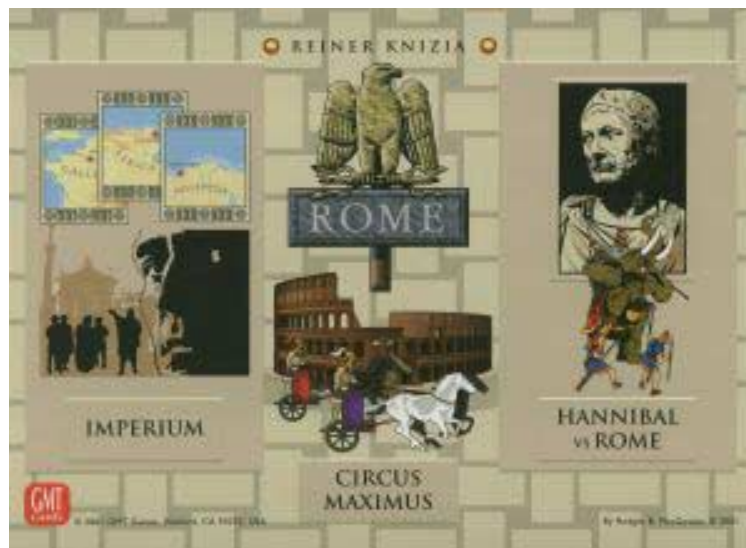


# ROME

*Revivez toute l'histoire de Rome, depuis ses moments les plus sombres jusqu'à son apogée.*



Cette boîte comprend trois jeux distincts centrés autour des différents thèmes de l'histoire romaine que sont le conflit avec Hannibal, la conquête du pouvoir politique de l'empire et les courses de char dans le "Circus Maximus".

## SOMMAIRE

HANNIBAL CONTRE ROME .....	2
IMPERIUM .....	7
CIRCUS MAXIMUS .....	13
CONTENU DE LA BOITE .....	17

# HANNIBAL CONTRE ROME

*Joueurs* 2  
*Durée* 10 minutes

Durant la seconde guerre punique, Hannibal entreprit sa campagne vers l'Italie et franchit les Pyrénées et les Alpes avec ses éléphants. 'Hannibal ad portas' ('Hannibal aux portes') devint le maître-mot à Rome, et leur défaite à Cannae en 216 Av. JC fut, pour les Romains, une période sombre. Plusieurs années après, le général romain Publius C. Scipio (dénommé par la suite Africanus) s'évertua à déplacer les fronts de l'Italie vers l'Espagne et l'Afrique. Hannibal perdit, en 202 Av. JC, la bataille de Zama et Carthage recouvra la paix mais jamais sa puissance d'antan. Carthage fut ensuite complètement détruite durant la troisième guerre punique (149-146 Av. JC). Carthage eût gagné que le monde d'aujourd'hui serait certainement bien différent.

*Hannibal contre Rome* se situe durant les événements de cette époque. L'un des joueurs incarne Hannibal et les Carthaginois et l'autre, les Romains. Le plateau de jeu représente la Méditerranée occidentale divisée en plusieurs zones sur lesquelles les légions et les flottes se déplacent. Les différents conflits se résolvent par le biais de cartes. Le contrôle de cette partie de la Méditerranée est déterminé de la sorte.

## MATERIEL

---

Prendre les cinq cartes rouges et les cinq cartes bleues, possédant l'inscription *Hannibal contre Rome* à leur dos, ayant une valeur de 1 à 5 ainsi que les petits cubes en bois (onze rouges, neuf bleus et un vert). Le jeu *Hannibal contre Rome* ne se déroule que sur la partie occidentale de la carte de l'Empire romain (délimitée par un trait pointillé noir). Les provinces utilisées lors de ce jeu sont inscrites en clair sur cette partie du plateau.

## PREPARATION

---

Collez les étiquettes sur les cubes en bois. Assurez-vous que les étiquettes des troupes romaines (les bateaux avec les voiles rouges et les soldats avec les boucliers rouges) sont bien positionnées sur les cubes rouges, et que celles des troupes carthagoises (les bateaux avec les voiles bleues et les soldats avec les boucliers bleus) le sont sur les cubes bleus. Collez l'étiquette de la légion d'Hannibal sur le cube en bois vert.

Le plateau de jeu représente la Méditerranée occidentale divisée en onze provinces et possède cinq routes maritimes reliant chacune deux provinces entre elles.

L'un des joueurs gère les troupes romaines, l'autre les troupes carthagoises. Les deux joueurs prennent les cinq cartes numérotées de leur couleur.

Le joueur romain place ses huit légions rouges dans la province de *Roma* ainsi que ses trois flottes rouges sur la route maritime reliant les provinces de *Roma* et de *Corsica*.

