

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 ★★☆☆ modulaire 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



Circus Maximus

Un jeu pour 3-5 adeptes du marché noir de 10 ans et plus. Par Jeffrey D. Allers

Rome au second siècle de notre ère, offraient à ses habitants de nombreux divertissements : les courses de chars dans le Cirque Maximus, des représentations dans le théâtre de Pompée, des combats de gladiateurs dans le Colisée. Les visiteurs affluaient pour voir ces événements, réclamant de l'exaltation. Celle-ci s'exprimait d'autant plus en fonction de la position des places plus ou moins proche de la loge de César car elles offraient la meilleure vue. Mais ces sièges étaient très chers et ne pouvaient être achetés qu'en connaissant les bonnes personnes. Le marché noir était en pleine expansion !

APERCU DU JEU

Chacun des joueurs est leader d'un gang de négociants au marché noir, qui tentent d'obtenir les meilleurs billets afin qu'ils puissent faire un gros profit auprès riches touristes et des sénateurs. Mais chaque gang veut agrandir son territoire de marché noir et supplanter ses concurrents. Qui pourra trouver la bonne tactique pour se faire le plus d'argent sans le moindre effort ? Les joueurs envoient leurs négociants dans la villa de César afin d'obtenir des faveurs. Ensuite, ils essaient d'acheter les billets les plus lucratifs au Forum Romanum. Enfin, les négociants se ruent dans trois sites, pour vendre leurs billets aux plus riches visiteurs. Après 3 jours d'événements, le joueur avec le plus de pièces remporte la partie.

CONTENU

110 cartes au total :

5 sites

40 négociants (8 personnages dans les 5 couleurs)

18 cartes faveurs

18 tickets

16 visiteurs

12 cartes monnaie

1 carte de premier joueur



Pour jouer, il vous faudra un papier et un crayon (non inclus avec le jeu).

PREPARATION

La carte César est enlevée du tas de cartes visiteur et retirée de la partie. Elle n'est nécessaire que pour la variante avancée, expliquée à la fin de cette règle.

A 3 joueurs, les cartes suivantes sont triées comme suit :

- Un exemplaire des 9 cartes faveurs, de sorte que 9 Cartes faveurs restent pour le jeu.
- Un exemplaire des 5 cartes visiteur (différentes) de sorte que 10 cartes visiteur restent en jeu (ou 11 cartes visiteur, si vous jouez avec la variante avancée comprenant la carte César).

Les cartes inutilisées sont replacées dans la boîte. Elles ne sont pas utilisées pour les parties à 3 joueurs.

Chaque joueur prend en main 8 négociants d'une même couleur. Les sites sont placés en colonne au milieu de la table afin qu'il y ait assez de place à droite et à gauche pour placer des cartes supplémentaires. La villa de César est le plus haute carte, le Forum Romanum est placé en-dessous, puis les 3 sites : Cirque Maximus, Colisée et le théâtre de Pompée viennent ensuite dans n'importe quel ordre.

La carte de premier joueur est placée à la gauche de la carte villa de César.

Exemple d'une préparation pour une partie à 4 joueurs :

Tout d'abord distribuez 4 cartes faveur aux 4 joueurs et 8 cartes ticket

Ensuite, placez 4 cartes Cirque Maximus, 3 cartes Théâtre de Pompée, 1 carte du Colisée.

Puis, 3 visiteurs (4-1) à côté de la carte Cirque Maximus, 2 visiteurs (3-1) à côté de la carte Théâtre de Pompée, et pas de visiteur à côté du Colisée.



Les cartes faveur sont mélangées. Ensuite, on pioche autant de cartes faveur que le nombre de joueurs. Ces cartes sont placées face visible aléatoirement à gauche de la carte premier joueur et de la carte Villa de César.

Les cartes tickets sont mélangées. Ensuite, on pioche deux fois plus de cartes que le nombre de joueurs, triés en fonction de la couleur, et placé face visible à la gauche de la carte du Forum romain. Chaque tas de cartes avec sa valeur (pièces) doit être visible. La couleur des cartes tickets

Les cartes visiteurs sont mélangées. Puis, les cartes visiteurs piochées sont placées face visible à côté de chaque site en fonction du nombre de tickets piochés pour ce site moins 1.

Les cartes monnaie sont placées sur le côté. Elles seront utilisées plus tard dans le jeu pour les événements spéciaux. Le reste des cartes faveur, des cartes tickets et des cartes visiteurs sont également placées sur le côté et seront nécessaires pour plus tard.

