'adversaire (choisie à son gré par le joueur dont c'est le tour) doit être reprise en main.

[2x dans le jeu]



MERCATOR
On achète 2 sesterces par point, des points gagnants à l'adversaire tant que l'argent ou les points gagnants sont disponibles ! L'adversaire reçoit l'argent.

[1x dans le jeu]



CONSUL
Permet d'augmenter ou de diminuer d'un point le résultat d'un dé d'action pas encore joué.

[2x dans le jeu]



LEGIONARIUS
attaque la carte de l'adversaire, qui se trouve directement en face de lui, qu'il s'agisse d'une carte représentant une personne ou un édifice.

[3x dans le jeu]



NERO
détruit une carte d'édifice de son choix étalée par l'adversaire. La carte détruite et Nero sont toutes deux éliminées du jeu.

[1x dans le jeu]



PRAETORIANUS
Permet d'empêcher l'adversaire d'utiliser un disque dé au choix, mais seulement pendant un tour.

[2x dans le jeu]



SCAENICUS
Il n'agit pas lui-même mais il peut copier l'action d'une carte de personne à soi déjà étalée, et celle d'une autre la fois suivante.

[2x dans le jeu]



HARUSPEX
On peut choisir une carte de son choix dans la pioche retournée et la prendre dans son jeu. Ensuite le paquet est mélangé.

[2x dans le jeu]



SENATOR
Permet de jouer un nombre au choix de cartes de personnes tenues en main. On peut poser les unes sur les autres autant de cartes qu'on veut.

[2x dans le jeu]



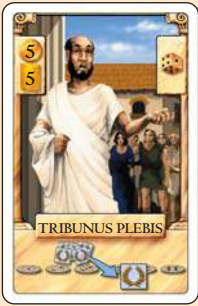
VELITES
attaque une carte de personne de l'adversaire de son choix (elle ne doit pas forcément se trouver juste en face de soi). On joue une fois avec le dé de combat.

[2x dans le jeu]



ESSEDUM
La valeur de défense des cartes adverses étalées se réduit de 2.

[2x dans le jeu]



TRIBUNUS PLEBIS
On reçoit de l'adversaire 1 point gagnant.

[2x dans le jeu]



CENTURIO
attaque la carte qui se trouve juste en face, qu'il s'agisse d'une carte de personne ou d'édifice. On peut ajouter à la valeur du dé de combat la valeur d'un dé d'action non encore utilisé (il est alors considéré comme utilisé). On en décide après avoir jeté le dé de combat.

[2x dans le jeu]



AESCULAPINUM
Le temple d'Esculape (dieu de la médecine) permet de prendre dans son jeu une carte de personne au choix dans le paquet de cartes rejetées.

[2x dans le jeu]



BASILICA
Lorsqu'un Forum est activé (il doit se trouver juste à côté de la Basilica), on obtient 2 points gagnants en plus. La Basilica elle-même n'est pas activée.

[2x dans le jeu]



MACHINA
On prend ses cartes d'édifices et on les dépose à nouveau à côté de n'importe quels dés. On peut poser les cartes de personnes les unes sur les autres.

[2x dans le jeu]



FORUM
nécessite 2 dés d'action. L'un pour activer et l'autre pour déterminer les points gagnants que l'on obtient de la réserve.

[6x dans le jeu]



MERCATUS
Pour chaque Forum étalé par l'adversaire, on obtient 1 point gagnant de ce dernier.

[2x dans le jeu]



ONAGER
Cette catapulte romaine attaque n'importe quel édifice de l'adversaire. On lance une fois le dé de combat.

[2x dans le jeu]



TEMPLUM
Lorsque le Forum est activé (il doit se trouver juste à côté du Templum), on peut utiliser le troisième dé d'action pour déterminer le nombre supplémentaire de points gagnants que l'on reçoit de la réserve. Les dés d'action ne peuvent pas encore être utilisés ce tour-ci. Le Templum lui-même n'est pas activé.

[2x dans le jeu]



TURRIS
Tant que la Turrus est exposée, la valeur de défense de toutes ses autres cartes augmente de 1.

[2x dans le jeu]

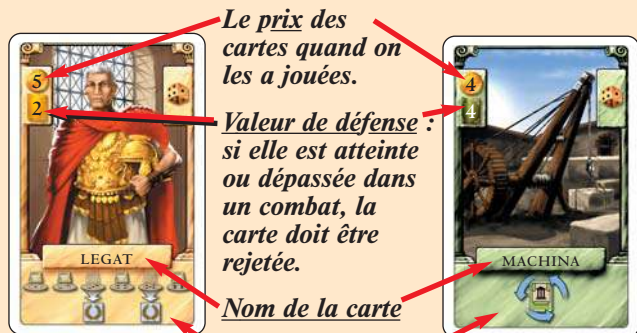
BUT DU JEU

Toute la ville de Rome est en effervescence, le Sénat et la garde sont mêlés dans de sérieuses altercations et le peuple est en désaccord. Que vous protégiez votre pouvoir et vos points gagnants à l'aide de cartes fortes comme Turris et

Praetorianus ou que vous préférerez tirer vos fils en coulisse avec Consul et Tribunus, beaucoup de chemins mènent à Rome. Celui qui réussit alors à mettre en jeu ses relations et à jouer ses cartes judicieusement mérite les lauriers de la victoire.

MATÉRIEL DE JEU

- 52 cartes – 32 cartes de personne et 20 cartes d'édifice



Le prix des cartes quand on les a jouées.

Valeur de défense : si elle est atteinte ou dépassée dans un combat, la carte doit être rejetée.

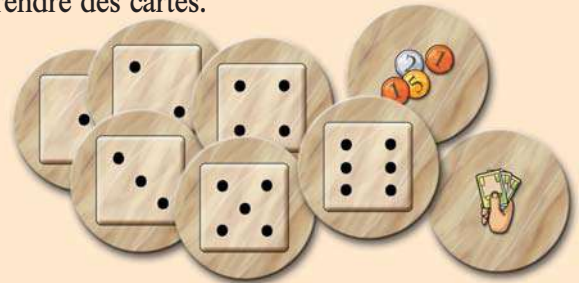
Nom de la carte

Les cartes de personne sont jaunes.

Le pictogramme explique la fonction de la carte.

Les cartes d'édifice sont vertes.

- 6 disques à dé – montrant de 1 à 6 points
- 1 disque „Argent“ – montrant des pièces de monnaie, des sesterces romaines
- 1 disque „Cartes“ – montrant le symbole de prendre des cartes.



- 36 points gagnants – répartis en cartons de 1 point et de 2 points.



Ce symbole montre que 1 dé est nécessaire pour l'activation de la carte.

Cette carte n'a pas besoin de dé. Elle reste activée aussi longtemps qu'elle est étalée dans le jeu.

Cette carte a besoin de 2 dés : un pour l'activation et un autre qui détermine combien de points gagnants le joueur reçoit.

- Argent – Avec les sesterces, on paie l'étalage des cartes.
- 3 dés d'action pour chaque couleur – qui sont employés pour activer des cartes, recevoir de l'argent ou prendre de nouvelles cartes.
- 1 dé de combat, blanc – pour engager les combats.
- 1 exemplaire des règles du jeu.