



AUGUSTUS

Un jeu de Paolo Mori pour 2 à 6 joueurs dès 8 ans



Vous avez devant vous un exemple de disposition du matériel en début de partie pour quatre joueurs. Les points 1 à 6 vous donnent un aperçu du principe du jeu, du matériel et de la mise en place. Lisez-les, puis passez à la page suivante pour la lecture des règles. La dernière page de ce livret vous sera utile comme aide de jeu.

1 Après l'assassinat de Jules César le 15 mars 44 av. J.-C., son fils adoptif Caius Octavius décide de rentrer à Rome. Très tôt, celui-ci affiche l'ambition de s'imposer en politique. En 31 av. J.-C., il détient seul le pouvoir. En 28 av. J.-C., le sénat lui confère le titre de Princeps senatus, premier du sénat à prendre la parole devant l'assemblée. En 27 av. J.-C. il reçoit le titre d'Augustus, celui dont la parole a force d'augure.

A 36 ans, Augustus devient le premier Empereur romain et divise l'Empire en provinces.

Vous êtes « legati augusti », représentant d'Augustus et votre rôle consiste à maintenir les institutions existantes dans les provinces de l'Empire.

Très ambitieux, vous briguez le titre de Consul que le sénat élit chaque année. Pour cela vous devez vous assurer du soutien des sénateurs les plus influents et prendre le contrôle de provinces pour rassembler le maximum de richesses. Seul le plus puissant d'entre vous pourra prétendre à ce titre.



2 Vous commencez le jeu avec trois objectifs à conquérir et sept légions. Les objectifs sont de deux types : les provinces et les sénateurs

Province **Sénateur**

- Sur chaque objectif, vous trouvez différentes informations :
- I** Numéro de l'objectif (de 1 à 88).
 - II** Nom du Sénateur / Nom et couleur de la province.
 - III** Situation et ressources produites. Seules les ressources or et blé sont utiles dans le jeu. Les autres sont indicatives...
 - IV** Points de victoire.
 - V** Type et nombre de légions à mobiliser.
 - VI** Pouvoir procuré par l'objectif.

- CONTENU**
- 88 objectifs
 - 48 légions
 - 23 jetons mobilisations
 - 12 récompenses
 - 1 sac en tissu
 - 1 bloc

3 Un crieur public pioche dans le sac un des 23 jetons mobilisation. Il cite à haute voix sa catégorie et le pose sur la table.

- Chaque jeton permet de mobiliser une des six catégories de légions.
- Deux jetons « joker » permettent de mobiliser la légion de votre choix.

Double Glaive	Bouclier	Char	Catapulte	Enseigne	Poignard	Joker
6x	5x	4x	3x	2x	1x	2x



4 En fonction des tirages annoncés vous pouvez mobiliser ou déplacer vos légions pour compléter vos objectifs.

Votre but : Obtenir un maximum de points le plus rapidement possible car la partie s'arrête lorsqu'à la fin d'un tour, un joueur a sept objectifs sous contrôle.

5 Lorsqu'un objectif est complété, vous annoncez à haute voix AVE CESAR.

Quand plusieurs joueurs complètent un objectif dans le même tour, chacun indique le numéro de l'objectif, celui qui possède le plus petit commence. Vous récupérez vos légions, réalisez les pouvoirs éventuels puis placez l'objectif légèrement de côté dans la zone des objectifs sous contrôle, et, selon le cours du jeu, réclamez des récompenses..

Vous choisissez ensuite un nouvel objectif parmi les cinq de la ligne centrale et vous le placez devant vous. Puis vous prenez le premier objectif de la pioche pour compléter la ligne centrale.

6 Si d'autres joueurs ont annoncé AVE CESAR, ils effectuent les mêmes opérations, dans le cas contraire le crieur public tire un nouveau jeton mobilisation. Et ainsi de suite, jusqu'à que l'un d'entre vous possède sept objectifs sous contrôle à la fin d'un tour.

Vous comptez alors les points. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points remporte la partie et peut prétendre au titre de Consul.



1

2

MISE EN PLACE (cf. AIDE DE JEU)

- **Aide de jeu**
L'aide de jeu au dos de cette règle est laissée à disposition des joueurs.
- **Récompenses**
Elles sont alignées au centre de la table.
- **Légions**
Chaque joueur en reçoit sept. Le reste est mis de côté.
- **Jetons Mobilisation**
Les 23 jetons sont mélangés dans le sac.

- **Objectifs**
Cinq objectifs sont placés au centre de la table. Chaque joueur en reçoit six distribués au hasard. Parmi ceux-ci, il en sélectionne trois qu'il place devant lui et défausse les trois autres. Une pioche est formée avec le reste des objectifs, faces cachées.
Pour une première partie chaque joueur reçoit trois objectifs distribués au hasard qu'il place devant lui.

LA CONQUÊTE D'UN OBJECTIF

Le joueur le plus âgé commence en tant que crieur public. Il saisit le sac, pioche un jeton, annonce à haute voix sa catégorie et le pose face visible sur la table.

