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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

VOX POPULI

COMPOSITION DU JEU:

1 dé

1 Plateau de jeu (voir fin de page)

1 Tableau de Popularité (voir fin de page)

1 Casier de rangement (voir photo exemple de partie sur la page de présentation de Vox populi))

6 Tableaux représentant chacun un club (voir fin de page)

55 Cartes (voir détail fin de page)

6 Figurines en résigne représentant les arènes **lauriers**

1 Pion Amant de Cléopâtre

3 Pions Assassinat

6 Pions Couronnes de

6 Pions Applaudimètres

Recto Verso

36 Pions pièces, de 1 et 5 Sesterces

25 pions de 1 11 pions de 5

6 Pions ronds à l'effigie des Politiciens

6 pions triangulaires au nom des Politiciens

6 séries de 19 pions représentant les supporters ou gladiateurs de chaque joueurs (voir détail ci-dessous)

Pions violets

5 Pions 4 Pions 4 Pions 3 Pions 2 Pions 1 Pion

recto verso recto verso recto verso recto verso recto verso recto verso

Pions verts

5 Pions | 4 Pions | 4 Pions | 3 Pions | 2 Pions | 1 Pion

recto verso recto verso recto verso recto verso recto verso recto verso

Pions rouges

5 Pions | 4 Pions | 4 Pions | 3 Pions | 2 Pions | 1 Pion

recto verso recto verso recto verso recto verso recto verso recto verso

Pions jaunes

5 Pions | 4 Pions | 4 Pions | 3 Pions | 2 Pions | 1 Pion

recto verso recto verso recto verso recto verso recto verso recto verso

Pions Bleus Claires

5 Pions | 4 Pions | 4 Pions | 3 Pions | 2 Pions | 1 Pion

recto verso recto verso recto verso recto verso recto verso recto verso

Pions Bleus Foncés

5 Pions | 4 Pions | 4 Pions | 3 Pions | 2 Pions | 1 Pion

recto verso recto verso recto verso recto verso recto verso recto verso

RÈGLE DU JEU:

1.0. UTILISATION DU MATÉRIEL

<u>Une boite de VOX POPULI contient:</u>

1 plateau de jeu représentant la ville de Rome (vous remarquerez que ce plateau est particulièrement détaillé: stations de métro, dancings, supermarchés, héliport, observatoire...). Ce plateau est divisé en six Quartiers reconnaissables à leur fond de couleur. Chaque Quartier est divisé en huit cases. C'est sur ces cases que vous installerez vos Supporters.

1 Tableau de Popularité des hommes politiques comportant 6 fentes (pour glisser les Stars et offrir ainsi les pots de vin). C'est aussi sur ce plateau que vous poserez vos pions Gladiateurs.

1 Casier de rangement noir (également appelée caisse noire) comportant six alvéoles. C'est cette caisse noire qui révélera en fin de partie les Stars reçues par chacun des hommes politiques.

6 séries de 14 pions marqués d'une valeur de 1 à 5. Ces pions représentent vos Supporters ou vos Gladiateurs suivant la face sur laquelle vous les poserez.

6 Tableaux qui représentent chacun un Club. Y figurent le nom du club, son blason et le nom de l'entraîneur. En début de saison, vous devrez poser dessus l'ensemble de vos pions.

6 figurines en résine, fidèles reproductions du Giant Coliseum, la plus grande arène romaine. Pour information le vieillissement de ces figurines n'est pas d'époque, il est totalement artificiel (il nous a semblé que cette précision était nécessaire). Ces figurines indiqueront la présence d'une arène sur une case du plateau de jeu.

6 Applaudimètres: les pions ronds qui sur un coté montre des Applaudissements (le Supporter les bras en l'air), et sur l'autre des Huées (le pouce tendu vers le bas).

6 couronnes de lauriers. Ces pions ronds vont permettre d'indiquer la Popularité de chacun des Politiciens.

6 x 5 pions leurres marqués d'un "?". Ces pions sont offerts aux Politiciens en même temps que les Stars afin de leurrer les autres Joueurs.

