

LUGDUNUM
MUSÉE & THÉÂTRES ROMAINS

GRAND LYON
la métropole

UN MUSÉE
DE LA MÉTROPOLE DE LYON



RÈGLES DU JEU

Rome, le 31 décembre 192.

Le sanguinaire empereur Commode vient d'être assassiné. Il n'avait désigné aucun successeur.

Qui prendra sa place pour gouverner l'Empire ?

Vous êtes de hauts dignitaires romains et vous allez désormais vous affronter pour une seule et même place : celle de l'empereur !

BUT DU JEU

Devenir empereur en étant le premier à remplir **4 objectifs**.

Les objectifs s'obtiennent en acquérant des cartes et en positionnant ses légions sur les provinces de l'Empire.

Plusieurs stratégies sont possibles, à vous de trouver celle qui sied le mieux à l'empereur que vous souhaitez devenir !

MISE EN PLACE

Plateau Empire romain

1 Placez le plateau Empire romain au centre.

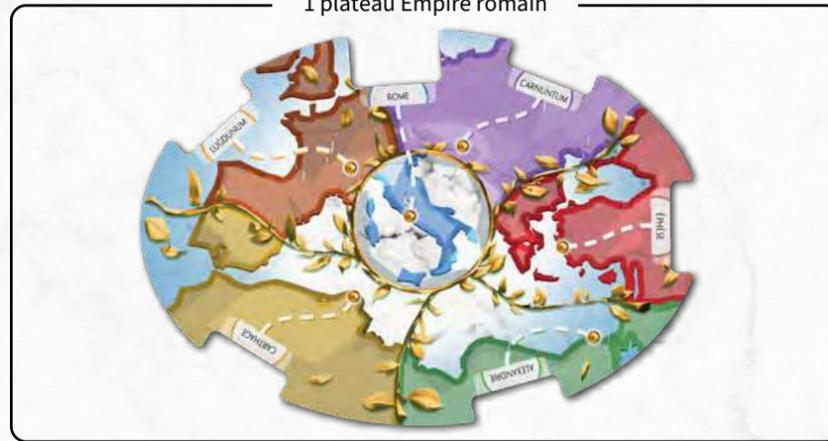
2 Chaque joueur choisit son personnage et place son plateau Joueur devant lui.

3 Commencez par placer chaque carte Objectif Gouverneur (Consul pour Rome et Préfet pour Alexandrie), face visible, sur l'emplacement de sa province. Mélangez ensuite toutes les cartes de cette province et placez-les par-dessus, toujours face visible.

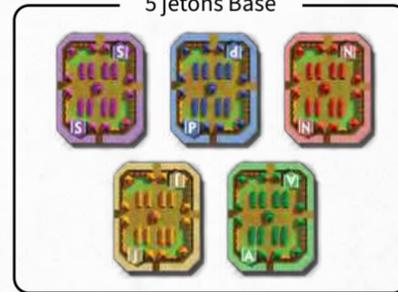
4 À côté du plateau Empire romain, placez face visible une pile de cartes Esclave ainsi que toutes les cartes Objectif restantes. Si vous n'êtes pas 5 joueurs, retirez la carte Adulé. Si vous n'êtes que 2 joueurs, retirez également la carte Suprématie militaire.

MATÉRIEL

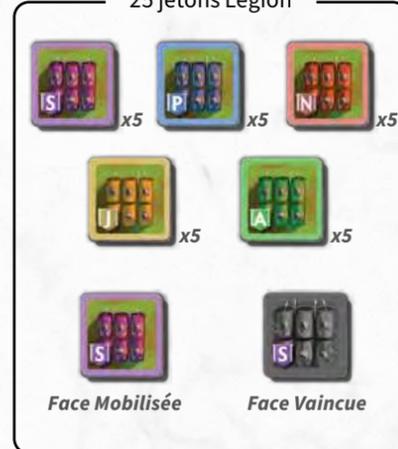
1 plateau Empire romain



5 jetons Base



25 jetons Légion



5 plateaux Joueur



147 cartes « réseau d'influence »

40 cartes de départ
(8 par joueur)



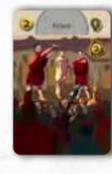
Ici, Septime Sévère

90 cartes Province
(15 par province)



Ici, Rome

17 cartes Esclave



18 cartes Objectif



Pour la première partie

Écartez les 30 cartes Province (5 par Province) qui présentent 3 anneaux dorés en bas à droite de chaque carte. Ces dernières ont des effets un peu plus compliqués qu'il est préférable d'utiliser dès votre seconde partie !

