

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CALIGVIA

RÈGLES DU JEU

CONTENU DE LA BOÎTE

55 cartes "Civitas", réparties comme suit:

- 11 cartes "Legionarii"
- 11 cartes "Tribuni"
- 11 cartes "Praetoriani"
- 11 cartes "Nobiles"
- 11 cartes "Plebs"



6 cartes "Sequentia"



10 cartes "Augustus"



5 cartes "Ordo"



14 cartes "Pugio"



40 jetons SPQR
(8 par couleur,
du nombre -1 à 6)

20 cartes
"Coniura"



6 jetons
"Point Conjuraton"



47 jetons "Point Victoire"
valant de 1 à 5 points



1 jeton "Primus Inter Pares"



1 jeton "Sequentia"



5 jetons "Favor"
(1 par couleur)



1 Mini-carte "Pugio"
1 Mini-carte "Coniura"

Livret des règles du jeu.

BUT DU JEU

Influencer les différents secteurs de la vie publique de Rome en en tirant profit. Comploter pour occire l'Empereur et mettre à sa place son candidat favori. Faire des alliances avec les autres joueurs, les trahir si besoin est, et ce sans montrer le moindre scrupule, afin de gagner le plus grand nombre de **POINTS VICTOIRE** à la fin de la partie.

PRÉPARATION DU JEU



Chaque joueur choisit sa couleur et prend les huit pions « **SPQR** » et le jeton « *favor* » s'y rattachant. Au début de la partie, les jetons « **SPQR** » portant le chiffre 5 et 6 doivent être mis de côté : ils serviront plus tard. Chaque joueur reçoit une carte Coniura reportant les deux symboles. Les cartes restantes doivent être remélangées et placées sur la table. Pour la disposition du jeu, voir la figure 1. La table de jeu doit se présenter tel qu'illustré dans la figure 1.

REMARQUE : TOUTES LES CARTES FACE VISIBLE MONTRÉES DANS LA FIGURE SONT FOURNIES À TITRE INDICATIF DU FAIT QUE CES DERNIÈRES DOIVENT ÊTRE DISPOSÉES AU HASARD DU TIRAGE DES CARTES, IDEM POUR L'ORDRE DES CARTES SEQUENTIA. FAIT EXCEPTION A CETTE RÈGLE LA CARTE « CALIGULA » QUI EST TOUJOURS LE PREMIER EMPEREUR AU POUVOIR AU DÉBUT DU JEU.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque manche de la partie se joue de la manière suivante:

1. PLACEMENT DES JETONS SPQR
2. RÉOLUTION DES CARTES
 - 2A SÉQUENCE DE JEU DES CARTES
 - 2B RÉOLUTION DES CARTES CIVITAS
 - 2C CONJURATION
3. FIN DE LA MANCHE

1. PLACEMENT DES JETONS SPQR

Suivant l'ordre indiqué par les cartes *Ordo*, les joueurs placent un de leurs jetons **SPQR** face cachée (de façon à ce que seule l'inscription **SPQR** soit visible mais non sa valeur) sur l'un des espaces libres des 10 cartes *Civitas* disposées face visible. Les espaces, sur chacune des cartes, doivent toujours être « occupés » suivant un ordre précis, soit de gauche à