6 pions ronds à l'effigie des 6 Politiciens romains.

6 pions triangulaires au nom des 6 Politiciens romains.

3 pions "assassinat" marqués d'un poignard.

1 pion "Amant de Cléopâtre" marqué d'un homme qui tire la langue.

1 paquet de 55 cartes. Ces cartes provoquent des événements lorsque vous les jouez.

de nombreuses pièces de 1 Sesterce et de 5 Sesterces.

1livret de règles en latin ou en français suivant l'humeur de l'éditeur.

1dé

2.0. PRÉPARATION MISE EN PLACE

Installez le plateau de jeu avec le plan de Rome au centre de la table. Mélangez les cartes et placez le paquet face cachée à proximité du plateau. Sortez l'ensemble du matériel de la boite, séparez les pions de chaque couleur et mettez de côté tous les marqueurs de jeu.

Ensuite, chaque joueur:
- choisit un Club et pose le Tableau aux couleurs de son Club devant lui.
- prend les 14 pions marqués de 1 à 5 avec les couleurs de son Club et les pose sur son Tableau de Club (la disposition de ces pions dans le Club est sans importance).
- prend un Applaudimètre.
- prend 3 pions leurres à ses couleurs.
- reçoit 7 Sesterces de subventions publiques
- pioche 4 cartes sans les montrer aux autres.

Posez ensuite le Tableau de Popularité des Politiciens sur le casier de rangement de manière à ce que chaque fente se situe au-dessus d'une alvéole. Prenez les 6 pions triangulaires aux noms des Politiciens et introduisez chacun des pions dans la fente correspondant à son Politicien. Lorsqu'en fin de partie on retirera le Tableau, on pourra ainsi déterminer avec certitude à quel homme politique correspond chaque casier.
Introduisez un pion rond à l'effigie d'un politicien sur chacune des six figurines. Ce pion indique quel politicien assistera aux Matchs qui se dérouleront dans cette arène.
Maintenant que chaque figurine est surmontée d'un pion Politicien, on va les disposer sur le plateau de jeu. Le joueur qui est arrivé le premier pour jouer choisit un Giant Coliseum et le place sur la case de son choix. Le joueur situé à sa gauche fait de même, cependant il ne doit y avoir qu'un seul Giant Coliseum par Quartier. Rappelons que la carte de Rome est divisée en 6 Quartiers. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les 6 figurines soient disposées.
Posez les 6 Couronnes de laurier sous chaque case 1 du Tableau de Popularité des hommes politiques. Attention, ces pions ne doivent pas être posés sur la case 1 mais juste en dessous. Les politiciens commencent avec O point de popularité.
Le joueur le plus jeune peut débuter le premier Tour de Jeu, LA PARTIE PEUT COMMENCER.

3.0. DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU

Le joueur dont c'est le tour réalise différentes actions lors de trois phases successives.

3.1. Phase 1: Placement d'un pion Supporter et d'un pion Gladiateur.

a. Placement d'un Supporter :
Le joueur dont c'est le tour doit prendre un pion de son Club pour le poser dans Rome. Pour cela il doit d'abord demander au joueur situé à sa gauche de désigner un des six Quartiers de Rome qui possède au-moins une case vide. Le joueur dont c'est le tour choisit ensuite une case vide de ce Quartier (ni pion ni Giant Coliseum) et y pose son pion tourné du coté Supporter. Le pion ainsi posé devient un Supporter dont la valeur est de 1 à 5 selon le chiffre indiqué dessus. Une case ne peut contenir qu'un seul pion Supporter quelque soit sa couleur et sa valeur.

b. Placement d'un Gladiateur :
Le joueur dont c'est le tour doit ensuite choisir un autre pion de son Club pour l'envoyer à l'entraînement sous les yeux de l'un des Politiciens romains dans une des arènes de son choix. Ce pion est alors posé face Gladiateur visible sur l'un des emplacements situés au-dessous du Politicien de cette arène, sur le Tableau de Popularité. Le pion est devenu un Gladiateur et sa valeur peut varier de 1 à 5 selon le chiffre qu'il porte. Une arène peut contenir un nombre illimité de pions Gladiateurs.
Chaque arène est également localisée dans Rome par une figurine.

