



TM
SPARTACUS
UN JEU DE SANG ET DE TRAHISON
REGLE DU JEU

Dans ce jeu, chaque joueur endosse le rôle d'un Dominus, le chef d'une maison de Capoue, une ville de la Rome antique. Chaque maison est en concurrence pour l'influence. Lutte pour la domination via des intrigues politiques et de glorieuses batailles sur les sables de l'arène.

En tant que Dominus, vous avez une variété de ressources à votre disposition. Les Gardes vous protègent contre les intrigues lancées par vos rivaux. Les Esclaves administrent votre maison et gagnent de l'or pour vous. Vous contrôlez également un Ludus, une école de formation de gladiateurs. Les Gladiateurs s'affrontent pour apporter la gloire à eux-mêmes et l'influence à leur Dominus.

CONTENU DE LA BOÎTE

Livret de règles

Paquet de cartes Marché (62 cartes)

Paquet de cartes Intrigue (104 cartes)

Cartes Maison (4)

Jetons (148)

Dés (26)

Figurines de gladiateurs (4)

Plateau de jeu



PAQUET DE CARTES MARCHÉ

Le paquet Marché contient des Ressources pouvant être acquises par les Dominus pour faire avancer leur position dans la société romaine. Les Ressources comprennent les Gladiateurs, les Esclaves, et l'Équipement.



CARTES GLADIATEUR

Les Gladiateurs sont des esclaves exceptionnels, entraînés à combattre dans l'Arène pour apporter Influence et gloire à votre maison. Entretenir une grande école de Gladiateurs est un moyen de gagner de l'Influence.



CARTES ESCLAVE

Les esclaves sont les serviteurs du Dominus, ils gagnent de l'argent et effectuent diverses tâches. Les Esclaves augmentent la richesse de leur Maison.



CARTES EQUIPEMENT

Les Cartes Équipement représentent le fait d'armer et d'entraîner tous les Gladiateurs d'une Maison à utiliser un équipement spécialisé (plutôt qu'une simple épée ou un casque). Il existe trois types d'équipement : Arme, Armure et Spécial. Une seule carte de chaque type peut être utilisée lors d'un Combat dans l'Arène.



PAQUET DE CARTES INTRIGUE

Le paquet Intrigue contient toutes sortes de complots et machinations qu'un Dominus peut lancer contre ses rivaux. Le paquet Intrigue comprend des Complots, des Réactions, et des Gardes.



CARTES COMLOT

Les Complots décrivent une multitude de manipulations sournoises. Vous pouvez également Encaisser des Complots pour de l'Or. Tous les Complots requièrent une Influence minimum.



CARTES RÉACTION

Les Réactions sont de puissantes contre-manipulations jouées en réponse à d'autres événements du jeu. Certaines Réactions permettent de Déjouer les Complots ourdis par les autres Maisons.



CARTES GARDE

Les Gardes sont un type particulier de Réaction qui ne peut être utilisé que pour stopper les Complots qui vous ciblent. Les Gardes peuvent échouer. Si vous échouez, vous pouvez utiliser des Gardes supplémentaires. Les Gardes peuvent être cachés dans votre main, ou posés sur la table comme une Ressource.



CARTES MAISON



Les cartes Maison sont au centre de votre aire de jeu et suivent votre Influence durant la partie. Les cartes Maison détaillent aussi les Ressources de Départ de votre maison : Gladiateurs, Esclaves, Gardes et Or. Chaque Maison a différentes Règles Spéciales et Ressources de Départ.

DÉS

Il y a trois couleurs de dés : rouge, noir et bleu. Chaque couleur a un usage différent : rouge pour l'Attaque, noir pour la Défense, et bleu pour la Vitesse. En combat, le nombre de dés que vous avez détermine la Santé de votre combattant.



PLATEAU DE JEU



Le plateau de jeu sert de Grande Arène, où les gladiateurs exercent leur art sanglant. Les paris sont placés sur les coins du plateau.

FIGURINES DE GLADIATEUR

Ces figurines représentent le combattant que vous avez choisi dans l'arène. Chaque joueur utilise la même figurine tout au long de la partie.



PRÉSENTATION DU JEU

Chaque tour commence avec une étape d'Entretien et est ensuite divisé en trois Phases :

- 1) Phase Intrigue
- 2) Phase Marché
- 3) Phase Arène

Durant la **Phase Intrigue**, les Maisons ourdissent leurs Complots, dans l'espoir d'augmenter leur prospérité, tout en sapant leurs rivaux.

Durant la **Phase Marché**, les joueurs achètent, vendent et échangent des Ressources (Gladiateurs, Esclaves et Gardes). Les joueurs peuvent également miser les uns contre les autres pour acquérir de nouvelles Ressources aux enchères.

Durant la **Phase Arène**, les Jeux sanglants se déroulent. Les Gladiateurs de deux Maisons sont dressés l'un contre l'autre dans une lutte brutale pour les Faveurs de la foule et l'Influence.

Le but du jeu est de devenir la maison la plus influente de Capoue, ayant assuré la puissance de votre famille pour les années à venir.

L'ESPRIT DU JEU

Pendant le jeu, les joueurs vont se corrompre, s'empoisonner, se trahir, se voler, se faire chanter, entre autres nuisances. L'or changera de mains à plusieurs reprises pour acheter l'appui de quelqu'un, garder ses faveurs, ou influencer ses décisions. Serez-vous le joueur honorable dont la parole est sacrée, ou l'intrigant fourbe dont les alliances changent comme le vent ?

Néanmoins, ne soyez pas un bourricot. Tout le monde joue à des jeux pour passer un bon moment. En fin de compte, vous jouez pour vous amuser avec vos amis : gardez ceci à l'esprit quand vous complotez pour anéantir leur Maison.



Jetons

MISE EN PLACE

Chaque Maison a ses forces et ses faiblesses. Certaines Maisons se fient à leur écurie de Gladiateurs pour les conduire à la victoire. D'autres dépendent d'une Défense solide. Utiliser vos points forts est l'une des clés de la victoire.

SÉLECTION DES MAISONS

Chaque Dominus lance un dé. Le Dominus avec le plus haut résultat choisit une carte Maison et une figurine Gladiateur, et reçoit le jeton Hôte. Puis, en sens horaire, les autres joueurs choisissent chacun une carte Maison et une figurine Gladiateur. Chaque joueur reçoit également ses jetons Maison. Durant la phase Intrigue, le Dominus possédant le jeton Hôte commencera.

RESSOURCES DE DÉPART

Chaque Dominus reçoit les Ressources de départ décrites sur sa carte Maison.

GLADIATEURS ET ESCLAVES

Retirez du paquet Marché les cartes à bordure blanche « Gladiateurs de Départ » et « Esclaves de Départ ». Il y en a 8 de chaque. Mélangez les cartes « Gladiateurs de Départ » distribuez à chaque Dominus son nombre de Gladiateurs de départ. Faites de même avec les Esclaves de Départ. Remettez les cartes « Gladiateurs de Départ » et « Esclaves de Départ » restantes dans le paquet Marché.

GARDES

Distribuez à chaque Dominus son nombre de Gardes de départ, pris dans le paquet Intrigue. Les Gardes de départ doivent être placés face visible sur la table (et non dans la main).



OR

Distribuez à chaque Dominus son Or de départ. L'Or restant constitue la Banque. Durant la partie, un joueur peut tenir le rôle de banquier, ou tous les joueurs à la fois (au choix).

Note : L'Or peut changer de mains entre les joueurs à tout moment ! Il n'y a pas de restrictions sur le moment des transactions d'Or.

CHOIX DU TYPE DE PARTIE

Rapide : Les joueurs commencent avec 7 Influence. Les parties rapides durent en général moins de deux heures. Elles sont conseillées les premières fois que vous jouez.

Normale : Les joueurs commencent avec 4 Influence. Les parties normales durent en général entre deux et trois heures.

