

FORTUNA

Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

Chacun à son tour joue les actions suivantes :

1. OBTENIR DE L'EAU D'1 AQUEDUC

- Si son aqueduc est vide (1 seul aqueduc par joueur)
- 1 eau sur l'aqueduc

2. CHOISIR, EXECUTER ET ECHANGER 1 ACTION

- Retourner sa carte action face cachée → face visible
- Choisir 1 des 3 cartes actions devant soit & pouvoir l'exécuter
- On doit échanger la carte action choisie avec 1 carte d'action face visible d'1 des 3 autres bords.
- Placer la carte action récupérée devant soi face cachée

NB : Max 20 argent.

3. EXECUTER LA PUISSANCE MILITAIRE

- Le joueur peut renoncer à max 1 centurion
- Le centurion le plus cher → stock
- Jouer 1 des 2 cartes action devant soi face visible & la laisser face visible où elle est.

4. AMELIORER LA FAVEUR DE L'EMPEREUR

- Lancer 1 dé (plus si clergé)
- Utiliser 1 carte faveur de valeur \leq au dé (ou à 1 des dés lancés)
- Retourner la carte faveur utilisée (seulement si le joueur s'est déplacé vers Rome)

Les faveurs

1) Approvisionnement en eau

- 1 eau → stock
- Avancer d'1 case vers Rome

2) Orgie

- 1 ou 2 vin → stock
- Avancer d'1 ou 2 cases

3) Distribution de nourriture

- 1 ou 2 blé → stock
- Avancer d'1 ou 2 cases

4) Bataille

- 1 à 3 centurions → stock
- Avancer d'1 à 3 cases

5) Fortuna

- Si marié : avancer d'1 case (2 cases avec Palais)

6) Religion

- Avancer d'1 à 3 cases si le joueur possède 1 à 3 Vestales (ne pas les défausser)

Taxes

Si un joueur n'est pas capable ou ne veut pas remplir la demande de l'empereur :

- Payer 1 argent (si pas d'argent, reculer d'1 case)

Aucune carte faveur visible

Si un joueur n'a aucune carte faveur \leq dé choisit face visible, il ne doit pas payer de taxe.

5. RECEVOIR DES PRIVILEGES

Si sur la carte faveur utilisée il y avait 1 à 3 jetons privilège → stock

- 1 jeton : prendre la carte privilège du dessus
- 2-3 jetons : prendre les 2-3 premières cartes privilège, en choisir une, le reste défausse face cachée.

Si Basilique : en garder 2 si min 2 jetons

Si pioche vide : mélanger la défausse

Si plus de cartes : plus possible de piocher.

FIN D'UN TOUR

- Nouvel ordre du tour : ajuster les marqueurs :
 - Joueur avec la carte Fortuna : 1er
 - Joueur avec le plus d'argent : 2^e
 - Joueur avec le plus d'argent après le 2^e : 3^e
- Si égal : le joueur le plus proche du 1^{er} joueur en sens horaire joue avant l'autre
- Placer 1 jeton privilège sur chaque carte faveur non utilisée (max 3 jetons)
- Retourner face visible les cartes faveurs

FIN DE LA PARTIE

- Dès qu'un joueur a atteint le Palais de César au centre de Rome → finir le tour
- Le 1^{er} joueur à atteindre le palais de César reçoit les 3 jetons privilège :
 - Il prend 3 cartes privilège et en choisit 1
 - Il donne les 2 autres au 2^{ème} joueur à atteindre le Palais de César qui en choisit 1.
 - Il donne la dernière au 3^{ème} joueur à atteindre le Palais de César

GAGNANT

- Un joueur ne peut pas gagner si son marqueur est à l'extérieur de Rome (marche 10 minimum pour être dans Rome)
- Tous les joueurs qui sont à l'intérieur de Rome révèlent leurs cartes privilège
- Pts = nombre de marches + PV des priviléges
- Egal : le + de marches gagne, puis le + d'argent, puis le + de Centurions, puis le + de Vestales.

POUR 2 JOUEURS

Voir règles p3

POUR 2 O 3 JOUEURS

Retirer les cartes priviléges avec 4 pions imprimés en haut à gauche.