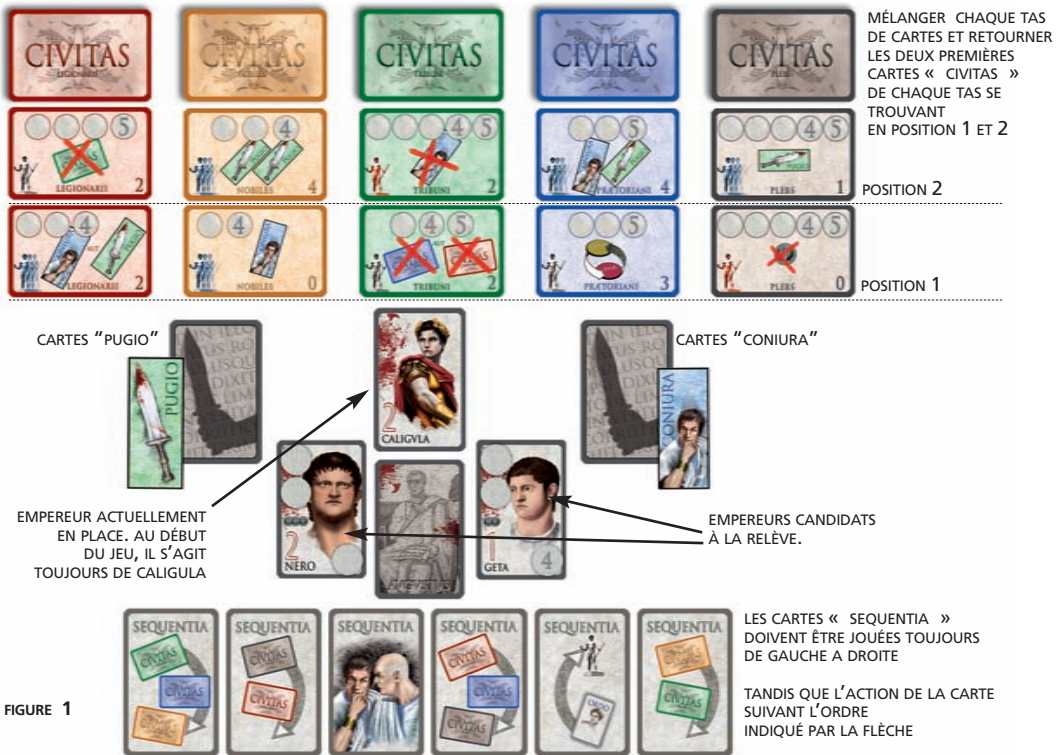


FIGURE 1

droite. Les espaces reportant un chiffre ne doivent être utilisés que lorsque ce dernier correspond au nombre de joueurs. Lorsque, à la fin du premier tour, le dernier joueur a placé son jeton SPQR, recommencer cette étape jusqu'à ce que tous les jetons soient placés sur le jeu ou bien que les espaces présents sur les cartes soient terminés. Une fois les jetons placés, ni les joueurs, ni les propriétaires des jetons, n'ont le droit d'en lire la valeur. Pour ce faire, il faudra attendre la phase de résolution des cartes.

Les jetons SPQR permettent d'obtenir les avantages indiqués sur les cartes, tel que décrit au paragraphe « résolution des cartes Civitas » et dans la Légende. Ne pas oublier que les cartes placées en position 1 sont jouées avant celles se trouvant en position 2.

Chaque joueur est obligé de placer ses jetons. En effet, lors de cette phase, il est interdit de passer son tour.

2. RÉOLUTION DES CARTES

2A. SÉQUENCE DE JEU

Une fois la phase de placement des jetons terminée, les joueurs passent à la phase de résolution des cartes *Sequentia* suivant un ordre précis, soit de gauche à droite (figure 1). Après avoir joué toutes les actions d'une carte *Sequentia*, il sera possible de passer à la suivante, et ainsi de suite. Cependant, il faut savoir qu'entre une carte *Sequentia* et l'autre, il est possible de faire une conjuration (voir phase 2C).

Le jeton *Sequentia* doit être placé sur la carte *Sequentia* qui est en cours de résolution.

SIGNIFICATION DES CARTES SEQUENTIA

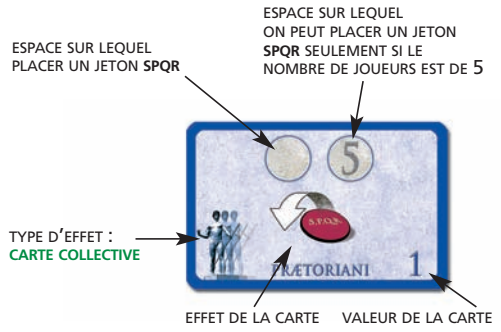
Tous les joueurs, suivant l'ordre de jeu, piochent une carte dans le tas *Coniura*.



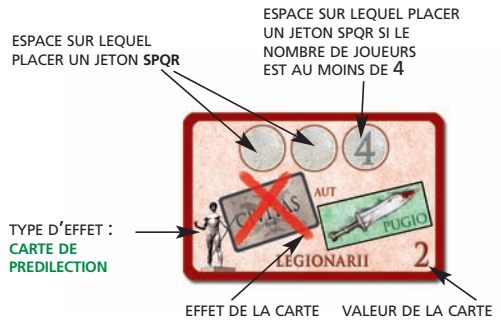
Chaque joueur passe sa propre carte *Ordo* au joueur se trouvant sur sa gauche. Le nouvel ordre de jeu a un effet immédiat.



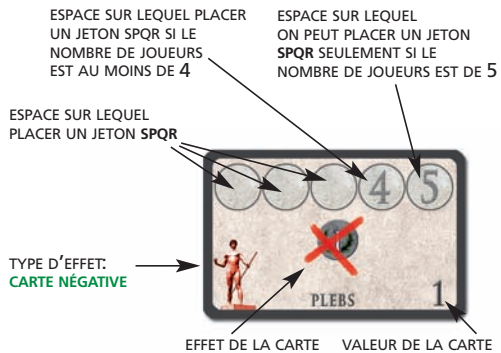
Elles indiquent l'ordre suivant lequel les cartes *Civitas* doivent être jouées.