Pour cette partie d'initiation, vous gagnez avec 3 objectifs remplis (voir fin de partie).



Plateau Joueur

5 Chaque joueur place devant lui le plateau correspondant à son personnage, face Haut dignitaire romain visible. Les 8 cartes de départ portant le nom de son personnage sont à mélanger et à placer face cachée à côté du plateau : elles constituent la pioche de base du joueur.

Jetons Légion et Base

6 Chaque joueur place à côté de son plateau Joueur les jetons Légion et le jeton Base de la couleur associée à son personnage.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur joue à tour de rôle. Le premier joueur est celui qui a le chiffre romain le plus bas sur son plateau Joueur.

Si vous jouez à 5, il s'agit de Helvius Pertinax, qui a le numéro I. Les autres personnages sont Didius Julianus (II), Septime Sévère (III), Pescennius Niger (IV) et Clodius Albinus (V).

Pour constituer sa main de départ, le premier joueur pioche 3 cartes, le second 4 et les autres piochent 5 cartes.

Vous pouvez ensuite jouer dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse : les Romains n'avaient de toute façon pas de montre.

Le jeu se divise en 2 temps :

1

Le joueur incarne un **Haut dignitaire**.
Pages 4 & 5



2

Le joueur se déclare **Empereur**.
Pages 6 & 7



TOUR DE JEU « HAUT DIGNITAIRE »

I. Acheter de nouvelles cartes

(Recruter de nouveaux soutiens dans l'Empire)

Pour recruter de nouveaux soutiens dans l'Empire, vous pouvez acheter des cartes dans les provinces.

Il vous faut alors payer le « **coût d'achat** » (indiqué en haut à gauche de la carte) en défaussant des cartes de votre main.

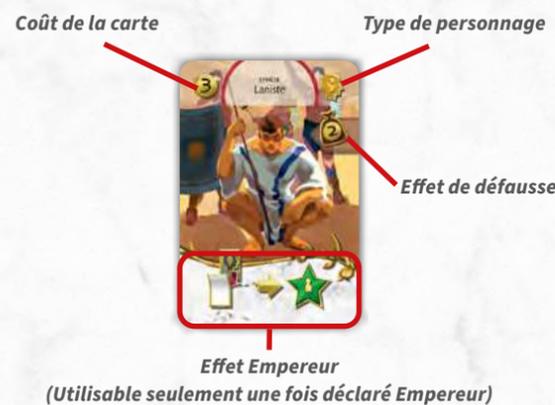
La carte achetée est placée directement dans votre défausse.

Chaque carte défaussée vous rapporte 1 pièce d'or, sauf si elle précise une autre valeur dans son « effet de défausse ».

À chaque tour, les cartes visibles de chaque province peuvent être achetées, ainsi que les cartes Esclave, tant qu'il y en a. L'or que vous n'avez pas dépensé pendant votre tour est perdu.

Vous pouvez jouer les cartes de votre main dans l'ordre de votre choix. Vous ne devez pas nécessairement jouer toutes les cartes de votre main : vous pouvez les défausser sans rien gagner ou les garder pour le tour prochain.

Anatomie d'une carte



Anatomie du plateau Joueur Haut dignitaire



Effets de défausse



N'importe quelle carte peut être défaussée pour générer 1 pièce d'or.



Génère 2 ou 3 pièces d'or, au lieu de 1.



Génère 1 pièce d'or. Une carte achetée avec cet or est prise en main au lieu d'être placée dans la défausse.