3.2. Phase 2: Organisation d'un Match

Un Match peut être organisé sous certaines conditions. S'il a lieu, le comportement des Supporters entraînera des conséquences plus ou moins heureuses.

a. Les Conditions requises pour pouvoir organiser un Match.

Après avoir posé ses deux pions, le joueur dont c'est le tour peut décider d'organiser un Match dans l'arène de son choix à condition que 3 pions Supporters ou davantage puissent y assister.

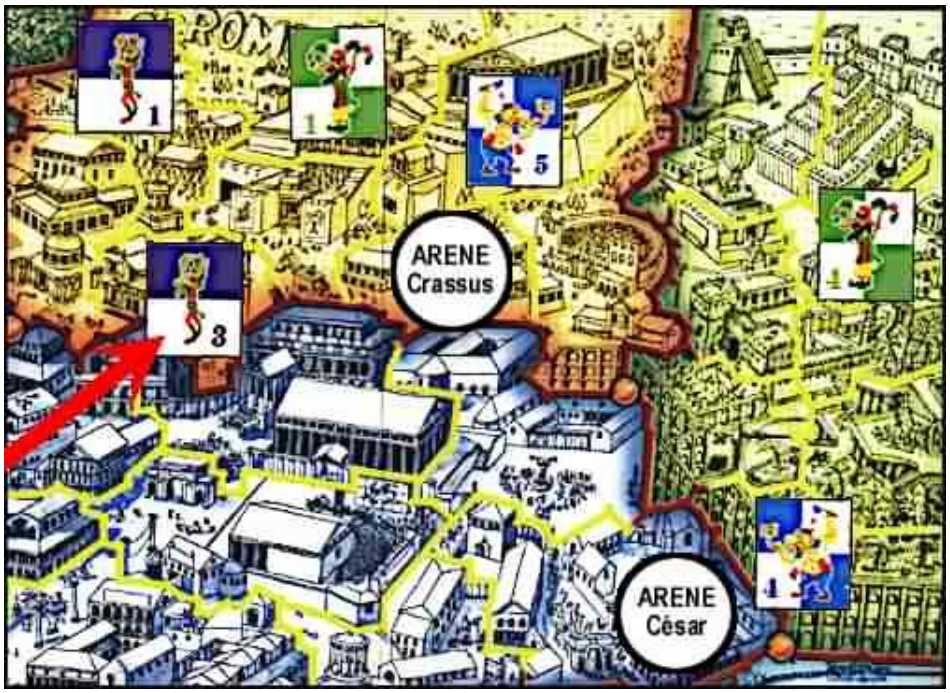
Les pions Supporters qui assistent au Match sont tous les pions qui sont posés sur:
- des cases adjacentes à la case de l'arène.
- des cases reliées à la case de l'arène par d'autres cases occupées par un pion Supporter.

Les Supporters posés sur ces cases assistent tous obligatoirement au Match quelque soit leur couleur ou leur valeur. La ligne de séparation d'un Quartier n'empêche pas deux cases d'être adjacentes entre elles.

Attention: "est le nombre des fions Supporters qui doit être supérieur ou égale à 3 et non la valeur de ces pions.
Si le joueur ne peut pas, ou ne veut pas organiser un Match, il passe directement à la phase 3 et termine son tour.

Exemple: c'est à vous de jouer. Vous demandez au joueur à votre gauche de désigner un des six Quartiers de Rome. Il vous dit: "le Quartier jaune!". Comme vous voulez avoir de l'influence dans ce Quartier, vous prenez dans votre Club un pion d'une valeur de 3. Vous posez ce pion sur l'une des cases du Quartier jaune en le tournant du coté Supporter.

Vous prenez ensuite un autre pion dans votre Club pour le posez sur une arène. Vous choisissez de poser ce pion dans l'arène de Crassus en le tournant du coté Gladiateur.



