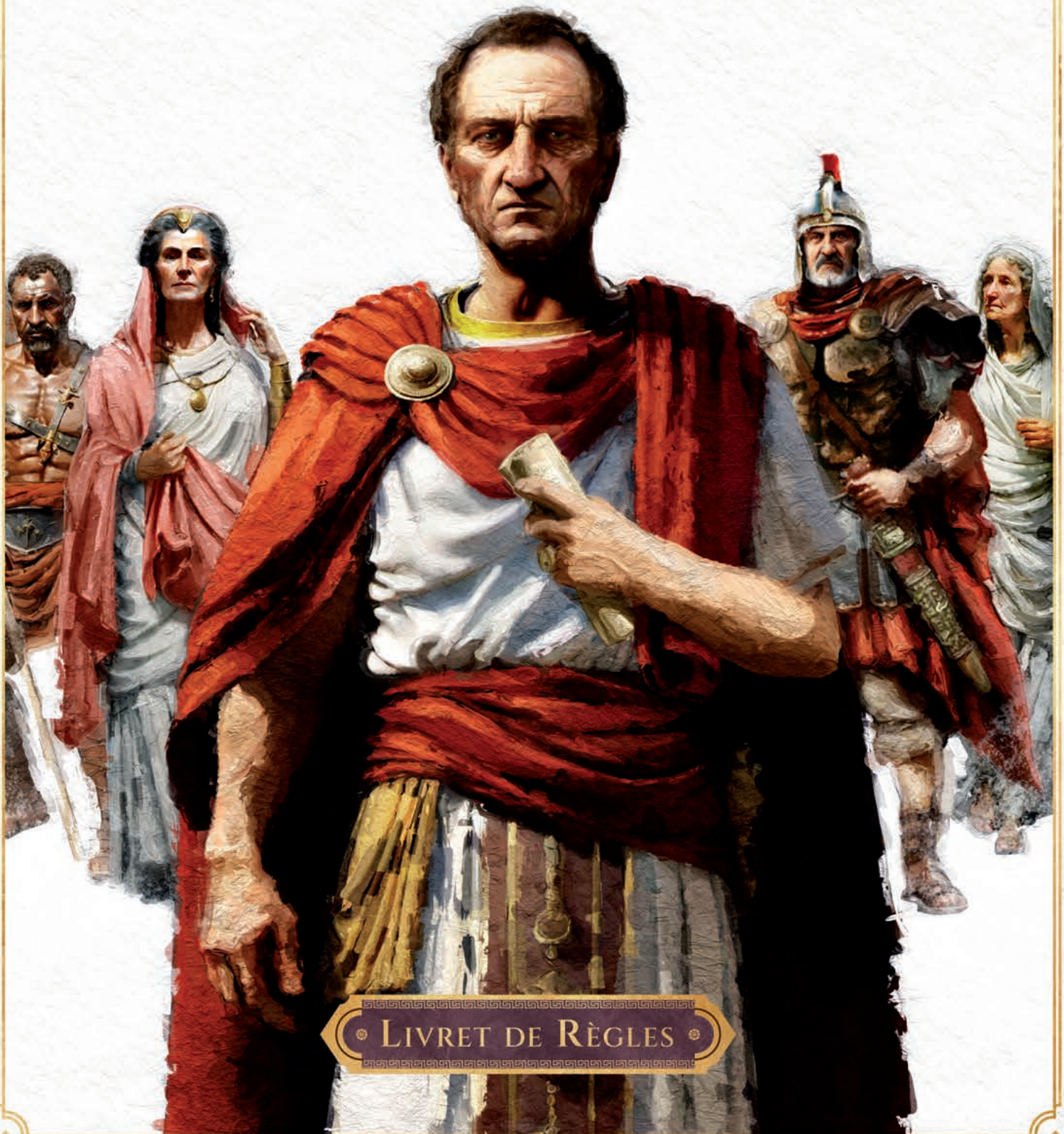




CICERON



• LIVRET DE RÈGLES •

TABLE DES MATIÈRES

BUT DU JEU	3
MATÉRIEL.....	3
ROME.....	8
PLATEAU INDIVIDUEL.....	9
SÉNATEURS ET CÉNACLES.....	9
DURÉE DE LA PARTIE	10
DÉBUT DE PARTIE.....	10
SÉLECTION DE VOS PREMIERS SÉNATEURS.....	10
ÉLECTION DU PREMIER PRINCEPS.....	10
TOUR DE JEU	11
I. ÉLECTION DU PRINCEPS.....	11
II. ACCUSATION DE CICÉRON	11
III. POSE DES SERVITEURS	12
Les 3 emplacements du Sénat.....	12
Les 12 emplacements des 6 zones d'influence.....	13
Les Légions romaines	14
IV. PAYER SON TRIBUT À CICÉRON.....	15
V. LE TRIUMVIRAT	15
VI. DÉTERMINER LES MAJORITÉS.....	16
Influence auprès des Castes.....	16
Influence auprès des Guildes.....	16
VII. PHASE DE PRESTIGE	17
FIN DU TOUR DE JEU ET FIN DE PARTIE.....	17
RÈGLES SPÉCIALES POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS.....	18
Cas particuliers	18



BUT DU JEU

Une partie de **CICÉRON** voit les joueurs s'affronter pendant plusieurs tours dans le but d'acquérir le plus grand Prestige pour leurs familles. Pour cela ils devront étendre leur influence, tant au Sénat que dans tous les lieux de pouvoir de la cité. Ils feront appel à leurs amitiés au sein des Guildes qui régissent la vie romaine et noueront des alliances éphémères. Ils devront aussi se prémunir contre les manigances ourdies par les autres familles, en utilisant des moyens parfois radicaux, tout en gardant à l'esprit que le grand Cicéron et les généraux du Triumvirat exigeront d'eux de participer activement à la défense de la République et à la lutte contre les ennemis de Rome.

À l'issue de la partie, le joueur qui se sera révélé le plus habile tacticien, en ayant accumulé le plus de Prestige pour sa famille, sera désigné vainqueur.

MATÉRIEL



1 plateau



5 plateaux individuels
(1 par Famille)



1 pion Princeps



15 Légions romaines



5 aides de jeu



5 disques Famille



120 cartes Sénateurs



15 Serviteurs
(3 par Famille)



15 cartes Triumvirat



30 cubes Influences
(6 par Famille)



108 cartes Actions
(18 par Caste)



6 cartes Guildes



12 cartes Castes



9 cartes Cicéron



❖ CICÉRON ❖