Permet d'acheter n'importe quel personnage sans payer son coût. (En phase « empereur », le coût supplémentaire est également ignoré.)



Permet de prendre une carte Esclave de la pioche Esclave (si disponible) et de la placer directement dans sa main.

Non disponible pour la première partie

II. Refaire sa pioche

(Effacer les traces de vos complots)

Lorsque vous avez fini de jouer les cartes de votre main, vous devez effacer les traces de vos complots. Prenez toutes les cartes de votre défausse, mélangez-les et placez-les sous votre pioche.

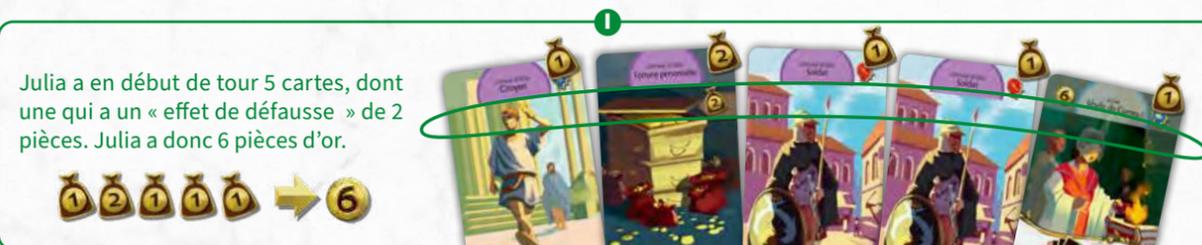
III. Refaire sa main

(Établir la prochaine étape de votre stratégie)

Une fois que vous avez refait votre pioche, piochez des cartes afin d'en avoir 5 en main. C'est la fin de votre tour, la main passe au joueur suivant.

Restez Haut dignitaire autant de tours que vous le souhaitez. Lorsque vous vous sentez prêt, au début de n'importe lequel de vos tours, vous pouvez vous déclarer Empereur.

Exemple de tour de jeu « Haut dignitaire »



TOUR DE JEU « EMPEREUR »

Au début de votre tour

Vous pouvez vous déclarer Empereur.

1. Retournez votre plateau Joueur du côté « Empereur ».
2. Placez votre jeton Base dans la province de votre choix (vous ne pouvez pas vous baser dans une province où un autre joueur a déjà mis sa base).
3. Placez un jeton Légion avec cette base.



Une fois que vous vous êtes déclaré Empereur, vous jouez votre tour comme lorsque vous étiez Haut dignitaire, mais avec les modifications propres à la phase « empereur » détaillées ci-dessous. Vous ne pouvez plus redevenir Haut dignitaire.

Anatomie d'une carte et du plateau Joueur « Empereur »



I. Acheter de nouvelles cartes

(Les conséquences de votre audace)

Vous pouvez continuer à acheter des cartes dans votre province normalement. En revanche, les achats de cartes dans d'autres provinces que celle où se trouve votre base vous coûtent maintenant **2 pièces d'or en plus du coût initial de la carte**.



II. Jouer les cartes de votre main

(Légitimer vos alliances)

Vous pouvez à présent jouer vos cartes ayant un « effet Empereur » en les plaçant dans votre **Zone Empereur**. Dès lors, elle restera sur la table jusqu'à la fin de la partie.

Un « effet Empereur » peut, en fonction du pictogramme, vous permettre de :

- **Réaliser une action ponctuelle** (une seule fois lorsque la carte est jouée dans votre Zone Empereur) ou **continue** (l'action fait effet une fois par tour).

Pour connaître le détail de chaque effet et la signification de chaque pictogramme, référez-vous à la fiche Aide de jeu à la fin du livret Contexte historique.

- **Gagner des points d'influence.** Il y a trois types de points d'influence : Peuple (★), Armée (★) et Politique (★). Ils représentent trois types d'influence au sein de l'Empire.