Le joueur qui a acheté un ticket d'entrée pour un musée le plus récemment joue en premier (Toutefois, il ne reçoit pas la carte de premier joueur).

COMMENT JOUER

Le jeu se joue sur 3 jours d'événements, peu importe le nombre de joueurs autour de la table. L'ordre de chaque journée d'événements est le même. La seule différence est le nombre d'évènements spéciaux chaque jour :

Jour 1 : pas d'événements spéciaux

Jour 2 : 1 événement spécial

Jour 3 : 2 événements spéciaux

Chaque jour est joué en fonction des phases suivantes :

Phase I : Les faveurs de César

Phase II : Les tickets

Phase III : Les événements

Phase IV : Le décompte de points

Les différentes étapes sont expliquées en détail ci-dessous:

Phase I : Les faveurs de César

En commençant par le premier joueur, vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur a le choix entre 2 actions :

- Jouer un négociant
- Passer

Note : à partir du deuxième jour, une troisième option est possible et permet d'utiliser l'action spéciale indiquée sur une carte faveur !

Un joueur qui passe ne peut plus rejouer d'actions au cours de cette phase. Si un joueur joue un négociant, cette carte est placée face visible vers le haut à droite de la carte villa de César. De cette manière, les négociants sont placés dans l'ordre de leur rang (de 1 à 8), de gauche à droite, mais toujours avec le rang supérieur à gauche. (Le rang montre la capacité du négociant à arriver en premier sur la ligne ou de se positionner en avant). Si un négociant est joué avec le même rang que celui qui est déjà placé sur la ligne, le nouveau négociant doit être placé à la droite du précédent.

Exemple :

Jaune commence et joue son négociant de rang 1, le plaçant à la droite de la carte villa de César. Ensuite, Rouge joue un négociant de rang 6 qui est placée à gauche de la carte jaune (rang 1). (Les cartes sont déplacées vers la droite par nécessité). Bleu, joueur suivant joue un négociant de rang 4 et le place entre la carte rouge de rang 6 et la carte jaune de rang 1. Ensuite Vert joue à son tour et pose une carte négociant de rang 4, qui est placée entre la carte bleue de rang 4 et la carte jaune de rang 1.



Les joueurs continuent de jouer de cette façon jusqu'à ce que chaque joueur passe. Ensuite, les joueurs recueillent les faveurs de César, par l'intermédiaire des cartes faveur. Le joueur dont le négociant est le plus proche de la carte villa de César choisit une carte en premier et l'ajoute à sa main. Ensuite, c'est au joueur dont le négociant est à la deuxième place et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes faveur aient été prises (les négociants les plus éloignés sur la ligne ne reçoivent rien), ou jusqu'à ce que chaque négociant sur la ligne ait reçu une carte faveur (les cartes qui ne sont pas prises, sont retirées du jeu).

Note : L'utilisation des cartes faveur est expliquée plus tard.

Les cartes faveur jouées restent sur la ligne à côté de la villa de César jusqu'à la fin de la journée.

Au lieu de prendre une carte faveur, un joueur peut choisir de récupérer la carte de premier joueur, qu'il place alors face visible devant lui. Il est maintenant le nouveau premier joueur. Si personne ne choisit la carte premier joueur, elle est remise au joueur dont le négociant était le premier sur la ligne !

Les cartes négociants restent sur la ligne à côté de la carte villa de César jusqu'à la fin de la journée.



Exemple :

Dans le premier exemple, Vert avait joué en dernier et posé une carte de rang 4. Maintenant, Jaune joue son tour et passe. Rouge joue une carte de rang 2 puis Bleu suit avec une carte de rang 3, enfin Vert passe. C'est à Jaune de jouer à nouveau, mais il a déjà passé et donc il ne peut plus jouer un autre négociant. Rouge et Bleu passent successivement. Les actions possibles sont donc terminées. Maintenant, les joueurs prennent leurs cartes faveur : Rouge en premier choisit une carte, puis suivent Bleu et Vert. Bleu peut ensuite prendre une deuxième carte d'après l'ordre de la ligne, ainsi que Rouge. Toutes les cartes faveur, y compris la carte de premier joueur, ont été prises. Jaune dernier de la ligne ne reçoit rien.