Cicéron est un homme d'État, orateur, avocat, philosophe et écrivain romain de la fin de la République.

Il entre au Sénat comme magistrat. Ses talents d'orateur hors-pair et ses luttes contre la corruption en font un politicien célèbre et redouté. Après avoir fait tomber Verrès, gouverneur corrompu de Sicile, il déjoue la conjuration de Catilina, ce qui renforce sa réputation. Exilé brièvement, il revient à Rome et continue à jouer un rôle crucial dans la politique romaine, soutenant tantôt César, tantôt Pompée.

Fervent défenseur de la justice et pourfendeur de la conjuration, il est considéré comme l'un des plus grands orateurs de Rome. Ses discours et écrits, notamment sur la rhétorique, la philosophie et l'éthique, exercent une influence durable.

Il meurt assassiné par les amis de Marc-Antoine après la publication du violent réquisitoire des Phillipiques.

MISE EN PLACE

- 1 Disposez le plateau principal au centre de la table.
- 2 Chaque joueur récupère le plateau individuel de sa Famille et l'ensemble des pions correspondant à celui-ci.

Il place les 6 cubes Influences sur la case indiquée de chaque piste de son plateau. Il récupère ses Serviteurs (3 pour une partie à 2 ou 3 joueurs, 2 pour une partie à 4 ou 5 joueurs). Il place ensuite le disque de sa Famille sur la case 10 de la piste de Prestige du plateau de jeu.
- 3 Placez à proximité du plateau de jeu les Légions (SPQR) et le Princeps.
- 4 Mélangez une à une les 6 pioches de cartes Actions et placez-les sur leur emplacement respectif.
- 5 Séparez les 12 cartes Sénateurs à dos blanc des cartes Sénateurs à dos rouge. Les cartes Sénateurs à dos blanc sont mises de côté jusqu'au début de la partie. Les cartes Sénateurs à dos rouge sont réparties en 3 piles en fonction de leurs icônes et placées sur leurs emplacements respectifs.
- 6 Les cartes majorités Guildes et Castes sont placées à proximité du plateau.
- 7 Constituez la pioche Triumvirat en regroupant les cartes par tour de jeu (indiqué au dos). Placez cette pioche face cachée sur son emplacement (les 3 cartes du tour I sur le dessus).
- 8 Mélangez la pile de cartes Cicéron et placez-la face cachée sur son emplacement.