Certaines cartes nécessitent d'être associées à un personnage pour valider leur(s) point(s) d'influence(s). Vous pouvez placer devant vous une de ces cartes seule dans un premier temps. Pour valider l'influence,

glissez une carte personnage du type demandé sous cette carte. Ces cartes sont alors placées en haut de votre plateau, dans la colonne d'influence correspondante (voir exemple ci-dessous).

Exemple

À son précédent tour, Aurèle avait posé devant lui la carte « Sénateur ». Il lui manquait en revanche une carte Politicien pour pouvoir la valider.

Ce tour-ci, Aurèle a pioché une carte Citoyen qu'il glisse sous sa carte Sénateur, validant l'influence de cette dernière.

Il place ces 2 cartes dans la colonne d'influence Politique de son plateau. L'étoile d'influence Politique est laissée bien visible.



III. Gérer vos légions

(Partir en campagne)

Une fois déclaré Empereur, vous pouvez gérer vos légions et ainsi partir en campagne. Différentes actions sont possibles :

Recruter une légion

Pour effectuer cette action, vous devez jouer une carte Légion dans votre Zone Empereur. Prenez alors un jeton Légion de votre réserve et placez-le sur la province de votre jeton Base, face Mobilisée.



Déplacer une légion et engager un combat

Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 1 pièce d'or par déplacement. Prenez alors une de vos légions Mobilisées et déplacez-la vers une province adjacente. Vous pouvez effectuer cette action autant de fois que vous le souhaitez pendant votre tour.



Combat : lorsque vous déplacez une de vos légions Mobilisées sur une province où se trouvent une ou plusieurs légions Mobilisées ennemies, **un combat se déclenche systématiquement**. Un combat n'engage pas d'action de votre part, mais il engendre des blessés : chaque belligérant **ramène une de ses légions sur sa base** et la **retourne face Vaincue**. Elle restera sur la base du joueur face Vaincue et ne pourra être déplacée tant qu'elle n'aura pas été remobilisée.



Légion Mobilisée

Légion Vaincue

Remobiliser une légion

Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 2 pièces d'or. Retournez alors une légion Vaincue face Mobilisée (elle se remobilise à côté de votre base).

Une légion peut être Recrutée, Déplacée, Vaincue et Remobilisée autant de fois que vous le souhaitez dans le même tour.



IV. Refaire sa pioche

(Effacer les traces de vos complots)

Comme lors du tour de jeu « Haut dignitaire », lorsque vous avez fini de jouer les cartes de votre main, vous pouvez effacer les traces de vos complots. Prenez toutes les cartes de votre défausse, mélangez-les et placez-les sous votre pioche.

V. Refaire sa main

(Établir la prochaine étape de votre stratégie)

Une fois que vous avez refait votre pioche, piochez des cartes afin d'en avoir 5 en main. C'est la fin de votre tour, la main passe au joueur suivant.

Exemple

Aurèle attaque **Marc** en déplaçant sa légion Mobilisée de Carthage à Lugdunum.



Chacun perd sa légion qu'il retourne face Vaincue. La légion de **Marc** retourne dans sa base à Alexandrie où elle restera face Vaincue tant qu'il ne l'aura pas remobilisée.

La légion Vaincue d'**Aurèle** retourne dans sa base à Carthage.



Aurèle décide de payer 2 pièces d'or pour la remobiliser. Sa légion est donc toujours à Carthage, mais elle est retournée face Mobilisée.

Il paye ensuite 1 pièce d'or pour déplacer à nouveau cette légion à Lugdunum, désormais libre, afin de l'occuper.



FIN DE LA PARTIE & OBJECTIFS

(Votre conquête du pouvoir)

Afin d'être reconnu empereur de tout l'Empire et ainsi gagner la partie, il vous faudra **remplir 4 objectifs**. S'il s'agit de votre première partie, le peuple est indulgent et vous n'aurez qu'à en remplir 3. Lorsque vous remplissez un objectif, prenez la carte correspondante et placez-la face visible à côté de votre plateau.

Dès que vous remplissez votre 4^e objectif, la partie prend fin immédiatement et vous avez gagné.



