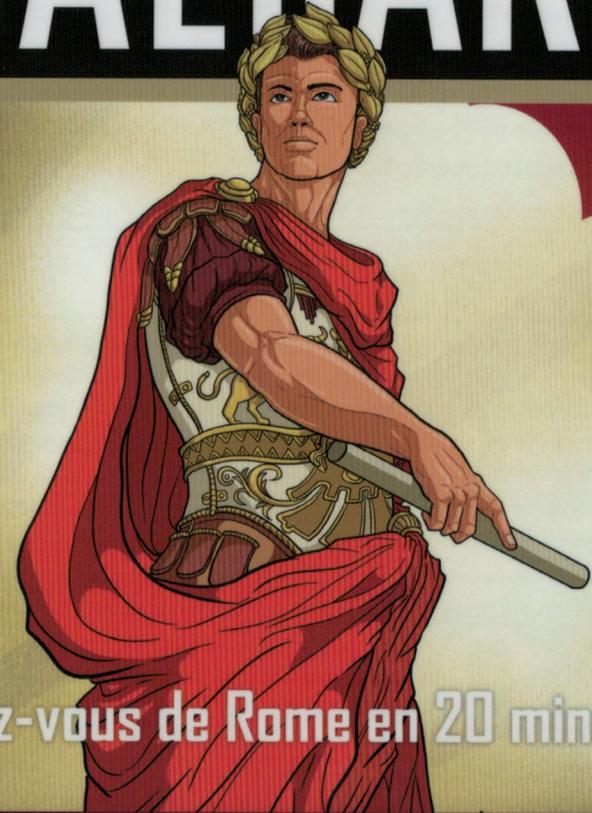


Paolo Mori

CAESAR!



Emparez-vous de Rome en 20 minutes !

Au crépuscule de la République romaine, César et Pompée s'affrontent dans une lutte de pouvoir. Les joueurs vont commander leurs légions et les déployer de façon stratégique sur les champs de bataille décisifs pour prendre le contrôle des provinces et devenir le dirigeant incontesté de la République.

MATÉRIEL DU JEU

- ▶ 1 plateau de jeu
- ▶ 32 pions Influence (16 par joueur)
- ▶ 18 pions Bonus de Province
- ▶ 24 marqueurs Contrôle (12 par joueur)
- ▶ 2 sacs en tissu
- ▶ 2 écrans de joueur
- ▶ Matériel supplémentaire pour les extensions de Rome :
 - ▼ 6 pions Influence Centurion
 - ▼ 6 pions Bonus de Province
- ▶ 10 tuiles Commandement pour le jeu solo

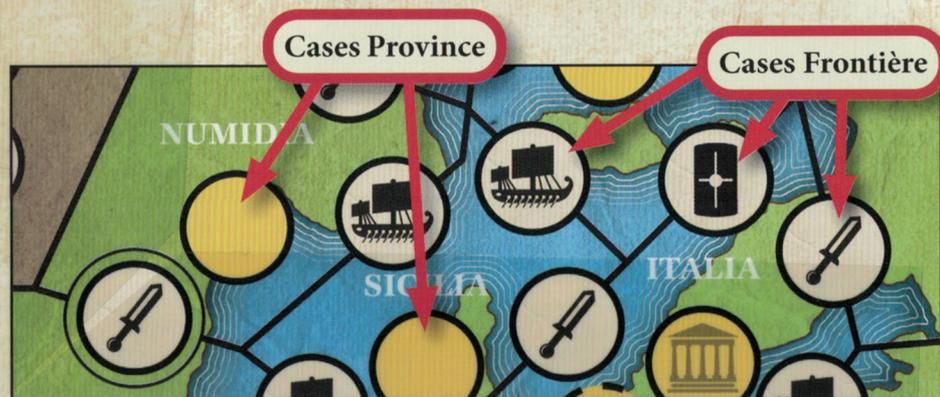
Note : nous avons inclus des pions et des tuiles vierges pour que vous puissiez inventer vos propres troupes, vos pions Bonus et vos tuiles Commandement.

La Carte

Le plateau de jeu représente les provinces romaines à la fin de la République et les territoires adjacents. En dehors de l'Italia, chaque Province contient une **case Province**. Au début de la partie, ces cases sont occupées par des pions **Bonus de Province**. Au fur et à mesure de la partie, ces mêmes cases seront occupées par les **marqueurs Contrôle** de l'un ou l'autre des joueurs.