ROME

LES 6 ZONES D'INFLUENCE DES CASTES

1



La CURIE HOSTILIA abrite les réunions du Sénat. C'est ici que les Sénateurs usent de leur influence politique et que les Orateurs excellent.

2



L'EMPORIUM est le port fluvial de Rome par lequel transitent toutes les marchandises qui alimentent la Cité. Les fortunes s'y font et s'y défont. C'est le royaume des Mercatores.

3



Le TEMPLE DE JUPITER est le lieu sacré où se réunissent les Pontifes qui veillent à la bonne observance des pratiques religieuses.

4



SUBURE est le quartier le plus mal famé de Rome. C'est là que règnent le crime et l'insécurité et que se situent les maisons de plaisir les moins reluisantes. Le paradis pour un Insidiator qui cherche à recruter des hommes de mains en vue d'un mauvais coup...

5



Le CIRCUS MAXIMUS est le plus grand hippodrome romain. Il accueille régulièrement les courses de chars très prisées des Romains. Les Plébéiens en ont rapidement fait leur spécialité, profitant de l'addiction du peuple aux jeux et aux paris pour asseoir leur pouvoir.

6



L'EXERCITUS, l'armée romaine regroupe ici tous ceux qui vivent de la guerre et des légions déployées dans les provinces éloignées. Les vétérans qui ont prononcé un serment de fidélité auprès de leur général sont autant de relais pour les Belligeratores qui luttent contre tous les ennemis extérieurs.

PLATEAU INDIVIDUEL



SÉNATEURS ET CÉNACLES

Prévoyez à proximité de votre plateau individuel, l'emplacement de votre cénacle. Il s'agit de l'ensemble des Sénateurs ralliés à votre famille. En début de partie, le cénacle de chacun des joueurs est composé au maximum de 4 Sénateurs. Cette limite pourra être repoussée en cours de partie.

À noter qu'un joueur peut choisir à tout moment de défausser un Sénateur de son cénacle.

Malheureusement, si la limite de votre cénacle venait à diminuer en cours de partie, il est possible que vous soyez obligé de défausser un ou plusieurs de vos Sénateurs.

Les cartes Sénateurs sont le cœur de votre cénacle. Elles comportent plusieurs informations :



- 1 **Son Nom**
 - 2 **Caste d'appartenance** : chaque Sénateur est membre d'une Caste.
 - 3 **Coût** : c'est le coût en influences à payer par le joueur pour rallier le Sénateur à son cénacle.
 - 4 **Guildes** : ce sont les Guildes éventuelles auprès desquelles votre Sénateur est influent.
 - 5 **Prestige** : PP à marquer chaque tour, si les Sénateurs de votre cénacle réunissent toutes les influences nécessaires auprès des Guildes.
 - 6 **Nombre de voix** du Sénateur au Sénat.
 - 7 **Influences** : niveau d'influence du Sénateur auprès de certaines Castes.
- Si ce symbole est présent, il augmente du nombre indiqué la limite du nombre maximal de Sénateurs de votre cénacle.



❖ DURÉE DE LA PARTIE ❖

Une partie se déroule en 5 tours de jeu à 2, 3 ou 4 joueurs, ou en 4 tours à 5 joueurs.

❖ DÉBUT DE PARTIE ❖

SÉLECTION DE VOS PREMIERS SÉNATEURS

Le joueur le plus jeune prend les 12 cartes Sénateurs à dos blanc.

Il en extrait aléatoirement un nombre de cartes égal au double du nombre de joueurs et remet les autres dans la boîte. Puis, il choisit une carte Sénateur et passe les cartes restantes à son voisin de gauche. Celui-ci conserve une carte et passe à son tour les Sénateurs restants à son voisin de gauche. Une fois arrivé au dernier joueur, celui-ci choisit immédiatement deux cartes et repasse le paquet à son voisin de droite.

