

ALEA IACTA EST

César jouait-il aux dés ? ou Pas ?

Principe du jeu

Chaque joueur veut bien se faire voir par César et essaie pour cela d'emmagasiner des points de renommée. Pour cela, il faudra utiliser 8 dés et les placer le plus judicieusement possible sur différents bâtiments. Ainsi, on pourra conquérir de nouvelles provinces et les peupler d'habitants appropriés. On pourra aussi utiliser la diplomatie au travers des cartes sénat ou encore la chance dans le temple du dieu de la Fortune.

Chaque lancer de dés doit être optimisé, qu'il soit bon ou mauvais, en posant les dés aux bons endroits, au bon moment. Une fois tous les dés placés, on compare les résultats des différents joueurs. Qui a la meilleure combinaison ? Qui a gagné beaucoup de points et accroît ainsi sa renommée ?

Celui qui aura le plus de points de renommée à la fin de la partie gagne.

Principe du jeu

Les joueurs essaient d'obtenir le maximum de points de renommée en plaçant leurs dés dans les différents bâtiments (comme le temple ou le forum romain).

Celui qui aura le plus de points de renommée à la fin de la partie l'emporte.

Matériel

8 planches cartonnées comprenant :

- 5 Bâtiments (Templum, Senatus, Castrum, Forum Romanum, Latrina)
- 19 Cartes Sénat (marquées "SPQR" au dos)
- 25 Tuiles Provinces (de valeur I, II, III ou IV dans six couleurs, et une tuile joker de valeur 0)
- 36 Pions Habitants (3 femmes et 3 hommes dans six couleurs, de valeur I, II ou III).
- 30 Jetons « faveur divine » (8 de valeur I et 8 de valeur III, 14 de valeur II).
- 30 Jetons « relance » (de couleur orange).
- 1 Marqueur de premier joueur (César)
- 40 dés (8 de chacune des couleurs suivantes : gris, marron, bleu, vert et jaune).

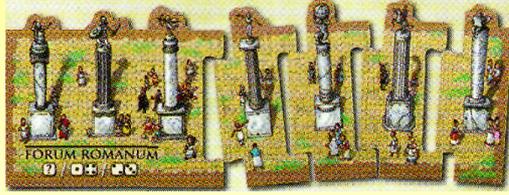


Quand vous lirez cette règle pour la première fois, ne vous occupez pas des paragraphes dans les cadres violet. Il s'agit du résumé des règles qui vous aidera quand vous rejouerez plus tard, mais qui comporte des lacunes.

Préparation

Les cinq bâtiments sont placés au milieu de la table comme montré sur la photo ci-dessous. Attention ! A 2 et 3 joueurs, on n'utilise pas le Templum. On joue alors avec seulement 4 bâtiments.

Le Forum Romanum doit être modulé en fonction du nombre de joueurs.



A 2 joueurs, on utilise la partie la plus grande plus une colonne pour un total de 4 colonnes. On ajoutera une colonne supplémentaire pour chaque joueur supplémentaire : à 3 joueurs 5 colonnes, à 4 joueurs 6 colonnes et à 5 joueurs 7 colonnes.

Les 30 jetons « faveur divine » sont mélangés et placés face cachée au-dessous du Templum.

Les 19 cartes sénat sont mélangées et placées face cachée au-dessous du Senatus (Attention, à 2 et 3 joueur, on retire la carte IV).

Les 25 tuiles provinces sont mélangées et placées en une pile face cachée, à côté du Castrum. On piochera au début de chaque manche, autant de provinces que de joueurs. On placera les tuiles piochées face visible sous le Castrum.

Les jetons habitants sont mélangés et placés face cachée à gauche du Forum Romanum. Au début de chaque manche, on piochera un jeton visible que l'on placera sous chaque colonne.

Les 30 jetons « relance » sont placés à côté des Latrina.

Chaque joueur prend les 8 dés de sa couleur.



Le joueur le plus jeune commence. Il s'empare du pion « premier joueur » qu'il place devant lui.