CETTE CARTE PERMET A TOUS CEUX QUI ONT JOUÉ AU MOINS UN JETON SPQR D'UNE VALEUR DE 1 DE PLACER IMMÉDIATEMENT UN AUTRE JETON SPQR - PARMI CEUX QUI N'ONT PAS ENCORE ÉTÉ PLACÉS - SUR UN ESPACE VIDE.



CETTE CARTE PERMET AU JOUEUR QUI A PLACÉ LE JETON SPQR AYANT LA VALEUR LA PLUS ÉLEVÉE (AU MOINS 2) DE DÉTRUIRE UNE CARTE « PLEBS » FACE VISIBLE OU BIEN DE PIOCHER UNE CARTE « PUGIO ».



CETTE CARTE FAIT PERDRE 1 POINT VICTOIRE A TOUS CEUX QUI N'ONT PAS JOUÉ AU MOINS 1 JETON SPQR D'UNE VALEUR DE 1 (Y COMPRIS À CEUX QUI N'Y ONT PLACÉ AUCUN JETON). QUI N'A PAS DE POINTS VICTOIRE NE PERDRA RIEN.

FIGURE 2



Cette carte « *Sequentia* » indique qu'il faudra jouer, dans l'ordre, la carte *Civitas/Tribuni*, puis la Carte *Civitas/Praetoriani* et enfin la carte *Civitas/Nobiles*. **La carte qui doit être jouée est toujours celle qui se trouve en position 1.** Après cette dernière, il est possible de conjurer. Ensuite, il faut passer à la carte *Sequentia* successive, si présente.

Utiliser le jeton *Sequentia* pour marquer la carte *Civitas* qui est en train d'être jouée. Ensuite, déplacer le jeton sur la carte *Civitas* successive, et ainsi de suite. Une fois toutes les cartes *Civitas* jouées, la carte *Sequentia* est considérée, elle aussi, comme ayant été jouée. **IMPORTANT** : les cartes *Sequentia* restent les mêmes jusqu'à la fin de la partie.

2B. RÉSOLUTION DES CARTES CIVITAS

Il s'agit ici de retourner tous les jetons **SPQR** placés sur la carte indiquée par le jeton *Sequentia* (voir paragraphe précédent) et en appliquer les effets. Tout jeton qui vient d'être révélé doit ensuite retourner à son propriétaire. Les cartes *Civitas* peuvent être de 3 types : **PRÉDILECTION**, **COLLECTIF** ou **NÉGATIVE**. Leur valeur respective est indiquée dans la partie inférieure de la carte.



Si la carte est de type **PRÉDILECTION** (symbole **NOIR** en bas à gauche), **seul le joueur** qui a placé ses jetons **SPQR** ayant **la valeur la plus élevée** profite de l'effet de la carte (cette valeur doit, dans tous les cas, être au moins égale à celle indiquée sur la carte). En cas d'égalité entre deux jetons appartenant à deux joueurs différents, ce sera celui qui aura placé son jeton en premier qui profitera de l'effet (**RAPPEL** : les jetons sont placés toujours de gauche à droite).



Si la carte est de type **COLLECTIF** (symbole **BLEU CIEL** en bas à gauche), **tous les joueurs** dont les jetons **SPQR** ont **une valeur égale ou supérieure** à celle indiquée par la carte, en reçoivent les effets, en commençant par celui qui a le jeton ayant la valeur la plus élevée ou, en cas d'égalité, par celui ayant placé son jeton en premier.



Si la carte est de type **NÉGATIVE** (symbole **ROUGE** en bas à gauche), **tous les joueurs** dont les jetons **SPQR** **n'ont pas** une valeur égale ou supérieure à celle indiquée par la carte en subissent les effets « **MALUS** ». Si le **malus** fait référence à quelque chose qu'un joueur ne possède plus, ce dernier n'en subit pas les effets.

IMPORTANT

- Le **MALUS** s'applique à tous ceux qui ont placé des jetons **SPQR** ayant **une valeur inférieure** mais aussi à ceux qui **n'ont joué aucun jeton**.
- La carte doit être jetée même si aucun jeton ne se trouvait dessus (mais s'il s'agit d'une carte négative, tous les joueurs en subissent les effets négatifs).