Normalement, quand le paquet de cartes Sénateurs revient au premier joueur, il n'a plus qu'une seule carte à sa disposition. Chaque joueur débute donc la partie avec 2 Sénateurs dans son cénacle.

ÉLECTION DU PREMIER PRINCEPS

Chaque joueur additionne le total des voix au Sénat de ses 2 Sénateurs. Si un joueur est strictement majoritaire, il devient Princeps et reçoit le jeton correspondant. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de voix au sein de la Caste des Orateurs qui devient Princeps. En cas de nouvelle égalité, c'est simplement le joueur le plus âgé qui est désigné. Au premier tour de jeu, le Princeps est le premier joueur.

Un joueur qui détient ces 2 cartes a 6 voix au Sénat.

Il possède également 3 voix au sein de la Caste des Orateurs en cas d'égalité.



TOUR DE JEU

Un tour de jeu se déroule en 7 phases successives.

I. ÉLECTION DU PRINCEPS

(sauf premier tour)



Le Princeps est désigné premier joueur et sera amené à trancher les égalités au cours de la phase fatidique des décomptes de majorité.

Pour procéder au vote, chaque joueur annonce à voix haute le nombre total de voix qu'il détient au Sénat (en additionnant les voix de tous les Sénateurs de son cénacle, augmenté éventuellement des voix apportées par certaines cartes Action). Vient ensuite un moment où chaque joueur peut prendre la parole, débattre sur son vote à venir, voire proposer des alliances en vue d'obtenir une majorité. Ensuite, chaque joueur lève son doigt et, après un décompte de 3, indique **CLAIREMENT** le joueur à qui il attribue la totalité de ses voix (il peut bien sûr voter pour lui-même).

Le joueur ayant obtenu le plus de voix devient Princeps.

En cas d'égalité, c'est le Princeps sortant qui décide du vainqueur parmi les joueurs à égalité.



II. ACCUSATION DE CICÉRON

Cicéron révèle sa nouvelle plaidoirie contre les conjurateurs qui nuisent à la gloire de Rome : révélez la carte au sommet de la pioche des cartes Cicéron.

En phase IV, chaque joueur devra participer à la lutte contre la corruption et les conjurateurs menée par Cicéron :

- ◆ Soit en dépensant 2 influences parmi les 4 proposées sur la carte;
- ◆ Soit en défaussant un Sénateur de son cénacle appartenant à l'une des 2 Castes indiquées;
- ◆ Et si aucune des 2 options ci-dessus n'a été validée, en perdant 10 Points de Prestige (-10 PP).

Il est malheureusement possible d'afficher un Prestige négatif sur la piste de score du plateau de jeu...



À la fin du tour, chaque joueur doit au choix :

- ◆ Dépenser 2 influences parmi les 4 indiquées : 1 Insidiator, 1 Mercator ou jusqu'à 2 Belligerators.
- ◆ Se défausser d'un Sénateur Mercator ou Pontifex.
- ◆ Perdre 10 Points de Prestige.

Maintenant que vous connaissez la nature du tribut, c'est à vous de prévoir comment vous l'acquitterez en fin de tour.

En attendant, l'ordre prôné par Cicéron est propice à vos affaires : **chaque joueur augmente de 2 points son influence dans sa Caste d'origine.**

III. POSE DES SERVITEURS

En commençant par le Princeps, chacun des joueurs va envoyer dans un lieu de pouvoir, un de ses Serviteurs, œuvrer au Prestige de sa Famille.



Pour cela l'un après l'autre, les joueurs placent un de leurs Serviteurs sur un des 15 emplacements du plateau, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs Serviteurs.

On ne peut pas placer de Serviteur sur un emplacement déjà occupé.

Placer un Serviteur déclenche immédiatement une action pour soi-même mais aussi une action pour chacun des autres joueurs.

Voici les différents emplacements disponibles et les actions qu'ils déclenchent :

Les 3 emplacements du Sénat

(ou comment rallier de nouveaux Sénateurs)

Chaque emplacement désigne une pile de cartes Sénateurs dont les dos ont 2 influences en commun. Il s'agit de la nature des influences que le joueur devra dépenser pour rallier ces Sénateurs à son cénacle. À noter que rallier un Sénateur coûte toujours 4 influences, mais toutes les combinaisons sont possibles.