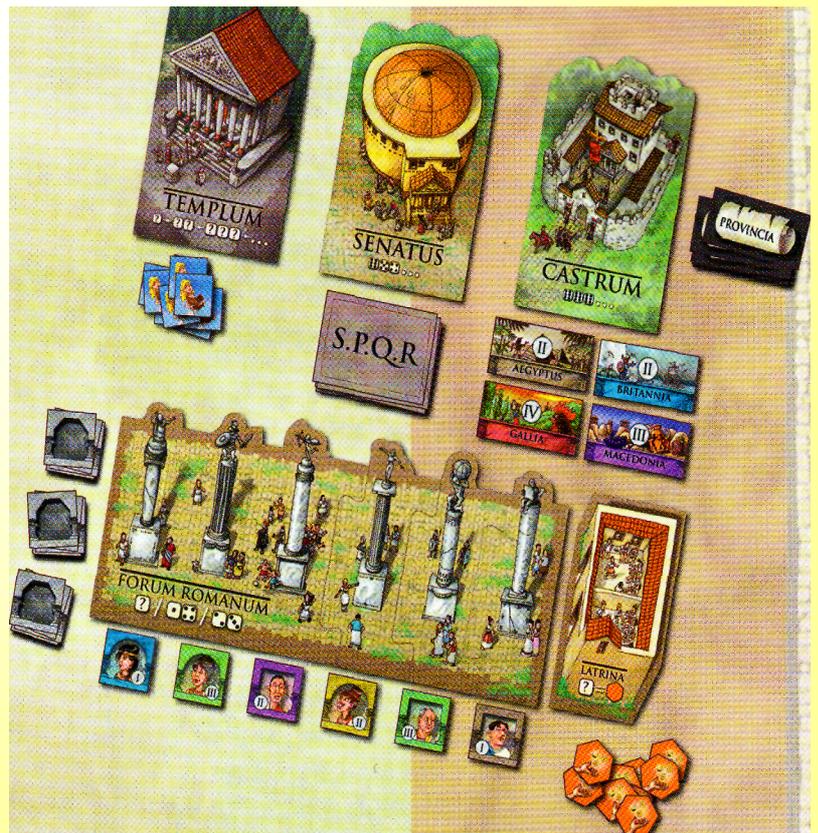
Préparation

Les bâtiments et tout le reste du matériel doivent être installés sur la table comme montré sur l'image ci-dessous.

Attention : à 2 et 3 joueurs, on ne met pas le Templum et on retire la carte sénat IV.

Le Forum Romanum a une taille variable de 4 à 7 colonnes selon le nombre de joueurs.

Chaque joueur prend les 8 dés de sa couleur.



Déroulement du jeu

La partie se déroule en cinq (à 4 et 5 joueurs) ou six manches (à 2 et 3 joueurs). Chaque manche est composée de plusieurs tours. Chaque tour se passe de la même façon : Le premier joueur lance tous ses dés. Il doit alors placer un dé ou plus sur un des 5 bâtiments (voir le chapitre : comment placer ses dés ?) qui y resteront jusqu'à la fin de la manche. Chaque joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre joue de la même façon. Puis, un nouveau tour commence pour le premier joueur qui rejette tous ses dés non placés sur des bâtiments. De nouveau, il doit attribuer au moins un de ses dés à un bâtiment, identique ou différent de la fois précédente. Les autres joueurs continuent de la même façon jusqu'à ce qu'un joueur place son dernier dé sur un bâtiment. On finit alors le tour normalement, et la manche est terminée. On compare les résultats de chaque bâtiment dans l'ordre indiqué dans la règle ci-après et on applique les effets.

On commence alors une nouvelle manche jusqu'à la dernière (cinquième ou sixième selon le nombre de joueurs).

Comment place-t-on les dés sur les bâtiments ?

I Templum : (seulement à 4 et 5 joueurs)

Les dieux ont joué un rôle très important pendant des siècles dans la vie des Romains. Dans les temples, on priait les dieux et on leur apportait des offrandes pour s'attirer leurs bonnes grâces. Les joueurs peuvent ainsi gagner des jetons « faveur des dieux », rapportant de 1 à 3 points de victoires à la fin de la partie.

Le premier joueur plaçant un dé sur le temple pioche un jeton « faveur divine », regarde sa valeur et le place face cachée devant lui.

Le deuxième joueur souhaitant placer ses dés sur le temple doit en déposer exactement deux. Ces deux dés doivent faire apparaître une somme supérieure à la valeur du dé précédemment posé par le premier joueur. Il prend alors 2 jetons « faveur divine », les regarde, et les place face cachée devant lui.

On procède de la même façon pour les joueurs suivant voulant se placer sur le temple. Le troisième joueur à poser ses dés devra poser trois dés dont la somme sera supérieure à celle des deux dés précédents et touchera 3 jetons « faveur divine ». Le quatrième joueur posera quatre dés de somme supérieure et prendra quatre jetons etc.