Le joueur carthaginois place ses six légions bleues et sa légion verte représentant Hannibal dans la province de *Carthago* ainsi que ses trois flottes bleues sur la route maritime reliant les provinces de *Carthago* et de *Sardinia*.

*Le placement initial des pions est visualisé sur la figure située à la page 3 du livret de règles original.*

## DEROULEMENT DU JEU

---

Le joueur carthaginois débute la partie. Ensuite les joueurs jouent alternativement jusqu'à ce que l'un d'eux remplisse les conditions de victoire.

Durant son tour, un joueur peut effectuer l'une des trois actions suivantes :

- **Déplacer** l'une de ses légions ou l'une de ses flottes. Lorsqu'une légion pénètre dans une province occupée par une ou plusieurs légions adverses ou lorsqu'une flotte se déplace vers une liaison maritime sur laquelle se trouve une flotte ennemie, un conflit, réglé par le biais des cartes numérotées que possèdent les joueurs, est engagé. Les règles de mouvement et de résolution des conflits sont ultérieurement détaillées.
- **Echanger** l'une de ses légions non éliminées contre une nouvelle flotte, si et seulement si toutes ses flottes ont été retirées du plateau de jeu lors de conflits antérieurs. Une nouvelle flotte romaine est placée sur la route maritime reliant les provinces de *Roma* et de *Corsica*, tandis qu'une nouvelle flotte carthaginoise est placée sur la route maritime reliant les provinces de *Carthago* et de *Sardinia*. Cet échange peut immédiatement engendrer un conflit si la liaison maritime d'arrivée est déjà occupée par une flotte ennemie.
- **Passer**. Si les deux joueurs passent successivement, alors la partie se termine par une égalité.

Le tour d'un joueur se termine lorsqu'il a effectué l'une de ces trois actions. C'est ensuite à son adversaire de jouer.

## MOUVEMENTS

---

Une légion peut se déplacer vers une province mitoyenne à celle où elle se trouve. Si une flotte amie est positionnée sur une route maritime reliant la province où elle se situe à une autre province, alors elle peut se déplacer jusqu'à cette dernière (par convoiage).

La légion d'Hannibal ne peut pénétrer dans aucune des trois îles (provinces de *Corsica*, de *Sardinia* et de *Sicilia*).

Une flotte peut se déplacer d'une route maritime à une autre route maritime, et ce, sans restriction aucune.

**Exemple** *Les trois premiers tours des troupes romaines sont décrits ci-après. Un déplacement d'une légion située dans la province de Roma vers la province de Cannae est tout d'abord effectué. Puis, après le tour du joueur carthaginois, le joueur romain réalise un déplacement d'une légion située dans la province de Roma vers la province de Corsica par le biais d'un convoi de l'une de ses flottes. Enfin, à son troisième tour, il déplace l'une de ses flottes vers la route maritime reliant les provinces de Cannae et de Sicilia.*

## RESOLUTION DES CONFLITS

---

Un conflit survient lorsque l'un des joueurs déplace l'une de ses légions vers une province déjà occupée par une ou plusieurs légions du joueur adverse. Le conflit se résout alors avec les cartes.

Les deux joueurs choisissent secrètement et révèlent simultanément une des cartes leur restant en main. Le joueur ayant montré la carte de plus faible valeur doit retirer une de ses légions de la province où se déroule le conflit. Cette légion n'est plus disponible pour la suite du jeu et réintègre la boîte. Les cartes utilisées pour le conflit sont défaussées et posées à part, face cachée.

S'ils restent des légions appartenant à chacun des deux joueurs dans la province où se situe le conflit, ce dernier continue selon la même procédure qui est ainsi réitérée jusqu'à ce que la province (où se déroule le conflit) ne soit plus occupée que par des légions d'un seul et même joueur.

Lorsque les deux joueurs révèlent simultanément une carte de la même valeur, ils doivent retirer chacun une de leurs légions de la province où se déroule le conflit. Dans ce cas, les cartes jouées sont également défaussées et placées à part, face cachée.

**Exemple** *Le joueur carthaginois déplace une de ses légions de la province d'Hispania Citerior vers la province de Gallia, où se trouvent déjà trois légions romaines. Un conflit est donc entamé. Le joueur carthaginois choisit la carte de valeur 4 et le joueur romain, la carte de valeur 3. Une légion romaine est donc retirée de la province de Gallia et le conflit continue. Puis, les deux joueurs révèlent simultanément la carte de valeur 5. Une légion romaine et la légion carthaginoise sont donc retirées de la province de Gallia où il ne reste plus qu'une légion romaine. Le conflit est ainsi terminé.*

Un conflit est aussi engendré lorsqu'un joueur déplace l'une de ses flottes sur une route maritime déjà occupée par une ou plusieurs flottes adverses. Les conflits maritimes se déroulent comme les conflits opposant des légions. De la même manière, un conflit maritime ne s'arrête que lorsque la route maritime sur laquelle il se déroule n'est plus occupée que par une ou plusieurs flottes d'un seul et même joueur.