- ◆ Lorsque vous placez votre Serviteur sur un emplacement du Sénat, piochez immédiatement 4 cartes Sénateurs de la pile correspondante. Vous pouvez - en payant le coût indiqué - rallier jusqu'à 2 Sénateurs et les intégrer à votre cénacle.
- ◆ Les autres joueurs piochent en même temps 2 cartes chacun et vont pouvoir s'ils le souhaitent - toujours en payant le coût indiqué - rallier un de ces deux Sénateurs.

Les Sénateurs non ralliés sont ensuite rangés sous la pile dont ils étaient issus.

LIMITE DU CÉNACLE

Faites attention toutefois à ne pas dépasser la limite actuelle de votre cénacle (certains Sénateurs - rares et convoités - permettent de repousser immédiatement cette limite de 1 ou de 2 Sénateurs si vous les ralliez).

Un joueur peut aussi décider de défausser volontairement les Sénateurs de son cénacle pour les remplacer par de nouveaux fraîchement ralliés. Mais ce remplacement ne dispense pas de devoir payer les coûts de ralliement des nouveaux Sénateurs !

Le joueur qui place son Serviteur sur cet emplacement du Sénat pioche immédiatement 4 cartes et peut recruter jusqu'à 2 Sénateurs en payant leurs coûts.

Tous les autres joueurs piochent 2 cartes et peuvent recruter 1 Sénateur.

Les 12 emplacements des 6 zones d'influence

(ou comment jouer de son influence)

En plus des 3 emplacements du Sénat, chacune des 6 Castes de Sénateurs exerce son influence sur une partie de Rome.

Chacune de ces 6 zones d'influence dispose de 2 emplacements (le premier au-dessus, le deuxième en-dessous).

Si un joueur pose un de ses Serviteurs sur le **premier emplacement** d'une zone :

- ◆ il augmente immédiatement de X l'influence de cette zone sur son plateau où X est le total cumulé de cette influence chez tous ses Sénateurs
- ◆ **ET**, s'il le souhaite, et s'il en possède dans sa main, il peut aussi jouer une carte Action de cette Caste.

À noter qu'il peut effectuer ces 2 actions dans l'ordre de son choix.

Puis, ensuite, tous les autres joueurs, à leur tour, vont eux devoir choisir entre :

- ◆ augmenter de X l'influence de cette zone sur leur plateau (X étant le total cumulé de cette influence chez tous leurs Sénateurs)
- ◆ **OU** jouer de leur main une carte Action de cette Caste.



Le joueur qui place son Serviteur sur cet emplacement joue une carte Action de sa main, il augmente également sur son plateau son influence chez les Orateurs de l'influence totale de ses Sénateurs chez les Orateurs.

Tous les autres joueurs peuvent effectuer une seule de ces deux actions.

LIMITE D'INFLUENCE

L'influence d'une famille au sein d'une Caste ne peut jamais dépasser la valeur 10.

LIMITE DE CARTES ACTION

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Action que le joueur a en main.

Si un joueur pose un de ses Serviteurs sur le **deuxième emplacement** d'une zone :

- ◆ il augmente immédiatement de 1 cette influence sur son plateau
- ◆ **ET** pioche la première carte Action de la zone qu'il ajoute à sa main.

Puis, ensuite, tous les autres joueurs, chacun leur tour, vont eux devoir choisir entre :

- ◆ augmenter immédiatement de 1 cette influence sur leur plateau
- ◆ **OU** piocher une carte Action de la zone pour la mettre dans leur main.

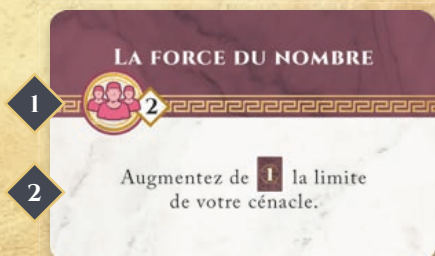


Le joueur qui place son Serviteur sur cet emplacement pioche une carte Action Orator. Il augmente également son influence chez les Orateurs de 1 sur son plateau.

