

# ROMANS GO HOME!



Un jeu pour 1 à 4 joueurs, à partir de 10 ans.

## AN 122:

Pour garder la frontière nord de l'empire romain, l'empereur **Hadrien** ordonne la construction d'un mur fortifié qui coupe l'île Grande-Bretonne en deux...

(ce qui met en fureur les Calédoniens (les Écossais de l'époque) !

Aussitôt leurs divers clans se ruent sur le **mur d'Hadrien**, bien décidés à le mettre en pièce.



**SANS OUBLIER POUR AUTANT LEUR SPORT NATIONAL :  
SE BAGARRER ENTRE CLANS!**

# RÈGLE DU JEU

## MISE EN PLACE :

Chaque joueur choisit un clan et prend les 9 cartes *guerriers* de la couleur de ce clan. Les *forts* sont mélangés et leur pioche placée face cachée sur la table.

## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

Une partie se joue en trois manches.

Au début de chaque manche, on pioche les six premiers forts et on les place en une rangée, faces visibles. Le fort ayant la valeur *positive* la plus élevée est ensuite déplacé à droite de la rangée – en dernière place – et le fort ayant la valeur *positive* la plus faible à gauche de la rangée – en première place. S'il y a plusieurs forts de même valeur, c'est celui le plus proche de l'extrémité de la rangée qui est déplacé.

Tous les autres forts restent dans l'ordre où ils ont été piochés.

Exemple :



## PHASE DE PROGRAMMATION :

Chaque joueur mélange les 9 guerriers de son clan et en pioche 7. Il choisit ensuite 6 de ces 7 guerriers et défausse le septième.

Chacun place ensuite ces six guerriers (faces cachées) le long du mur, au dessus (ou en dessous) de chaque fort, comme illustré ci-contre.



## Phase d'attaque :

La phase d'attaque se déroule en 6 tours, fort par fort.

À chaque tour, tous les joueurs retournent (*révèlent*) simultanément leur guerrier caché le plus à gauche dans le mur, et le laissent face visible.

Chacun calcule alors la force totale de tous ses guerriers visibles, en additionnant leurs points.

Le clan qui a le total le plus élevé remporte le fort le plus à gauche de la rangée. Le joueur vainqueur prend ce fort et se défausse de tous ses guerriers visibles.

*Attention : si 2 joueurs ou plus sont ex-æquo pour le plus fort total, personne ne remporte de fort ce tour-ci. Le fort est défaussé.*

On passe ensuite au tour suivant.

Chaque carte *guerrier* a un effet particulier, appliqué au moment où le guerrier est révélé.

Certains *forts* ont également un effet, appliqué au moment où un joueur s'en empare.

Ces effets modifient les règles normales du jeu !

## Effets des Cartes Guerriers



**Qween** séduit un guerrier d'un autre clan.

Au tour où un joueur révèle Qween, il choisit un guerrier ou une guerrière d'un autre clan, révèle ce même tour, et s'empare de ses points pour lui (pour ce tour uniquement).

*Attention : le guerrier séduit reste en place si son clan ne gagne pas le fort et il récupère ses points pour le tour suivant. Si plusieurs Qweens sont révélées au même tour, leurs pouvoirs sont annulés mais leurs points sont comptabilisés.*

**Dru'hid** maîtrise les pouvoirs d'illusion.

Si un joueur remporte le fort au tour où il révèle Dru'hid, il n'est pas obligé de prendre le fort à gauche de la rangée, il peut prendre le fort de son choix parmi les forts posés pour cette manche et placer le fort qu'il délaisse à la place.





**Svord** est très fier de sa grande épée et de son grade de capitaine.

Au tour où un joueur révèle Svord, il peut librement modifier l'ordre de ses guerriers encore cachés (s'il y en a encore).

**Axx** le « berserker » ne se calme pas après le combat.

Si un joueur remporte le fort au tour où il révèle Axx, il peut choisir de ne pas le défausser et de le conserver visible (il doit par contre, comme c'est la règle en cas de victoire, défausser ses autres guerriers visibles).





**ARCH'R** le fin tireur fait la différence.

Au tour où un joueur révèle Arch'r, il gagne s'il est en tête ex-quo avec un autre joueur.

*Attention : si celui-ci vient également de révéler un Arch'r, l'égalité demeure, le fort est défaussé.*

**CHIPPEUZ** ramasse des armes pour son clan.

Au tour où un joueur révèle Chippeuz, il ne peut pas remporter le fort, et son total n'est pas pris en compte pour déterminer le vainqueur. Ceci peut s'avérer utile pour éviter de remporter une carte de valeur négative, ou économiser pour le fort suivant.







**Horsie** déteste perdre : en cas de défaite elle s'en prend à son propre clan !

Si un joueur ne remporte pas de fort au tour où il révèle Horsie, il doit se défausser de l'un de ses guerriers faces visibles. S'il n'a aucun autre guerrier visible qu'Horsie, il se défausse d'elle (de rage, elle se tape la tête contre un arbre !).

**Ch'ariott** ne sait pas choisir entre boire ou conduire. Résultat : s'il croise un autre Ch'ariott, c'est la cata !

Si 2 joueurs ou plus révèlent Ch'ariott au même tour, tous les Ch'ariotts (joués ce tour) sont défaussés et ne sont pas pris en compte pour déterminer qui remporte le fort.