Avancée : Les joueurs commencent avec 1 Influence. Les parties avancées durent souvent plus de trois heures, car chaque Dominus s'élève de l'obscurité à la suprématie.

PAQUETS DE CARTES

Mélangez successivement le paquet Marché et le paquet Intrigue. Placez les paquets face cachée sur la table. Les cartes défaussées seront placées face visible à côté de leur paquet.

PRÊTS À JOUER !

Vous êtes maintenant prêts à jouer ! Que les négociations et les machinations commencent !

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'élever votre Maison jusqu'au chiffre impressionnant de 12 Influence.

Pour les conditions de victoire détaillées, voir la section « Gagner la partie » en page 17.

ENTRETIEN

L'Entretien consiste en la maintenance et la préparation pour les 3 phases principales du tour. Chaque tour de jeu commence avec un Entretien en trois étapes.

RÉSUMÉ DE L'ENTRETIEN

- 1) Actualiser les Cartes
- 2) Soigner les Blessures
- 3) Equilibrer les Comptes

Note : Pendant chaque étape de l'Entretien, tous les joueurs peuvent effectuer leurs actions simultanément.

ACTUALISER LES CARTES

Au début de l'Entretien, tous les joueurs retournent les cartes Ressource « Epuisé » (face cachée) non-blessé, vers le faut (face visible).

Les cartes actualisées (face visible) sont considérées comme « Prêt ». Pour plus de détails sur les cartes « Epuisé », voir les règles spéciales page 17. Après avoir actualisé les cartes, passez à l'étape Soigner les Blessures.

SOIGNER LES BLESSURES

Pour chaque Gladiateur ou Esclave Epuisé avec un jeton Blessure, lancez un dé pour faire un Jet de Guérison. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, retirez le jeton Blessure et Actualisez la carte. Sur un résultat de 2 ou 3, le Gladiateur ou l'Esclave reste blessé durant ce tour. Vous pourrez re-tenter de guérir leur blessure le tour suivant. Sur un résultat de 1, le Gladiateur ou l'Esclave a succombé à ses Blessures et est placé face visible sur la défausse du paquet Marché. Pour plus de détails sur les Blessures, voir page 16. Après le soin des blessures, passez à l'étape Equilibrer les Comptes.

Note : Certaines cartes, comme le *Medicus*, vous permettent de relancer un Jet de Guérison raté.

EQUILIBRER LES COMPTES

La formation, l'alimentation et l'équipement des Gladiateurs d'élite coûtent cher. La possession d'Esclaves permet de compenser ce coût. Vous recevez 1 Or pour chaque Esclave Prêt que vous possédez. Vous devez payer 1 Or pour chaque Gladiateur Prêt.

Si un joueur refuse ou est incapable de payer pour ses Gladiateurs, il doit défausser un Gladiateur pour chaque Or non payé, affranchissant ainsi ce Gladiateur.

EXEMPLE

Pierre a 3 Gladiateurs et 2 Esclaves, il paye donc 1 Or à la Banque. Sabine a 2 Gladiateurs, dont l'un est Prêt, l'autre Blessé. En outre, elle dispose de 4 Esclaves, donc elle reçoit 3 Or de la Banque.

Jean a 1 Gladiateur et 1 Esclave, il ne paye ni ne reçoit rien de la Banque.

Lise a 3 Gladiateurs, pas d'Esclaves et seulement 2 Or. Elle doit payer 2 Or à la Banque et choisir l'un de ses Gladiateurs à défausser.

EXEMPLE D'ENTRETIEN

1) Pierre commence l'Entretien avec un Gladiateur Prêt (face visible), deux Gladiateurs Blessés et deux Esclaves Epuisés. Pierre retourne les deux Esclaves Epuisés. Ils sont maintenant disponibles et peuvent être utilisés ce tour.

2) Pierre fait un Jet de Guérison pour ses 2 Gladiateurs Blessés. Il indique quel Gladiateur il essaie de guérir en premier et lance un « 3 » : ce Gladiateur reste Blessé et sa carte reste face cachée. Il indique le second Gladiateur et lance un « 5 » : succès ! Il enlève le jeton Blessure du second Gladiateur et retourne sa carte face visible.

3) Pierre a maintenant 2 Gladiateurs Prêts et 2 Esclaves Prêts. Le coût de ses Gladiateurs est égal au revenu de ses esclaves, donc Pierre ne doit pas d'Or à la banque pour cet Entretien.

4) Il a fini. Une fois que tous les joueurs ont terminé leur Entretien, on passe à la Phase Intrigue.



Gannicus, Oenomaus, Quintius et Lucretia Batiatus

INTRIGUE

Au cours de cette Phase, vous allez jouer des cartes de votre main pour favoriser la prospérité et l'Influence de votre Maison, ou apporter la honte et la ruine à vos rivaux. Ourdissez des Complots, défendez votre Maison, et récoltez vos gains !

RÉSUMÉ DE LA PHASE

- 1) Piocher des Cartes
- 2) Jouer des Complots / Encaisser des Cartes

PIOCHER DES CARTES

Au début de la Phase Intrigue, tous les joueurs piochent 3 nouvelles cartes Intrigue et les ajoutent à leur main (ceci peut augmenter votre main au-dessus de votre Taille de Main). Si, au cours de la partie, le paquet Intrigue est vide, mélangez la défausse et réutilisez-la.

Exemple de Cartes Intrigue

Influence Requise		
0	6	2
REACTION	REACTION	SCHEME
2	3	1
Valeurs en Or		

REVENGE!

+2 Influence to the Dominus with the least Influence

TAILLE DE MAIN

Votre Taille de Main maximum est indiquée sous votre Influence actuelle. Vous ne pouvez pas terminer votre tour d'Intrigue avec plus de cartes dans votre main que votre Taille de Main. Vous pouvez avoir plus de cartes pendant votre tour d'Intrigue, mais vous devez réduire votre main à votre Taille de Main avant de terminer votre tour.



Ci-dessus, Solonius a 5 Influence, lui donnant une Taille de Main de 4.

Conseil : Vous devrez souvent jouer une carte que vous préféreriez garder pour respecter la Taille de Main. Décidez avec soin, certaines cartes sont beaucoup plus précieuses plus tard dans le jeu !

ORDRE DU TOUR

Après que tous les joueurs aient pioché 3 cartes, le Dominus possédant le jeton Hôte joue en premier. Après qu'il ait terminé son tour d'Intrigue, les autres Dominus jouent successivement dans le sens horaire.



Le jeton Hôte est possédé par le Dominus qui a accueilli la phase Arène précédente.

Note : Lors de la phase Intrigue, les joueurs sont libres de discuter des cartes qu'ils souhaitent jouer, troquer des faveurs et donner de l'Or les uns aux autres pour obtenir de l'aide. Les cartes Ressource ne peuvent pas changer de mains au cours de cette phase.



Quintus Lentulus Batiatus complote

VOTRE TOUR D'INTRIGUE

Pendant votre tour d'Intrigue, vous pouvez Encaisser des Cartes pour de l'Or, utiliser des Capacités Spéciales, et jouer des Complots. Pendant votre tour d'Intrigue, vous pouvez effectuer les actions possibles dans n'importe quel ordre.

ENCAISSER DES CARTES

Les Cartes Intrigue peuvent être encaissées pour leur Valeur en Or indiquée en bas de la carte.

Pour Encaisser une carte Intrigue, placez-la face visible dans la défausse Intrigue et prenez de la Banque la quantité d'Or figurant en bas de la carte.



Valeur en Or

RÈGLES SPÉCIALES DE MAISON

Chaque Maison a des Règles Spéciales qui ne peuvent être utilisés que dans la phase Intrigue. Les Règles Spéciales de chaque Maison sont détaillés sur sa carte Maison.