Note : Les joueurs doivent faire preuve de prudence en utilisant leurs négociants. Chaque négociant qui n'est pas utilisé par un joueur permet de gagner plus d'argent que le nombre de pièces indiqué sur la carte lorsqu'elle est placée sur une ligne !

Phase II : Les tickets

Maintenant, les joueurs jouent leurs négociants dans l'ordre, pour acheter des tickets. Le premier joueur commence. Les joueurs jouent à tour de rôle leurs négociants de la même manière que dans la Phase I, à savoir placement à côté de la carte villa de César à l'exception près qu'il s'agit maintenant du Forum Romanum. Lors de cette phase, les cartes faveur sont également jouées (voir Le paragraphe sur les cartes faveur).

Note : Les joueurs doivent veiller à garder suffisamment de négociants pour la phase III afin de vendre la totalité de leurs tickets !

Choisissez les tickets de la même manière que pour les cartes faveur en Phase I, c'est-à-dire que le négociant le plus près du Forum Romanum est le premier joueur, etc. Il est important de noter que les tickets pour les différents spectacles ont différentes valeurs (illustré au moyen des pièces). Ce nombre dépend si les sièges sont à proximité des loges, de l'arène ou du balcon. Les tickets pris sont placés face visible devant chaque joueur. Les cartes négociants restent sur la ligne jusqu'à la fin de la journée.

Phase III : Evénements

Dans cette phase, les joueurs jouent plus de négociants dans l'objectif de vendre les tickets pour les visiteurs. Le premier joueur commence à nouveau, puis les autres joueurs jouent leurs négociants de la même manière que pour les phases I et II. Cependant, pour cette phase, les négociants sont placés à la droite du Cirque Maximus, du théâtre de Pompée ou du Colisée. Dès qu'un joueur passe, il ne peut plus jouer aucune action sur l'un des trois sites !

Note : Les joueurs devraient placer leurs négociants seulement sur les sites pour lesquels ils ont des tickets. Si un négociant ne dispose pas de ticket pour un événement prévu, il ne peut pas prendre une carte visiteur.

Dès que tous les joueurs ont passé, les tickets sont vendus. Sur chacun des 3 sites, comme ultérieurement, le joueur dont le négociant est le plus proche de la carte site sur la ligne est le premier à choisir l'un des visiteurs sur la ligne à qui il souhaite vendre ses billets. Le joueur prend le visiteur et le place sur son ticket en face de lui, de sorte que les pièces illustrées sur la carte de billets soient encore visibles.



Phase IV : Décompte

Chaque joueur compte ses pièces pour :

- Chaque visiteur à qui il a vendu un ticket
- Chaque ticket qui a été vendu à un visiteur
- Chaque négociant qu'il n'a pas joué

Note : Les tickets invendus sont sans valeur ! Les cartes faveur non utilisées compte seulement pour un joueur à la fin du jeu, et non pas à la fin du premier et second jour !



Exemple:

À la fin de la première journée, Vert a en face de lui les cartes suivantes : Un ticket pour s'asseoir en balcon au Colisée, qui a été vendu à un sénateur ($1 + 6 = 7$ pièces), un billet en arène pour le Théâtre de Pompée, c'est un étudiant qui l'a acheté ($2 + 3 = 5$ pièces), et d'un billet en balcon pour le Théâtre de Pompée qui n'a pas trouvé d'acheteur (0 pièces). Le joueur a également toujours des cartes de négociants de rangs 6, 3 et 2 ($2 + 1 + 0 = 3$ pièces) et une carte faveur qui ne compte pas pour l'instant. (À la fin du troisième jour par contre, cette carte faveur rapportera 2 pièces). Vert a donc gagné au total de $7 + 5 + 3 = 15$ pièces pour cette journée.

Le nombre de pièces gagnées par chaque joueur est inscrit sur un morceau de papier. À la fin du premier et du second jour, vous devez effectuer les actions suivantes :

- Chaque joueur reprend l'ensemble de ses négociants dans sa main
- Les cartes faveur non utilisées sont conservées dans la main du joueur
- La carte de premier joueur est placée à gauche de la carte villa de César (le dernier joueur qui détenait cette carte reste le premier joueur de la phase I pour la prochaine journée !)
- Du tas de cartes faveur, sont piochées autant de cartes que le nombre de joueurs, comme dans le début de la partie. (Note : le tas de cartes faveur n'est pas mélangé de nouveau ! Les cartes faveur qui ont été jouées sont retirées définitivement du jeu !)
- Tous les tickets sont repris, à nouveau mélangés, piochés de la même manière qu'au début de la partie.
- Tous les visiteurs sont repris, mélangés à nouveau, piochés et placés avec le même nombre et de la même manière qu'au début de la partie.
- Cependant, à partir de maintenant, les événements spéciaux entrent en jeu.