Tous les autres joueurs peuvent effectuer une seule de ces deux actions.

COMMENT JOUER UNE CARTE ACTION

Pour jouer une carte Action d'une Caste, il faut bénéficier de l'action «Jouer une carte Action» de cette caste.



Pour jouer une carte Action :

- 1 Dépensez autant d'influences qu'indiqué sur la carte (certaines sont gratuites).
- 2 Appliquez l'effet de la carte.

Certaines cartes ont un effet instantané. D'autres apportent un effet en fin de tour ou un effet permanent (elles sont alors placées à côté du plateau joueur). Enfin, certaines cartes ciblent une carte Sénateur sur laquelle elles viennent se poser.

Une fois leur effet appliqué, les cartes Actions sont retirées du jeu.

Les Légions romaines

Les joueurs peuvent lever des Légions au hasard du tirage des cartes Actions des Belligerators. Pour jouer une telle carte, vous devez bénéficier de l'action correspondante.



- 1 Dépensez autant d'influences qu'indiqué sur la carte.
- 2 Déployez immédiatement une Légion sur la province indiquée de la carte des conquêtes.
3. Choisissez une des récompenses indiquées pour avoir participé à la gloire de Rome (soit des PP immédiats, soit de nouvelles influences).



Le joueur dépense 2 influences chez les Belligerators, il place un pion Légion sur la Corse et choisit entre augmenter sur son plateau son influence chez les Insidiators de 1 ou récupérer immédiatement 2 Points de Prestige (PP).

IV. PAYER SON TRIBUT À CICÉRON

C'est maintenant que Cicéron demande aux grandes Familles de Rome de s'acquitter du tribut promis (cf.II - Accusation de Cicéron, p.11).



Consultez la carte Cicéron et :

- ◆ dépensez 2 influences parmi les 4 proposées sur la carte
- ◆ **OU** défaussez un Sénateur de votre cénacle appartenant à l'une des 2 Castes indiquées.

Si vous ne pouvez pas, ou ne souhaitez pas vous acquitter de l'un de ces deux tributs : perdez immédiatement 10 Points de Prestige (-10 PP).

V. LE TRIUMVIRAT

C'est alors qu'arrivent à Rome les chevaux des courriers militaires en provenance des provinces conquises. Le Princeps pioche au hasard une des trois cartes du tour en cours (indiqué au dos des cartes) dans la pioche du Triumvirat.

Il s'agit du rapport militaire d'un des généraux du Triumvirat : César, Crassus ou Pompée.

Le général demande aux joueurs si conformément à ses demandes, les Légions souhaitées ont bien été déployées en nombre voulu et si telle province précise est bien désormais sous le contrôle d'une Légion romaine. Si la demande du général est satisfaite, on passe immédiatement à la phase suivante.

Dans le cas contraire, les joueurs doivent compléter le paiement de leur tribut à Cicéron, d'une manière différente de celles qu'ils avaient utilisé la première fois : en payant les 2 autres influences, en défaussant 1 Sénateur d'une des 2 Castes indiquées ou en perdant 10 PP.

TRIUMVIRAT

Jules César, Pompée et Crassus sont trois généraux victorieux, menant leurs campagnes dans toute l'Europe.

Dans la période troublée de la fin de la République, les trois hommes décident de se rapprocher. Cette alliance, connue sous le nom de Triumvirat, leur confère rapidement de dominer dans l'ombre la scène politique romaine en contournant le Sénat. L'influent César conquiert la Gaule, Pompée soldat respecté sécurise ses conquêtes en Orient, quand Crassus, l'homme le plus riche de Rome, accroît encore ses avantages.

La disparition brutale de Crassus, défait et tué par les Parthes, met un terme au Triumvirat. César et Pompée s'opposent. Défait, Pompée s'enfuit en Égypte où il est assassiné. César obtient tous les pouvoirs, avant d'être assassiné à son tour, sur les marches du Sénat.



Il doit y avoir au moins 5 Légions déployées sur la carte, dont 1 sur la Gaule.

VI. DÉTERMINER LES MAJORITÉS

Il est maintenant temps de récompenser les Familles qui se sont le plus investies lors de ce tour de jeu.