CAPACITÉS SPÉCIALES DE CARTE

Beaucoup d'Esclaves et certains Gladiateurs ont des Capacités Spéciales « Intrigue ». Celles-ci vous obligent souvent à Epuiser la carte. Elles doivent être utilisées pendant votre tour d'Intrigue, si possible. Toute exception est indiquée sur la carte.



La Capacité Spéciale d'Indus vous permet de jeter un coup d'œil à une carte dans la main d'un adversaire pendant votre tour d'Intrigue.

JOUER DES COMLOTS

Chaque Complot a un niveau d'Influence nécessaire pour jouer la carte. Si votre Influence actuelle est égale ou supérieure à l'Influence nécessaire, vous pouvez jouer le Complot. En jouant un Complot, déclarez quel Dominus est la Cible (qui peut être vous-même).



Influence requise

EXEMPLE

Sabine a en main « Informations Confidentielles », un Complot nécessitant 6 Influence pour être joué et permettant au Dominus Cible de piocher 2 cartes supplémentaires. Sabine a 7 Influence, donc elle peut jouer la carte. Elle place la carte sur la table et déclare qu'elle est le Dominus Cible. Le Complot est un succès : Sabine pioche 2 cartes du paquet Intrigue et place « Informations Confidentielles » face visible sur la défausse Intrigue.

DEMANDER DES SOUTIENS

Si vous n'avez pas assez d'Influence pour jouer un Complot par vous-même, vous pouvez demander leur Soutien à d'autres joueurs. S'ils sont d'accord pour soutenir votre Complot, vous pouvez jouer le Complot comme si votre Influence était égale à la somme des Influences de toutes les Maisons vous soutenant (y compris la vôtre). Une fois qu'un Dominus a accepté de soutenir un Complot, ce Soutien **ne peut pas** être retiré : l'octroi du Soutien est définitif.

Un Complot peut être soutenu par n'importe quel nombre de Maisons. Leur Soutien ne modifie pas votre Influence réelle ni n'affecte autre chose que votre capacité à jouer un Complot : Ne déplacez aucun jeton Influence de quiconque.

Conseil : Vous n'êtes pas obligé de montrer votre Complot à vos adversaires avant de demander leur Soutien. Vous n'êtes pas obligé de dire la vérité au sujet de votre Complot non plus...



Claudius Glaber furieux

EXEMPLE

Jean a 6 Influence et un Complot en main qui nécessite 9 Influence. Il demande leur Soutien aux autres joueurs, et il convainc Lise (qui a 4 Influence) de soutenir son Complot pour un peu d'Or. Jean a maintenant 10 Influence, assez pour jouer ce Complot (et seulement ce Complot). L'Influence de Jean et de Lise ne change pas.

COMLOTS RÉUSSIS

Si vous avez assez d'Influence pour jouer un Complot et qu'il n'est pas Déjoué (voir Déjouer un Complot, page 8), alors le Complot a réussi. Les effets de la carte ont lieu immédiatement et tous les coûts de la carte sont payés. Le Complot réussi est alors placé face visible sur la défausse Intrigue.

EXEMPLE

Pierre a 4 Influence et détient la carte « Profits de Marché Noir » qui nécessite 7 Influence et a pour effet « Gagnez 5 Or ». Pierre demande son Soutien à Lise qui a 3 Influence, pour jouer le complot. « Bien sûr », dit-elle, « Pour 2 Or ». Pierre est d'accord, et joue la carte. Personne ne déjoue le Complot avec une Réaction, donc le Complot a réussi et il gagne 5 Or. Qu'il respecte ou non sa part du marché dépend de lui...

Note : Les cartes Intrigue ne peuvent jamais changer de mains entre les joueurs. L'Or peut changer de mains à tout moment. Vous êtes libre de négocier avec les autres joueurs en échange de leur soutien - ou de leur absence de soutien!

RÉACTIONS

Les Réactions sont de puissantes contre-manipulations jouées en réponse à d'autres événements. Contrairement aux Complots, les Réactions ne sont pas toujours jouées pendant votre tour.

Chaque Réaction indique quand elle peut être jouée. Les Réactions ne sont pas limitées à la phase Intrigue.



Les Réactions ont également un niveau d'Influence requis. Cependant, vous ne pouvez pas recevoir de Soutien quand vous jouez une Réaction. Les Réactions représentent des réponses rapides et il n'y a tout simplement pas le temps d'obtenir le soutien d'un autre Maison. Après avoir joué une Réaction, placez-la face visible sur la pile de défausse Intrigue.



Iliytha se méfie des complots de Lucretia

EXEMPLE

Pendant l'Entretien, Sabine a 2 Or, qu'elle doit dépenser totalement pour « Equilibrer les Comptes », la laissant avec zéro Or. Jean joue la carte Réaction « Indigent ! » (-1 Influence au Joueur Cible sans Or). Sabine perd 1 Influence et Jean met sa carte dans la défausse Intrigue.

DÉJOUER UN COMLOT

Certaines Cartes Réaction indiquent « Déjouer un Complot ». Celles-ci peuvent être jouées immédiatement après un autre Dominus qui tente de jouer un Complot lors de son tour d'Intrigue.

Vous pouvez Déjouer n'importe quel Complot, pas seulement ceux qui vous ciblent. Vous ne pouvez Déjouer que des Complots, vous ne pouvez pas déjouer de Réactions (sauf exception spécifiée sur la carte).

EXEMPLE

Avec 10 Influence, Jean joue le Complot « Visiteur de Rome » qui lui ferait gagner 1 Influence. Lise décide de jouer « Rumeurs Chuchotées », déjouant ainsi le Complot de Jean. Le Complot de Jean a échoué, il place sa carte dans la défausse Intrigue, ainsi que la Réaction de Lise.

CARTES GARDE

Les Cartes Garde sont un type particulier de Réaction pouvant être utilisés pour Déjouer les Complots ciblant la Maison du Dominus qui les contrôle. Cependant, la réussite n'est pas garantie.

Pour faire une tentative de Garde, défaussez un Garde et lancez un dé : Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le Complot ciblant votre Maison est Déjoué. Sur résultat de 1, 2, ou 3, la tentative de Garde a échoué. Vous pouvez faire autant de tentatives de Garde que vous avez de Gardes. Après une tentative de Garde ratée, vous pouvez



aussi Déjouer le Complot avec une carte Réaction de votre main.

Note : Même si votre tentative de Garde échoue, le Garde est toujours défaussé !

Les Gardes peuvent être conservés dans votre main ou déployés sur la table comme une Ressource. Les Gardes peuvent être déplacés de votre main à la table à tout moment. Une fois sur la table, ils ne peuvent pas être remis dans votre main. Les Gardes déployés sur la table deviennent des Ressources de votre Maison et peuvent être vendus ou échangés durant la Phase de Marché Ouvert.

Conseil : Les Gardes peuvent être utilisés pour Déjouer un Complot qui vous cible, indépendamment du fait que le Garde soit dans votre main ou sur la table. Conserver des Gardes dans votre main permet de garder vos défenses cachées à vos adversaires (mais prend de la place dans votre Main).

EXEMPLE

Pierre a un Garde sur la table, plus deux autres dans sa main. Le croyant une cible facile, Sabine joue « Attiser la Révolte » sur lui. En cas de succès, le Complot l'oblige à défausser un Gladiateur. Ne voulant pas perdre un Gladiateur, Pierre défausse son Garde sur la table pour tenter de déjouer le complot. Il lance un dé et obtient « 2 ». Echec ! Pierre défausse ensuite un autre Garde de sa main, et lance à nouveau. Il obtient un « 5 » : Succès ! Le Complot de Sabine est Déjoué, sa carte « Attiser la Révolte » est placée dans la défausse, au-dessus des 2 Gardes de Pierre.

Conseil : Même si un Dominus a beaucoup de Gardes, il peut être valable de le cibler avec des Complots. S'il défausse un garde pour Déjouer le Complot, vous avez au moins affaibli ses défenses !