- Si un joueur place **plus d'un jeton** sur une même carte, il faut **ajouter leurs valeurs** (donc $4 + -1 = 3$). Dans ce cas, un joueur peut obtenir plus d'une fois l'effet de la carte.
- Les effets des cartes **PRÉDILECTION** et **COLLECTIVES** sont toujours facultatifs. Les effets des cartes **NÉGATIVES** sont en revanche obligatoires.
- Si une carte **NÉGATIVE** possède deux effets, le joueur n'a pas le droit de choisir celui qui ne l'affecte pas mais l'autre.

Après avoir contrôlé les valeurs des jetons, la carte *Civitas* est éliminée définitivement de la table de jeu.

La carte de ce tas qui se trouvait en *position 2* passe alors en *position 1* et la première carte se trouvant au-dessus du tas est retournée et placée en *position 2* (voir figure 1).



CARTES PUGIO ET CONIURA:

Certaines cartes *Civitas* permettent de piocher des cartes dans les tas *Pugio* et *Coniura*. Ces tas (dont le dos est identique) présentent des cartes à un seul ou double usage. Les cartes à un seul usage reportent le symbole du tas d'appartenance tandis que les cartes à double usage montrent également celui de l'autre tas. Ces dernières peuvent être utilisées comme *Pugio* ou bien comme

Coniura suivant les préférences du joueur qui les possède. Dans tous les cas, elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois en déclarant l'effet choisi. Tous les joueurs doivent pouvoir voir le nombre de cartes possédées par les autres.

*A l'intérieur de ces règles du jeu, il faut savoir que lorsqu'il est parlé de symboles *Pugio* ou *Coniura*, il est fait référence à n'importe quelle carte qui reporte ces symboles, indépendamment du fait qu'elle soit à simple ou double usage et de son tas d'appartenance. Dans tous les cas, lorsqu'un joueur doit jeter une carte de ce type, celle-ci doit être replacée en dessous de son tas d'origine, et ce, indépendamment de l'usage qu'il en a été fait.*



2C. CONJURATION

La phase de conjuration a lieu au terme de la résolution d'une carte *Sequentia* et avant de passer à la résolution de la carte successive. Lorsqu'une carte *Sequentia* vient d'être jouée, les joueurs peuvent fomenter une conjuration afin d'occire l'empereur qui est en place. La conjuration se fait en trois étapes : **COMLOT**, **FAVEURS** et **ASSASSINAT** :

COMPLIT

Il s'agit d'une mise aux « enchères » qui permet d'établir qui pourra participer à la conjuration et en sera le chef. Le joueur qui doit jouer en premier déclare sa volonté ou non de conjurer. Le cas échéant, ce sera au deuxième de parler. Si personne ne veut conjurer contre l'empereur, il faudra alors passer à la résolution de la carte *Sequentia* successive, si présente. En revanche si un joueur veut conjurer, il devra, pour ce faire, **jouer au moins une carte portant le symbole Coniura** et à partir de ce moment-là, il deviendra le chef de la conjuration. Les autres joueurs, suivant l'ordre de jeu (autrement dit si le chef a la carte *Ordo* n°3, il faudra passer aux joueurs 4, 5, 1 et 2), et y compris ceux ayant passé leur tour pour puisqu'ils ne voulaient pas conjurer, disposent de trois possibilités :

PASSER: autrement dit ne pas jouer les symboles CONIURA, et renoncer ainsi définitivement à toute possibilité de participer à la conjuration;

ACCEPTER: autrement dit jouer exactement le même nombre de symboles CONIURA que celui proposé par le chef, ce faisant, il s'octroiera le droit de participer à la conjuration;

SURENCHÉRIR: autrement dit jouer un nombre de symboles CONIURA supérieur à celui proposé par le chef, devenant ainsi lui-même le nouveau chef de la conjuration. En cas de surenchère, tous les joueurs n'ayant pas joué précédemment, peuvent décider à nouveau de passer, accepter ou surenchérir.

IMPORTANT: Pour accepter une surenchère, il est nécessaire de jouer le même nombre de cartes proposées par le nouveau chef: si, par exemple, le premier joueur commence à jouer avec un symbole CONIURA et le second en joue deux, lorsque la parole reviendra au premier, celui-ci pourra « accepter » en jouant une seule carte en plus de celle jouée précédemment. S'il décide d'en jouer 2 ou plus, cela signifie qu'il veut surenchérir. Les cartes reportant le symbole CONIURA doivent toujours être placées devant soi et remises au fond du tas une fois le complot terminé. **Enfin, si tous les joueurs acceptent, aucun joueur ne peut plus surenchérir.**

Dans tous les cas, au terme du complot, toutes les cartes qui ont été jouées doivent être remises en dessous du tas auquel elles appartiennent, et ce, indépendamment du fait que celui qui les a jouées participe ou non à la conjuration.