Utilisez la carte d'aide de jeu pour appeler les 6 Castes et les 6 Guildes.

Influence auprès des Castes

Décomptez le nombre total de vos voix au Sénat au sein de chacune des Castes.

Le joueur qui est le plus influent dans une Caste s'empare de la carte Primus de cette Caste, le deuxième de la carte Secundus.

En cas d'égalité, c'est au Princeps de départager les joueurs et de décider qui remporte la majorité (il peut bien sûr choisir de départager en sa faveur le cas échéant).

Les cartes Primus et Secundus restent la propriété des joueurs qui les ont acquises jusqu'à ce qu'ils perdent leur majorité lors d'un prochain calcul.

La carte de majorité perdue est alors transférée au joueur qui s'en est emparée.

Influence auprès des Guildes

Procédez de même pour les 6 Guildes du jeu.

Guilde après Guilde, comptez le nombre de symboles possédés par vos Sénateurs. Le joueur le plus influent s'empare de la carte de la Guilde correspondante (il n'y a pas de second, contrairement aux Castes). En cas d'égalité, c'est encore le Princeps qui tranche.

Le vainqueur prend connaissance de sa carte et doit choisir immédiatement s'il veut bénéficier du pouvoir de la Guilde pour le tour suivant ou s'il préfère marquer les Points de Prestige de cette carte lors de la phase suivante.



Le joueur a 5 voix chez les Pontifex, 4 chez les Belligerators, et 1 chez les Insidiators et les Plebeius.



Il a également 2 influences auprès de la Guilde des artisans, 2 chez les assassins et 1 chez les prêtres et les diplomates.

VII. PHASE DE PRESTIGE

Chaque joueur décompte le nombre de PP que lui apportent les éventuelles majorités de ses cartes Castes et avance son disque Famille d'autant sur la piste de score.

- 1 Une carte Primus rapporte 6 PP, une carte Secundus 3 PP seulement.
- 2 S'il possède des cartes Guildes, il avance également son disque famille de 3 PP par carte dont il a choisi de ne pas utiliser le pouvoir.
3. Enfin, certains Sénateurs permettent aussi de gagner des PP. Il faut pour cela que les Sénateurs de votre cénacle aient le niveau d'influences indiqué auprès des Guildes.



À noter qu'une même influence d'un Sénateur peut servir à valider plusieurs cartes.

FIN DU TOUR DE JEU ET FIN DE PARTIE

À la fin du tour, les joueurs récupèrent tous leurs Serviteurs puis passent au tour suivant en renouvelant chacune des phases.

À l'issue de la dernière phase de Prestige du dernier tour de jeu, la Famille la plus prestigieuse est déclarée victorieuse et a désormais la mainmise sur la politique romaine. C'est la fin de la République...



RÈGLES SPÉCIALES POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS

Le vainqueur est déterminé à l'issue de 5 tours de jeu pendant lesquels les deux joueurs disposent des 3 Serviteurs de leur Famille.

On a besoin également de 3 autres Serviteurs d'une autre couleur. Ils servent à simuler les actions d'une troisième Famille : celle des Automatii.

Les Automatii ne marquent pas de Points de Prestige pendant la partie. Ils ne collectent pas d'influence, n'ont pas de cénacle et ne jouent pas non plus de cartes Actions. En revanche, ils empêchent l'accès à certains emplacements du plateau et contribuent au vote lors de l'élection du Princeps. (Il est inutile d'installer un troisième plateau-joueur).

Au début de chaque tour, avant d'élire le Princeps, on révèle au Sénat la carte au sommet de chacune des 3 pioches Sénateurs. On place ensuite un Serviteur sur le deuxième emplacement de la zone correspondant aux Castes des 3 Sénateurs révélés. Les 2 joueurs exécutent alors l'action secondaire de ces 3 emplacements (récupérer une influence ou piocher une carte). Puis défaussez les 3 Sénateurs ainsi révélés.



Cas particuliers

Si 2 des Sénateurs révélés appartiennent à la même Caste, on ne place que 2 des 3 Serviteurs. En revanche, les 2 joueurs récupèrent alors une influence ET piochent une carte action sur cet emplacement.

Si les 3 Sénateurs révélés appartiennent à la même Caste, procédez à un nouveau tirage.