Si le joueur peut et souhaite organiser un Match, alors il annonce à tous les joueurs la tenue du Match, le Giant Coliseum où il se déroule et s'il s'agit d'un Match de Championnat, d'un Match de Coupe ou d'un Match International.

Le joueur paie immédiatement le prix du Match :
- un Match de Coupe coûte 1 Sesterce.
- un Match de Championnat coûte 3 Sesterces.
- un Match International coûte 6 Sesterces.

Conseil de jeu: Le joueur qui paye pose les pièces dépensées sur le plateau de Rome juste à coté de l'arène où se déroule le spectacle. Ainsi chacun visualise facilement la situation. Les pièces sont retirées du plateau après le spectacle.

b. Comportement des Supporters

Chacun des joueurs doit décider du Comportement de ses Supporters lors du Match. Les joueurs peuvent librement discuter entre eux avant de prendre cette décision. Deux comportements sont possibles : les Applaudissements ou les Huées. Chaque joueur doit poser sur la table son Applaudimètre en le cachant de sa main, et en mettant face visible le comportement choisi.

Tous les joueurs dévoilent leur Applaudimètre en même temps.

Chacun totalise les valeurs indiquées sur ses pions Supporters qui assistent au Match et les attribue au camp des Applaudissements ou au camp des Huées selon qu'il a choisi l'un ou l'autre.

Le camp qui totalise le plus grand score l'emporte.

En cas d' égalité, les Applaudissements l'emportent toujours.

Attention: C'est le total des valeurs des pions Supporters qui compte et non le nombre de ces pions.

c. Conséquences du Match

Vous avez tout intérêt à avoir choisi le camp qui l'emporte.

Si ce sont les Applaudissements qui l'emportent:
Les Supporters rabat-joie sont poussés du haut des gradins et les Gladiateurs du Match deviennent des Stars. De plus le politicien qui a assisté au Match gagne en Popularité.

En terme de jeu cela signifie que:
- Chaque joueur qui a choisi les Huées élimine un de ses pions Supporter qui assistait au Match (si un joueur n'avait pas de Supporters, cette conséquence ne s'applique pas pour lui). Les pions éliminés sont retirés du jeu et ne sont surtout pas remis dans les Clubs.
- Chaque joueur qui a choisi les Applaudissements prend tous ses pions Gladiateurs posés dans l'arène où le Match était organisé et les glisse dans la ou les fentes de son choix (vous pouvez dissimuler la valeur des pions que vous introduisez mais pas la fente dans laquelle vous le faites).

Ces Gladiateurs deviennent des Stars que les joueurs offrent comme pot de vin à un ou plusieurs Politiciens afin de s'attirer leurs faveurs. Les joueurs peuvent également introduire des leurres à cet instant (voir chapitre 4.5).

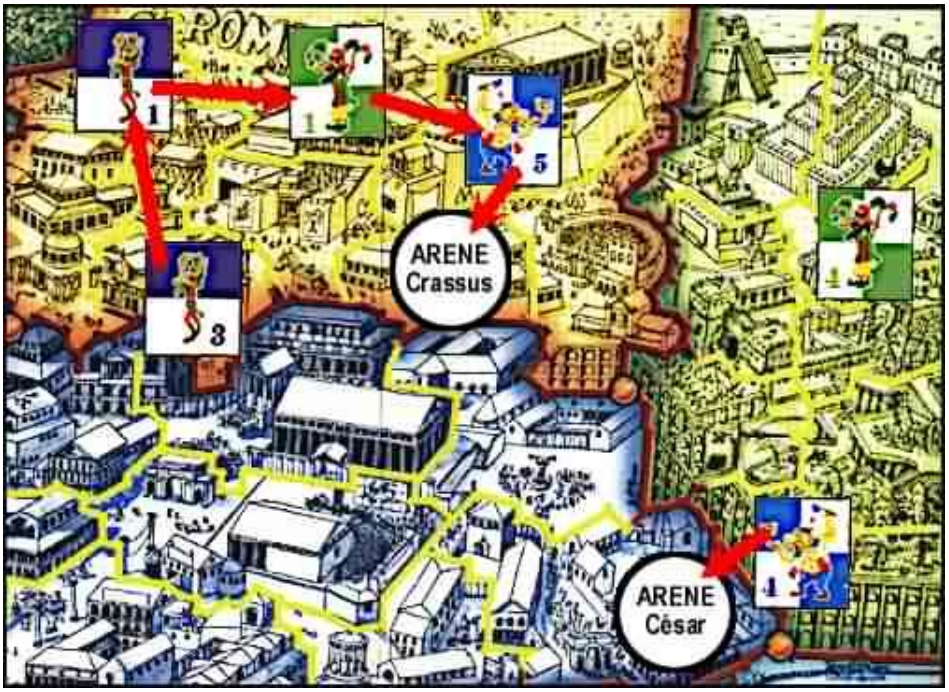
- Le joueur qui a organisé le Match gagne immédiatement 4 Sesterces. Cette somme est fixe quelque soit le type de Match organisé.
- Le politicien qui assistait au Match gagne en Popularité :
- Si c'est un Match de Coupe, le politicien qui y assiste gagne 1 point de Popularité.
- Si c'est un Match de Championnat, le politicien qui y assiste gagne 2 points de Popularité.
- Si c'est un Match International, le politicien qui y assiste gagne 3 points de Popularité.