On peut augmenter le nombre de dés qu'on a déjà posé lors d'un tour suivant à condition que leur nombre total et leur somme soient supérieurs au nombre de dés maximum déjà posés d'une même couleur. Le nombre de dés devra être immédiatement supérieur. On ne touchera cependant que le nombre de jetons correspondant aux nouveaux dés posés.

Exemple : Antonius place un 5 dans le temple et prend un jeton « faveur divine ». Plus tard, Brutus place deux dés (3+6=9 qui est bien plus élevé que 5) et prend deux jetons « faveur divine ». Antonius revient à la charge lors d'un tour suivant il faudra alors qu'il place deux nouveaux dés qui, ajoutés au 5 posé précédemment devront dépasser le chiffre 9. Il ne récupérera alors que deux jetons « faveur divine » puisqu'il ne posera que deux dés pour compléter son premier.

Une partie se joue en 5 ou 6 manches selon le nombre de joueurs.

Chaque manche comporte plusieurs tours au cours desquels les joueurs lancent leurs dés et les placent dans un des bâtiments, puis recueilleront à la fin de la manche les bénéfices en fonction du type de bâtiment.



Le premier joueur à poser place un dé et touche un jeton « faveur divine ».

Le deuxième pose deux dés de somme supérieure au premier dé posé (2 jetons).

Le troisième pose trois dés de somme supérieure aux deux dés précédents (3 jetons).



II Senatus

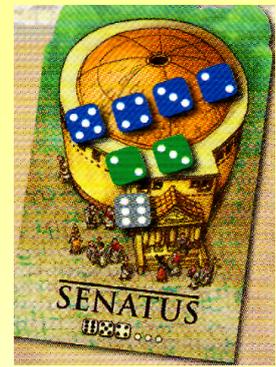
Le sénat était le cœur de la politique romaine. Il s'y jouait le destin de l'Etat et de ses habitants. Celui qui sera le plus actif au sénat et qui possèdera donc de nombreuses cartes sénat pourra avec celles-ci augmenter de façon importante le nombre final de points de renommée.

Au sénat, chaque joueur ne pourra poser qu'au maximum 6 dés, et ce, sous forme de suites de chiffres se suivant immédiatement. Une fois qu'un joueur a posé une suite (ce peut être un seul dé), le joueur suivant devra poser une suite supérieure : soit plus longue (avec plus de dés), soit avec des chiffres supérieurs. Ce peut bien sûr être les deux.

On peut bien sûr compléter lors de tours ultérieurs les premiers dés de sa couleur, à condition de réunir au final une suite supérieure à la meilleure suite actuelle.

Attention ! On ne peut jamais poser une suite de valeur identique au sénat.

Exemple : Claudius place trois dés : un 3, un 4 et un 5. Aucun autre joueur ne peut poser la même suite (3-4-5). Il faudrait au contraire une suite (4-5-6) ou encore (3-4-5-6). Lors d'un autre tour, Claudius pourrait améliorer sa suite en posant un 2, créant ainsi une suite de quatre dés : 2-3-4-5.



On essaie de placer la meilleure suite possible.



Les suites identiques ne sont pas autorisées.

III Castrum

Rome sans sa spécificité militaire ? Inimaginable ! Au Castrum (l'équivalent de l'époque de la caserne) on prépare les conquêtes de nouvelles provinces. Ces nouvelles provinces rapportent de zéro à 4 points de renommée quand elles comprendront au moins un habitant. Si elles sont désertes, elles rapporteront un point de moins.

Au Castrum, on doit poser un ou plusieurs dés de valeurs identiques. Les combinaisons de dés identiques suivantes devront être systématiquement différentes de celles déjà posées. Plus une combinaison comporte de dés et de valeur importante, plus elle permettra d'être puissant au Castrum. Un même joueur peut bien sûr améliorer une combinaison qu'il a commencé lors d'un tour précédent à condition de ne pas égaler une combinaison préexistante, mais il peut aussi commencer une autre combinaison, avec d'autres chiffres.

Pour rappel ! Pas d'égalité possible au castrum.

Exemple : Darius jette ses dés et obtient 1-2-3-4444-5 et choisit de poser trois de ces quatre 4 au castrum. Lors d'un jet suivant, Antonius lance 1-1-2-2-3-4-4-5 et il pose ses deux 4 au Castrum (c'est une combinaison avec les mêmes chiffres que Darius mais avec un nombre de dés différents).

