

SYLLA

Un jeu de Dominique Ehrhard - Illustrations d'Arnaud Demaegd - Design de Cyril Demaegd
FAQ, forum et variante pour 2 joueurs : <http://www.ystari.com>

Remerciements

La genèse de Sylla fut spécialement longue et douloureuse, passant par de nombreuses thématiques, des mécanismes plus ou moins complexes, des réglages incessants pour parfaitement équilibrer le jeu. C'est donc avec une grande gratitude que je remercie pour leur patience et leurs conseils avisés Pascale, Thomas, Guillaume, Michel, Monsieur Phal, Docteur Mops, Eric, Gérard, Josianne, Jean, Violaine sans oublier bien sûr Cyril et toute l'équipe d'Ystari (Thomas, Nath, Renaud, Dom, Thomas et William) qui ont sacrifié d'innombrables nuits de sommeil pour améliorer le jeu.

Contenu de la boîte

- 1 plateau Rome
- 40 tuiles (32 x *Bâtiment*, 4 x *Revenu*, 4 x 50 points)
- 4 marqueurs et environ 40 cubes dans 4 couleurs : bleu, rouge, noir, blanc
- 117 jetons *Res Publica* : civisme (violet), loisirs (vert), santé (bleu)
- 1 jeton *Famine* (jaune)
- 40 pièces (35 x 1 *denier*, 5 x 5 *deniers*)
- 60 cartes (40 x *Personnage*, 7 x *Grand Projet*, 10 x *Événement*, 3 x *Grue*)
- 4 paravents (1 par joueur)
- 1 pion d'avancée du tour (jaune)
- la présente règle et son aide de jeu

Il était une fois...

79 avant J-C. Sylla, maître incontesté de Rome, s'apprête à abdiquer. En son règne, le sénat romain a retrouvé sa splendeur et nombreux sont les prétendants au pouvoir suprême. Mais Rome est une maîtresse capricieuse, le peuple a faim et réclame du pain et des jeux. Seul le plus habile des politiciens pourrait tirer parti de cette situation...

But du Jeu

Les joueurs incarnent des sénateurs romains en quête de prestige. Ils utilisent leur fortune et leurs relations pour construire de grands projets et résoudre les problèmes politiques de la république. À la fin du jeu, le joueur ayant le prestige le plus élevé remporte la partie et prend le contrôle de Rome.

Préparation

Conseil : avant votre première partie, consultez les principes du jeu en pages suivantes.

Note : Ces règles présentent le jeu à 4 joueurs. Les ajustements pour 3 joueurs sont présentés à la fin de ce livret.

- Le plateau est installé au centre de la table. La carte *Ecclesia* est réservée pour la fin de la partie à côté du plateau.
- Les tuiles *Bâtiment* sont triées par lettre (A, B et C) puis mélangées séparément. Elles sont empilées, face cachée, sur le plateau en commençant par les tuiles C, puis les tuiles B et enfin les tuiles A. Les 6 premières tuiles A sont placées en dessous du plateau, face visible, au niveau des emplacements de couleur prévus à cet effet.
- La carte *Événement* *Décadence* est placée à droite du plateau, au niveau de l'emplacement correspondant. Les autres cartes *Événement* sont mélangées et empilées, face cachée, sur le plateau. 3 cartes *Événement* sont tirées et placées, face visible, à droite du plateau, au-dessus de la *Décadence*.
- Les cartes *Grand Projet* sont mélangées et empilées, face visible, sur le plateau. La première est définitivement écartée du jeu (tous les joueurs prennent ainsi connaissance du Grand Projet qui ne sera pas construit pour cette partie). La carte suivante devient donc visible et correspondra au Grand Projet qui sera édifié au premier tour.
- 3 jetons *Res Publica* (un de chaque type) sont placés dans la case centrale de l'échelle *Res Publica* sur le plateau. Ils serviront de marqueurs. Les autres jetons *Res Publica* sont regroupés à proximité du plateau. Le marqueur de *Famine* est placé sur la première case de l'échelle.
- Chaque joueur reçoit au hasard une des 4 tuiles *Revenu* (numérotées de I à IV) et prend le set de cartes *Personnage* portant le même chiffre. Chacun choisit secrètement 4 personnages et les pose devant lui, face cachée. Quand tous les joueurs ont choisi, chacun révèle ses 4 personnages. Toutes les autres cartes *Personnage* sont mélangées et empilées, face cachée sur le plateau. Les 6 premières cartes de la pile sont alors piochées et placées, face visible, à gauche du plateau.
- Chaque joueur prend un paravent, tous les cubes d'une couleur, 3 deniers **plus 1 denier par Marchand** et place son marqueur de score sur la case 10 de la piste de prestige. L'argent restant est regroupé à côté du plateau, formant ainsi le stock.