Avancez la Couronne de lauriers du nombre de cases correspondant aux points de Popularité gagnés.

Si ce sont les Huées qui l'emportent:
Certains Gladiateurs connaissent une fin de carrière prématurée et les Supporters mécontents obtiennent une compensation.

En terme de jeu, cela signifie que:
- Chaque joueur qui a choisi les applaudissements élimine un de ses pions Gladiateur dans l'arène où le Match était organisé (si un joueur n'avait pas de Gladiateurs dans cette arène, cette conséquence ne s'applique pas pour lui). Les pions éliminés sont retirés du jeu et ne sont surtout pas remis dans les Clubs.
- Chaque joueur qui a choisi les Huées pioche une carte qu'il ajoute à sa main.

Il n'y a pas d'autres conséquences (l'organisateur du Match ne gagne pas d'argent parce qu'il a produit un mauvais spectacle, le Politicien ne gagne ni ne perd de Popularité).



Exemple : comme c'est toujours votre tour de jouer, vous décidez d'organiser un l1atch de Championnat. vous ne pouvez pas le faire dans l'arène de César car seulement un pion Supporter peut s'y rendre. Vous choisissez alors de le faire dans l'arène de Crassus car 4 pions Supporters peuvent s'y rendre et de plus vous en contrôlez 2. Vous annoncez alors que vous organisez un Match de Championnat dans l'arène de Crassus et vous payez immédiatement 3 Sesterces. Vous incitez les autres joueurs à Applaudir votre Match: "Si tu m'aides maintenant, je saurai m'en souvenir ! Tu ne voudrais pas recevoir mon glaive sur la figure ?". Vous posez ensuite sur la table votre Applaudimètre en le cachant de votre main et tous les autres joueurs font de même. Comme vous espérez que le Match sera un succès, vous avez tourné votre pion de comportement du côté des Applaudissements avant de le cacher. Lorsque tous le monde dévoile son vote, vous faites le total des Applaudissements qui est de 3+1+1 = 5 et vous faites le total des Huées qui est de 5. Comme il s'agit d'une égalité, les Applaudissements l'emportent. Dans ce cas le joueur qui avait choisi les Huées élimine son pion Supporter qui assistait au Match. Vous même et l'autre joueur qui avait choisi les Applaudissements, vous prenez tous vos pions Gladiateurs de l'arène de Crassus pour les glisser dans les fentes de la caisse noire des politiciens. Enfin, vous gagnez 4 Sesterces et Crassus gagne 2 points de Popularité. (Il est sans doute opportun de penser à vous mettre dans la poche ce Crassus avant que d'autres ne le fassent..)