Plus tard, Darius lance ses dés et obtient 4-4-5-5. Il pourrait poser un ou deux de ses 4 pour améliorer sa première combinaison, mais il choisit de placer ses deux 5 pour prétendre récupérer une autre province. Ainsi, il ne peut en même temps poser ses deux quatre.

Antonius lance ses dés à son tour et obtient un 4. Mais il ne peut le placer car il égaliserait la combinaison de Darius.



Les meilleures combinaisons de chiffres identiques l'emportent.



Pas de combinaison identique possible.

IV Forum Romanum

(Comprenant selon le nombre de joueurs de 4 à 7 colonnes)

Au Forum on rencontre toutes sortes de population, du bas en haut de l'échelle sociale, et on y parle des dieux et du monde. Dans le jeu, il permet de récupérer des habitants qui pourront aller peupler les provinces conquises. Les habitants vaudront de 1 à 3 points à la fin de la partie à condition qu'ils soient associés à la bonne province, sinon, ils ne rapporteront aucun point.

A chaque tour, un joueur peut ne poser qu'un seul dé au forum, ou deux dés dont la somme est égale à 5. On peut poser de nouveau un ou deux dés selon les mêmes règles lors d'un autre tour.

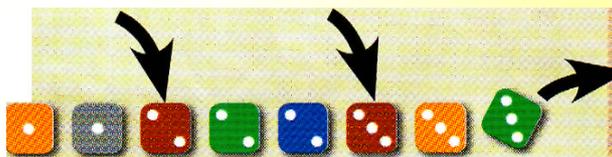
Pour placer les dés aux bons endroits, on compare leur valeur. Les plus petits dés sont placés à l'extrême gauche du forum, les plus gros à droite. En posant un dé, à valeur égale avec un dé posé précédemment, on le placera à gauche de premier dé de même valeur. Ceci aura pour effet de faire glisser les autres dés vers la droite.

Si de cette façon, un dé est poussé hors du forum, on le place alors sur les latrines.

Exemple : Brutus (marron) obtient un 2 et un 3 aux dés et les place sur le forum comme indiqué sur les deux illustrations suivantes.



Les dés du forum avant le placement des dés de Brutus.



Le forum après le placement des deux dés marrons de Brutus. Le 3 vert part vers les latrines.

V Latrina

Les toilettes de l'époque était pour beaucoup de romains un lieu de partage et d'échange. Il permet de faire des plans sur l'avenir. Dans le jeu, il permet d'obtenir un jeton « relance », qui peut aider dans des situations délicates.

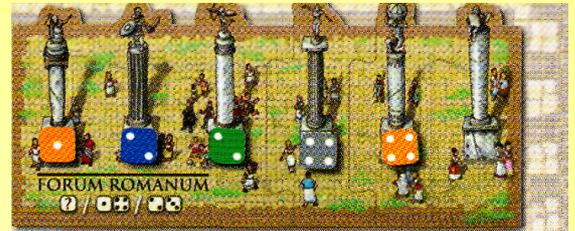
Tous les dés qui n'ont pas pu être utilisés dans une manche vont aux latrines. De même, on retrouvera les dés qui ont été poussés hors du Forum Romanum. Si on ne peut poser aucun dé dans un autre bâtiment, on le placera aux latrines.

Lors du placement d'une paire de dés au forum, un 1 et un 4 par exemple, il se peut que le quatre ne puisse être placé au forum, il viendra alors directement aux latrines.



On y place les dés qui :

Ne peuvent être placés nulle part ailleurs
Qui sont chassés du Forum
Les dés qui ne rapportent rien sur les bâtiments



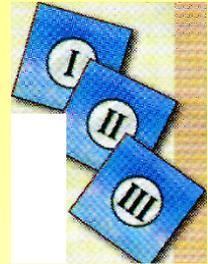
On pose un seul dé ou deux dés dont la somme est 5.



Les dés sont placés par ordre croissant de gauche à droite. Les dés placés à gauche d'autres dés poussent ceux-ci vers la droite. Les dés qui sont poussés à droite de la dernière colonne sont placés dans les latrines.

Dans quel but placer ses dés sur les bâtiments ?

Une fois qu'un joueur pose son dernier dé sur un bâtiment, on finit le tour jusqu'au joueur placé à droite du premier joueur, et la manche se termine. Les joueurs à qui il reste des dés non placés sur un bâtiment, placent ces dés restant dans les latrines. Puis on évalue les forces en présence dans chaque bâtiment dans l'ordre ci-dessous.