## REPRISE DES CARTES

---

Les cartes des joueurs sont nécessairement toutes jouées après cinq tours de combat. Chaque joueur récupère donc toutes ses cartes formant ainsi une nouvelle main complète. Une fois de plus, les joueurs possèdent les mêmes cinq cartes (d'une valeur de 1 à 5).

Les joueurs ne doivent pas reprendre les cartes déjà jouées tant qu'il leur en reste au moins une en main, même si un conflit a été résolu en jouant moins de cinq cartes. Dans ce cas, les joueurs débiteront leur prochain conflit avec chacun moins de cinq cartes en main.

## LA LEGION D'HANNIBAL

---

Si une ou plusieurs légions carthagoises et la légion verte d'Hannibal se trouvent dans la même province au début d'un conflit, alors le joueur carthagois doit expressément désigner la légion engagée dans le conflit. Si la légion d'Hannibal est la seule légion du joueur carthagois présente dans la province où se déroule le conflit, alors cette dernière y est de facto engagée.

Durant un conflit où la légion d'Hannibal est engagée, le joueur carthagois ajoute un à la valeur de la carte qu'il choisit. Si le joueur carthagois perd ou s'il y a égalité (après l'ajout du bonus), la légion d'Hannibal est retirée du jeu. Cependant, la légion d'Hannibal peut être utilisée aussi longtemps qu'elle est victorieuse.

***Exemple** Le joueur romain déplace une de ses légions de la province de Gallia vers la province d'Hispania Citerior qui est déjà occupée par une légion carthagoise et la légion d'Hannibal. Le joueur carthagois décide d'employer la légion d'Hannibal pour ce conflit. Il choisit la carte de valeur 3, et le joueur romain celle de valeur 4 aboutissant donc à une égalité. La légion d'Hannibal et la légion romaine sont donc retirées du plateau.*

## CONDITIONS DE VICTOIRE

---

La partie se termine lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- L'un des joueurs pénètre avec une de ses légions dans la capitale de son adversaire (province de *Roma* ou de *Carthago*). Dans ce cas précis, aucun conflit n'est résolu. Le simple fait de déplacer l'une de ses légions vers la capitale de son adversaire suffit à remplir la condition de victoire.
- L'un des joueurs, à la fin de son tour, domine la région méditerranéenne. Il s'agit pour le joueur romain d'occuper les provinces suivantes:
  - *Sardinia*,
  - *Hispania Ulterior* ou *Mauretania*,

- *Sicilia* ou *Zama*.

Pour prétendre à la victoire par ce biais, le joueur carthaginois doit occuper les provinces suivantes :

- *Corsica*,
  - *Hispania Citerior* ou *Gallia*,
  - *Sicilia* ou *Cannae*.
- L'un des joueurs perd au combat sa dernière unité. Dans ce cas, le joueur adverse remporte la partie. Si les deux joueurs perdent simultanément leur dernière légion durant un conflit, la partie se termine par une égalité.
  - Les deux joueurs passent leur tour successivement. La partie se termine alors par une égalité.

## CONSEILS

---

Le jeu est équilibré. Le joueur romain a une légion supplémentaire tandis que le joueur carthaginois possède la légion d'Hannibal. Ces légères différences peuvent créer une grande variété de résultats. Vous pouvez aussi disputer plusieurs parties en échangeant les rôles avec votre adversaire jusqu'à ce que l'un de vous aligne deux victoires consécutives.

## Commentaires

Vous n'avez pas besoin de gagner tous les conflits pour emporter la décision finale. Au contraire, vous pouvez essayer d'affaiblir la main de votre adversaire en jouant des cartes de faible valeur et en gardant les cartes de plus forte valeur pour de futurs conflits plus stratégiques. Souvenez-vous des cartes restant en possession de votre adversaire afin de choisir le moment le plus opportun à l'étalage de votre force. C'est souvent le jeu de la carte qui détermine l'issue finale de la partie.

Ne perdez pas de vue les différentes conditions de victoire et choisissez votre stratégie en conséquence. Vous pouvez placer vos légions dans les terres et utiliser vos cartes de forte valeur pour détruire la flotte ennemie et ainsi envahir la capitale adverse à votre guise depuis les provinces de *Corsica* ou de *Sardinia*. Vous pouvez placer vos légions sur les îles en vous couvrant avec une puissante flotte et approcher la capitale ennemie par la terre. Les romains savaient déjà que « *Navigare necesse est* » (Naviguer est nécessaire). Vous pouvez occuper les îles, céder votre flotte, et lutter pour la domination méditerranéenne depuis l'Espagne. Notez que la province de *Sicilia* fait partie des objectifs des deux joueurs.