3.3. Phase 3: Fin du tour du joueur

Si le joueur n'a pas organisé de Match durant son tour, il gagne au choix 1 Sesterce ou 1 carte qu'il pioche dans le paquet.
Si le joueur a organisé un Match durant son tour, il ne gagne rien de plus que les conséquences de son Match.
Le joueur a terminé son Tour, c'est au joueur à sa droite de commencer le sien en suivant les mêmes phases, dans le même ordre.

4.0. CARTES ET AUTRES PIONS

4.1. L'utilisation des cartes

Les cartes servent à provoquer des événements qui perturbent le déroulement du jeu. Chaque carte explique l'événement qu'elle provoque. Il existe deux types de cartes, les cartes bleues et les cartes rouges.
Les cartes rouges (marquées d'un A comme Arène) ne peuvent être jouées que pendant la phase 2 d'un Tour de Jeu, c'est à dire pendant un Match et avant que les joueurs ne dévoilent leur Applaudimètre, après ce n'est plus possible.
Les cartes bleues (marquées d'un F comme Forum) peuvent être jouées uniquement pendant la phase 1 ou la phase 3 d'un Tour de Jeu. C'est à dire avant ou après un Match.
Les joueurs sont libres d'utiliser, de conserver, de s'échanger ou de se donner leurs cartes comme ils le souhaitent.
Si le paquet des cartes est épuisé durant la partie, les joueurs ne peuvent plus piocher de cartes.

4.2 Utilisation des marqueurs Assassinat

Un marqueur Assassinat peut être mis en jeu suite à l'utilisation des cartes: UN FOU DANS LA VILLE, SCANDALE SEXUEL et PIÉTINE. Si l'effet de ces cartes s'applique, un marqueur Assassinat est posé immédiatement sur le Politicien concerné. En raison de ce fâcheux incident, ce Politicien ne sera jamais élu Empereur. Des Matchs pourront toujours être organisés dans son arène avec les conséquences habituelles, mais ce Politicien ne gagnera aucun point de Popularité supplémentaire puisqu'il est ...mort !

4.3 Utilisation du marqueur Amant de Cléopâtre

Le marqueur Amant de Cléopâtre est mis en jeu suite à l'utilisation des cartes: REPRESSION DANS LE QUARTIER GAULOIS, COUP DE FOUDRE et MON HEROS !
Dans ce cas, le marqueur Amant de Cléopâtre est posé sur le Politicien désigné par la carte.

4.4 Utilisation des Sesterces

Il existe deux types de pièces de monnaie, les pièces de 1 Sesterce et les pièces de 5 Sesterces. Cet argent sert à organiser des Matchs ou à payer des actions indiquées sur les cartes. Il sert également à acheter des pions Leurres supplémentaires. A tout moment du jeu, n'importe quel joueur peut acheter un ou plusieurs pions Leurres supplémentaires au prix de 1 Sesterces le pion. Il est possible d'acheter des pions Leurres de n'importe quelle couleur.
Les joueurs sont libres de conserver, de s'échanger ou de se donner leurs Sesterces comme ils le souhaitent.

4.5 Utilisation des pions Leurres

Quand vous glissez un pion Gladiateur dans la fente de la caisse noire d'un Politicien, vous pouvez en même temps glisser un pion Leurre dans la fente d'un autre politicien. Ainsi vos adversaires ignoreront jusqu'à la fin sur quel Politicien vous misez.

5.0. FIN DU JEU

5.1. Le dernier Tour de Jeu.

Le dernier Tour de Jeu est soit celui durant lequel un Politicien atteint ou dépasse 10 points de Popularité, soit celui durant lequel les Clubs de tous les joueurs sont vidés. Dans les deux cas les joueurs terminent le tour commencé et la partie cesse à la fin du tour.