I Templum (seulement à 4 et 5 joueurs) : Le joueur qui possède la meilleure combinaison de dés au temple choisit deux jetons « faveur divine » posés devant lui et les retourne face visible. Ils sont définitivement acquis. Tous les autres joueurs présents au temple peuvent retourner seulement un jeton face visible parmi ceux qui étaient devant eux.

Le joueur ayant la meilleure combinaison peut garder deux jetons « faveur divine » face visible, les autres joueurs présents au temple en gardent un seul.

Les autres jetons qui étaient devant les joueurs face cachée retournent face cachée à côté du temple dans une défausse. Ils reviendront en jeu si la pioche initiale des jetons « faveur divine » est épuisée. On mélangera alors attentivement tous les jetons de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Les jetons « faveur divine » restant retournent dans une défausse à côté du temple et seront mélangés quand la première pioche sera épuisée.

Si un joueur possède plusieurs combinaisons à sa couleur, il touche des jetons « faveur divine » pour chaque combinaison.

II Senatus

Le joueur possédant la meilleure suite au sénat pioche les trois premières cartes sénat de la pile, les regarde toutes et en garde une pour lui, secrètement. Il passe alors les deux autres cartes au joueur possédant la deuxième meilleure suite, qui les regarde et en garde une face cachée. La troisième carte est replacée sous la pioche. Au sénat, seuls les deux premiers joueurs sont récompensés.



A 2 joueurs, seul le premier joueur prend une carte .

A 5 joueurs, la troisième carte est attribuée au troisième meilleur joueur au sénat.

Les joueurs qui avaient des dés au sénat mais qui n'ont pas récupéré de carte sénat placent leurs dés aux latrines.

Quand une suite comporte le même nombre de dés, c'est celle comportant les chiffres les plus élevés qui l'emporte.

La suite 5-4-3-2 est meilleure que la suite 4-3-2-1 ; 6-5-4- est meilleure que 5-4-3.

Les pouvoirs des cartes sénats sont détaillés sur une feuille à part.

Si il y a uniquement un dé qui appartient à un joueur sur le sénat, celui-ci ne gagne qu'une carte et non deux.

Le joueur avec la meilleure suite pioche trois cartes sénat et en garde une.

Les deux cartes restantes sont données au deuxième qui en garde une. (de 3 à 4 joueurs)

La troisième carte retourne sous la pioche ou est attribuée au troisième (à 5 joueurs).

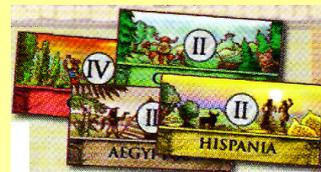
Les dés qui ne rapportent rien sont placés aux latrines.

III Castrum

Le joueur qui possède la meilleure combinaison choisit une des tuiles province visibles sous le castrum. Il la place alors devant lui, face visible. Puis le joueur possédant la deuxième meilleure combinaison choisit une tuile parmi celles restantes et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de tuile ou plus de dé. S'il reste des tuiles provinces non attribuées, elles sont retirées définitivement du jeu.

Tous les joueurs qui ont encore des dés au castrum les placent aux latrines.

Egalités : Si deux joueurs ont le même nombre de dés dans leurs combinaisons, celle comportant les dés de plus forte valeur l'emporte. 5-5-5 est meilleur que 3-3-3.



Le joueur en tête au Castrum choisit en premier une tuile province, puis le deuxième choisit à son tour et ainsi de suite.

La province grise joker devra accueillir des habitants d'une même couleur à la fin de la partie.

IV Forum Romanum

Le joueur qui a le dé le plus à gauche du Forum choisit un habitant en premier parmi ceux visibles sous le forum. Puis c'est au tour du deuxième, puis du troisième et ainsi de suite jusqu'au dernier.

S'il reste des jetons habitants non attribués, ils sont définitivement retirés du jeu.

V Latrines

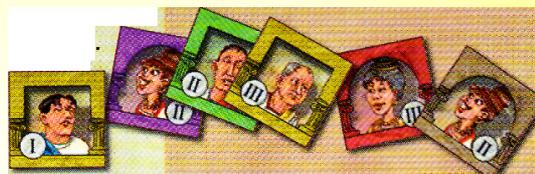
Chaque joueur reçoit un jeton « relance » pour chacun des dés placés dans les latrines.