*Note : les paravents servent à cacher uniquement l'argent et les jetons *Res Publica* des joueurs. Les autres éléments des joueurs resteront visibles au cours de la partie.*

- Le pion d'avancée du tour est placé sur la case circulaire «I» du plateau. Le joueur possédant la tuile de revenu «I» devient Premier Consul.

ECCLESIA

2 / 1 / 2

3 / 1 + 2

VI

VII

V

IV

III

II

I

VI

VII

V

IV

III

II

I

VI

VII

V

IV

III

II

I

D

IV

F

V

G

IV

H

VI

E

V

K

J

L

VI

M

O

N

VI

+

VI

P

5

3

1 / 5

VI

+

VI

A

VI

A

VI

Q

VII

IV

VI

III

VI

VII

V

IV

VI

IV

VI

0

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

A

I

IV

Principes du Jeu

Les joueurs jouent le rôle de sénateurs et progressent au cours de la partie sur la piste de prestige (**A**).

Ils doivent en permanence tenir compte de la situation de Rome : l'échelle Res Publica (**B**) montre l'évolution du contentement du peuple en matière de civisme (marqueur violet), de santé (marqueur bleu), de loisirs (marqueur vert) et de famine (marqueur jaune). Les marqueurs Res Publica fluctuent en permanence entre la crise (vers la gauche) et l'idéal (vers la droite) tandis que le marqueur de Famine commence à 0 (case de gauche) et se déplace vers la droite quand la famine empire. En fin de partie, les jetons Res Publica gagnés par les joueurs rapporteront plus ou moins de points en fonction de la position des marqueurs. La famine fera perdre des points en cours de partie aux joueurs qui ne sont pas capables de fournir assez de pain à la plèbe (le petit peuple de Rome).

Les joueurs sont aidés par des personnages : Sénateurs (**C**), Marchands (**D**), Légionnaires (**E**), Vestales (**F**) et Esclaves (**G**), dont certains sont adeptes d'une curieuse religion venue d'orient, le christianisme, symbolisé par un poisson (**H**). À chaque tour, les personnages permettent d'acquérir des bâtiments (**I**). En outre, chaque personnage (à l'exception de l'esclave) possède un pouvoir particulier (**J**) qu'il pourra éventuellement utiliser au cours du tour de jeu si ce personnage n'a pas servi lors de l'achat des bâtiments.

Chaque tour de jeu représente une période temporelle ponctuée par l'édification d'un Grand Projet et est divisé en sept phases :

I) Premier Consul : le Premier Consul du tour à venir est élu par les joueurs. Pour cela, chaque joueur pourra compter sur ses Sénateurs et éventuellement y ajouter des deniers. Le Premier Consul dispose de prérogatives spéciales au cours du tour.

II) Recrutement : chaque joueur recrute un nouveau personnage parmi ceux visibles à gauche du plateau.

III) Bâtiments : les joueurs peuvent acheter des bâtiments parmi ceux qui sont à la vente. Pour cela, ils utilisent les hexagones colorés (**K**) situés sur leurs cartes personnages. Tous les personnages utilisés pour acheter des bâtiments seront alors inclinés et leurs pouvoirs seront inutilisables jusqu'à la fin du tour. En achetant des bâtiments, les joueurs acquièrent des avantages (prestige, argent, jetons Res Publica, ...) dont ils pourront bénéficier soit immédiatement, soit à chaque tour.

IV) Revenus : les joueurs prennent leurs revenus. Si certains joueurs ont des Marchands non inclinés, ils gagnent des revenus supplémentaires.

V) Événements : grâce à leurs Vestales et leurs Légionnaires non inclinés, les joueurs luttent collectivement contre les menaces qui pèsent sur Rome. A chaque tour, sur les quatre événements en jeu, deux se produiront et deux seront prévenus. L'un des événements prévenus sera totalement supprimé.

Sur chaque carte *Événement*, on trouve plusieurs éléments :

- Tendance politique (**L**) : la tendance indique quel type de jeton Res Publica sera remporté par les joueurs qui luttent contre l'événement.
- Légionnaire / Vestale (**M**) : indique quel type de personnage (parfois les deux) peut être utilisé pour prévenir l'événement.
- Effet négatif (**N**) : indique quelle conséquence aura l'événement s'il n'est pas prévenu. Généralement, les événements auront un effet négatif sur l'échelle Res Publica, ou sur la zone de jeu des joueurs.
- Famine (**O**) : certains événements comportent un symbole de famine. Ils indiquent ainsi le niveau de famine en cours de partie.

