



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 ≤ 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 ≤ 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 privilèges → 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 : 1^{er}
- 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 privilèges :
 - Il prend 3 cartes privilèges 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 privilèges
- 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 privilèges avec 4 pions imprimés en haut à gauche.