Chaque Province est entourée de **cases Frontière**, qui sont toutes « en contact » avec deux Provinces différentes.

Pendant la partie, les joueurs vont placer des **pions Influence** sur ces cases Frontière. Cette manœuvre leur permet d'accroître leur Influence dans les Provinces et d'en prendre le contrôle.



2

Les pions Influence

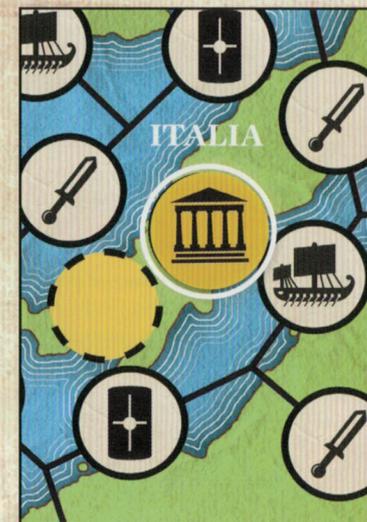
Chaque pion Influence possède une icône et deux nombres. L'icône indique sur quel **type de case Frontière** vous pouvez placer le pion, tandis que les nombres correspondent aux **différentes valeurs d'Influence** qui s'appliquent aux deux Provinces adjacentes une fois le pion placé sur la carte.



Les pions Influence avec la couronne de laurier sont neutres, vous pouvez donc les placer sur n'importe quelle case Frontière du plateau de jeu.

MISE EN PLACE

1. Dépliez le plateau de jeu et placez-le au milieu de la table.
2. Placez un pion **Bonus de Province Sénat** sur la **case Italia** (cercle fermé).
3. Placez aléatoirement un pion **Bonus de Province**, **face visible**, sur chaque autre case Province (ne placez pas de pion sur la case Italia en pointillés).
4. Déterminez qui jouera César (rouge) et qui jouera Pompée (bleu). Chaque joueur prend les pions Influence correspondant à sa couleur et les mélange dans son sac, puis pioche **2 pions Influence**, les consulte secrètement et les place derrière son écran de joueur.
5. Chaque joueur prend également ses **marqueurs Contrôle** et les place à côté du plateau de jeu.



3

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

En commençant par César, les joueurs réalisent leur tour l'un après l'autre.

Pendant votre tour :

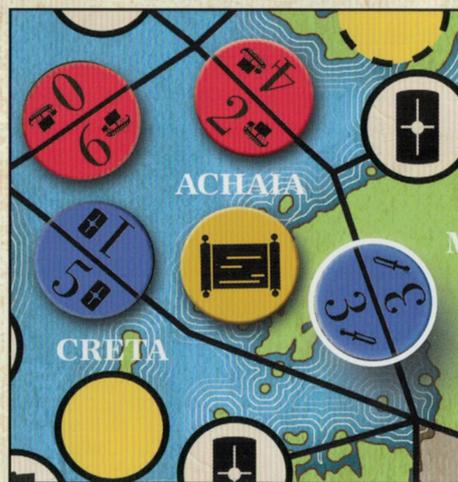
1. Placez un pion Influence sur une case **Frontière libre** (qui n'est pas déjà occupée par un pion) de la carte en respectant l'icône indiquée. Choisissez l'orientation du pion pour assigner une valeur à chacune des deux Provinces en contact avec le pion.
2. Quand toutes les cases **Frontière** situées autour d'une ou plusieurs Provinces sont occupées par des pions Influence, ces Provinces sont alors **fermées**. Réolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

- ▶ Le joueur qui a placé le **dernier pion Influence** prend les **pions Bonus de Province** de toutes les Provinces qui viennent d'être fermées.
- ▶ **Additionnez la valeur des pions Influence de chaque joueur** pour chaque Province fermée. Celui qui obtient le plus **haut résultat** place un de ses **marqueurs Contrôle** sur la case Province libre. On considère à présent que le joueur **contrôle** la Province. **En cas d'égalité au score**, on ne place aucun marqueur Contrôle sur la case, qui reste vide.