# IMPERIUM

*Joueurs* 2 à 5  
*Durée* 15-20 minutes

Dans *Imperium*, vous êtes à la tête d'une influente famille de patriciens. Les conquêtes territoriales de l'Empire romain sont à leur apogée (premier et deuxième siècles) et vous luttez pour obtenir la suprématie du pouvoir. Vous allez, entre autres, peser de tout votre poids politique pour prendre le contrôle de l'Empire. A chaque tour, les joueurs disposent des marqueurs d'influence (représentant l'influence politique, militaire et financière de leur famille) dans les provinces de l'Empire romain afin de placer les membres et les alliés de leur famille aux postes les plus recherchés (proconsul, prêteur, quêteur) et susceptibles de leur rapporter de précieux subsides. Grâce à ces positions lucratives, les joueurs vont pouvoir accroître leurs richesses et leur puissance au sein de l'Empire romain. A chaque tour de jeu, le contrôle d'au moins une province se décide. Vous devrez être au bon endroit au bon moment, sans pour autant négliger une vision à long terme.

## MATERIEL

---

Le matériel nécessaire pour *Imperium* est le suivant :

- Le plateau de jeu représentant l'Empire romain,
- Les 55 cartes possédant l'inscription *Imperium* à leur dos,
- Les 70 pièces de bois cylindriques (14 par couleur),
- Les 5 petits pions colorés,
- Le grand pion noir.

## PREPARATION

---

Le plateau de jeu possède une piste de score numérotée de 0 à 50. Il représente l'Empire romain divisé en huit provinces (*Africa*, *Syria*, *Illyricum*, *Gallia*, *Asia*, *Hispania*, *Macedonia* et *Aegyptus*), chacune d'elles possédant un rond représentant sa capitale. Ne prenez pas en compte les petites provinces utilisées dans le jeu *Hannibal contre Rome*.

Chaque joueur choisit une couleur (rouge, orange, bleu, vert ou violet) et prend les quatorze pions cylindriques (marqueurs d'influence), le petit pion ainsi que les onze cartes (huit cartes *Province* et trois cartes spéciales *Pain et Jeux*, *Espion* et *Oracle*) de sa couleur. Chaque joueur place ses marqueurs d'influence et ses cartes devant lui ainsi que son pion coloré sur la case 0 de la piste de score du plateau de jeu. Placez le pion noir sur la province *Africa* qui sera la première province où se déroulera un décompte de points.

# DEROULEMENT DU JEU

---

Le jeu se déroule en plusieurs tours, chacun d'eux comprenant trois phases :

- 1 - Choix des cartes,
- 2 - Révélation simultanée des cartes et résolution des actions en découlant,
- 3 - Décompte des points.

Les points des joueurs sont comptabilisés sur la piste de score. Le joueur possédant le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

## CHOIX DES CARTES

---

Au début de chaque tour, les joueurs choisissent simultanément des cartes qu'ils placent empilées face cachée devant eux. Chaque joueur doit choisir trois cartes sauf s'il possède moins de trois marqueurs d'influence disponibles (i.e. non placés sur le plateau de jeu) devant lui, auquel cas il ne peut choisir qu'un nombre de cartes équivalent au nombre de ses marqueurs d'influence disponibles. Cette règle est systématiquement appliquée même lorsque des cartes spéciales sont choisies.

*Exemple* Si un joueur ne possède plus que deux marqueurs d'influence disponibles, il ne peut seulement jouer que deux cartes.

En choisissant une carte *Province*, un joueur indique qu'il souhaite placer un marqueur d'influence sur la province correspondante. Lorsque les cartes sont révélées, le joueur peut positionner un marqueur d'influence sur cette province. Il est possible, pour un même joueur, de placer deux marqueurs d'influence sur une seule et même province durant un tour. Pour ce faire, il doit placer la carte spéciale *Pains et Jeux* au fond de la pile. La carte *Province* placée juste au-dessus de cette carte spéciale pourra alors recevoir deux marqueurs d'influence provenant de ce joueur. Par contre, il n'est pas possible pour une province de recevoir trois marqueurs d'influence provenant du même joueur durant un même tour.

## CARTES SPECIALES

***Pains et Jeux*** Cette carte n'a d'effet que lorsqu'elle est placée en dernière position de la pile d'un joueur. Dans ce cas, la carte *Province* placée au-dessus d'elle pourra recevoir un marqueur d'influence supplémentaire. Après le tour de jeu, cette carte est reprise en main par le joueur.

***Espion*** Lorsque cette carte est jouée, le nombre de provinces provoquant un décompte de points est augmenté d'une unité. Placez-la près du plateau comme pense-bête. Ses effets peuvent se cumuler (cf. décompte de points). Par conséquent, si deux joueurs possèdent cette carte dans leur pile respective, alors, pour ce tour, trois provinces provoqueront un

décompte de points. Chaque joueur ne peut la jouer qu'une seule fois. Elle est défaussée après son utilisation.