Les jetons « relance » peuvent être utilisés à tout moment de la partie, lors du tour du joueur. Ils permettent de relancer autant de dés non encore attribués à un bâtiment que l'on souhaite. On peut utiliser autant de jetons relance que l'on veut. Quand on choisit de relancer les dés, on défusse un jeton « relance » qui retourne dans la réserve près des latrines.

A la fin de la partie, on reçoit un point par paire complète de jetons « relance » en sa possession.

Les autres manches

A la fin de la manche, chaque joueur a récupéré tous ses dés, on recharge le Castrum en province et le Forum Romanum en habitants. Le joueur à gauche du précédent premier joueur devient nouveau premier joueur et prend devant lui le marqueur correspondant. La manche suivante peut commencer...



Le joueur le plus à gauche choisit un habitant en premier, puis c'est le suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier dé à droite.



Pour chaque dé aux latrines, on reçoit un jeton « relance ».

A la fin d'une manche on pioche de nouvelles provinces et de nouveaux habitants. Le joueur à gauche du précédent premier joueur devient le nouveau premier joueur.

Fin du jeu

Le jeu s'achève après la cinquième manche (à 4 et 5 joueurs) et après la sixième manche (à 2 et 3 joueurs). Les joueurs associent leurs habitants aux provinces, ils révèlent leurs cartes sénat, ajoutent leurs jetons « faveur divine » ainsi que les points obtenus avec les jetons « relance » .

Provinces et habitants :

Dans chaque province ne peuvent s'installer que deux habitants (un homme et une femme) de la même couleur. Dès qu'une province possède au moins un habitant, elle rapporte en points de renommée autant que le chiffre placé sur celle-ci. Si elle n'a pas d'habitant, sa valeur est diminuée d'un point. Chaque habitant sans province vaut zéro.

Les cartes sénat :

Ces cartes rapportent des points supplémentaires différents selon chaque carte.

Les jetons « faveur divine » :

Leur valeur s'additionne directement aux points de renommée déjà accumulés.

Les jetons « relance » :

Pour deux jetons « relance », on gagne un point de renommée supplémentaire.

Exemple : Antonius compte tous ses points de renommée en fin de partie comme suit :

Le jeu se finit au bout de 5 ou six manches selon le nombre de joueurs.

Le vainqueur est celui qui aura le plus de points de renommée.

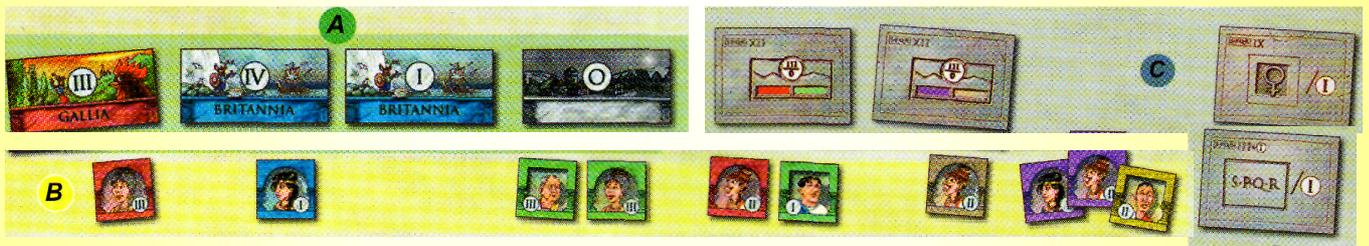
Les habitants rapportent de 1 à 3 points quand ils sont associés à la bonne province. Sinon, ils valent zéro.

Les tuiles provinces rapportent de 0 à 4 points si elles sont associées au moins à un habitant approprié, sinon, elles valent un point de moins.

Les cartes sénat ajoutent de nombreux points de renommée selon leurs effets.

Chaque jeton « faveur divine » ajoute de 1 à 3 points de renommée.

Chaque paire de jeton « relance » rapporte 1 point supplémentaire.



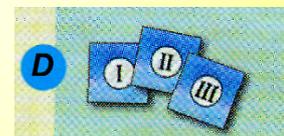
A 4 provinces : $3 + 4 + 0 + 0 =$ 7 Points

B 10 habitants : $3 + 1 + 3 + 3 + 2 + 1 + 2 + 0 + 0 + 0 =$ 15 points

C 4 cartes sénat : $3 + 0 + 5 + 5 =$ 13 points

D 3 jetons « faveur divine » : $3 + 2 + 1 =$ 6 points

E 5 jetons « relance » : $5 : 2 =$ 2 points



Traduction et mise en page : Eric Flumian