VI) Grand Projet : à chaque tour, un Grand Projet (**P**) est construit collectivement par les joueurs qui le souhaitent. Pour cela les joueurs votent en utilisant leurs Sénateurs non inclinés et éventuellement des deniers. Ceux qui ne souhaitent pas participer au projet peuvent gagner du prestige en faisant des dons à la Plèbe. Les Grands Projets permettent de gagner du prestige, mais également de faire varier positivement les marqueurs de l'échelle Res Publica.

VII) Famine & Crises : lors de cette phase, les joueurs doivent nourrir le peuple de Rome grâce à leurs champs (**Q**). Les joueurs qui ne peuvent nourrir le peuple perdent du prestige. Enfin, si les jetons de l'échelle Res Publica sont dans la zone de crise (**R**), des crises peuvent se produire au cours desquelles les joueurs devront prouver au peuple qu'ils ont œuvré dans le bon sens, sous peine de perdre encore du prestige.

Le jeu prend fin après cinq tours de jeu et les joueurs ont la possibilité de valoriser leurs personnages chrétiens ainsi que d'affranchir leurs Esclaves. Les joueurs révèlent alors leurs jetons Res Publica, qui leur rapporteront d'autant plus de points de prestige que le marqueur les représentant est placé haut dans l'échelle. Le joueur ayant le plus de Prestige remporte la partie...

Symboles



Civisme



Santé



Loisirs



Res Publica



Famine



Chrétien

Déroulement du Jeu

Tour de jeu

Le jeu est découpé en **5 tours**. Un tour de jeu se décompose en 7 phases. Entre chaque phase, le pion d'avancée du tour est avancé par le Premier Consul.

I - Premier Consul

1) Election

Le Premier Consul du tour précédent propose un nombre de voix pour rester Premier Consul du tour en cours : **chaque sénateur visible dans sa zone de jeu est égal à une voix**. À ces sénateurs, le joueur peut ajouter autant de deniers de sa réserve qu'il le souhaite. **Chaque denier compte pour une voix**.

Les autres joueurs, dans l'ordre horaire, peuvent alors **soit passer, soit proposer un nombre de voix (sénateurs+deniers) supérieur** à l'offre en cours. Quand tous les joueurs ont parlé **une fois**, celui qui a fait la meilleure offre devient Premier Consul. Il paye au stock le nombre de deniers qu'il avait engagé en tant que voix (les autres joueurs ne payent rien) et devient le nouveau Premier Consul.

2) Res Publica

Le Premier Consul, prend au stock un jeton Res Publica de son choix et le place derrière son paravent.

Note : la couleur du jeton ainsi choisi doit être annoncée aux autres joueurs.

3) Famine

Le Premier Consul déplace le marqueur de famine d'autant de cases vers la droite qu'il y a de symboles de famine sur l'ensemble des 4 cartes *Événement* en cours.

Note : Le marqueur ne peut dépasser la dernière case de l'échelle (6 points).

II - Recrutement

En commençant par le Premier Consul et en poursuivant dans le sens horaire, **chaque joueur choisit une carte Personnage** parmi les cartes visibles disponibles à proximité du plateau de jeu et l'ajoute dans sa zone de jeu. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes restantes sont replacées sous la pile des cartes *Personnage*.

III - Bâtiments

Note : les effets des différents bâtiments sont décrits en fin de règle.

Premier bâtiment :

Le Premier Consul désigne l'une des six tuiles *Bâtiment* et la propose ainsi à la vente. Pour cette vente on utilisera une **couleur de vente** (rouge, jaune ou gris), déterminée par la position de la tuile sous le plateau de jeu. La couleur de vente détermine quels personnages pourront être utilisés pour acquérir le bâtiment.

Pour commencer, le joueur suivant le Premier Consul dans le sens horaire **propose une somme pour acquérir le bâtiment ou bien passe**. Cette somme représente un nombre de personnages possédant un hexagone identique à la couleur de vente que le joueur est prêt à «dépenser» (voir ci-après).

Dans le sens horaire, et **en terminant par le Premier Consul**, chaque joueur peut parler **une seule fois** ou passer.

Note : si tous les joueurs passent, le bâtiment est défaussé.