Les événements spéciaux

Le deuxième jour, sur l'un des trois sites survient un événement spécial qui apporte aux négociants un plus grand profit. Pour cela, un ticket supplémentaire est pioché et mis à la gauche de la carte du Forum Romanum. Un visiteur est également pioché et placé à gauche du site représenté sur le ticket. Lors de cette journée, tous les visiteurs sur ce site paieront une pièce de plus pour chaque ticket ! Pour marquer cet événement spécial, une carte de monnaie est placée sous chaque carte visiteur présent sur le dit site. Quand un négociant vend un ticket à l'un de ces visiteurs au cours de la phase III, il prend la carte du visiteur ainsi que la carte monnaie et les placent ensemble avec le ticket en face de lui.



Le troisième jour, deux événements spéciaux ont lieu ! Deux tickets supplémentaires ainsi que deux visiteurs de plus sont piochés. Des cartes monnaies sont ajoutées à tous les visiteurs des deux sites. Si les deux tickets supplémentaires sont pour le même site, les deux cartes de monnaie sont placées sous chaque visiteur de ce site. Ces visiteurs sont enclins à payer deux pièces de monnaie de plus pour des tickets !

LES CARTES FAVEUR

Les cartes faveur offre la possibilité d'utiliser des actions spéciales. Un joueur peut tenir dans sa main un nombre illimité de cartes faveur. Dès qu'une carte faveur est jouée, son action spéciale est résolue immédiatement et ne prend effet qu'une fois. Ensuite, la carte n'est plus utilisable de toute la partie.

Lorsqu'un joueur peut jouer une telle carte est décrite, l'action spéciale est décrite sur chaque carte.

Plusieurs possibilités sont possibles :

- La carte est jouée à la place d'un négociant
- La carte est jouée avec un négociant
- La carte est jouée quand un négociant réalise une action à la fin d'une phase

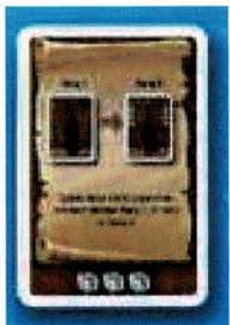
Les cartes faveur inutilisées ont une valeur égale au nombre de pièces représenté sur la carte appartenant à ce joueur à la fin de la partie. Pour cette raison, chaque joueur doit toujours discerner si la valeur de la carte est plus avantageuse que la valeur des monnaies représentées, ainsi il choisit d'utiliser ou non son action spéciale !

Note : Dans la variante avec César, les cartes faveur ont aussi une autre fonction !

Explication de certaines cartes faveur :



Avec cette carte, il est important de noter que le joueur prend immédiatement le nouveau ticket et le place en face de lui, tandis que dans le même temps, le nouveau visiteur est placé à gauche du site représenté sur le ticket.



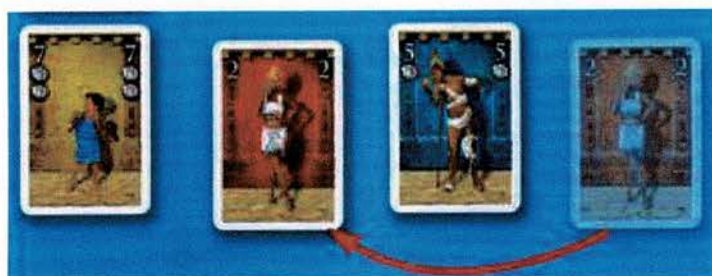
Le négociant devient un rang de 8 pour cette phase seulement !



Mais de nouveau, il a un rang de 1.



Pour le reste de la phase, le négociant qui est placé en tête de ligne est considéré de même rang que le négociant qu'il a dépassé.



Exemple : Le rouge de rang 2 a été déplacé vers l'avant entre le Jaune de rang 7 et le Bleu de rang 5. A partir de maintenant, le rouge de rang 2 est traité comme s'il s'agissait d'une carte de rang 5. Ceci signifie que chaque négociant avec un rang supérieur à 5 sera placé à gauche du Rouge de rang 2, et chaque négociant avec un rang 5 ou moins sera placé à droite du Bleu de rang 5.