Tous les joueurs y compris le crieur public peuvent placer sur un de leurs objectifs, une légion sur une case de même catégorie que le jeton mobilisation tiré :

- soit en prenant une légion de leur réserve,
- soit en déplaçant une légion déjà posée. Peu importe si elle était placée sur une case d'une autre catégorie et/ou sur un autre objectif. Ce déplacement peut être très utile pour compléter un objectif.

On ne peut placer ou déplacer qu'une seule légion par jeton sorti du sac

Exemple



1 Le Crieur public annonce Bouclier !



2 Le joueur peut :

- Placer une des deux légions encore dans sa réserve sur une case bouclier des objectifs 19 ou 20.
- Déplacer n'importe quelle légion présente sur les objectifs 19, 20 et 21 vers une case bouclier des objectifs 19 ou 20.
- Ne rien faire du tout. Placer ou déplacer une légion n'est jamais obligatoire.

● Le jeton joker

- Il remplace n'importe quelle catégorie de légion.
- Après avoir tiré le Joker, tous les jetons mobilisation sont remis dans le sac et le voisin de gauche du crieur public devient le nouveau crieur public.



● Compléter un objectif

Un objectif est complété dès que toutes ses cases sont occupées par une légion. Le joueur annonce alors à haute voix : AVE CESAR.

Puis il procède comme suit :

- 1 Il retire toutes les légions de l'objectif et les remet dans sa réserve.
- 2 Il réalise l'éventuel pouvoir procuré par l'objectif.
- 3 Il déplace l'objectif dans sa zone des objectifs sous contrôle.
- 4 Si cela est possible et s'il le souhaite il réclame une récompense.
(voir § récompense) Dans cet exemple il prend la récompense blé qu'il déplace devant lui.
- 5 Il choisit un nouvel objectif parmi les cinq de la ligne centrale et le place devant lui. Il complète ensuite la ligne centrale avec le premier objectif de la pioche.



Lorsque plusieurs joueurs annoncent AVE CESAR en même temps :

Tous les joueurs indiquent le numéro de leur objectif complété. Celui qui a le plus petit numéro commence. Puis chacun leur tour, dans l'ordre croissant des numéros de leur objectif, les joueurs effectuent l'ensemble des opérations 1 à 5 ci-dessus.

IMPORTANT : Les objectifs complétés en attente de résolution sont « neutralisés », c'est à dire qu'ils ne peuvent pas être la cible des effets négatifs d'objectifs rouges adverses.

Si, grâce aux pouvoirs de son objectif, un joueur a la possibilité d'en compléter d'autres, il le fait immédiatement, avant de passer au joueur suivant et sans tenir compte des numéros des autres joueurs.

RECLAMER UNE RECOMPENSE

Il y a trois types de récompenses :

- A. Couleur d'objectifs.
- B. Nombre d'objectifs.
- C. Contrôle des ressources or et blé.

● A. Couleur d'objectifs

Ces récompenses sont attribuées automatiquement dès qu'un joueur est le premier à contrôler :

- trois objectifs de même couleur
- un objectif de chaque couleur (Vert – Rose – Orange – Sénateur)

Il est possible de posséder plusieurs récompenses de ce type.

B. Nombre d'objectifs



Cette récompense peut être réclamée par tout joueur au moment même où il contrôle le nombre exact d'objectifs correspondants (de deux à six) et si la récompense en question est encore disponible au centre de la table.

Mais attention : un joueur ne peut posséder qu'une seule et unique récompense de ce type. La récompense ne peut être réclamée qu'au moment où le joueur contrôle EXACTEMENT le nombre d'objectifs indiqué. (Une récompense non réclamée immédiatement est une récompense perdue pour le joueur.)

Il n'est pas possible de rendre une récompense pour en prendre une autre de valeur supérieure. Il faut donc choisir entre :

- prendre une récompense quand cela est possible, au risque de se priver d'une récompense de plus grande valeur,
- attendre de contrôler plus d'objectifs, au risque de se faire ravir la récompense convoitée par un autre joueur.

Note : il est impossible de perdre une récompense couleur ou nombre d'objectif. Même si un joueur perd au cours de la partie un des objectifs lui ayant permis d'en obtenir, il les conserve.

C. Contrôle des ressources or et blé



Le premier joueur à contrôler un objectif produisant de l'or et/ou blé obtient automatiquement la récompense correspondante.

Il la conserve tant qu'il contrôle strictement plus d'objectifs produisant ce type de ressources que les autres joueurs.

Mais, si un joueur le rejoint en contrôlant le même nombre de ressources, il doit lui donner la ressource.

Contrôle des ressources or et blé - EXEMPLE

Marilyne contrôle un premier objectif produisant de l'or. Elle prend la récompense or et la place devant elle.

Puis elle contrôle un second objectif produisant de l'or. Elle conserve sa récompense.

Romain contrôle son premier objectif produisant de l'or. Marilyne conserve sa récompense.

Plus tard dans la partie, Romain contrôle un deuxième objectif produisant de l'or. Il s'empare alors de la récompense or.

Si Marilyne veut récupérer cette récompense, elle doit contrôler, un troisième objectif produisant de l'or.