Premier Consul : Bleu, qui a tiré la tuile «I», commence la partie en tant que Premier Consul. Il dispose de 2 Sénateurs et propose 3 voix. Rouge passe, de même que Blanc. Noir, qui dispose d'un Sénateur propose 4 voix et devient donc Premier Consul pour ce tour. Il paye 3 deniers au stock (3 deniers + 1 Sénateur = 4 voix) et prend 1 jeton Res Publica de son choix.



Famine : Noir, en tant que Premier Consul, ajuste le marqueur de Famine. Parmi les 4 événements, 2 ont un symbole famine (en haut à droite de la carte). Le marqueur de famine progresse donc de 2 cases vers la droite.



Recrutement : Noir, en tant que Premier Consul, commence le recrutement. Il choisit un Esclave, Bleu prend un Légionnaire, Rouge un Sénateur et Blanc une Vestale. Les deux cartes restantes sont replacées sous la pile des cartes Personnage.



Bâtiments : Noir, le Premier Consul, propose un Champ à la vente. Comme le champ est dans la zone grise, l'achat aura lieu dans cette couleur. Bleu propose 2 gris, Rouge passe, Blanc propose 3 gris et Noir décide de passer. Blanc remporte le champ, qu'il place dans sa zone de jeu...

Le joueur qui a fait l'offre la plus forte remporte le bâtiment et le place dans sa zone de jeu. **Il paye alors la tuile en inclinant un nombre de cartes *Personnage* égal à la somme annoncée et comportant un hexagone de la couleur de vente.**

*Note : Toutes les cartes *Personnage* ainsi inclinées ne sont plus utilisables pour le restant du tour, que ce soit pour acheter d'autres bâtiments, ou pour utiliser un pouvoir spécial (voir plus loin).*

Bâtiments suivants :

Le joueur qui a remporté le bâtiment précédent propose une nouvelle tuile *Bâtiment* à la vente. Chaque joueur, en commençant par celui qui le suit dans le sens horaire peut alors proposer une somme pour acquérir le bâtiment ou bien passer.

On procède ainsi jusqu'à ce que 5 tuiles *Bâtiment* aient été mises à la vente. La tuile restante est alors écartée du jeu définitivement et les joueurs passent à la phase suivante.

IV - Revenus

En commençant par le Premier Consul puis dans le sens horaire, les joueurs prélèvent leurs revenus au stock et utilisent les bâtiments dont l'effet s'applique en phase IV.

Note : La tuile de revenu de départ possédée par chaque joueur lui rapporte 3 deniers lors de chaque phase de revenus.

De plus, chaque carte **Marchand** face visible et non inclinée dans la zone de jeu d'un joueur lui rapporte **1 denier** (prélevé au stock).

V - Événements

Note : les effets des différents événements sont décrits dans l'aide de jeu «Événements».

1) Placement

Tous les joueurs se munissent d'autant de cubes de leur couleur qu'ils ont de **Vestales** et de **Légionnaires** visibles et non inclinés. Ils disposent un cube sur chaque carte.

En commençant par le Premier Consul puis dans le sens horaire, chaque joueur **doit** placer un cube (s'il lui en reste) sur l'un des événements en cours. Pour cela, il doit respecter le type de Personnage indiqué sur la carte *Événement* : une Vestale ne peut être placée que sur une carte possédant le symbole Vestale et un Légionnaire ne peut être placé que sur une carte possédant le symbole Légionnaire.

Les joueurs procèdent ainsi jusqu'à ce que tous les cubes aient été placés.

Note : il est possible qu'un joueur ayant plus de cubes que ses adversaires finisse le placement seul en plaçant plusieurs cubes à la suite.

2) Attribution des jetons Res Publica

Pour chacun des trois premiers événements, le joueur qui a posé le plus de cubes sur cette carte gagne **1 jeton Res Publica** de la couleur indiquée sur la carte. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils gagnent tous 1 jeton Res Publica.

Note : si aucun joueur n'a posé de cube sur un événement, aucun jeton n'est attribué pour cet événement.

Pour la carte *Décadence*, le (ou les) joueur(s) qui ont posé le plus de cubes gagne(nt) 1 point de prestige.



Bâtiments : Blanc, pour payer son champ, doit incliner 3 personnages disposant d'un hexagone gris. Il choisit parmi ses personnages un Esclave et deux Marchands. Il propose alors un nouveau bâtiment à la vente (et il fera son offre en dernier).

Revenus : - Noir, prend 5 deniers de revenu (Revenu + Echoppe).