COMLOTS DÉJOUÉS

Quand un Complot est Déjoué, aucun des effets du Complot n'a lieu, y compris les coûts associés au complot. Placez le Complot déjoué face visible sur la défausse Intrigue.

EXEMPLE

Lise tente de jouer « Grand Banquet ». Il a pour effet « Payez 2 Or à chaque joueur, le Dominus Cible gagne +1 Influence ». Jean déjoue le complot. « Grand Banquet » est défaussé et Lise ne paie pas d'Or.

TERMINER VOTRE TOUR

Après avoir joué des Complots et Encaissé des Cartes, vous ne pouvez pas avoir plus de cartes en main que la Taille de Main indiquée sous votre Influence actuelle, sur votre carte Maison. Lorsque vous avez terminé votre tour d'Intrigue, c'est au tour du joueur à votre gauche.

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour d'Intrigue, on passe à la Phase Marché.



Marcus Decius Solonius

MARCHÉ

Pendant la Phase Marché, les joueurs peuvent acheter et vendre des cartes Ressource les uns aux autres, et acquérir de nouveaux Gladiateurs, Esclaves et Equipements lors des Enchères.

RÉSUMÉ DE LA PHASE

- 1) Marché Ouvert
- 2) Enchères
- 3) Mises pour l'Hôte

MARCHÉ OUVERT

Pendant le Marché Ouvert, les joueurs peuvent acheter, vendre et échanger des Cartes Ressource avec d'autres joueurs, et vendre des Ressources à la Banque. Il n'y a pas d'ordre de tour lors du Marché Ouvert, les joueurs peuvent faire des affaires à volonté.

Note : l'étape **Marché Ouvert** est le seul moment où Gladiateurs, Esclaves, Equipements et Gardes peuvent changer de mains entre joueurs !

Les valeurs en Or des Cartes Ressource n'ont aucune incidence lors du troc avec d'autres joueurs. Toutes les transactions de cartes Ressources et d'Or sont autorisées. Rappelez-vous, les Cartes Intrigue ne peuvent JAMAIS être vendues ou échangées entre joueurs. Les Cartes Intrigue NE PEUVENT PAS être vendues à la Banque lors du Marché Ouvert.



VENDRE À LA BANQUE

Pendant le Marché Ouvert, les Cartes Ressource peuvent aussi être vendues à la Banque. Pour vendre une Carte Ressource à la Banque, défaissez la Ressource et recevez de la Banque la Valeur en Or de la carte.

Conseil : La vraie valeur d'une carte est souvent plus élevée que sa Valeur en Or. Les autres joueurs peuvent payer plus cher pour une carte que la Banque.

FIN DU MARCHÉ OUVERT

Lorsque vous avez terminé vos affaires et que vous n'avez plus d'échanges à faire, ramassez et cachez votre Or. Ramasser votre Or indique vous quittez le Marché Ouvert. Une fois que tous les joueurs ont pris leur Or, l'étape de Marché Ouvert se termine et les Enchères commencent. C'est le seul moment où l'Or peut être caché.

Conseil : N'oubliez pas de garder votre Or caché jusqu'à ce que vous ayez misé pour les Honneurs de l'Hôte ! Révéler votre richesse avant cela donne un avantage à vos rivaux.

EXEMPLE

En Marché Ouvert, Sabine décide qu'elle a un Gladiateur en trop, elle demande donc aux autres joueurs si l'un d'eux est intéressé par l'achat ou l'échange de celui-ci. Pierre propose à Sabine 3 Or, mais Sabine décide qu'elle préfère le vendre à la Banque pour 2 Or que de le donner à Pierre pour 3. Pierre a seulement 1 Garde restant, il demande aux autres joueurs si quelqu'un veut lui vendre un Garde pour 3 Or. Etant fauché, Jean accepte rapidement et passe un de ses Gardes à Pierre. Affaires conclues, tous les joueurs ramassent et cachent leur Or, et les Enchères commencent.



Denarii

ENCHÈRES

Pour débiter les Enchères, placez un nombre de cartes du Paquet Marché égal au nombre de joueurs, alignées face cachée. Révélez la première carte, c'est la première Ressource mise aux enchères. Tous les joueurs misent en utilisant des Enchères Cachées (voir ci-dessous). L'enchérisseur gagnant ajoute la carte à sa Maison, puis la carte suivante à mettre aux enchères est révélée.



Marché

ENCHÈRES CACHÉES

Pour enchérir sur une Ressource, placez votre Or dans votre main, en gardant le montant exact de votre mise caché aux autres joueurs. Ensuite, étendez votre poing fermé au-dessus de la table, tout en gardant votre mise cachée. Une fois que tous les joueurs ont leurs poings au-dessus la table, tout le monde ouvre la main et révèle sa mise. Le plus offrant remporte l'Enchère, donne sa mise à la Banque et prend la Ressource pour sa Maison. Tous les autres enchérisseurs récupèrent leur Or.

RÉSoudre LES ENCHÈRES ÉGALES

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la plus haute mise, chacun d'eux place l'Or de sa première mise sur la table. Puis un autre tour d'Enchères Cachées commence, auquel seuls les joueurs à égalité participent. Leur

deuxième mise est ajoutée à leur mise initiale. Les enchères continuent jusqu'à ce qu'un joueur aie la mise totale la plus haute.

ENCHÈRES RATÉES

Si tous les enchérisseurs misent zéro Or dans le premier tour d'Enchères ou l'un des suivants, l'Enchère est Ratée : personne ne récupère la Ressource et la carte est défaussée. Les mises posées sur la table lors des éventuels tours d'enchères précédents sont récupérées par les joueurs.

EXEMPLE

Agron est mis aux Enchères. Tout le monde tend son poing fermé contenant sa mise au-dessus de la table. Pierre mise 0, Sabine mise 2, Jean mise 3, et Lise mise 3 ; Jean et Lise sont à égalité pour le plus offrant et Sabine et Pierre sont hors de l'Enchère (Pierre récupère sa mise). Jean et Lise placent leurs mises initiales devant eux sur la table. Au second tour d'enchères, Jean et Lise ajoutent tous les deux 1 Or à leurs mises sur la table. Au troisième tour, ils misent tous les deux 0. Ils ont tous deux placé un total de 4 Or sur la table pour Agron, mais parce qu'ils n'ont tous deux rien misé dans le troisième tour d'enchères, l'Enchère est Ratée et aucun joueur ne reçoit la carte. Agron est défaussé et tous les deux récupèrent leurs mises.

MISES POUR L'HÔTE

Après que toutes les cartes Ressources aient été mises aux Enchères, les joueurs misent pour obtenir les Honneurs de l'Hôte lors de la phase Arène suivante.

Conseil : Organiser les Jeux est essentielle au succès. Être l'Hôte augmente non seulement votre Influence, mais vous donne aussi le contrôle sur qui se bat dans les Jeux, ceci pouvant vous faire gagner encore plus d'Influence et d'Or !

Comme pour les Enchères précédentes, les joueurs misent via des Enchères Cachées, et l'enchère gagnante est payée à la Banque. Le joueur le plus offrant reçoit le jeton Hôte et sera l'hôte des Jeux suivants.

Note : Les Mises pour l'Hôte sont le seul et unique moment où le jeton Hôte peut changer de mains. L'enchérisseur gagnant sera l'Hôte des Jeux de ce tour et jouera en premier lors la prochaine phase Intrigue.

Toutes les règles d'Enchère normales s'appliquent, à une exception près : Dans le cas d'une Enchère Ratée, tous les enchérisseurs participants lancent un dé. Le Dominus avec le résultat le plus élevé remporte les Honneurs de l'Hôte.