Pompée place son pion Influence 3/3 pour fermer la Province d'Achaïa. Il remporte le pion Bonus Tactique, mais comme César dispose d'une valeur d'Influence plus élevée dans cette Province (8 contre 4), ce dernier place son marqueur Contrôle sur la case vide.

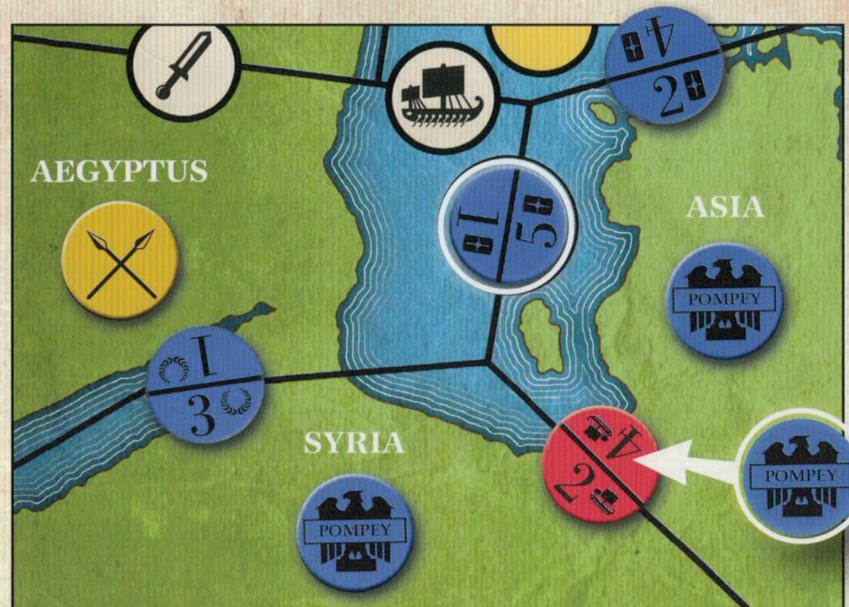


César place son pion Influence pour exercer une influence de 5 sur la Sicilia et de 1 sur la Sardinia.



- ▶ Quand la Province en question est l'Italia, le joueur qui la contrôle place un **deuxième** marqueur Contrôle sur la case en pointillés.
- ▶ Quand une ou plusieurs Provinces adjacentes sont contrôlées par le même joueur, on place un **marqueur Contrôle supplémentaire** sur la cases **Frontière** qui sépare les Provinces en question. Le marqueur est placé sur le pion Influence et tout autre pion qui se trouve sur la case.
- ▶ Le joueur qui a placé le pion Influence et reçu le Bonus de Province peut à présent résoudre l'effet du Bonus.

3. Piochez un nouveau pion Influence dans votre sac.



Pompée place son pion Influence 5/1 qui ferme la Province d'Asia, et pose son marqueur Contrôle sur la case de la Province en question. Étant donné qu'il contrôle aussi la Syria, il place un marqueur Contrôle supplémentaire sur la case Frontière située entre les deux Provinces, recouvrant ainsi le pion Influence de César.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Le jeu prend fin dès qu'un joueur place son **dernier marqueur Contrôle** sur la carte ou sous un pion Sénat. Le joueur est déclaré **vainqueur de la partie** et devient le premier dictateur de Rome.

EFFET DES PIONS BONUS DE PROVINCE

Tactique [4] Réalisez immédiatement un nouveau tour.



Note : lorsque vous recevez deux pions Bonus Tactique en fermant des Provinces, vous réalisez un seul tour supplémentaire une fois le tour en cours terminé.

Richesse [4] Augmentez d'un le nombre de pions Influence que vous possédez. Piochez immédiatement un pion, qui s'ajoute au pion que vous recevez automatiquement à la fin de votre tour.



Puissance [4] Retournez face cachée le pion Influence ou le marqueur Contrôle d'un adversaire placé sur le plateau.



Les pions Influence retournés ont une valeur d'Influence de 0/0. Lorsque vous contrôlez des Provinces adjacentes à un marqueur Contrôle face cachée, vous ne pouvez pas placer de marqueurs Contrôle supplémentaires sur les cases Frontière voisines du marqueur Contrôle face cachée.