FAVEURS

Lorsque le complot a été décidé:

- 1 le chef doit proposer un candidat qui devra remplacer l'empereur, il devra être choisi parmi les deux cartes face visible situées aux côtés de ce dernier.
- 2 le chef place son JETON FAVOR sur la carte de son candidat ou bien sur celle de l'empereur actuellement en fonction. Dans le cas où son jeton se trouvait déjà sur

EXEMPLE DE COMPLIT DANS UNE PARTIE A 4 JOUEURS

LE JOUEUR 1 NE FAIT PAS PARTIE DU COMPLIT, DONC IL NE JOUE AUCUNE CARTE.



LE JOUEUR 2 FAIT PARTIE DU COMPLIT EN PRÉSENTANT 1 CARTE. IL DEVIENT LE CHEF.

LE JOUEUR 3 PASSE ET NE JOUE AUCUNE CARTE.



LE JOUEUR 4 ACCEPTE ET JOUE 1 CARTE.



LE JOUEUR 1 SURENCHÉRIT ET JOUE 2 CARTES.

IL DEVIENT LE NOUVEAU CHEF.



LE JOUEUR 2 ACCEPTE ET JOUE ENCORE 1 CARTE.

LE JOUEUR 3 A DÉJÀ PASSÉ, DONC IL NE PEUT PLUS RIEN FAIRE.



LE JOUEUR 4 ACCEPTE ET JOUE ENCORE 1 CARTE.

LE JOUEUR 1 DEVIENT DÉFINITIVEMENT LE NOUVEAU CHEF ET NE PEUT PLUS SURENCHÉRIR. LES JOUEURS 2 ET 4 ADHÈRENT A LA CONJURATION. LE JOUEUR 3 DÉFEND L'EMPEREUR.

TOUTES LES CARTES JOUÉES DOIVENT ÊTRE REMISES EN DESSOUS DE LEUR TAS D'APPARTENANCE.

l'empereur en fonction, il pourra décider si le laisser à cette place ou bien le déplacer sur le candidat choisi.

- 3 les autres joueurs qui participent à la conjuration (donc tous ceux qui ont ACCEPTÉ), suivant leur ordre de jeu (autrement dit si le chef a la carte *Ordo* n°3, il faudra passer aux joueur 4, 5, 1 puis 2), peuvent placer leur propre JETON FAVOR sur l'empereur en place (en le laissant au pouvoir) ou bien sur le candidat choisi par leur chef. Ceux-ci ne peuvent choisir l'autre candidat, ni même si leur chef a décidé de poser son jeton sur l'empereur au pouvoir.

Dans tous les cas, afin de pouvoir poser son propre JETON FAVOR, il est nécessaire qu'il y ait au moins un espace de libre sur les deux cartes *Augustus* (empereur actuel ou nouveau candidat). Caligula n'a pas d'espace disponible, par conséquent, personne ne peut poser son JETON FAVOR sur lui. Il peut souvent arriver que les derniers conjurés ne puissent poser leur propre JETON FAVOR pour manque d'espace.

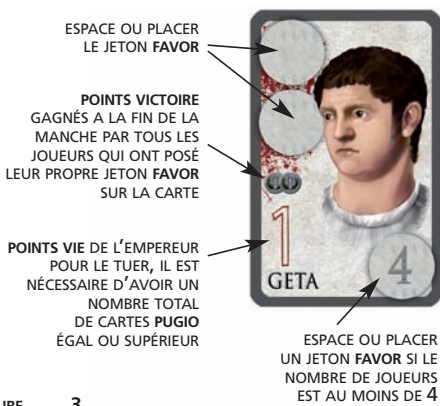


FIGURE 3

ASSASSINAT

- 1 En suivant l'ordre du jeu, **les joueurs qui ne participent pas** à la conjuration, peuvent jouer **un seul symbole Pugio** chacun, et ce, dans le but de défendre l'empereur au pouvoir. Chaque *Pugio* joué permet d'augmenter d'un point le capital vie de l'empereur.
- 2 **Les joueurs qui participent** à la conjuration, en partant du chef puis en respectant l'ordre de jeu, **peuvent jouer un ou plusieurs symboles Pugio**, chacun en les posant devant soi. Une fois que le dernier conjuré a décidé si jouer ou non les symboles *Pugio*, il faut contrôler si l'empereur est mort (voir **VIE OU MORT DE L'EMPEREUR**). Dans tous les cas, il n'est plus possible de jouer d'autres *Pugio* après que le dernier joueur du tour ait joué.