## Effets des Cartes Forts

*Rappel : l'effet d'une Carte Fort est appliqué au moment où ce fort est remporté par un joueur*



### **FORT MALGARDÉ** (2 pts) :

Lorsqu'un joueur remporte ce fort, il peut conserver son guerrier visible le plus faible.



### **FORT SIGNAL** (4 pts) :

Lorsqu'un joueur remporte ce fort, tous les joueurs doivent se défausser d'un guerrier visible s'ils en ont. Même si ce fort est remporté par un joueur ayant joué un Axx, il devra se défausser de cet Axx, s'il n'a pas d'autre guerrier visible.



### **Coffre FORT** (8 pts) :

Lorsqu'un joueur remporte ce fort, le collecteur d'impôt le force à immédiatement se défaire d'un fort (au choix du joueur). S'il n'en a pas d'autre, il doit se défaire de ce Coffre Fort. Un joueur peut profiter du Coffre Fort pour se débarrasser d'un Fort Tifié !



### **FORT TIFIÉ** (-1, -2, -3 pts) :

Ces forts font perdre des points de victoire, mais si un joueur arrive à remporter 3 des 4 Forts Tifiés, il gagne immédiatement la partie!



### **FORT DINAIRE** (1, 3, 4, 5, 6 pts) :

Ces forts rapportent des points mais n'ont pas d'effet spécial...

## Allez, un exemple !

C'est le  
second tour  
de la première  
manche.

Green à déjà un Ar'chr  
visible, Red un Dru'hid.  
Gold n'avait pas  
de guerrier visible,  
car il a remporté  
le tour précédent  
et a dû défausser  
toutes ses cartes

visibles. Green révèle un Ch'ariott. Red révèle aussi un  
Cha'riott. Gold révèle un Arch'r.

Comme plusieurs Ch'ariotts joués au même tour s'annulent,  
Green et Red doivent se défausser de leurs Ch'ariotts, qui ne  
sont pas pris en compte pour la victoire ce tour-ci. Green et  
Gold ont donc tous deux un Ar'chr (force 5). Gold a révélé son



*guerrier ce tour-ci, ce qui lui permet de remporter les égalités contre tous les joueurs n'ayant pas révélé un Ar'chr **ce même tour**. Gold remporte le Fort Malgardé, et peut donc conserver son Ar'chr au lieu de s'en défaire. Les autres joueurs, qui n'ont pas remporté le fort, conservent leurs guerriers visibles.*

## **FIN DE LA MANCHE**

La manche se termine à la fin du tour lors duquel les joueurs ont révélé leur sixième et dernier guerrier.

On commence alors la manche suivante : constitution d'un nouveau mur de six forts, etc. (voir début des règles).

## **FIN DU JEU ET VICTOIRE**

La partie se termine à la fin de la troisième manche, à moins qu'un joueur ne l'ait remportée avant en s'emparant de son troisième Fort Tifié. Les joueurs additionnent les points de tous leurs forts, et le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-æquo ayant le plus grand nombre de forts est vainqueur. S'il y a encore égalité, c'est celui ayant le fort de plus grande valeur.

## PARTIES AVEC UN JOUEUR NEUTRE...

Quand on joue à moins de 4 joueurs, il est possible de faire jouer un des clans non utilisé en tant que *joueur neutre*.

On mélange ses guerriers et on y pioche au hasard six guerriers, qui sont placés le long du mur. Ce clan neutre est considéré comme un joueur. À chaque tour, un guerrier du *neutre* est révélé en même temps que ceux des joueurs. Le *neutre* peut remporter des forts, ou entraîner des égalités, mais ne peut pas remporter la partie.

Qween, Dru'hid et Svord du *neutre* n'ont pas d'effets spéciaux. Lorsqu'il y est contraint par un Fort Signal ou par Horsie, le *neutre* se défait toujours de son guerrier le plus faible.

### ...OU PLUSIEURS !

Si plus d'un clan est non utilisé, on peut encore ajouter un second *joueur neutre* selon le même principe.

## AMBIANCE DU JEU SELON LE NOMBRE DE JOUEURS

À un + 1 neutre : c'est bien pour s'entraîner

À deux : plus tactique

À deux + 1 neutre : petit suspense

À deux + 2 neutres : gros capharnaüm

À trois : beaucoup de plaisir et d'interaction

À quatre : le grand capharnaüm!

## **Rappel en cas d'égalité entre joueurs pour remporter un fort**

S'il y a égalité absolue entre des joueurs pour remporter un fort, personne ne gagne, sauf pouvoir spécifique : un Arch'r posé à ce tour remporte une égalité...

### **VARIANTES (RÈGLE ORIGINALE D'ERIC B. VOGEL) :**

- Si personne ne remporte de fort en raison d'égalité absolue, le fort est conservé et remis en jeu au tour suivant. Les forts sont décalés vers la droite et le dernier fort est défaussé.
- Si un joueur gagne avec Dru'hid et choisi un autre fort que celui de sa colonne, les forts restant avant le fort choisi sont décalés d'une case vers la droite, sans changer d'ordre.

# ROMANS GO HOME!


Nous remercions tout particulièrement  
Bruno Faidutti qui nous a présenté ce jeu.

Nous remercions également les nombreux testeurs.

Romans go home ! est un jeu de Eric B Vogel.

Illustration et design de François Bruel.

Direction de collection : Philippe des Pallières.

Romans go home! a été publié pour la première fois en 2013  
par son auteur aux Etats-unis  
sous la marque Vainglorious games 

 lui-même

© éditions « lui-même » juin 2014