### ***Oracle***

Cette carte doit être placée au sommet de la pile de cartes choisies. Lorsqu'elle est révélée, le joueur reprend en main toutes les cartes de sa pile. Il pourra alors choisir et révéler de nouvelles cartes après que tous les autres joueurs auront fini de révéler les leurs. Lors de la nouvelle sélection, la carte spéciale *Oracle* déjà utilisée ne compte pas comme une carte choisie. Par conséquent, si un joueur avait potentiellement le droit de choisir trois cartes durant le tour où il a joué la carte spéciale *Oracle*, il pourra de nouveau en sélectionner trois. Cette carte est défaussée après avoir été jouée et ne peut donc servir qu'une fois. Lors de la nouvelle phase de sélection (qui est simultanée pour tous les joueurs ayant révélé la carte spéciale *Oracle*), les cartes spéciales *Pains et Jeux* et *Espion* (mais pas la carte spéciale *Oracle* puisqu'elle a été défaussée) peuvent être choisies.

## **REVELATION DES CARTES**

---

Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs cartes et les ont disposées en pile, ils les révèlent simultanément.

Après avoir révélé leurs cartes (en tenant compte de l'éventuelle phase de re-sélection due à la carte spéciale *Oracle*), les joueurs placent un de leurs marqueurs d'influence dans chacune des provinces qu'ils ont choisies. Pour plus de clarté, chaque joueur pourra prononcer vertement le nom de la province dans laquelle il place un marqueur d'influence.

Une fois que tous les marqueurs d'influence sont placés dans les provinces choisies, les cartes *Province* et les cartes spéciales *Pain et Jeux* jouées sont récupérées par leur propriétaire. A l'inverse, toutes les cartes spéciales *Oracle* qui ont été choisies durant ce tour sont défaussées. Les cartes spéciales *Espion* sélectionnées seront défaussées à la fin du décompte de points.

## **DECOMPTE DE POINTS**

---

Lorsque tous les joueurs ont placé les marqueurs d'influence dans les provinces de l'Empire romain conformément à leur choix de cartes, un décompte de points est effectué dans la province sur laquelle se trouve le pion noir. Les décomptes de points successifs sont faits dans l'ordre de numérotation des provinces, à savoir *Africa* (1), *Syria* (2), *Illyricum* (3), *Gallia* (4), *Asia* (5), *Hispania* (6), *Macedonia* (7) et *Aegyptus* (8). Chaque carte spéciale *Espion* jouée provoque un décompte de points supplémentaire dans la province suivante dans l'ordre de leur numérotation. Les effets des cartes spéciales *Espion* sont cumulatifs si plusieurs d'entre elles ont été choisies durant le même tour.

**Exemple** *Le pion noir se trouve dans la province d'Asia (5). Deux cartes spéciales Espion ont été révélées, provoquant ainsi deux décomptes de points supplémentaires, pour ce tour, dans les provinces d'Hispania (6) et de Macedonia (7).*

Lors d'un décompte de points, additionnez le nombre de marqueurs d'influence présents dans la province considérée, et ce, pour chaque joueur, afin de déterminer leur rang. Puis, attribuez à chaque joueur le nombre de points inscrits sur le plateau de jeu dans la province décomptée en fonction de leur rang. Néanmoins, le nombre de joueurs pouvant recevoir des points est limité au nombre total de joueurs moins un. Ainsi, dans une partie à trois joueurs, seuls les deux joueurs ayant le plus de marqueurs d'influence dans la province décomptée pourront prétendre à l'attribution de points. Le joueur de dernier rang n'en marquera donc pas même s'il possède un ou plusieurs marqueurs d'influence dans cette province.

Le joueur de premier rang, c'est-à-dire celui possédant le plus de marqueurs d'influence dans la province décomptée, reçoit un nombre de points équivalent au premier chiffre (le plus grand) inscrit sur la liste se trouvant sous le nom de la province en cours de décompte sur le plateau de jeu. Déplacer d'autant, dans le sens croissant, le pion coloré de ce joueur sur la piste de score. Ensuite, le joueur de second rang se voit attribuer un nombre de points équivalent au second chiffre de la liste associée à la province décomptée et déplace d'autant son pion coloré sur la piste de score. Faites de même pour le joueur de troisième rang (en prenant la valeur du troisième nombre de la liste). Quelques provinces possèdent une liste où quatre chiffres sont inscrits. Dans ce cas, un quatrième joueur peut donc marquer des points (pour peu qu'il y ait cinq joueurs autour de la table).