5.2 Le gagnant

A la fin du dernier Tour de Jeu, le Politicien vivant qui a la meilleure Popularité est nommé Empereur. Les Politiciens qui se trouvent à égalité de points de Popularité sont départagés selon l'ordre hiérarchique suivant: 1er Pompée, 2e Crassus, 3e César, 4e Antoine, 5e Octave, 6e Brutus.
Une fois l'Empereur déterminé, les joueurs retirent le Tableau de Popularité afin de compter la valeurs de leurs pions dans la caisse noire du Politicien devenu Empereur.
Le joueur qui totalise le plus de points de valeur avec ses pions dans le casier de l'Empereur devient le Lanista de Rome et est déclaré vainqueur de la partie.
En cas d'égalité, les joueurs à égalité sont départagés en additionnant les valeurs de leurs Supporters présents sur les Quartiers de Rome, le total le plus élevé désigne le joueur gagnant.
En cas de nouvelle égalité, les joueurs à égalité sont déclarés vainqueur ex equo.
Les pions Leurres n'ont aucune valeur.
Exemple: A la fin du jeu, les Politiciens possèdent les Popularités suivantes:
Pompée (assassiné): IX pts, Crassus: IV pts, César: VIII pts, Marc Antoine: IV pts, Octave: VII pts, Brutus: VIII pts.
Grâce à la mort de Pompée, César devient donc Empereur car il se trouve avant Brutus dans l'ordre hiérarchique.
Le joueur qui totalise le plus de points de valeur avec ses pions dans le casier de César gagne la partie.

6.0 RÈGLES OPTIONNELLES

6.1. "Jeu de mains, jeu de vilains! "

S'il n'y a pas de mauvais joueur autour de la table (ou s'il y en a mais que vous voulez de l'ambiance), vous pouvez, plutôt que d'utiliser les Applaudimètres, indiquer le comportement de vos Supporters lors des Matchs en montrant votre pouce levé si vous voulez voter pour les Applaudissements, ou en montrant votre pouce baissé si vous voulez voter pour les Huées.
Attention toutefois aux pouces pas tout à fait levés ni tout à fait baissés...

6.2 "Ni bluff, ni remords"

La mécanique de Vox Populi repose beaucoup sur l'incertitude qu'ont les joueurs de savoir qui contrôle qui. Une autre variante amusante est au contraire de jouer "à cartes découvertes": au lieu d'introduire vos Stars dans la caisse noire du Politicien, posez vos Stars faces visibles aux yeux de tous sur son portrait. Vous saurez donc à tout instant qui contrôle qui et vous verrez que les Assassinats vont vite se multiplier...

7.0 QUELQUES CONSEILS

Vox Populi cache une mécanique de jeu originale que vous mettrez peut être du temps à maîtriser. Voici quelques données de base qui vous permettront de mieux arrêter votre stratégie.
- il n'y a que les Stars que vous aurez offertes à l'Empereur qui compteront lors de l'attribution de la victoire
- mieux vaut contrôler à coup sûr un politicien plutôt que tenter de répartir ses Stars sur plusieurs.
- si vous choisissez de poser vos plus gros pions comme Supporters cela signifie que vous déterminerez plus facilement qui sera élu Empereur mais que vous aurez moins de points de Stars au cours du jeu.
- si vous choisissez de poser vos plus gros pions comme Gladiateurs cela signifie que vous risquez d'avoir beaucoup de Stars à offrir mais que vous n'influerez que très peu sur la Popularité des Politiciens.

Dernier conseil, Vox Populi se déroule à Rome, servez-le accompagné de pâtes ou de pizzas...

SÉQUENCE DU TOUR DE JEU	
Phase 1	Placement d'un pion Supporter et d'un pion Gladiateur
Phase 2	Organisation d'un Match **A)** choix du type de match **B)** Comportement des supporters **C)** Conséquence du Match
Phase 3	Fin du tour du joueur

RÉSUME DU JEU

INSTALLATION DU JEU
- Chaque joueur choisit un Club et pose dessus les 14 pions à sa couleur.
- Chaque joueur prend 1 Applaudimètre, 3 pions Leurre, 7 sesterces et pioche 4 cartes.
- Mettez l'effigie d'un politicien dans chacune des figurines d'arène et dans chacun des six casiers.
- Posez correctement la planche trouée au dessus des casiers.
- Posez les marqueurs "laurier" sur leurs emplacement de départ.
- Mélangez lz paquet de cartes et désignez le joueur qui commence le premier tour.

