

Préparation du jeu

Placez le plateau au centre de la table.

Dans chacune des 7 Institutions numérotées de 0 à 6 (Temple, Taverne, Thermes, Emporium, Basilique, Forum et Prétoire), placez 1 citoyen de la couleur correspondante (violet = prêtre, gris = avocat, marron = marchand & rouge = soldat). Ces citoyens sont placés sur la bannière de couleur de l'Institution. Le reste des 80 citoyens (20 de chaque couleur) est placé dans le sac opaque.

Chaque Institution (autre que le Temple) possède également une salle de réunion comportant 3 espaces : un espace Citoyen (rez-de-chaussée), un espace Faveur du Préfet (1^{er} étage) et un espace Préfet (2^{ème} étage). Placez une Faveur du Préfet dans chacun des 6 espaces Faveur du Préfet. Les 9 autres Faveurs sont placées à côté du plateau. Placez le Préfet (figurine blanche) dans l'espace Préfet de la Basilique.

Tirez du sac au hasard un citoyen qui est placé dans chacun des 6 espaces Citoyen.

Placez les 10 couronnes de Lauriers à côté du plateau, ainsi que les jetons Décurion.

Chaque joueur reçoit dans sa couleur les 7 personnages (ce sont les membres de sa famille), le disque Famille et les 3 cartes Famille (qu'il place *faces visibles* devant lui).

Mélangez les 12 cartes communes et empilez-les *faces cachées* à côté du plateau.

Le 1^{er} joueur est tiré au sort. En commençant par le 1^{er} joueur et en sens horaire, chaque joueur place un de ses personnages dans une Institution (dans la case avec l'image de cette Institution). Ce placement continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs 7 personnages (il n'y a aucune limite au nombre de personnages - appartenant ou pas au même joueur - pouvant se trouver dans une même Institution).

Cas particulier du Temple

Dès qu'un joueur place l'un de ses personnages dans le Temple, il place aussitôt son disque Famille dans la case I du Temple. Lorsqu'un autre joueur placera un de ses Personnages dans le Temple, il placera son disque Famille dans la case libre suivante (II, III, IV ou V) et ainsi de suite.

Dès qu'un joueur place un second personnage dans le Temple, ce joueur déplace aussitôt son jeton Famille dans la case I du Temple et décale les autres jetons d'une case. Lorsqu'un autre joueur placera un autre de ses Personnages dans le Temple, ce joueur déplacera aussitôt son jeton Famille dans la case II du Temple et décalera les autres jetons d'une case.

Si le disque Famille d'un joueur n'est pas encore dans le Temple après avoir placé son 7^{ème} personnage sur le plateau, ce joueur place son disque Famille sur la 1^{ère} case libre du Temple.

L'ordre des jetons Famille du Temple ne changera maintenant que lorsque le pouvoir du Temple sera utilisé.

→ La Famille placée devant une autre dans le Temple l'emporte toujours sur celle-ci dans les égalités pour déterminer qui détient la majorité dans chaque Institution.

Séquence de jeu

En commençant par le 1^{er} joueur et en sens horaire, le joueur en phase :

1. **PEUT** déplacer ses personnages d'une Institution à une autre en utilisant les rues ; 2 méthodes sont possibles :
 - a. Déplacer 1 OU 2 personnages d'une Institution à une Institution voisine (les personnages peuvent démarrer et aboutir à des Institutions différentes)
 - b. Déplacer 1 de ses personnages de 2 Institutions.
2. **DOIT** jouer une carte ; 2 méthodes sont possibles :
 - a. Retourner la 1^{ère} carte commune et en appliquer les effets
 - b. Effectuer l'action d'une de ses cartes Famille face visible

Lorsqu'une carte est jouée, 3 événements peuvent se produire :

1. **Événement Préfet** : ceci se produit immédiatement lorsque le Préfet se déplace vers une autre Institution :
 - a. Le joueur détenant la majorité de personnages dans cette Institution reçoit la Faveur correspondante.
 - b. Le joueur détenant le 2^{ème} plus grand nombre de personnages dans cette Institution reçoit le Citoyen correspondant.

Si une seule Famille est présente dans cette Institution, elle ne reçoit que la Faveur et le Citoyen est remis dans le sac. Si aucune Famille n'est présente dans cette Institution, personne ne reçoit la Faveur et le Citoyen est remis dans le sac.

Une nouvelle Faveur et un nouveau Citoyen pioché du sac sont alors replacés dans cette Institution.

Une faveur sert de « joker » et peut remplacer n'importe quel type de Citoyen lors de l'échange destiné à obtenir un jeton Décurion.

2. **Événement Citoyen** : ceci se produit immédiatement lorsqu'il y a 3 Citoyens dans une Institution :
 - a. Le joueur détenant la majorité de personnages dans cette Institution reçoit 2 des 3 Citoyens de l'Institution.
 - b. Le joueur détenant le 2^{ème} plus grand nombre de personnages dans cette Institution reçoit le Citoyen restant.

Si une seule Famille est présente dans cette Institution, elle reçoit 2 Citoyens et le Citoyen restant est remis dans le sac. Si aucune Famille n'est présente dans cette Institution, les 3 Citoyens sont remis dans le sac.