- Bleu prend également 5 deniers (Revenu + 2 Marchands non inclinés).

- Rouge prend 3 deniers (Revenu) et choisit d'utiliser son temple privé. Il dépense donc 2 deniers pour prendre un jeton Res Publica de son choix.

- Blanc prend 5 deniers (Revenu + Echoppe). Ses marchands, utilisés dans l'exemple précédent, ne rapportent rien car ils sont inclinés.



*1) Placement : les joueurs placent des cubes sur leurs Vestales et Légionnaires non inclinés. Blanc qui a incliné tous ses personnages ne pourra donc pas jouer cette phase. Noir commence par poser son unique cube sur la *Décadence*. Bleu pose un cube sur la même carte. Rouge pose 1 cube (une Vestale obligatoirement) sur la *Famine*. Noir n'a plus de cube c'est donc à Bleu qui pose son dernier légionnaire sur la *Révolution*. Rouge termine en posant son dernier légionnaire sur la *Décadence*...*

*2) Jetons : Rouge est majoritaire sur la *Famine*, il gagne un jeton «Santé». Bleu gagne un jeton «Loisirs» grâce à sa majorité sur la *Révolution*. Le Culte impérial ne rapporte pas de jeton. Enfin Rouge, Bleu et Noir gagnent chacun 1 point de prestige, car ils sont à égalité sur la *Décadence*.*

3) Effets des événements

Quel que soit le nombre de cubes placés par les joueurs, deux événements vont être prévenus, et les deux autres se déclencher. Les deux événements comportant le plus de cubes (total des cubes posés par les joueurs) sont prévenus et ne se déclenchent pas pour ce tour. Les deux autres événements se déclenchent (voir l'aide de jeu «Événements») et leurs effets sont appliqués (l'événement le plus haut en premier, puis le plus bas).

En cas d'égalité entre plusieurs événements (même nombre de cubes posés), le Premier Consul tranche.

4) Annulation d'un événement

Parmi les deux événements qui ont été prévenus, celui qui comporte le plus de cubes est définitivement résolu et écarté du jeu. En cas d'égalité entre les deux événements, c'est le Premier Consul qui tranche.

Cas particulier : la Décadence est un problème permanent à Rome et ne peut être retirée du jeu. Dans les cas où la Décadence est l'événement qui devrait normalement être annulé, on retire à la place l'autre événement qui a été prévenu.

Certains événements ont des effets négatifs durables sur les zones de jeu des joueurs (par exemple, *Pillage* oblige les joueurs à retourner leurs échoppes). Quand un tel événement est annulé, ses éventuels effets négatifs cessent d'agir et les joueurs peuvent retourner les tuiles et cartes touchées par l'événement sur leurs faces visibles. Ces cartes et tuiles sont de nouveau opérationnelles à partir de cet instant.

Note : voir l'aide de jeu «Événements» pour plus de détails concernant les effets négatifs.

Un nouvel événement est alors tiré dans la pioche des événements et prend la place de celui qui a été retiré du jeu. Les joueurs récupèrent leurs cubes.

VI - Grand Projet

Note : les effets des grands projets sont décrits dans l'aide de jeu «Grands Projets».

Lors de cette phase, les joueurs construisent ensemble le Grand Projet actuellement placé en haut de la pile des cartes Projet, mais peuvent également choisir de se détourner de ce projet pour se consacrer à la Plèbe. Dans les deux cas, tous les **Sénateurs** visibles et non inclinés présents dans la zone de jeu des joueurs compteront pour **une voix**. De plus, chaque joueur peut glisser dans son poing des deniers issus de sa réserve. Chaque **denier** ainsi misé comptera également pour **une voix**.

Le Grand Projet est placé, face visible, au dessus du plateau (laissant ainsi apparaître le Grand Projet qui sera construit au tour suivant). Chaque joueur tend ensuite le poing devant lui, pouce à l'horizontale. Alors, simultanément, tous les joueurs pointent leur pouce soit vers le haut pour financer le Grand Projet, soit vers le bas pour se consacrer à la Plèbe.

1) Plèbe

Par tranche de **2 voix** (sénateurs + deniers) engagées, le joueur gagne **1 point** de prestige. Les deniers misés sont replacés dans le stock.

2) Grand Projet

Les joueurs marquent des points et font éventuellement varier les positions des marqueurs sur l'échelle Res Publica en suivant les modalités indiquées dans l'aide de jeu «Grands Projets». **Tous les deniers engagés par les joueurs sont ensuite replacés dans le stock.**

Le Grand Projet est ensuite retourné, face cachée.