EXEMPLE

Lors de la Mise pour l'Hôte, Pierre mise 8, Jean mise 6, Sabine mise 5, et Lise mise 8. Pierre et Lise sont à égalité pour la plus haute enchère, Jean et Sabine ne participent plus. Les mises de Pierre et Lise sont égales, donc ils placent leurs 8 Or sur la table et un deuxième tour d'enchères commence. Cependant, ils sont tous les deux sur la paille et ne peuvent pas enchérir à nouveau. Ils placent leurs poings fermés vides au-dessus de la table, ne misant rien. À ce stade, ce serait normalement une Enchère ratée. Mais quelqu'un doit être l'Hôte, donc Lise et Pierre lancent chacun un dé. Lise remporte le jet de dés, prend le jeton Hôte et sera l'Hôte de la phase Arène suivante.

FIN DE LA PHASE MARCHÉ

Une fois qu'un Dominus a gagné les Honneurs de l'Hôte, les joueurs remettent leur Or restant sur la Trésorerie de leur carte Maison, puis on passe à la Phase Arène.



Solonius et Batiatus au marché

ARÈNE

Dans la Phase Arène, les Gladiateurs se battent pour apporter la gloire à eux-mêmes et l'Influence à leur Dominus. L'organisation des Jeux apporte de l'Influence à l'Hôte car il affiche ainsi sa richesse et son pouvoir.

RÉSUMÉ DE LA PHASE

- 1) Honneur à l'Hôte
- 2) Organisation des Jeux
- 3) Tribut
- 4) Paris
- 5) Combat !
- 6) Victoire et Défaite

HONNEUR À L'HÔTE

Le Dominus qui a remporté le jeton Hôte lors de la Phase Marché précédente est l'Hôte de ce tour et reçoit 1 Influence pour présider les Jeux.



ORGANISATION DES JEUX

Il est du devoir de l'Hôte de proposer 2 valeureux Combattants pour l'ouverture des Jeux. Il propose une Invitation à deux joueurs, l'un après l'autre. L'Hôte peut s'inviter lui-même.

Note : Dans les règles, « combattant » désigne un Gladiateur ou Esclave choisi pour combattre dans l'arène. Les mêmes règles s'appliquent aux Gladiateurs et aux Esclaves.

INVITATIONS

Lorsque le premier Dominus accepte une Invitation, il choisit un Gladiateur ou Esclave de sa Maison et place sa figurine Gladiateur sur le plateau de jeu, sur l'hexagone marqué « I ». Le Dominus place ensuite la carte de son Combattant sur le bord de l'Arène, avec toutes les cartes Equipement que le Combattant utilise (maximum une de chaque type : Arme, Armure et

Equipement Spécial). Une fois que ces cartes sont choisies, elles ne peuvent pas être modifiées.

L'Hôte offre alors une Invitation à un deuxième Dominus, comme ci-dessus. Ce Dominus sélectionne ensuite son Combattant et Equipement et place sa figurine Gladiateur sur l'hexagone marqué « II ».

Note : L'or peut changer de mains à tout moment, mais les cartes Ressource ne peuvent pas changer de mains au cours de la Phase Arène.



Combattant avec Equipement & Dés

DÉCLINER UNE INVITATION

(Bouuh ! Hoooo !)

Si un Dominus est incapable ou refuse d'accepter une Invitation, il perd 1 Influence. L'Hôte invite alors un autre Dominus. Si, après que tous les joueurs aient été invités, il y a toujours une place dans les Jeux, l'Hôte doit s'inviter lui-même.

Dans le cas improbable où 1 Dominus seulement accepte une Invitation, aucun combat n'a lieu, la Phase Arène se termine et le tour suivant commence.

Conseil : L'Hôte peut solliciter pots de vin, offres et promesses des autres joueurs pour obtenir une Invitation (ou l'éviter !). Ceci permet à l'Hôte d'utiliser sa position d'autorité temporaire à des fins financières et politiques.

EXEMPLE

Jean détient le Jeton Hôte décide à qui offrir une Invitation. Il sait qu'il va s'inviter lui-même en second, car il a Theokeles, un puissant Gladiateur. Tentant d'assurer sa victoire dans l'Arène, il invite Lise, dont le seul Gladiateur est un faible Guerrier Thrace. Lise ne veut pas être écrasée et perdre son seul Gladiateur, elle décline donc son Invitation. Lise perd 1 Influence.

Jean demande si quelqu'un veut payer pour une Invitation. Pierre propose à Jean 3 Or. Jean accepte et invite Pierre. Pete place sa carte Combattant sur le bord du plateau de jeu avec les cartes Trident (Arme), Casque (Armure) et Javelot (Spécial). Jean s'invite ensuite lui-même et engage Theokeles dans les Jeux.



L'Arène

TRIBUT

Un tribut est payé aux propriétaires des Combattants choisis. Les joueurs Invités reçoivent 2 Or par Jeton Faveur ou 6 Or pour un Jeton Champion sur leur Combattant. Le Tribut est payé après que les deux joueurs Invités aient choisi leurs Combattants, avant que les Paris soient faits. Voir « Victoire et Défaite » page 13 pour plus de détails sur les jetons Faveur et Champion.



Païement du Tribut

PARIS

Une fois que les Combattants sont engagés, tous les joueurs peuvent placer des Paris sur le résultat des Jeux. Les Paris sont indiqués en plaçant 1 à 3 Or dans le coin souhaité du plateau de jeu et en posant un jeton Maison sur la pile d'Or. Les joueurs ne peuvent pas placer plus de 3 Or par type de Pari.



Placez Vos Paris !

Note : Les Paris ont lieu simultanément, tous les joueurs placent leurs Paris en même temps. Si cela crée des contestations ou prend un temps excessivement long, vous pouvez éventuellement commencer par l'Hôte, puis chacun parie successivement.

LES PARIS

Victoire (paye 1 pour 1) : Un Pari placé sur Victoire signifie que le Combattant choisi gagnera le combat. Si le Combattant choisi gagne, la Banque verse 1 Or pour chaque Or parié. Les Dominus invités aux Jeux ne sont pas autorisés à parier contre leur propre Combattant, car cela provoquerait la colère des dieux !

Blessure (paye 2 pour 1) : Un Pari placé sur Blessure signifie que le combat s'achèvera par une Blessure. Si l'un des Combattants est Blessé, la Banque verse 2 Or pour chaque Or parié. Pour plus de détails sur les Blessures, voir page 16.

Décapitation (paye 2 pour 1) : Un Pari placé sur Décapitation signifie que le combat s'achèvera par une Décapitation. Si l'un des combattants est Décapité, la Banque verse 2 Or pour chaque Or parié. Pour plus de détails sur la Décapitation, voir page 16.

Note : Lorsque vous gagnez un Pari, vous récupérez sur le plateau l'Or que vous avez parié, en plus de recevoir vos gains de la Banque. Les Paris perdus sont versés à la Banque.

EXEMPLE

Sabine veut parier 3 Or sur Décapitation et 3 Or sur Theokeles vainqueur. Elle met une pile de 3 Or surmontée d'un de ses jetons Maison sur le coin « Décapitation » et une autre sur le coin « Victoire II ».

COMBAT !

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs Paris, le Combat commence. Voir les règles de Combat complètes aux pages 14-16.



Batiatus préside les Jeux

VICTOIRE ET DÉFAITE

Après que le combat se soit déroulé, le Dominus vainqueur gagne 1 Influence. Le Combattant vainqueur reçoit un jeton Faveur, qui est conservé sur la carte du Combattant.

COURONNER UN CHAMPION

Les Champions sont adulés par la foule et apportent la gloire à leur Maison. Cependant, la perte d'un Champion peut démolir les chances de sa Maison.

Quand un Combattant reçoit son troisième jeton Faveur, il devient un Champion. Retirez tous les jetons Faveur du Combattant et remplacez-les par un jeton Champion. Le jeton Champion reste sur le Combattant pour tout le reste de la partie (ou de sa vie).