3. **Événement Pouvoir** : ceci se produit lorsqu'une des 3 cartes Un Pouvoir, Tous les Pouvoirs ou Vos Pouvoirs est activée. Lorsqu'un Événement Pouvoir est déclenché, toutes les Institutions listées sur la carte activée peuvent exercer leur Pouvoir.

Effet des cartes

Lorsqu'un joueur active une carte, il la place face visible devant lui jusqu'à ce que ses effets aient été résolus :

Visite du Préfet : le Préfet est déplacé en sens horaire vers l'Institution suivante et l'Événement Préfet est déclenché dans cette Institution.

Une fois l'Événement résolu, la carte est défaussée *face visible* (s'il s'agissait d'une carte commune) ou retournée *face cachée* (s'il s'agissait d'une carte Famille) ; celle-ci ne pourra plus être activée pendant le jeu.

Visite de Citoyens : en commençant par le joueur actif et en sens horaire, chaque joueur **DOIT piocher un Citoyen** du sac et le placer dans l'Institution ad hoc (prêtre : n'importe quelle Institution, avocat : Basilique ou Forum, marchand : Thermes ou Emporium, soldat : Taverne ou Prétoire) de son choix ; stoppez provisoirement ce processus lorsqu'un Événement Citoyen est déclenché (3 Citoyens dans une même Institution).

Lorsque la résolution de cette carte est terminée, elle est défaussée *face visible*.

Invitations de Citoyens : le joueur actif pioche d'abord 4 Citoyens du sac puis les place, un par un, dans les Institutions ad hoc de son choix (Cf. carte précédente) ; stoppez provisoirement ce processus lorsqu'un Événement Citoyen est déclenché (3 Citoyens dans une même Institution).

Lorsque la résolution de cette carte est terminée, elle est retournée *face cachée* et ne pourra plus être activée pendant le jeu.

Cartes Pouvoir

Les cartes Pouvoir permettent aux joueurs de déclencher un Événement Pouvoir dans une ou plusieurs Institutions.

Tous les Pouvoirs : en commençant par le Temple et dans l'ordre numérique, les Événements Pouvoir de TOUTES les Institutions PEUVENT être déclenchés par le joueur détenant la majorité de personnages dans chaque Institution.

Si une Institution ne possède pas de personnage, l'Événement Pouvoir ne peut y être déclenché.

Lorsque la résolution de cette carte est terminée, elle est défaussée *face visible*.

Un Pouvoir : en commençant par le joueur actif et en sens horaire, chaque joueur peut déclencher l'Événement Pouvoir dans UNE Institution où sa Famille détient la majorité.

Lorsque la résolution de cette carte est terminée, elle est défaussée *face visible*.

Vos Pouvoirs : le joueur actif peut déclencher l'Événement Pouvoir dans toutes les Institutions où sa Famille détient la majorité, dans l'ordre numérique des Institutions.

Lorsque la résolution de cette carte est terminée, elle est retournée *face cachée* et ne pourra plus être activée pendant le jeu.

→ Lorsque la pile de cartes communes est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées pour former une nouvelle pile commune.

Pouvoirs des Institutions

Temple

Vous pouvez réarranger l'ordre des disques Famille en fonction du nombre de personnages de chaque joueur présents dans le Temple. Lorsque plusieurs joueurs possèdent le même nombre de personnages dans le Temple, leur ordre relatif reste inchangé.

Taverne

Vous POUVEZ déplacer un ou plusieurs personnages de la même Famille et d'une même Institution vers la Taverne.

Thermes

Vous POUVEZ déplacer TOUS les personnages de votre Famille des Thermes vers le Temple pour y distinguer l'un de vos personnages (qui pouvait se trouver déjà au Temple) : celui-ci reçoit une couronne de lauriers et comptera désormais pour 2 personnages dans la détermination des majorités.

Emporium

Vous POUVEZ piocher de nouveaux Citoyens un par un et les placer dans une Institution ad hoc (Cf. carte Visite de Citoyens) de votre choix, mais vous devez arrêter de piocher lorsque vous déclenchez un Événement Citoyen.

Basilique

Vous POUVEZ, au choix :

- échanger 3 Citoyens (de n'importe quelles couleurs) et/ou Faveurs contre 1 jeton Décurion
- piocher 1 Citoyen du sac et le placer devant vous

Les Citoyens échangés sont remis dans le sac et les Faveurs dans le stock.

Forum

Vous pouvez prendre 1 Citoyen à un autre joueur ou de la case bannière d'une Institution.

Prétoire

Vous POUVEZ repositionner tous vos personnages sur le plateau.

Jetons Décurion

Lorsqu'un joueur obtient de nouveaux Citoyens ou Faveurs, il doit vérifier s'il possède un set complet, c'est-à-dire 1 Citoyen de chacune des 4 couleurs (une Faveur peut remplacer n'importe quel Citoyen) : dans ce cas, il DOIT immédiatement échanger son set complet contre 1 jeton Décurion.

Les Citoyens échangés sont remis dans le sac et les Faveurs dans le stock.

Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du tour où au moins un joueur détient 5 jetons Décurion (ou plus).

Le joueur détenant le plus de jetons Décurion l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur détenant le plus de Citoyens & Faveurs qui l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur détenant le plus de Faveurs qui l'emporte.