VIE OU MORT DE L'EMPEREUR:

Chaque empereur possède le capital vie indiqué sur la carte même. Ce nombre de **POINTS VIE** peut éventuellement être accru grâce aux symboles *Pugio* joués pour le défendre. Si le nombre de **symboles Pugio** joués par les conjurés est égal ou supérieur à cette valeur, l'empereur meurt et les **JETONS FAVOR** éventuellement présents sur la carte retournent à leur propriétaire respectif. Le candidat des conjurés devient alors le nouvel empereur. Le cas contraire, l'empereur reste en vie et les **JETONS FAVOR** présents sur la carte du candidat des conjurés retournent à leur propriétaire respectif.

En cas de nouvel empereur, il est nécessaire de piocher un nouveau candidat dans le *tas Augustus* puis de poser la carte à côté de celui qui est déjà présent sur la table. **IMPORTANT** : suite à certains choix stratégiques, il peut arriver, qu'à la mort de l'empereur, aucun des candidats ne dispose de jetons. Dans tous les cas, le candidat qui accèdera au pouvoir sera celui choisi par le chef de la conjuration.

EXEMPLE

DURANT LA PHASE **FAVEURS**, LE CHEF DE LA CONJURATION (**JOUEUR 1**) A CHOISI SON CANDIDAT EN POSANT SON **JETON FAVOR** SUR CE DERNIER, IDEM POUR LE **JOUEUR 2**.

LE **JOUEUR 4** AVAIT DÉJÀ PLACE SON **JETON FAVOR** SUR L'EMPEREUR ACTUEL.

EXEMPLE D'ASSASSINAT DANS UNE PARTIE À 4 JOUEURS



LE **JOUEUR 3** QUI N'A PAS PARTICIPÉ AU COMLOT PEUT DÉFENDRE L'EMPEREUR EN JOUANT 1 CARTE PUGIO. C'EST CE QU'IL FAIT. DANS CETTE PHASE, IL EST IMPOSSIBLE

DE JOUER PLUS D'1 CARTE PAR JOUEUR. MAINTENANT, LA VIE DE L'EMPEREUR VAUT 1 POINT DE PLUS.

LES CONSPIRATEURS, SUIVANT L'ORDRE DE JEU ET EN COMMENÇANT PAR LE CHEF, PEUVENT JOUER LES SYMBOLES PUGIO AFIN DE TUER L'EMPEREUR.



LE **JOUEUR 1** DOIT JOUER LE MÊME NOMBRE DE CARTES QUE LE NOMBRE DE POINTS VIE DE L'EMPEREUR.

LE **JOUEUR 2** NE DISPOSE PAS DE SYMBOLES PUGIO.

LE **JOUEUR 4**, AUX TOURS PRÉCÉDENTS, AVAIT PLACE SON JETON FAVOR SUR LA CARTE DE L'EMPEREUR, MAIS DU FAIT QUE CE DERNIER MOURRA DANS TOUS



LES CAS, DECIDE LUI AUSSI DE JOUER UNE CARTE PUGIO AFIN DE GAGNER UN POINT VICTOIRE.

L'EMPEREUR EST MORT, LES CONSPIRATEURS GAGNENT DONC DES POINTS VICTOIRE.



LE **JOUEUR 1** GAGNE 1 POINT CONJURATION CAR IL EST LE CHEF.



LE **JOUEUR 1 ET 4** GAGNENT 1 POINT VICTOIRE CAR ILS ONT JOUÉ AU MOINS UNE CARTE PUGIO POUR OCCIRE L'EMPEREUR

LE CANDIDAT FAVORI DEVIENT LE NOUVEL EMPEREUR. LES **JOUEURS 1 ET 2** AVAIENT ACCORDÉ LEUR **FAVOR** À CE CANDIDAT.

IL FAUT PIOCHER UN NOUVEAU CANDIDAT.

DURANT CETTE MANCHE, IL N'EST PLUS POSSIBLE DE CONJURER CAR UN EMPEREUR EST DÉJÀ MORT.

À LA FIN DE LA MANCHE, **LES JOUEURS 1 ET 2 GAGNENT** LE MÊME NOMBRE DE **POINTS VICTOIRE** QUE LE NOMBRE INDICUÉ PAR LA CARTE EMPEREUR SUR LAQUELLE ILS ONT POSÉ LEUR **JETON FAVOR**.

ATTRIBUTION DES POINTS VICTOIRE AUX CONJURÉS :

Si l'empereur meurt (et seulement dans ce cas), le chef reçoit **1 POINT CONJURATION**. De plus, chaque conjuré qui a joué au moins un **symbole Pugio** contre l'empereur (y compris éventuellement le chef de la conjuration), reçoit immédiatement **1 POINT VICTOIRE**. Peu importe le nombre de **symboles Pugio** joués. Le **POINT VICTOIRE** est toujours de 1.