Nombre d'objectifs - EXEMPLE



- 1 Dimitri commence car son objectif présente le plus petit numéro des trois (70). Il retire toutes les légions de l'objectif et les remet dans sa réserve. Le pouvoir de son objectif (7) lui permet de mobiliser immédiatement deux légions. Il en profite pour les placer sur son objectif (1) qu'il complète ainsi immédiatement. Les deux objectifs sont déplacés dans la zone de contrôle.

Il est le premier à contrôler trois provinces vertes et prend la récompense correspondante.

De plus, comme il a quatre objectifs sous contrôle, deux possibilités lui sont offertes :

- soit décider de réclamer immédiatement la récompense correspondante. Dans ce cas, même s'il contrôle un cinquième voire un sixième objectif avant les autres joueurs il ne pourra plus prétendre aux récompenses correspondantes,
- soit renoncer à réclamer la récompense pour attendre de contrôler un cinquième voire un sixième objectif avant les autres joueurs et obtenir ainsi plus de points. Evidemment, c'est plus risqué, car si les autres joueurs contrôlent un cinquième voire un sixième objectif avant lui et qu'ils réclament la récompense correspondante, il n'aura rien du tout...

Enfin, il choisit deux objectifs parmi les cinq de la ligne centrale puis la complète avec les deux premiers objectifs de la pioche.

- 2 C'est maintenant au tour de Romain (76). Il retire toutes les légions de l'objectif et les remet dans sa réserve. L'effet de son objectif est dévastateur : tous les autres joueurs DOIVENT retirer toutes les légions sur un objectif en cours de conquête. Marilyne ne retire aucune légion car seul l'objectif (80) en contient mais il est neutralisé (voir statut objectif). Dimitri quant à lui est obligé de supprimer son unique légion placée sur l'objectif (4). Il la remet dans sa réserve.

Romain déplace son objectif dans sa zone de contrôle. Il choisit un objectif parmi les cinq de la ligne centrale, puis la complète avec le premier objectif de la pioche.

- 3 C'est enfin au tour de Marilyne (80). Elle retire toutes les légions de l'objectif et les remet dans sa réserve. Cet objectif n'a pas de pouvoir particulier mais rapporte beaucoup de points. Elle le déplace dans la zone de contrôle. Elle choisit un objectif parmi les cinq de la ligne centrale, puis la complète avec le premier objectif de la pioche.

LES DIFFERENTS STADES D'EVOLUTION D'UN OBJECTIF

1 Objectif en cours de conquête



Dès qu'il arrive en jeu et tant que toutes les légions nécessaires n'ont pas été mobilisées, un **objectif** est considéré **en cours de conquête**.

2 Objectif complété



Dès que la dernière légion nécessaire a été mobilisée, l'**objectif est complété**. Le joueur annonce AVE CESAR

3 Objectif neutralisé



Avant de passer sous contrôle, les légions doivent être retirées et les éventuels pouvoirs doivent être réalisés. Durant cette attente on le considère comme **neutralisé**.

4 Objectif sous contrôle



ZONES RÉSERVÉES POUR LES OBJECTIFS SOUS CONTRÔLE

Puis il est déplacé dans la zone des **objectifs sous contrôle**. Il peut de nouveau être la cible d'effets adverses.

AIDE DE JEU

Les pouvoirs ont trois types d'effets:

IMMEDIAT

PERMANENT

FIN DE PARTIE

IMMEDIAT



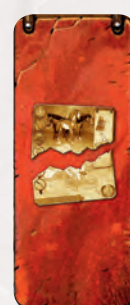
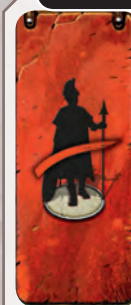
Mobilisez immédiatement deux légions sur les cases correspondantes de vos objectifs



Mobilisez le nombre de légions indiqué sur les cases de votre choix



IMMEDIAT



CHAQUE adversaire doit immédiatement :

...retirer une légion

...retirer deux légions

...retirer toutes les légions d'un objectif

...supprimer un objectif sous contrôle

IMMEDIAT



Complétez immédiatement un de vos objectifs

IMMEDIAT



Prenez deux objectifs au lieu d'un pour remplacer celui que vous venez de contrôler

IMMEDIAT



Réorganisez comme bon vous semble toutes vos légions affectées sur vos objectifs

IMMEDIAT

Recevez une ou deux légions supplémentaires



PERMANENT



Lors de la pioche d'un jeton mobilisation vous pouvez choisir sur quelle catégorie de case vous voulez placer ou déplacer une légion. Soit sur la case du jeton pioché, soit sur la case de la catégorie liée. A noter : Vous ne pouvez pas faire une «chaîne» avec plusieurs pouvoirs de ce type: Exemple: Dimitri possède bouclier = char et char = catapulte. Si un jeton bouclier est pioché, il peut placer une légion sur bouclier ou char, mais pas sur catapulte.

FIN DE PARTIE



Chaque case de même catégorie présente sur vos objectifs sous contrôle rapporte le nombre de points indiqués



Chaque objectif de même couleur sous contrôle rapporte le nombre de points indiqués

Chaque objectif rouge sous contrôle rapporte cinq points