Sénat [6] Placez ce pion devant vous. Lorsque vous placez un marqueur Contrôle sur la Province qui vous a rapporté ce pion, placez sous le pion Sénat un nombre de marqueurs Contrôle égal au nombre de pions Bonus Sénat que vous possédez (en comptant celui que vous venez d'obtenir).



Exemple : César a gagné son premier pion Sénat en remportant une Province, ce qui lui a permis de placer un marqueur Contrôle supplémentaire sous son pion Sénat. Il a remporté son deuxième pion Sénat en fermant une Province qu'il a perdue, ce qui fait qu'il n'a pas placé de marqueur Contrôle supplémentaire. Quand César gagne le troisième pion Sénat en remportant une Province, il place trois marqueurs Contrôle supplémentaires sous le pion Sénat.

Poison [3] Utilisé avec l'extension **Poison**. Forcez votre adversaire à remettre un pion Influence dans son sac.



Centurion [3] Utilisé avec l'extension **Centurions**. Au lieu de piocher un pion Influence dans votre sac à la fin du tour, prenez un de vos pions Influence Centurion disponibles.



LES EXTENSIONS DE ROME

Conçues par Dávid Turczi

Après avoir joué une ou deux parties, introduisez ces extensions pour relever de nouveaux défis tactiques.

POISON

Matériel supplémentaire

► 3 pions Bonus de Province



Mise en place

- Mélangez les trois pions Bonus de Province Poison avec les autres pions Bonus, puis retirez au hasard 3 pions Bonus de la partie avant de mettre le jeu en place selon les règles habituelles.
- Les joueurs commencent la partie avec 3 pions Influence derrière leur écran.

Mécanismes

La partie se joue selon les règles habituelles. Quand un joueur gagne le pion Bonus Poison, son adversaire doit prendre un pion au hasard qui se trouve derrière son écran de joueur et le remettre dans son sac. Les deux joueurs ont le droit de consulter le pion avant qu'il retourne dans le sac.

CENTURIONS

Mise en place

- Mélangez les trois pions Bonus de Province Centurion avec les autres pions Bonus, puis retirez au hasard 3 pions Bonus de la partie avant de mettre le jeu en place selon les règles habituelles.
- Chaque joueur reçoit les 3 pions Influence Centurion correspondant à sa couleur et les place de manière visible devant son écran.



Mécanismes

La partie se joue selon les règles habituelles. Quand un joueur gagne un pion Bonus Centurion, il choisit l'un des 3 pions Influence Centurion et le place derrière son écran de joueur. Sautez la prochaine étape de pioche de pion Influence (l'effet du pion Bonus Centurion n'augmente pas la réserve de pions Influence du joueur).



CONTRÔLE DES FRONTIÈRES

Nécessite l'extension Poison et/ou Centurions.

Matériel supplémentaire

Aucun

Mise en place

3. Au lieu de retirer les pions Bonus de Province excédentaires de la partie, placez-les face cachée à côté du plateau de jeu.

Mécanismes

La partie se joue selon les règles habituelles. Sur les trois cases entourées par un deuxième cercle, le joueur peut choisir de placer l'un de ses pions Influence face cachée. Dans ce cas, il pioche immédiatement un des pions Bonus de Province mis de côté lors de la mise en place et résout son effet. Le pion placé face cachée n'a aucune influence sur les Provinces adjacentes.

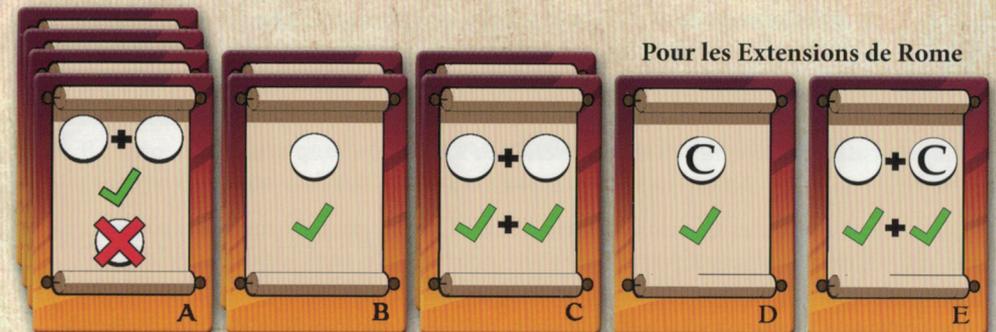


RÈGLES DE JEU SOLO

Dans une partie en solo, vous incarnez César ou Pompée face à Auto-Crassus, le troisième membre du premier triumvirat qui cherche à prendre le contrôle de la République romaine.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