## **EGALITE**

Lorsque deux joueurs possèdent le même nombre de marqueurs d'influence dans la province dans laquelle se déroule le décompte de points, ils reçoivent chacun un nombre de points correspondant au chiffre normalement attribué au joueur de rang inférieur. De ce fait, si une égalité se crée entre les deux joueurs de plus faible rang (par exemple, les deuxième et troisième joueurs pour une partie à trois joueurs, ou les troisième et quatrième joueurs pour une partie à quatre joueurs), aucun d'eux ne reçoit de points.

**Exemple** *Deux joueurs possèdent à égalité le plus de marqueurs d'influence dans la province de Macedonia, et sont donc tous les deux de rang 1. Ils reçoivent chacun cinq points (ce qui correspond bien au nombre de points normalement attribué au joueur de rang inférieur, i.e. de rang 2).*

Si plus de deux joueurs possèdent le même nombre de marqueurs d'influence dans la province dans laquelle se déroule le décompte de points, tous les joueurs reçoivent un nombre de points correspondant au plus faible chiffre potentiellement attribuable.

**Exemple** *Trois joueurs possèdent à égalité le plus de marqueurs d'influence dans la province de Macedonia au cours d'une partie à quatre joueurs. Ils reçoivent chacun trois points, ce qui correspond bien au troisième chiffre de la liste. Au cours d'une partie à trois joueurs, aucun d'eux n'aurait pu prétendre marquer des points puisque, dans ce cas, seuls deux joueurs au plus le peuvent.*

**Exemple (P. 10)** *Un décompte de points est effectué dans la province de Macedonia. Le joueur jaune marque sept points, le joueur rouge cinq, et les joueurs bleu et violet en marquent chacun deux du fait de leur égalité. Le joueur vert ne marque aucun point. Le joueur jaune devient le proconsul de la province de Macedonia et reçoit ainsi deux points supplémentaires, un point pour être devenu proconsul, et un autre pour être proconsul d'une province adjacente (en l'occurrence la province d'Asia).*

## LES PROCONSULS

Lorsqu'un joueur est seul à posséder le plus de marqueurs d'influence dans une province, il place ostensiblement l'un d'eux sur la capitale de la dite province signifiant ainsi qu'il en est le proconsul. Par ce fait, il remplace l'ancien proconsul, s'il y en avait un, qui est retiré du plateau de jeu. Le proconsul permet d'obtenir un point supplémentaire lors d'un décompte de points de cette province.

Lorsqu'un joueur devient proconsul dans une province, il touche non seulement un point de bonus pour cette province, mais aussi pour chaque province adjacente pour laquelle il est le proconsul. Ce point supplémentaire vaut pour toutes les provinces adjacentes aussi longtemps que la chaîne des proconsuls est ininterrompue.

**Exemple** *Un joueur devient proconsul de la province d'Aegyptus. Il est aussi le proconsul des provinces d'Africa et d'Hispania. Il reçoit par conséquent trois points supplémentaires.*

## CHANGEMENT DE PROVINCE

Une fois que le décompte de points d'une province a été effectué, tous les joueurs reprennent leurs marqueurs d'influence présents dans cette province, excepté le proconsul, s'il y en a un, qui reste en place. Le pion noir est déplacé vers la province portant le numéro suivant celui de la province dont le décompte vient d'être fait. Si la province d'Aegyptus (8) vient d'être décomptée, le pion noir est placé dans la province d'Africa (1). Si une ou plusieurs cartes spéciales *Espion* ont été jouées, un nouveau décompte de points est réalisé dans la province sur laquelle le pion noir a été placé. Puis, la carte spéciale *Espion* est défaussée et le pion noir est déplacé vers la province suivante. Cette procédure est renouvelée pour chaque carte spéciale *Espion* jouée durant le tour.

Une fois que tous les décomptes de points ont été effectués, et que toutes les cartes spéciales *Espion* jouées ont été défaussées, le tour prend fin. Les joueurs ayant déjà repris

en main leurs cartes *Province* ainsi que leur carte spéciale *Pain et Jeux* choisies, un nouveau tour de jeu peut commencer.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

---

Le partie se termine à la fin d'un tour de jeu lorsque les deux conditions suivantes sont remplies :

- Au moins l'un des joueurs a 40 points ou plus,
- Seul un joueur possède le plus de points.

Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le plus grand nombre de points à égalité, la partie continue.

Lorsque la partie est terminée, le joueur possédant le plus de points est sacré *Empereur de Rome*. Le nombre de points de chaque joueur reflète son statut :

- De 0 à 19 points     *Patricien*,
- De 20 à 29 points   *Sénateur*,
- Au moins 30 points   *Consul*.