Les différents objectifs:

La reconnaissance par le peuple, le Sénat ou les soldats



Si vous avez au moins 3 points d'influence d'un même type, prenez la carte Objectif de ce type. « Aimé du peuple » pour l'influence du Peuple, « Élu par le Sénat » pour l'influence Politique et « Acclamé par les soldats » pour l'influence de l'Armée. Si un joueur vous dépasse (strictement), il vous prend cette carte.

Le consensus



Si vous avez au moins un point d'influence de chaque type, récupérez une carte Consensus. Chaque joueur pourra atteindre facilement cet objectif. L'ensemble de la société romaine vous connaît et vous accepte comme un potentiel empereur. Il y a autant de cartes Consensus que de joueurs ; chaque joueur ne pourra prendre cet objectif qu'une seule fois mais ne pourra pas le perdre.

La suprématie militaire (disponible à partir de 3 joueurs)



Si vous avez au moins une légion Mobilisée sur 3 provinces différentes (en dehors de Rome), prenez cet objectif. L'objectif est perdu dès que vous ne remplissez plus cette condition. Il est alors remis au centre.

Marcher sur Rome



Si vous contrôlez militairement la région de Rome, avec au moins 2 Légions Mobilisées placées dessus, prenez cet objectif. L'objectif est perdu dès que vous ne remplissez plus cette condition. Il est alors remis au centre.

La corruption



Dépensez 10 pièces d'or (sur un seul tour) pour acheter cet objectif, qu'il appartienne à un autre joueur ou non.

La domination d'une province:

« Gouverneur de... », « Consul de Rome » et « Préfet d'Alexandrie »



Chacun de ces objectifs se trouve sous la pioche de la province à laquelle il correspond. Lorsque la pioche d'une province est vidée, l'objectif entre en jeu pour le joueur qui a sa base dans cette province. Si votre base se trouve sur une province dont la pioche est vide et que vous avez au moins une légion Mobilisée dans cette province, récupérez l'objectif. Si vous n'avez plus de légion Mobilisée dans cette province, reposez l'objectif.

Adulé (disponible à 5 joueurs uniquement)



Si vous avez au moins 8 points d'influence, d'un seul type au choix, récupérez la carte Adulé. Si un joueur vous dépasse (strictement), il vous prend cette carte.

Crédits

Auteurs: « CREL » **Clément Leclercq**, **Roméo Hennion**, **L'Équipe Ludique**
Édition: **Game Flow**
88, rue Anatole France 38100 Grenoble
Direction Éditoriale: **Clément Leclercq**
Direction Artistique: **Roméo Hennion**
Assistant Administration: **Gaëtan Baumel**
www.game-flow.fr
contact@game-flow.fr
Développement: **L'Équipe Ludique**
www.equipeludique.fr
contact@equipeludique.fr

Illustrations: « ZAE » **Floriane Bodereau**
Conception Graphique: **Alexis Vanmeerbeek**
Ressources Historiques:
Lugdunum - Musée & Théâtres romains
17, rue Cléberg 69 005 Lyon
Direction: **Claire Iselin**
Service communication: **Leila Younsi**
Service scientifique: **Delphine Cano**,
Laure de Chavagnac
Service des publics: **Stéphanie Dudezert**
lugdunum.grandlyon.com

Game Flow tient à remercier toutes les équipes du musée pour leur accueil dans l'enceinte du musée lors des différentes journées de tests. C'était une chance de pouvoir faire tester un jeu sur une mosaïque vieille de plus de 1 500 ans ! Merci d'avoir permis la création d'un jeu dans ce cadre inhabituel pour nous, avec cette assise historique forte. Merci aux commissaires scientifiques de l'exposition Frédéric Hurllet et Patrice Faure pour leur aide.

L'Équipe Ludique tient à remercier Clara la têtue pour son implication sans faille, la super boutique Robin des Jeux, le plus chou FumoFu, les adorables Fabien et Sabrina ainsi que le Musée et Théâtres romains de Lugdunum et ses équipes pour leur confiance.