Traduction des cartes

- Play this card instead of a Trader. Draw an additional Visitor and place it at a Venue of your choice.

Jouez cette carte à la place d'un négociant. Piochez un visiteur de plus et placez-le sur un site de votre choix.

- Play this card instead of a Trader. Move one of your Traders ahead one place in line.

Jouez cette carte à la place d'un négociant. Déplacez un de vos négociants d'une place vers l'avant sur la ligne.

- Play this card when one of your Traders is selling tickets at a Venue. He/she is allowed to sell 2 tickets at once.

Jouez cette carte lorsqu'un de vos négociants vend un ticket sur un site. Il est autorisé à vendre deux tickets à la fois.

- Play this card instead of a Trader. Take one Trader from an earlier Phase and play it immediately again.

Jouez cette carte au lieu d'un négociant. Prenez un négociant d'une phase antérieure et jouez-le de nouveau immédiatement.

- Play this card when a Trader sells a Ticket to a Legionnaire. The Legionnaire pays 6 Coins instead of 2.

Jouez cette carte lorsqu'un négociant vend un ticket à un légionnaire. Le légionnaire paie 6 pièces au lieu de 2.

- Play this card instead of a Trader during Phase II. Draw a new Ticket and place it in front of you. Then draw a new Visitor and place at the matching Venue.

Jouez cette carte au lieu d'un négociant au cours de la phase II. Piochez un nouveau ticket et placez-le en face de vous. Ensuite, piochez un nouveau visiteur et placez-le sur le site correspondant.

- Rank 1 Rank 8

Play this card together with a Trader with rank 1 and it becomes rank 8.

Jouez cette carte avec un négociant dont le rang est de 1, il devient un rang de 8.

- Play this card when one of your Traders is buying a Ticket at the Forum Romanum. He/she may buy 2 Tickets at once.

Jouez cette carte lorsque l'un de vos négociants achète un ticket au Forum Romanum. Il / elle peut acheter 2 billets à la fois.

- Play this card together with a Trader. You may immediately play a second Trader this turn.

Jouez cette carte avec un négociant. Vous pouvez jouer immédiatement une deuxième négociant lors de ce tour-ci.

Fin de partie

Le jeu se termine après la phase IV de la troisième journée. Chaque joueur ajoute des pièces à son score pour les cartes faveur inutilisées. Celui qui a le plus de pièces à la fin des 3 jours gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui a plus le l'argent est le gagnant.

VARIANTE POUR LES JOUEURS EXPERIMENTES



La carte César est mélangée dans le tas de cartes visiteurs au début de la partie. Si César est pioché pour l'un des sites, deux autres visiteurs sont immédiatement piochés et ajoutés à ce site ! Pour cette journée, et pour ce site de représentation, un joueur peut remplacer une carte faveur de sa main par un ticket ! (En d'autres termes, il vend au visiteur une carte faveur qui lui permet de s'asseoir à côté de César, la meilleure place !)

Note : Un joueur peut placer un négociant sur ce lieu de représentation, même s'il ne dispose pas de ticket pour lui, tant qu'il a au moins une carte faveur !

Le jeu fonctionne de la manière suivante : quand il est temps pour un joueur d'utiliser ses négociants pour vendre un site à un visiteur, il place devant lui une carte faveur de sa main face visible. Puis, il choisit un visiteur de ce site et place la carte au-dessus de la carte faveur de sorte que la ou les pièces représenté(es) sur la carte soient encore visibles. Au cours du décompte de points, les pièces de monnaie sur la carte faveur sont comptées de la même manière que les pièces de monnaie sur un ticket.

Avant que le prochain joueur prenne son tour de jeu, la carte César est prise et remise sur le tas de cartes visiteurs. Aucun autre joueur ne peut utiliser une carte faveur comme un ticket ce jour-là, car il n'y a plus de sièges vides à côté de César.



IMPRESSUM

Autor: Jeffrey D. Allers

Illustration: Claus Stephan

Grafikdesign: Michaela Ahrlé, Hans-Georg Schneider

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Verlag und Autor danken:

Bernd Eisenstein, Günther Cornett, Peer Sylvester, Reinhold Müller, Carsten Schönemann, Michael Schmitt, Matti Schröder, Benji Kutzner, Michael Sämann sowie allen weiteren Testspielern.

© 2008 Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg

Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Traduction : décembre 2008 - Vin