# CIRCUS MAXIMUS

*Joueurs* 2 à 5  
*Durée* 45 minutes

Les courses de chars étaient très populaires à Rome. Le stade *Circus Maximus* pouvait accueillir jusqu'à 200 000 personnes qui suivaient les courses en hurlant. Les conducteurs de char formaient différentes équipes, chacune symbolisée par une couleur distincte. Quelques-uns d'entre eux ont disputé plusieurs milliers de courses. Les plus couronnés étaient considérés comme des héros par les foules. Les récompenses en cas de victoire étaient fabuleuses.

Dans le jeu *Circus Maximus*, chaque joueur contrôle une équipe de trois chars. Tous les joueurs possèdent cinq cartes de mouvement qu'ils peuvent affecter à chacun des chars à leur guise. Le premier joueur qui réussit à faire franchir la ligne d'arrivée à ses trois chars remporte la partie et récolte les applaudissements de la foule.

## MATERIEL

Chaque joueur prend les cartes numérotées de 1 à 5 possédant l'inscription *Circus Maximus* à leur dos ainsi que les trois chars d'une même couleur. Avant la première partie, positionner les étiquettes auto-collantes des chars sur les trois pièces en bois de forme parallépipédique de chaque couleur.

## PREPARATION

Poser le plateau de jeu du côté représentant le *Circus Maximus* de la Rome ancienne. Dans le coin supérieur droit de la piste se trouve l'aire de départ constituée de quinze hexagones délimités par un trait noir renforcé. Chaque joueur place devant lui ses cinq cartes numérotées alignées face visible.

Chaque joueur, dans le sens horaire, place un de ses chars sur l'un des hexagones libres de l'aire de départ, le premier d'entre eux étant déterminé au hasard. Le dernier joueur ayant placé son premier char débute le second tour de placement. Ensuite, les joueurs dans le sens anti-horaire placent leur second char. Le troisième tour de placement se déroule comme le second, à savoir dans le sens anti-horaire en commençant par le joueur ayant débuté le deuxième tour de placement.

## DEROULEMENT DU JEU

Le but de chaque joueur est de faire un tour de piste à ses trois chars dans le sens anti-horaire, et de les placer dans l'aire d'arrivée constituée des onze hexagones de couleur

crème se trouvant au milieu de la piste. De là, ils peuvent saluer César et remporter la course.

La course se déroule en plusieurs tours. A chaque tour, les joueurs utilisent leurs cinq cartes de mouvement pour déplacer leurs trois chars. Chaque joueur doit donc décider de la ou des cartes de mouvement qu'il affecte à chacun de ses trois chars.

L'ordre de jeu est déterminé à chaque tour par la position des chars. Les premiers chars se déplacent toujours avant leurs poursuivants.

## **ORDRE DE MOUVEMENT**

---

La piste est constituée des quatre parties que sont les deux longues lignes droites ainsi que les deux lignes d'hexagones de teinte foncée, situées de chaque côté de la piste et symbolisant les zones de transition. Les chars se trouvant dans la partie où se situe le char de tête sont déplacés en premier. Ensuite, les chars placés dans la partie suivante peuvent avancer, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les chars aient été déplacés.

Dans les lignes droites, le char positionné le plus en avant est déplacé en premier. En cas d'égalité (et dans les zones de transition), le char positionné à l'intérieur de la piste a priorité.

## **DEPLACEMENT DES CHARS**

---

Lorsqu'un char doit être déplacé, le joueur le contrôlant doit lui affecter des cartes de mouvement.

Le joueur choisit alors l'une de ses cartes alignées devant lui et la décale (pour symboliser le mouvement en cours). Ensuite le joueur déplace le char dont c'est le tour d'autant de cases qu'indiqué sur la carte choisie, en les comptant à voix haute. Le char ne peut se déplacer que vers des hexagones libres dans une seule et même direction pour l'ensemble de ce mouvement (sans donc faire d'écart). Tous les points de la carte choisie doivent être utilisés, et ce, seulement pour franchir des hexagones non occupés. Le joueur peut donc soit utiliser tout le potentiel de mouvement de la carte choisie, soit rester sur place (en consommant bien sûr la carte choisie). Il ne peut donc pas déplacer son char d'une partie seulement du potentiel de mouvement de la carte choisie.

Ensuite, le joueur peut affecter une deuxième voire une troisième carte en respectant les règles de déplacement décrites auparavant. Jusqu'à trois cartes peuvent donc être affectées à un même char. La direction de déplacement peut varier d'une carte à l'autre. Il est aussi possible de faire marche arrière.

Lorsqu'un char a effectué son ou ses déplacements, le joueur le contrôlant retourne la ou les cartes utilisées. A chaque tour de jeu, une carte de mouvement ne peut donc servir que pour un seul char.

Ensuite, le joueur contrôlant le char suivant dans l'ordre de mouvement le déplace. Tous les chars sont ainsi successivement déplacés dans leur ordre de mouvement.