Si l'empereur survit, personne ne reçoit de points.

Les **POINT CONJURATION** ont la même valeur que les **POINT VICTOIRE** mais ils peuvent servir à départager les vainqueurs en cas d'égalité à la fin de la partie.

IMPORTANT : SI UNE CONJURATION ABOUTIT A LA MORT DE L'EMPEREUR, IL N'EST PLUS POSSIBLE DE FOMENTER D'AUTRES CONJURATIONS JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE EN COURS MAIS IL FAUDRA PROCÉDER A LA RÉOLUTION DES CARTES SEQUENTIA - SI PRÉSENTES.

3. FIN DE LA MANCHE

Après avoir joué la dernière carte *Sequentia* :

- Les jetons **SPQR** et *Favor* éventuellement présents sur les cartes restent à leur place.
- L'empereur au pouvoir attribue le nombre de **POINTS VICTOIRE** indiqués sur sa propre carte à tous les joueurs qui ont posé leur jeton *Favor* dessus.
- Si, sur la table il reste encore 10 cartes *Civitas* face visible, il faut recommencer une manche, sinon, passer à la phase **CHUTE DE L'EMPIRE**.

CHUTE DE L'EMPIRE

L'empire est en déclin et l'empereur n'a plus confiance en personne. Il élimine tous les jetons *Favor* présents sur sa carte. Une dernière **CONJURATION** a lieu en utilisant les cartes que les joueurs possèdent encore à ce moment-là.

Cette **CONJURATION** est identique à celles fomentées durant la partie à l'exception de la phase **FAVEURS** qui ne se joue plus, par conséquent, il est inutile d'indiquer un candidat au trône.

Au terme de la conjuration, en cas de mort, le **POINT CONJURATION** est donné au chef de la conjuration et les **POINTS VICTOIRE** aux conjurés qui ont joué au moins 1 *Pugio*. En cas de survie de l'empereur, aucun point n'est attribué. Dans les deux cas, la partie prend fin.

LE VAINQUEUR

Le vainqueur de la partie est celui qui, à la chute de l'empire, possède le plus de **POINTS VICTOIRE**. Rappel : les **POINTS CONJURATION** ont la même valeur que les **POINTS VICTOIRE**.

En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs joueurs, les départager en procédant comme suit :

- Détenteur du jeton *Primus inter pares*;
- Détenteur du plus grand nombre de **POINTS CONJURATION**;
- Détenteur du plus grand nombre de cartes;
- Si l'égalité subsiste, la partie est à égalité.

STRATÉGIE DE JEU

POUR LES DÉBUTANTS : il convient d'accumuler le plus possible de cartes **PUGIO** et **CONIURA** afin de pouvoir mener à bien une conjuration. Il peut être utile aussi de posséder les jetons 5 et 6 pour



accroître votre propre influence et pouvoir gagner les cartes *Civitas*... Puis, au fur et à mesure que vous jouerez, vous découvrirez de nouvelles stratégies !

Durant le jeu, il est possible qu'un ou plusieurs joueurs veuillent défendre l'empereur au pouvoir. C'est pour cette raison que les joueurs peuvent fomenter une conjuration sans avoir de symboles *Pugio* à leur disposition, le but étant de devenir le chef sans l'intention d'occire l'empereur.

De plus, si le chef a posé son jeton *Favor* sur l'empereur au pouvoir ou l'a déplacé, celui-ci a donc laissé un espace pour les autres joueurs, lesquels, au moment de placer leur jeton, peuvent décider de se ranger aux côtés de l'empereur au pouvoir et donc ne plus utiliser les symboles *Pugio* pour le tuer.

Si, sur la carte de l'empereur au pouvoir, il reste des espaces libres, un joueur peut décider de conjurer sans vouloir le tuer, et ce, dans le seul but de placer son jeton *Favor* sur l'empereur, obtenant de ce fait les points à la fin de la manche.

A tout moment durant la partie, les joueurs peuvent parler entre eux, se mettre d'accord, fomenter, voire se faire des promesses et ne pas les maintenir.

GUIDE DE JEU RAPIDE

CONJURATION :

POSSIBLE APRES CHAQUE CARTE SEQUENTIA JOUÉE.

COMPLIT :

- À CHAQUE TOUR, CHAQUE JOUEUR PEUT COMMENCER UNE CONJURATION.
- CE JOUEUR (LE CHEF) DOIT JOUER 1 CARTE CONIURA AU MINIMUM.