3) Effet : La Décadence, avec 3 cubes posés, est prévenue. Famine et Révolte ont chacun un cube et Noir, en tant que Premier Consul, doit donc trancher. Comme il possède des Esclaves, il décide de prévenir la Révolte. On applique donc l'effet de la Famine (le marqueur de Famine progresse d'une case vers la droite) et du Culte impérial (le marqueur de civisme recule d'une case vers la gauche).

4) Annulation : La Décadence, avec une majorité de cubes posés, devrait être annulée, mais comme il est impossible d'annuler cet événement, c'est la Révolte (l'autre événement prévenu) qui est défaussée. Enfin, une nouvelle carte Événement est donc disposée à la place de la Révolte.



Grand Projet : les joueurs votent pour édifier des Thermes (la carte des Thermes est placée au dessus du plateau). Bleu a incliné son pouce vers le bas et n'a pas misé de pièces. Avec 2 Sénateurs non inclinés, il dispose néanmoins de 2 voix et marque donc 1 point de prestige. Rouge, qui a misé 3 pièces et dispose d'un Sénateur non incliné a 4 voix, de même que Blanc (4 pièces). Noir a misé une pièce et son Sénateur est incliné, il dispose donc d'une voix. Rouge et Blanc marquent donc chacun 5 points de prestige. Noir (troisième) ne marque rien. Au total, le grand Projet a rassemblé 9 voix, le marqueur de santé est donc déplacé d'une case vers la droite. Avec une voix supplémentaire, le marqueur aurait été déplacé de 2 cases. Les Thermes sont ensuite retournés, face cachée.

VII - Famine & Crises

1) Famine

La position du jeton Famine dans l'échelle Res Publica indique le niveau de famine actuel.

Chaque joueur perd un nombre de points de prestige égal au niveau de famine moins 2 points par Champ visible dans sa zone de jeu.

Notes :

- Les joueurs ne peuvent pas descendre sous 0 point de prestige.
- Un joueur qui dispose de suffisamment de Champs pour dépasser le niveau de famine ne marque pas pour autant de point de prestige.

2) Crises

Si un marqueur Res Publica (santé, civisme ou loisirs) se trouve dans la zone de crise, une crise politique se déclenche dans ce domaine.

Tous les joueurs doivent alors montrer leurs jetons Res Publica de la couleur concernée :

- Le ou les joueurs qui possèdent le plus grand nombre de jetons gagnent immédiatement 3 points de prestige (le peuple considère qu'ils ne sont pas responsables de la crise, bien au contraire).
- Le ou les joueurs qui possèdent le plus petit nombre de jetons perdent immédiatement 3 points de prestige (le peuple considère que leur responsabilité dans la crise est avérée). Les joueurs replacent ensuite les jetons Res Publica derrière leur paravent.

Fin du tour

- 6 nouvelles cartes de personnages sont placées à proximité du plateau.
- 6 nouveaux bâtiments sont placés dans la zone des bâtiments, sous le plateau de jeu.
- Les personnages inclinés sont relevés.
- Le pion d'avancée du tour est replacé sur la case «I».

Fin du Jeu

Le jeu prend fin à l'issue du cinquième tour. Un sixième Grand Projet (Ecclesia) est alors achevé avec les effets suivants :

• Avènement du christianisme

Chaque personnage chrétien (symbole poisson) face visible (même s'il est incliné) dans la zone de jeu d'un joueur rapporte 2 points de prestige à son propriétaire.

• Affranchissement des esclaves

Les joueurs peuvent affranchir leurs Esclaves face visible (même incliné) en payant 2 deniers par Esclave. Chaque Esclave ainsi affranchi rapporte 3 points de prestige.

• Bilan politique

Les joueurs révèlent leurs jetons Res Publica. La position des marqueurs dans l'échelle Res Publica indique le nombre de points que rapporte chaque jeton de ce type possédé par les joueurs.

Note : l'argent excédentaire ne rapporte pas de point de prestige.

Le joueur le plus avancé sur la piste de prestige prend le contrôle de Rome et remporte la partie. En cas d'égalité pour la première place, tous les joueurs ex-æquo sont victorieux. Ils se partagent les destinées de la République pour le meilleur et pour le pire !



Famine : le marqueur de Famine est situé sur la case «3». Théoriquement, chaque joueur doit perdre 3 points de prestige, mais Blanc possède une tuile «Champ» et retranche donc 2 à ce total. Blanc perd donc 1 point de prestige.