Quand un Dominus acquiert un Champion grâce à des victoires dans l'Arène ou par autre joueur, il gagne 1 Influence. Si un Dominus perd un Champion pour quelque raison que ce soit, il perd 1 Influence.



Varinius prononce le jugement

SOLDER LES PARIS

Après que le Combattant victorieux ait reçu son jeton Faveur, les joueurs soldent leurs Paris avec la Banque.

Les Paris perdus sont versés à la Banque. Les Paris gagnés sont restitués à leurs propriétaires, avec les gains appropriés.

EXEMPLE

Sabine a parié 3 Or sur la Victoire de Theokeles et 3 Or sur Décapitation. Jean perd le combat quand Theokeles est décapité ! Sabine perd les 3 Or qu'elle avait pariés sur sa victoire, mais reçoit 6 Or de la Banque car le match s'est terminé par une Décapitation (de plus, elle reprend les 3 Or qu'elle a pariés sur Décapitation). En fin de compte, Sally a gagné 3 Or.

LE POUVOIR DE VIE ET DE MORT

L'Hôte doit choisir si le Combattant vaincu vit ou meurt avec le traditionnel geste du pouce.

Pouce levé : Le Combattant recevant le « Pouce levé » est rendu à sa Maison avec toutes ses cartes Equipement.

Pouce baissé : Le Combattant recevant le « Pouce baissé » est exécuté. Placez le vaincu dans la défausse Marché. Toutes ses cartes Equipement sont restituées à son propriétaire.

Certains combattants ont la Faveur de la foule de par leurs victoires passées dans l'Arène. S'il choisit « Pouce baissé » pour un Combattant ayant des jetons Faveur, l'Hôte perd 1 Influence par jeton Faveur. L'Hôte ne peut pas choisir « Pouce baissé » sur un Champion. La colère de la foule serait trop grande !

Conseil : Comme pour les Invitations, l'Hôte peut demander des pots de vin et autres faveurs aux joueurs qui souhaitent influencer le pouce.

LA PARTIE CONTINUE...

Après que l'hôte ait décidé du sort du Combattant vaincu, on commence le tour suivant.



Gannicus attend l'ordre

COMBAT !

Sur les sables de l'Arène, les fortunes se font, les réputations se construisent et l'appétit de la foule est repu.

Conseil : Avant de jouer votre première partie, il peut être utile de faire quelques combats d'entraînement pour s'assurer que vous compreniez les séquences du combat.

ATTRIBUTS

Chaque Gladiateur et Esclave a trois Attributs indiqués sur le côté gauche de sa carte. Ces chiffres déterminent le nombre de dés de départ dont le Combattant dispose par Attribut.



A mesure que le Combattant se bat et prend des dégâts, le nombre de dés disponibles diminue.

Attaque (ATK) : Les dés rouges sont utilisés pour attaquer. Plus vous en avez, plus vous êtes susceptible de blesser votre adversaire.



Défense (DEF) : Les dés noirs sont utilisés pour défendre. Plus vous en avez, plus vous avez de chances de bloquer les attaques de votre adversaire.



Vitesse (SPD) : Les dés bleus sont utilisés pour déterminer qui aura l'initiative. Le nombre de dés de Vitesse détermine de combien d'hexagones vous pouvez vous déplacer.



DÉS EN TANT QUE SANTÉ

Le nombre total de dés disponibles dans les trois Attributs représente la Santé totale d'un Combattant. A mesure que des dés sont perdus dans chaque Attribut suite à des dégâts, l'aptitude du Combattant diminue. Cette réduction de l'aptitude reflète la diminution de sa condition physique durant un combat long et épuisant.



LES BASES DU COMBAT

Au début de chaque round de combat, les Combattants font un Jet d'Initiative. Le gagnant du Jet d'Initiative choisit de jouer en premier ou en second. Le premier Combattant bouge et attaque, suivi par le second Combattant qui bouge et attaque. Ceci constitue un round de combat complet.

INITIATIVE EN COMBAT

Pour déterminer l'Initiative, chaque joueur lance les dés de Vitesse disponibles de son Combattant et fait la somme. Le joueur avec la somme la plus élevée gagne l'Initiative et peut choisir de jouer en premier ou second lors de ce round de combat. En cas d'égalité, relancez les dés.

EXEMPLE

Le Gladiateur de Jean a 3 dés de Vitesse, celui de Sabine en a 4. Ils lancent leurs dés de Vitesse et comparent les totaux. Jean totalise 8; Sabine 11. Sabine décide de Bouger et Attaquer en second lors de ce tour. Jean doit Bouger et Attaquer le premier pour ce tour.



Gannicus et Crixus s'entraînent.

ROUND DE COMBAT

Durant son Round de Combat, chaque joueur Se Déplace et Attaque dans l'ordre de son choix (Se Déplacer puis Attaquer, ou Attaquer puis Se Déplacer). Dans certains cas, un joueur choisira de Se Déplacer au contact de son adversaire puis d'Attaquer, à d'autres moments il pourrait être plus avantageux d'Attaquer d'abord puis de Se Déplacer pour éviter l'attaque de l'adversaire.

SE DÉPLACER

Un Combattant peut se déplacer d'un nombre d'hexagones inférieur ou égal au nombre de dés de Vitesse actuellement disponibles sur son Attribut.



Conseil : Si vous êtes beaucoup plus lent que votre adversaire, votre tactique sera constamment déjouée !



Spartacus en garde.

ATTAQUER

Un Combattant peut Attaquer un adversaire dans un hexagone adjacent. Les Attaques sont résolues par un Jet d'Opposition : Simultanément, l'attaquant lance les dés d'Attaque disponibles de son Combattant, et le défenseur ses dés de Défense disponibles. Chaque joueur aligne ses dés en ordre décroissant. Les combattants comparent ensuite les lignes de dés : le plus haut contre le plus haut, le plus bas contre le plus bas.



Un Dégât est causé si le résultat du dé d'Attaque est supérieur au dé de Défense correspondant dans la ligne. Les égalités sont en faveur du défenseur.



DÉS D'ATTAQUE SANS OPPOSITION

Si l'attaquant lance plus de dés d'Attaque que le défenseur n'a de dés de Défense, chaque dé d'Attaque sans Opposition supérieur ou égal à 3 cause un Dégât.

Les dés d'Attaque sans Opposition inférieurs ou égaux à 2 sont considérés comme des attaques ratées et ne causent aucun Dégât.



Dans l'exemple ci-dessus, l'attaquant devrait causer un total de 2 Dégâts.

DÉS DE DÉFENSE SANS OPPOSITION

Si le défenseur lance plus de dés de Défense que l'attaquant n'a de dés d'Attaque, les dés de Défense sans Opposition ayant le résultat le plus bas sont ignorés, seuls les dés de Défense les plus hauts sont utilisés.

SUBIR DES DÉGÂTS

Tous les Dégâts causés sont résolus immédiatement. Le Combattant blessé doit enlever un nombre de dés égal au nombre de Dégâts subis. Lorsque vous enlevez des dés, vous pouvez choisir des dés de n'importe quel Attribut : Attaque, Défense ou Vitesse. Les dés perdus à cause des Dégâts ne sont plus disponibles pour votre Combattant.

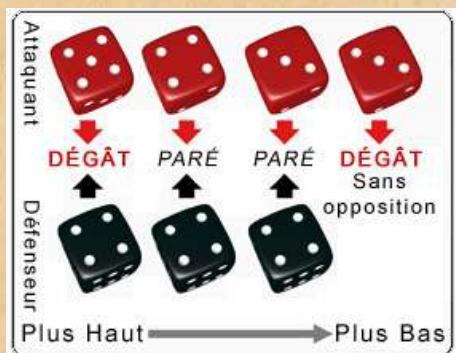
EXEMPLE

Pierre a un Gladiateur avec 3 ATK, 3 DEF, 3 SPD, qui subit deux Dégâts. Pierre doit enlever deux dés. Dans l'espoir de riposter par une attaque dévastatrice, Pierre enlève un de ses DEF et un SPD. Cela le laisse plus vulnérable et plus lent, mais toujours capable d'attaquer de toutes ses forces.