- ▶ 8 tuiles Commandement



MISE EN PLACE

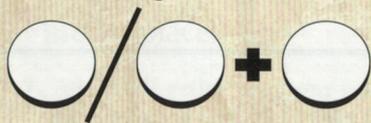
- ▶ Auto-Crassus pioche 3 pions Influence qu'il place alignés et face visible dans sa zone de jeu.
- ▶ Choisissez un niveau de difficulté et mélangez les tuiles Commandement correspondantes face cachée pour former une pile :
 - ▼ Facile : 4 x A, 2 x B
 - ▼ Normal : 3 x A, 2 x B, 1 x C
 - ▼ Difficile : 4 x A, 2 x C
- ▶ Effectuez la mise en place selon les règles habituelles.
- ▶ Auto-Crassus joue en premier.

DÉROULEMENT DU JEU

Résolvez votre tour de jeu normalement.

Piocher une tuile Commandement

Au début de son tour, Auto-Crassus pioche une tuile Commandement et réalise les actions indiquées dans l'ordre. Les combinaisons possibles sont les suivantes :



- ▶ **Piocher 1/piocher 2** – piochez le nombre de pions Influence indiqué dans le sac d'Auto-Crassus et placez-les à droite de ses pions alignés face visible.



- ▶ **Résoudre un tour** – réalisez la séquence de tour d'Auto-Crassus, comme indiqué ci-dessous. Quand cette action apparaît deux fois sur la tuile, réalisez deux fois la séquence de tour d'Auto-Crassus.



- ▶ **Défausser 1** – remettez dans le sac le pion Influence le plus à gauche parmi les pions d'Auto-Crassus alignés face visible.

Quand la pile de tuiles Commandement d'Auto-Crassus est vide, mélangez toutes les tuiles Commandement pour former une nouvelle pile, sans inclure la tuile Commandement qu'Auto-Crassus vient de piocher.

Lorsqu'Auto-Crassus n'a plus assez de pions Influence dans son sac, piochez le plus de pions possible et n'en défaussez pas à la fin de son tour.

Séquence de tour d'Auto-Crassus

- ▶ Auto-Crassus choisit de placer un pion Influence face visible en respectant l'ordre de priorité. Voyez *Choix de placement d'Auto-Crassus* ci-dessous.
- ▶ Une fois le pion placé, si la Province est fermée, suivez les règles habituelles. Toutefois, en cas d'égalité, Auto-Crassus prend automatiquement le contrôle de la ou les Provinces.
- ▶ Quand Auto-Crassus reçoit un pion Bonus pour avoir fermé une Province :
 - ▼ **Sénat/Poison** : résolvez l'effet habituel.
 - ▼ **Puissance/Richesse/Tactique** : mettez le pion de côté.
 - Pour corser vos parties : si Auto-Crassus a gagné le contrôle de la Province, il retire de la partie l'un des marqueurs Contrôle qu'il n'a pas joués lorsqu'il doit mettre de côté le pion Bonus.

Choix de placement d'Auto-Crassus

Résolvez le premier effet dont Auto-Crassus remplit les conditions :

- ▶ S'il peut **contrôler** une Province en plaçant un pion, il place le pion ayant la valeur **la plus basse** qui suffise à remporter la Province (la valeur la plus basse orientée vers la Province qu'il ferme), puis il reçoit le pion Bonus et résout son effet.