Crise : au quatrième tour de jeu, une crise de civisme se déclenche (le marqueur de civisme est positionné sur la case la plus à gauche de l'échelle). Tous les joueurs révèlent donc leur jetons «Civisme». Bleu a 4 jetons, Blanc et Rouge ont 2 jetons, Noir a 1 jeton : Bleu marque donc 3 points de prestige et Noir en perd 3. Si le marqueur de civisme occupe toujours cette position au tour suivant, une autre crise de civisme sera déclenchée.



Fin du jeu : Rouge a en sa possession 3 personnages chrétiens, il marque donc 6 points de prestige. Il paye 2 deniers pour chacun de ses deux esclaves et marque donc 6 points supplémentaires. Enfin, il valorise ses jetons en fonction de la position des marqueurs de l'échelle Res Publica. Il dispose de 8 jetons santé (il marque 3 points par jeton), 5 jetons loisirs (3 points par jeton) et 3 jetons civisme (1 point par jeton).

Jeu à 3 joueurs

Le déroulement du jeu à 3 joueurs est identique à celui à 4 joueurs, mais on applique les ajustements suivants :

- Lors de la préparation du jeu, les joueurs choisissent 6 personnages au lieu de 4 dans leur set de cartes.
- Lors de chaque phase II (Recrutement), les joueurs recrutent une carte Personnage parmi 5 cartes disposées faces visibles au lieu de 6.
- Lors de chaque phase III (Bâtiments), les joueurs achètent 4 bâtiments aux enchères au lieu de 5. Par conséquent, les 2 dernières tuiles Bâtiment sont défaussées.

Bâtiments



Échoppe : chaque Échoppe possédée rapporte à son propriétaire 2 deniers au cours de la phase IV (Revenus).



Champ : chaque Champ possédé réduit le malus de 2 pour son propriétaire lors de chaque phase VII (Famine & Crises).



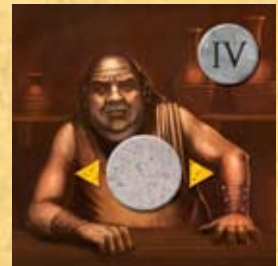
Temple privé : lors de la phase IV (Revenus) le propriétaire d'un Temple privé peut dépenser 2 deniers pour obtenir un jeton Res Publica de son choix.



Insula : quand un joueur récupère la tuile Insula, il la défausse immédiatement et prend à la place deux jetons Res Publica qu'il place derrière son paravent.



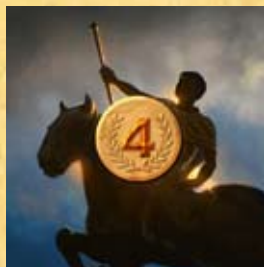
Grue : quand un joueur récupère la tuile Grue, il la défausse immédiatement et prend à sa place une carte Grue qu'il place, inclinée, parmi ses personnages. Dès le prochain tour, il pourra utiliser la grue comme un personnage lors de la phase III (Bâtiments).
Note : la Grue peut être affectée par l'événement Inondations.



Taverne : lors de la phase IV (Revenus) le propriétaire d'une Taverne doit bouger un marqueur Res Publica de son choix d'une case. Il ne peut cependant bouger un marqueur qui a déjà été déplacé par une autre Taverne lors de cette phase. Il est possible d'utiliser la Taverne pour «bloquer» un marqueur Res Publica à sa valeur minimale ou maximale.



Arc de triomphe : quand un joueur récupère cette tuile, il la défausse immédiatement et marque 6 points de prestige.



Statue : quand un joueur récupère cette tuile, il la défausse immédiatement et marque 4 points de prestige.



Banque : quand un joueur récupère la tuile Banque, il la défausse immédiatement et prend 5 deniers au stock.

Événements



Épidémie : le marqueur de santé recule d'une case vers la gauche.



Éruption : le marqueur de loisirs recule d'une case vers la gauche.



Culte impérial : le marqueur de civisme recule d'une case vers la gauche.



Famine : le marqueur de famine avance d'une case vers la droite.



Persécution des chrétiens : tous les joueurs retournent un chrétien de leur choix. Ce personnage n'aura plus d'effet tant que l'événement n'aura pas été retiré du jeu. Dès que l'événement est retiré du jeu, tous les personnages retournés sont replacés face visible.

Exceptions : - si les *Purges sénatoriales* sont visibles les sénateurs restent retournés même après le retrait de cette carte.
- si la *Révolte des esclaves* est visible les *Esclaves* restent retournés même après le retrait de cette carte.