Au moins une carte de mouvement doit être affectée à chaque char. Chaque joueur doit donc garder au moins une carte pour le déplacement de son troisième char. Si un joueur ne souhaite pas ou ne peut pas légalement déplacer un de ses chars, il doit retourner une de ses cartes de mouvement face cachée. Les cartes de mouvement non utilisées durant un tour de jeu sont perdues et ne peuvent être reportées sur le tour de jeu suivant.

## TOUR SUIVANT

---

Lorsque tous les chars ont été déplacés, un nouveau tour de jeu débute. Chaque joueur retourne face visible ses cinq cartes de mouvement et les aligne devant lui. Le char menant la course est le premier à se déplacer durant ce nouveau tour de jeu.

## FIN DE LA COURSE

---

Le but de chaque joueur est de faire un tour de piste à ses trois chars dans le sens anti-horaire, et de les placer dans l'aire d'arrivée constituée des onze hexagones de couleur crème se trouvant au milieu de la piste. Les statues situées dans la zone d'arrivée n'ont aucune influence sur le jeu et n'empêchent pas les chars de pénétrer dans les hexagones les contenant.

La zone d'arrivée ne peut pas être accédée en traversant la ligne épaisse la bordant (on ne peut donc y pénétrer que depuis la ligne droite supérieure). Un char ne peut, bien sûr, revenir sur ses pas afin de pénétrer dans la zone d'arrivée sans avoir fait un tour de piste complet. Lorsqu'un char entre dans la zone d'arrivée, tous les points de mouvement non utilisés de la carte choisie sont ignorés (il s'agit là de la seule exception à la règle stipulant que tous les points d'une carte de mouvement doivent être utilisés faute de quoi la carte est perdue). Le char ne se déplace maintenant plus. Plus aucune carte ne lui sera donc affectée durant les prochains tours de jeu.

*Exemple (P. 14) Le char positionné en tête se voit affecter les cartes de valeur 2,3 et 5. Les chars sont numérotés dans leur ordre de mouvement.*

Le premier joueur à avoir rentré ses trois chars dans la zone d'arrivée remporte la course. Les autres joueurs peuvent, s'ils le désirent, continuer la course jusqu'à ce que la zone d'arrivée soit entièrement occupée, et ce, afin de déterminer un classement.

## COMMENTAIRES

---

La course se gagne après avoir rentré son troisième et non son premier char dans la zone d'arrivée. Si vous vous focalisez sur votre char de tête, vous risquez de ne plus avoir

beaucoup de points de mouvement pour votre troisième char. De plus, à moins de garder les cartes de mouvement de faible valeur, vous risquez de voir le chemin de votre dernier char bloqué. A l'inverse, vous devez jouer les cartes de mouvement de forte valeur pour avancer vite. Durant un tour de jeu complet, gardez-vous de la tentation de forcer sur votre char de tête.

Le chemin à parcourir est le même pour tous les chars et chaque joueur possède les mêmes cartes de mouvement. La victoire ou la défaite se décide donc par le temps perdu dans les écarts et les cartes de mouvement inutilisées.

Essayez de déplacer vos chars intelligemment et de bloquer vos adversaires. Préservez-vous un chemin pour le tour de jeu suivant et essayez de placer vos chars le plus près possible de la tête de la course.

## VARIANTES

---

Elles sont particulièrement recommandées pour les parties à deux ou trois joueurs.

- La course est nettement plus délicate si les mouvements doivent être effectués dans la même direction pour toutes les cartes affectées à un même char (durant un même tour). Si un joueur désire faire changer son char de direction, il doit se défausser d'une carte de mouvement supplémentaire. Les déplacements dans les virages sont de ce fait ralentis et les fortes cartes de mouvement ne sont utiles que dans les lignes droites.
- Vous pouvez aussi limiter le nombre de cartes de mouvement affectées à un char à deux. Le mouvement des chars est donc plus régulier. Mais un char qui prend un peu de retard a beaucoup plus de mal à le combler.

# CONTENU DE LA BOITE

- 1 plateau de jeu double-face,
- 90 cartes de jeux,
  - 10 cartes *Hannibal contre Rome*,
  - 55 cartes *Imperium*,
  - 25 cartes *Circus Maximus*.
- 15 grandes pièces parallélépipédiques (3 de chaque couleur rouge, orange, bleue, verte et violette),
- 21 petites pièces parallélépipédiques (11 rouges, 9 bleues et une verte),
- 5 petits pions (1 de chaque couleur rouge, orange, bleue, verte et violette),
- 1 gros pion noir,
- 70 marqueurs cylindriques (14 de chaque couleur rouge, orange, bleue, verte et violette),
- 1 feuille d'étiquettes auto-collantes (cf. les règles de chacun des jeux pour la mise en place),
- 1 livret de règles.