- ▶ S'il peut **fermer** une Province sans en prendre le contrôle, et à condition que cette action ne vous fasse pas gagner automatiquement la partie, Auto-Crassus place le pion ayant la valeur **la plus basse** dessus (la valeur la plus basse orientée vers la Province qu'il ferme), puis il prend le pion Bonus et résout son effet.
- ▶ S'il est en train de **perdre** une Province qui n'est pas encore contrôlée (c'est-à-dire que vous possédez une Influence plus élevée qu'Auto-Crassus dans cette Province), Auto-Crassus choisit la Province où l'écart est le plus grand et place son pion ayant la valeur **la plus élevée**.
- ▶ S'il est **présent** dans plusieurs Provinces, il place son pion ayant **la valeur la plus élevée** dans la Province qu'il est le plus à même de remporter.
- ▶ Il place le pion ayant **la valeur la plus élevée dans une Province adjacente à une région qu'il contrôle déjà**. En cas de doute, il choisit la région où il peut placer son pion ayant la valeur la plus élevée parmi ceux qu'il possède.
- ▶ Il choisit une **région sans accès à la mer** où il peut placer son pion ayant **la valeur la plus élevée**. En cas de doute, la Province Italia est prioritaire.
- ▶ Il choisit **n'importe quelle Province restante** où il place son pion ayant **la valeur la plus élevée**. En cas de doute, choisissez une Province au hasard.

Priorité entre les Provinces

- ▶ Les Provinces adjacentes aux Provinces qu'Auto-Crassus a remportées.
- ▶ Les Provinces qui rapportent un pion Bonus Sénat.
- ▶ Les Provinces qui rapportent un pion Bonus Poison (si vous jouez avec l'extension Poison).
- ▶ Les Provinces sans accès à la mer.
- ▶ Les Provinces adjacentes aux Provinces sans accès à la mer.
- ▶ Choisissez au hasard parmi les Provinces concurrentes.

Priorité entre les cases d'une Province

- ▶ Case adjacente à une Province où Auto-Crassus perd le plus.
- ▶ Case adjacente à une Province sans accès à la mer.
- ▶ Choisissez au hasard parmi les cases concurrentes.

Priorité dans le choix du pion

- ▶ Les pions non neutres passent avant les pions neutres.
- ▶ En priorité le pion ayant la valeur totale la plus élevée – ou la plus basse, selon la situation.
- ▶ Le pion situé le plus à gauche de la rangée.

FIN DE PARTIE

Les règles de fin de partie habituelles s'appliquent.

EXTENSIONS DE ROME : RÈGLES SOLO

Poison

Appliquez les mêmes règles que pour les parties à deux joueurs.

Centurions

Modification de la mise en place

- ▶ Mettez le jeu en place selon les règles habituelles. Cependant, les 3 pions Centurion d'Auto-Crassus sont placés *face cachée* et mélangés pour former une pile.
- ▶ Quand vous préparez les tuiles Commandement, adaptez la combinaison à la difficulté choisie pour la partie :
 - ▼ **Facile** : 4 x A, 1 x B, 1 x D
 - ▼ **Normal** : 2 x A, 2 x B, 1 x C, 1 x D
 - ▼ **Difficile** : 4 x A, 1 x C, 1 x E

Modification des mécanismes

- ▶ Quand Auto-Crassus pioche la tuile Commandement Centurion au début de son tour, il accomplit les actions indiquées sur la tuile, selon les règles habituelles.
 - ▼ **Piocher 1 Centurion** : piochez 1 pion Centurion de la pile de pions Centurion d'Auto-Crassus et placez-le à droite des pions alignés face visible.
- ▶ Quand Auto-Crassus récupère un pion Bonus Centurion sur le plateau, il le met de côté, comme c'est le cas des pions Bonus Puissance/Richesse/Tactique.

Contrôle de frontière

Appliquez les mêmes règles que pour les parties à deux joueurs. Auto-Crassus ne joue jamais de pion face cachée.

CRÉDITS

Conception : Paolo Mori

Conception des Extensions de Rome : Dávid Turczi

Illustration de couverture : Paul Sizer

Conception graphique et maquette : Florentyna Butler et Nick Avallone

Concepteur assistant : Dávid Turczi

Modo Solo : Dávid Turczi et Nick Shaw

Livre de règles : Martin Cubberley

Testeurs : Francesco Sirocchi, Danilo Bersani, Andrea Bortolotti, Manuel Busi, Axum Cotti,

Simone Luciani, Daniele Molinari, Michele Scarpenti, Silvano Sorrentino, Emiliano Venturini, Noralie Lubbers, Frank de Jong, Jace Ravensburg

Responsable de production : Mark Cooke

Producteur délégué : Will Townshend

Version française

Traduction : Julie Plagès

Relecture : Barbu Inc.

Mise en page : Fred Machu