Purges sénatoriales : tous les joueurs retournent un sénateur de leur choix. Ce personnage n'aura plus d'effet tant que l'événement n'aura pas été retiré du jeu. Dès que l'événement est retiré du jeu, tous les personnages retournés sont replacés face visible.

Exception : si la *Persécution des chrétiens* est visible les sénateurs chrétiens restent retournés même après le retrait des *Purges sénatoriales*.



Inondations : tous les joueurs retournent un bâtiment de leur choix (y compris une Grue) Ce bâtiment n'aura plus d'effet tant que l'événement n'aura pas été retiré du jeu. Dès que l'événement est retiré du jeu, tous les bâtiments retournés sont replacés face visible.

Exception : si l'évènement *Pillage* est visible les échoppes restent retournées même après le retrait des *Inondations*.

Note : le revenu de départ du joueur ne peut être touché par les inondations.



Révolte des esclaves : tous les joueurs retournent un esclave de leur choix. Ce personnage n'aura plus d'effet tant que l'événement n'aura pas été retiré du jeu. Dès que l'événement est retiré du jeu, tous les personnages retournés sont replacés face visible. *Exception* : si la *Persécution des chrétiens* est visible les esclaves chrétiens restent retournés même après le retrait de la *Révolte des esclaves*.



Pillages : tous les joueurs retournent une échoppe. Ce bâtiment n'aura plus d'effet tant que l'événement n'aura pas été retiré du jeu. Dès que l'événement est retiré du jeu, toutes les échoppes retournées sont replacées face visible. *Exception* : si l'évènement *Inondation* est visible les échoppes restent retournées même après le retrait des *Pillages*.



Décadence : le ou les marqueurs les plus à droite sur l'échelle Res Publica reculent d'une case vers la gauche.

Notes :

- la *Famine* n'est pas affectée par cet événement.

- il est possible que les 3 marqueurs (civisme, santé et loisirs) soient affectés. Dans ce cas, ils reculent tous sur l'échelle.

Grands Projets

Parmi les 6 Grands Projets, l'un est écarté au début de la partie et ne sera donc pas construit. L'église (*Ecclesia*, non présentée ici) est un Grand Projet particulier, puisqu'elle est automatiquement construite à la fin du jeu.

Note : sauf dans le cas de l'église, les joueurs ont toujours la possibilité de ne pas participer à un Grand Projet pour faire un don à la Plèbe (pouce tendu vers le bas). Dans ce cas, ils marquent 1 point de prestige par tranche de 2 voix (senateurs + deniers).



Panthéon : le joueur ayant le plus de voix marque 10 points de prestige. Le second marque 6 points de prestige et le troisième marque 2 points de prestige. En cas d'égalité, tous les ex-aequo marquent les points correspondant à leur position.



Temple : tous les joueurs ayant 8 voix marquent 10 points de prestige. Tous les joueurs ayant 5 voix marquent 6 points de prestige.



Greniers : le joueur ayant le plus de voix marque 5 points de prestige. Le second marque 3 points de prestige. En cas d'égalité, tous les ex-aequo marquent les points correspondant à leur position.

Famine : on fait le total des voix de tous les joueurs ayant participé à l'édification des Greniers. Le marqueur de famine descend d'une case sur l'échelle par tranche de 4 voix.



Thermes : le joueur ayant le plus de voix marque 5 points de prestige. Le second marque 3 points de prestige. En cas d'égalité, tous les ex-aequo marquent les points correspondant à leur position.

Santé : on fait le total des voix de tous les joueurs ayant participé à l'édification des Thermes. Le marqueur de santé monte d'une case sur l'échelle par tranche de 5 voix.



Colisée : le joueur ayant le plus de voix marque 5 points de prestige. Le second marque 3 points de prestige. En cas d'égalité, tous les ex-aequo marquent les points correspondant à leur position.

Loisirs : on fait le total des voix de tous les joueurs ayant participé à l'édification du Colisée. Le marqueur de loisirs monte d'une case sur l'échelle par tranche de 5 voix.



Sénat : le joueur ayant le plus de voix marque 5 points de prestige. Le second marque 3 points de prestige. En cas d'égalité, tous les ex-aequo marquent les points correspondant à leur position.

Civisme : on fait le total des voix de tous les joueurs ayant participé à l'édification du Sénat. Le marqueur de civisme monte d'une case sur l'échelle par tranche de 5 voix.