Lorsque se déroule l'élection du Princeps, la Famille Automatii attribue systématiquement 5 voix en faveur de celui des joueurs qui a le moins de PP. Si les 2 joueurs ont le même nombre de PP, ses 5 voix vont à l'opposant du Princeps actuel.



Après la révélation des 3 Sénateurs, on place un Serviteur sur les emplacements inférieurs de la Curie Hostilia, de l'Emporium et de Subure. Ensuite, chaque joueur choisit pour chaque emplacement de récupérer l'influence correspondante ou de piocher une carte.

REMERCIEMENTS

«Je tiens à remercier toutes celles et ceux qui ont eu la gentillesse et la patience de tester les différentes versions du jeu au cours de ces nombreuses années de développement.

Et je tiens à remercier particulièrement Anaëlle qui m'a soutenu et aidé pendant toutes ces années.

À mes enfants Paul, Alys, Aëlle et Antoine.»

François DELBOSC

«Pour Océlyan et Kaloup-Cyan.»

ann & seb

CRÉDITS

Auteur

François DELBOSC

Illustrations

ann & seb

Design graphique & Logo

Nicolas ROBLIN

Développement

Didier JACOBÉE et Raphaël BOVANI



Ce jeu est édité par Sweet November
1, rue des Empereurs
28200 Châteaudun – France

(Conservez ces coordonnées)

Développé en France.
Fabriqué dans l'Union Européenne.
© Sweet November 2024

NOTE DE L'ÉDITEUR

La communauté des joueurs est aujourd'hui constituée aussi bien de joueurs que de joueuses.

Dans cette optique, nous nous sommes posé la question de créer autant de Sénatrices que de Sénateurs. Mais il n'est pas dans notre objet de réécrire l'Histoire quand nous cherchons au contraire cette immersion dans une époque riche en événements, ponctuée des plaidoiries de Cicéron et des manigances du premier Triumvirat.

Malgré tout, il nous est apparu comme une évidence de confier chacune de nos Familles aux bons soins d'une Mater à la poigne de fer, même si le Pater familias était la règle absolue à cette époque.

Nous espérons que vous nous autoriserez cette infidélité à l'histoire académique au profit de notre loisir préféré que nous voulons partagé par toutes et tous.



AU CŒUR DE LA VILLE, LES ROMAINS SE RÉUNISSENT EN ASSOCIATIONS APPELÉES GUILDES. LES GUILDES ONT POUR BUT DE MAXIMISER LEURS AVANTAGES COMMERCIAUX, D'OBTENIR DES FAVEURS POLITIQUES, ET DE BÉNÉFICIER DE LA PROTECTION DES INSTANCES DE LA CITÉ.

AU FIL DU TEMPS, CES ORGANISATIONS, TRÈS HIÉRARCHISÉES, SONT DEVENUES SI PUISSANTES QU'IL EST DÉSORMAIS AUSSI IMPORTANT D'AVOIR DE L'INFLUENCE AUPRÈS DES GUILDES QU'AUPRÈS DES CASTES DE SÉNATEURS.

PARMI LES NOMBREUSES GUILDES, ET QUELS QUE SOIENT LES NOMS QU'ON LEUR PRÊTE, SIX SONT PARTICULIÈREMENT CRAINTES ET EFFICACES...



GUILDES



ARTISANS



ASSASSINS



DIPLOMATES



NÉGOCIANTS



PRÊTRES



STRATÈGES

CASTES



ORATOR



MERCATOR



PONTIFEX



INSIDIATOR



PLEBEIUS



BELLIGERATOR

TOUR DE JEU

1. Élisez le Princeps.
2. Révélez la plaidoirie de Cicéron.
3. Récupérez les 2 influences indiquées sur votre plateau.
4. Posez vos Serviteurs et effectuez les actions correspondantes.
5. Payez le tribut de Cicéron.
6. Révélez le Triumvirat.
Si nécessaire, complétez le paiement du tribut.
7. Décomptez l'influence auprès des Castes.
8. Décomptez l'influence auprès des Guildes.
9. Récupérez les PP de vos cartes Primus, Secundus et Guildes.
10. Récupérez les PP de vos Sénateurs.
11. Récupérez vos Serviteurs et passez au tour suivant.