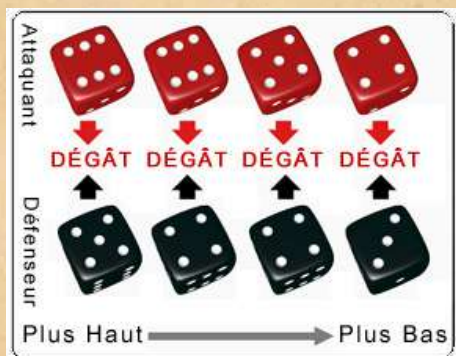
EXEMPLES SUPPLÉMENTAIRES



L'attaquant inflige 2 Dégâts. Malgré le double de DEF, vous pouvez toujours faire un mauvais jet !



L'attaquant inflige 2 Dégâts. Lorsque l'on compare les lignes de dés, commencez toujours avec les plus hauts dés. Dans cet exemple, vous ne pouvez pas choisir de laisser de « 5 » de l'attaquant sans opposition.



Le défenseur a fait un bon jet, mais l'attaquant a fait mieux !

LA RÈGLE DU « UN »

Aucune réserve de dés d'un Attribut ne peut être réduite en-dessous de 1 avant que tous les Attributs n'aient plus qu'un dé chacun. Réduire un ou plusieurs Attributs à zéro conclut le Combat par une défaite.

EXEMPLE

Sabine a un Gladiateur qui a été réduit à 2 ATK, 2 DEF, et 1 SPD. Le Gladiateur subit 2 Dégâts. Sabine ne peut enlever son dernier SPD (à cause de la « Règle du Un » ci-dessus). Elle enlève 1 ATK et 1 DEF, laissant son Gladiateur avec seulement 1 dé de chaque couleur. S'il prend un autre Dégât, il sera vaincu.

DÉFAITE

Lorsque l'un des Attributs d'un Combattant est réduit à zéro dé, il est vaincu. Il y a 3 niveaux de Défaite :

Soumission : Si un seul Attribut est réduit à zéro dé, le Combattant a été vaincu. Le Combattant est à la merci de l'Hôte, mais ne subit pas d'autres effets néfastes.

Blessure : Si deux Attributs sont réduits à zéro dé, le Combattant a été vaincu et a subi une Blessure. Épuisez la carte et marquez-la avec un jeton Blessure. Le Combattant restera Épuisé jusqu'à ce que la Blessure soit Guérie. Si l'Hôte est assez miséricordieux pour laisser le Combattant en vie, vous pouvez tenter de Guérir sa Blessure lors du prochain Entretien. Pour plus de détails sur les cartes Épuisées, voir les règles spéciales page 17.



Décapitation : Si les trois Attributs sont réduits à zéro dé, le Combattant a été décapité. La carte du Combattant défaussée et ses cartes Equipement sont rendues à son Dominus.



Les Gladiateurs saluent leur Dominus

GAGNER LA PARTIE

Le but du jeu est d'atteindre 12 Influence. Si, à la fin d'une Phase (Intrigue, Marché ou Arène), 1 seul Dominus a 12 Influence, il gagne la partie. Pour gagner, vous devez terminer une Phase avec 12 Influence et être le seul Dominus à le faire !

Note : Atteindre 12 Influence pendant une Phase ne signifie pas que vous ayez déjà gagné ! Les autres joueurs ont peut-être encore le temps de réduire votre Influence ou d'acquérir eux-mêmes 12 Influence.

Si, à la fin d'une Phase, 2 joueurs ou plus ont 12 Influence, la victoire se joue dans l'Arène ! Les joueurs ayant terminé la Phase avec 12 Influence participent immédiatement à un Tournoi pour déterminer le gagnant.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Certains Gladiateurs et Esclaves ont des Capacités Spéciales sur leurs cartes. Ces Capacités Spéciales peuvent contredire certaines des règles normales. Dans tous les cas, les règles spécifiées sur les cartes ont priorité sur les règles du livret.

ÉPUISER UNE CARTE

Sur de nombreuses cartes, la Capacité Spéciale indique « Epuisez pour... ». Ceci est souvent précédé par l'indication du moment où la Capacité Spéciale peut être utilisée. Lorsque le texte de la carte demande d'Epuiser, retournez la carte face cachée puis appliquez les effets. Les Cartes face visible sont considérées comme « Prêt ».

EXEMPLE

Lise possède Pietros dont la Capacité Spéciale est « HABILE: (Intrigue) Epuisez pour gagner 1 Or ». Dans la phase Intrigue, Lise épuise Pietros, le retourne face cachée et prend un Or de la Banque.

TOURNOI À DEUX JOUEURS

Les 2 joueurs avec 12 Influence choisissent et équipent chacun un Combattant, et un duel a lieu dans l'Arène, avec les règles de Combat normales. Le vainqueur du combat remporte la partie !

TOURNOI À TROIS JOUEURS

Les 3 joueurs avec 12 Influence additionnent chacun les Valeurs en Or de tous leurs Gladiateurs et Equipements. Les 2 joueurs ayant les totaux les plus faibles combattent dans l'Arène (En cas d'égalité, lancez un dé). Le Dominus vainqueur de ce duel affronte alors le joueur restant. Le vainqueur du second combat est le gagnant !

BATAILLE FINALE À TROIS JOUEURS

Dans le cas extrêmement rare où les 4 joueurs finissent une phase avec 12 Influence, les 4 joueurs additionnent chacun les Valeurs en Or de tous leurs Gladiateurs et Equipements (En cas d'égalité, lancez un dé). Les 2 joueurs ayant les totaux les plus faibles combattent dans l'Arène. Puis les 2 joueurs ayant les totaux les plus hauts combattent dans l'Arène. Enfin, les vainqueurs des deux premiers combats s'affrontent pour déterminer le vainqueur final !

CARTES ÉPUISÉES

Les Cartes Epuisées ne peuvent être utilisées en aucune façon, elles sont hors jeu jusqu'à ce qu'elles soient actualisées lors du prochain Entretien. Les Cartes Epuisées ne comptent pas pour les Complots ; ni lors de l'Equilibrage des Comptes ; ne peuvent pas combattre dans l'Arène ; ne peuvent pas être achetées, vendues ou échangées ; et ne peuvent pas être défaussées quelle que soit la raison.

EXEMPLE

Sabine a trois Esclaves dans sa Maison, dont deux sont Epuisés. Elle joue le Complot « Services Illicites », qui paie 2 Or par Esclave Prêt. Sabine a 1 Esclave Prêt et reçoit donc 2 Or : ses 2 Esclaves Epuisés ne comptent pas pour le Complot. Pierre joue alors « Incitation à la Révolte » sur Sabine, la forçant à défausser un Esclave. Elle doit défausser son Esclave Prêt restant, car ses Cartes Epuisées ne sont pas recevables. Jean joue alors la Réaction « Bordel Vide » sur elle ! Même si Sabine a encore 2 Esclaves, elle est considérée comme ne pas en avoir, car ils

sont tous deux Epuisés. Elle perd 1 point d'influence.

RELANCER LES DÉS

Certains Equipements et Règles Spéciales vous permettent de relancer un dé. Lorsque vous avez la possibilité de relancer un dé, vous pouvez choisir lequel relancer. Seul le résultat final compte.

Conseil : Le fait que vous ayez la possibilité de relancer des dés ne signifie pas que vous êtes obligé de le faire. Il peut parfois être dans votre intérêt de vous retenir !

Sauf mention contraire explicite, les relances s'appliquent uniquement à vos propres jets de dés. Vous ne pouvez pas utiliser un Casque qui vous permet de relancer un DEF, pour faire relancer un de ses DEF à votre adversaire !