LES AUTRES JOUEURS PEUVENT :

PASSER LEUR TOUR (ILS NE CONJURENT PAS);

ACCEPTER LA CONJURATION EN JOUANT LE MÊME NOMBRE DE CARTES CONIURA (DEVENANT AINSI LES CONJURÉS);

SURENCHÉRIR EN JOUANT UN NOMBRE DE CARTES SUPÉRIEUR (POUR DEVENIR LE CHEF);

SI TOUS LES JOUEURS ONT ACCEPTÉ, IL N'EST PLUS POSSIBLE DE SURENCHÉRIR.

FAVEURS :

LE CHEF CHOISIT SON CANDIDAT FAVORI, PUIS AVEC LES AUTRES CONJURÉS, ILS PLACENT LEUR PROPRE **JETON FAVOR** SUR CELUI-CI OU SUR L'EMPEREUR AU POUVOIR.

ASSASSINAT :

- LES JOUEURS QUI NE PARTICIPENT PAS À LA CONJURATION PEUVENT JOUER UNE CARTE PUGIO POUR AUGMENTER LE CAPITAL VIE DE L'EMPEREUR AU POUVOIR.
- LES CONJURÉS (CHACUN LEUR TOUR, SUIVANT L'ORDRE DE JEU) PEUVENT JOUER UN NOMBRE IDENTIQUE DE CARTES PUGIO.
- SI LE TOTAL EST ÉGAL OU SUPÉRIEUR AU CAPITAL VIE DE L'EMPEREUR, LE CANDIDAT DEVIENT LE NOUVEL EMPEREUR. LES JETONS FAVOR PLACÉS SUR L'EMPEREUR DÉCHU RETOURNENT À LEUR PROPRIÉTAIRE.
- SI LE TOTAL EST INFÉRIEUR AU CAPITAL VIE DE L'EMPEREUR, LES JETONS FAVOR PLACÉS SUR LE CANDIDAT RETOURNENT À LEUR PROPRIÉTAIRE.

POINTS VICTOIRE :

- SI L'EMPEREUR MEURT, LE CHEF GAGNE 1 POINT CONJURATION.
- CHAQUE CONJURÉ AYANT JOUÉ AU MOINS 1 CARTE PUGIO GAGNE 1 POINT VICTOIRE.
- SI L'EMPEREUR SURVIT, PERSONNE NE GAGNE DE POINTS VICTOIRE.

LÉGENDE

AUT

Le joueur a le choix d'appliquer un seul des effets indiqués sur la carte.



Permet de détruire une carte *Civitas* (face visible) de la couleur indiquée. Tout jeton qui y est présent retourne à son propriétaire.



Permet de piocher une carte du tas *coniura*.



Permet de piocher une carte du tas *pugio*.



Permet de gagner un nouveau jeton SPQR pour le reste de la partie (d'abord le 5 puis le 6).



Permet de gagner le jeton *primus inter pares*.



Permet de replacer immédiatement un jeton SPQR - si en possession - sur un espace libre.



Permet d'échanger deux jetons SPQR, même de couleurs différentes, présents sur les cartes *civitas* sans en regarder la valeur.



Permet d'éliminer un jeton SPQR de n'importe quelle couleur se trouvant sur une carte *Civitas* sans en regarder la valeur. Le jeton retourne à son propriétaire.



Permet d'échanger deux cartes *Ordo* entre elles.



Permet d'échanger une carte *Civitas* de la position 1 à la position 2 sur une même rangée.



Permet de changer de place deux cartes *sequentia* sur lesquelles le jeton *Sequentia* n'est pas présent.



MALUS : fait reprendre un de ses jetons SPQR placé sur une carte *Civitas*.



MALUS : fait perdre un point victoire (ou un point conjuration). N.B. le jeton *PRIMUS INTER PARES* n'est pas un *POINT VICTOIRE*.



MALUS : fait perdre une carte *Pugio*. si un joueur n'en possède pas, il doit le prouver en montrant ses cartes.



MALUS : fait perdre une carte *Coniura*. si un joueur n'en possède pas, il doit le prouver en montrant ses cartes.



Pour plus d'infos, consultez notre site:
www.psgiochi.com

POST SCRIPTUM

POST SCRIPTUM di Mario Sacchi - Via Brigatti, 4 - 28019 - Suno (NO)
Phone number: +39 347.84.66.949
[HTTP://WWW.PSGIOCHI.COM](http://www.psgiochi.com) - [INFO@PSGIOCHI.COM](mailto:info@psgiochi.com)

ILLUSTRATIONS DE PAOLO MERITI: MERITIPAOL@LIBERO.IT

ART DIRECTOR PAOLO VALLERGA
SCRIBABS DI PAOLO VALLERGA - VIA MALTA, 5
10141 - TORINO - VALLERGA@SCRIBABS.IT