Dans le cas où les deux joueurs ont des relances, elles doivent être simultanées.

EXEMPLE

Sabine a une carte Epée qui lui permet de relancer 1 ATK. En Combat, sa ligne de dés d'Attaque est : 6-4-3. Son adversaire lance 6-4-2. Sans la relance, elle causerait 1 Dégât. Elle décide de relancer son « 3 ». Le dé relancé donne « 5 », sa ligne de dés devient 6-5-4, elle cause donc 2 Dégâts !

DOUBLES ET TRIPLES

Beaucoup de Gladiateurs ont des Capacités Spéciales qui se déclenchent lorsque le Gladiateur obtient un double ou un triple. Relancer un dé peut entraîner un double ou un triple.

Note : Chaque dé n'est pris en compte que pour un double ou triple. Lancer trois « 5 » peut compter comme un double ou un triple, mais pas comme deux doubles.

EXEMPLE

1) Agron se bat dans l'Arène. Sa Capacité Spéciale indique « Un triple en DEF cause un Dégât automatique à l'attaquant ». En lançant ses 4 dés de DEF, il obtient 4, 3, 3, 2. Puis grâce à son Casque, Agron relance le « 2 » et obtient un « 3 » à la place. Sa ligne de dés de Défense est maintenant 4, 3, 3, 3: Woubouuu ! Triple ! Quel que soit le jet d'ATK de son agresseur, Agron lui cause un Dégât.

2) La Capacité Spéciale de Spartacus est « Un double en ATK ajoute 1 Dégât automatique ». Il attaque et lance 2-2-1-1, normalement une attaque minable. Cependant, sa Capacité Spéciale causera 2 Dégâts au Défenseur, quel que soit son jet de DEF.

CAPACITÉS D'EQUIPEMENT

Le paquet Marché contient une variété de cartes Armes, Armures et Equipement Spécial. Chaque pièce d'Equipement donne à votre combattant un avantage dans l'Arène. Certains types d'Equipement peuvent être utilisés à chaque Round, d'autres ne peuvent être utilisés qu'une fois par Combat.

Les Cartes Equipement représentent l'investissement d'une Maison en argent et entraînement pour préparer ses Gladiateurs à l'Arène, plutôt qu'une simple épée ou un casque.

EQUIPER VOTRE GLADIATEUR

Après avoir choisi un Gladiateur ou un Esclave pour combattre dans l'Arène, vous pouvez équiper celui-ci avec au maximum un Equipement de chaque type : 1 Carte Arme, 1 Carte Armure et 1 Carte Spécial.

RELANCES D'ATTAQUE

Certains Equipements vous permettent de relancer un dé d'Attaque. Cela peut être fait chaque fois que vous Attaquez.

RELANCES DE DÉFENSE

Certains Equipements vous permettent de relancer un dé de Défense. Cela peut être fait chaque fois que vous Défendez.

PORTÉE D'ATTAQUE

Certains Equipements vous permettent d'Attaquer de plus loin. Les Attaques Normales doivent être effectuées à partir d'hexagones adjacents (portée : 1). Par exemple, un Trident est une Arme « Portée d'Attaque : 2 » et peut donc être utilisé pour Attaquer des adversaires jusqu'à 2 hexagones.

ATTAQUES DE VITESSE

Certaines Attaques (telles que celles faites avec un Javelot) utilisent les dés de Vitesse de votre Gladiateur à la place de ses dés d'Attaque. L'Attaque est résolue suivant les règles normales : il suffit de lancer vos dés de Vitesse disponibles au lieu de vos dés d'Attaque. Cette Attaque de Vitesse est effectuée à la place de votre Attaque normale, elle ne s'ajoute pas à celle-ci.

IGNORER LES DÉGÂTS

Certains Equipements vous permettent d'ignorer un Dégât. Après avoir comparé les lignes de dés d'Attaque et de Défense, mais avant d'enlever les dés, vous pouvez ignorer l'un des Dégâts.

DÉGÂT SUPPLÉMENTAIRE

Certains Equipements vous permettent de faire un Dégât supplémentaire. Après avoir comparé les lignes de dés d'Attaque et de Défense, mais avant d'enlever les dés, vous pouvez ajouter un Dégât aux Dégâts causés normalement.

FILET

Le Filet est un Equipement spécialisé qui permet à votre Combattant de prendre l'Initiative à un moment crucial. Avant de lancer les dés de Vitesse pour déterminer l'Initiative, vous pouvez Epuiser le Filet de votre Combattant pour gagner automatiquement l'Initiative. Il n'y a pas de Jet d'Initiative dans le Round de combat où un Filet est utilisé.



Galea et Gladius

RÉSUMÉ DU TOUR

I **Entretien** : page 4

Actualiser les cartes : Retourner face visible les cartes « Épuisé ».

Soigner les Blessures : Faire les Jets de Guérison pour les Ressources Blessées.

Équilibrer les Comptes : Payer 1 Or par Gladiateur Prêt, gagner 1 Or par Esclave Prêt.

II **Intrigue** : page 5

Piocher des cartes : Tous les joueurs piochent 3 cartes.

Tour d'Intrigue : En commençant par l'Hôte, les joueurs jouent à tour de rôle Complots, Encaissement des Cartes, Règles Spéciales de Maison, et Capacités Spéciales de Cartes.

III **Marché** : page 9

Marché Ouvert : Les joueurs sont libres d'acheter, vendre et échanger des biens entre eux et avec la Banque.

Enchères : Poser des cartes du paquet Marché face cachée. Révéler les cartes et miser.

Enchère pour l'Hôte : L'enchérisseur gagnant organisera les Jeux suivants.

IV **Arène** : page 11

Honneur à l'Hôte: L'Hôte gagne 1 Influence.

Hôte de l'événement: L'Hôte invite 2 joueurs pour les Jeux.

Tribut : Les propriétaires gagnent 2 Or par Faveur ou 6 Or par jeton Champion que leur Combattant possède.

Paris : Tous les joueurs peuvent parier sur l'issue des Jeux.

Combat : Pour plus de détails sur les règles de Combat, voir page 14.

Victoire et Défaite: Le Combattant victorieux reçoit un jeton Faveur, les paris sont réglés et l'Hôte exerce son pouvoir de Vie ou de Mort.

CRÉDITS

Conception du jeu : Sean Sweigart,
Aaron Dill

Modélisation 3D : Charles Woods

Conception graphique : Gale Force
Nine Studio

Concept original / design : John
Kovaleski

Producteurs : Peter Simunovich, John-
Paul Brisigotti

Merci à tout le personnel de Battlefront
USA, UK et NZ.

Testeurs : Kelly Arthur, Janet Brooks,
Jason Buyaki, Jordan Carasa, Alessio
Cavatore, Cheryl Delaney, Jason
Delaney, Rebecca Dill, Andrew
Duncan, Steve Eyles, Nick "Red Dog"
Eyre, Kit Goldsbury, David Griffin,
Mark Honeycutt, Sally Honeycutt, Sam
Knowles, Christopher Kovaleski,
Daniel Linder, Christine Matthews, Ray
O'Connor, Tim Oswalt, Peter Przekop,
Damian Reid, Robert Sadler, Brian
Sayman, Adam Simunovich, Andrew
Smith, Gav Thorpe, Gavin van
Rossum, Tony Vodanovich, Lizzie
Willick.

Gale Force Nine et GF9 TM Gale
Force Nine LLC. Concept du Jeu ©
Gale Force Nine 2012.

Gale Force Nine est une société de
Battlefront Group. Mécanique du
système d'Attributs par Dés en cours
de dépôt 2012.

Spartacus TM et © Starz
Entertainment, LLC. Images © Starz
Entertainment, LLC.
www.SPARTACUSBOARDGAME.com

Traduction : Roolz (@BGG & @TricTrac) v1.1 FR 04/2013