TOUR DE JEU
- Le joueur dont c'est le tour doit poser un pion de son Club sur une des cases vide appartenant à un quartier de Rome choisi par le joueur à sa gauche, ce pion devient un Supporter.
- le joueur dont c'est le tour doit également poser un pion de son Club su l'arène de son choix située sur la planche trouée, ce pion devient un Gladiateur.

Le joueur veut-il organise un match ?

OUI

3 Pions supporters ou davantage doivent y assister. Un Supporter assiste au match s'il se trouve sur une case adjacente à la case de l'arène ou s'il se trouve sur une case reliée à l'arène par d'autres cases occupées par un Supporter.

Est-ce qu'au moins 3 pions supporters assistent au match ?

NON

Le match est impossible

Le joueur gagne 1 Sesterce ou 1 carte

OUI

NON

- Un match de Coupe coûte: 1 sesterce.
- Un match de Championnat coûte 3 sesterces.
- Un match International coûte: 6 sesterces.
Les joueurs discutent librement, puis chacun décide secrètement du comportement de ses supporters. Pour cela, chacun pose sur la table son Applaudimètre en le cachant de la main. Tous les joueurs dévoilent leur applaudimètre en même temps. Un coté indique les applaudissements, l'autre coté indique les huées.
Chacun totalise les points indiqués sur ses supporters qui assistent au match et les attribue au camp des applaudissements ou au camp des huées selon sa décision. Le camp qui totalise le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, les applaudissements l'emportent.

Quel camp l'emporte

LES HUÉES

Chaque joueur qui a choisi les applaudissements:
- Élimine 1 de ses pions Gladiateur dans l'arène où se déroule le match.

Chaque joueur qui a choisi les huées:
- Pioche une carte

LES APPLAUDISSEMENTS

Chaque joueur qui a choisi les huées:
Élimine 1 de ses pions Supporter qui assiste au match.
Chaque joueur qui a choisi le applaudissement:
Prend tous ses pions gladiateurs dans l'arène où se déroule le match et les glisse dans les fentes des politiciens.
- Ces pions deviennent des Stars offert aux politiciens.
- Des pions leurre peuvent être utilisés pour tromper les adversaires.
- le joueur qui a organisé le match gagne 4 sesterces
- Le politicien qui assistent au match gagne des points de popularité:
  1pt (match de coupe) ou 2 pts (match de Championnat) pou 3pts (match International).

Fin du tour du joueur.
Le joueur à sa droite commence son tour.

La partie s'achève lorsque un politicien atteint ou dépasse 10 points de popularité ou lorsque les joueurs ont posé tous leurs pions. Le politicien qui possède alors le plus de points de popularité devient Empereur.
Les politiciens à égalité sont départagés selon l'ordre hiérarchique: 1 Pompée, 2 Crassus, 3 César, 4 Antoine, 5 Octave, 6 brutus.
Enlevé la planche trouée. le joueur qui totalise le plus de points de valeur avec ses Stars offerts à l'Empereur est nomé Lanista et gagne la partie. Les joueurs à égalité sont départagés en additionnant les valeurs de leurs pions Supporter sur las quartiers de Rome.

Tableaux représentant les clubs (taille réelle = 21 x 15 cm)

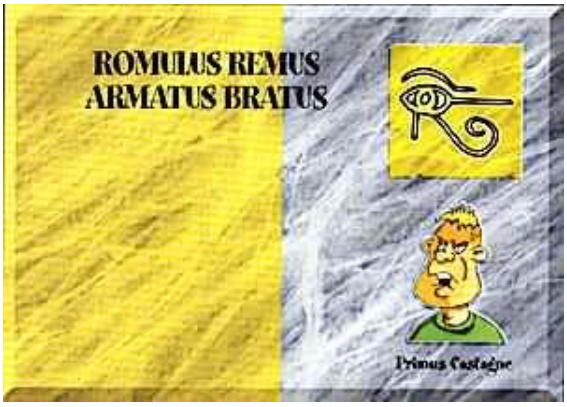
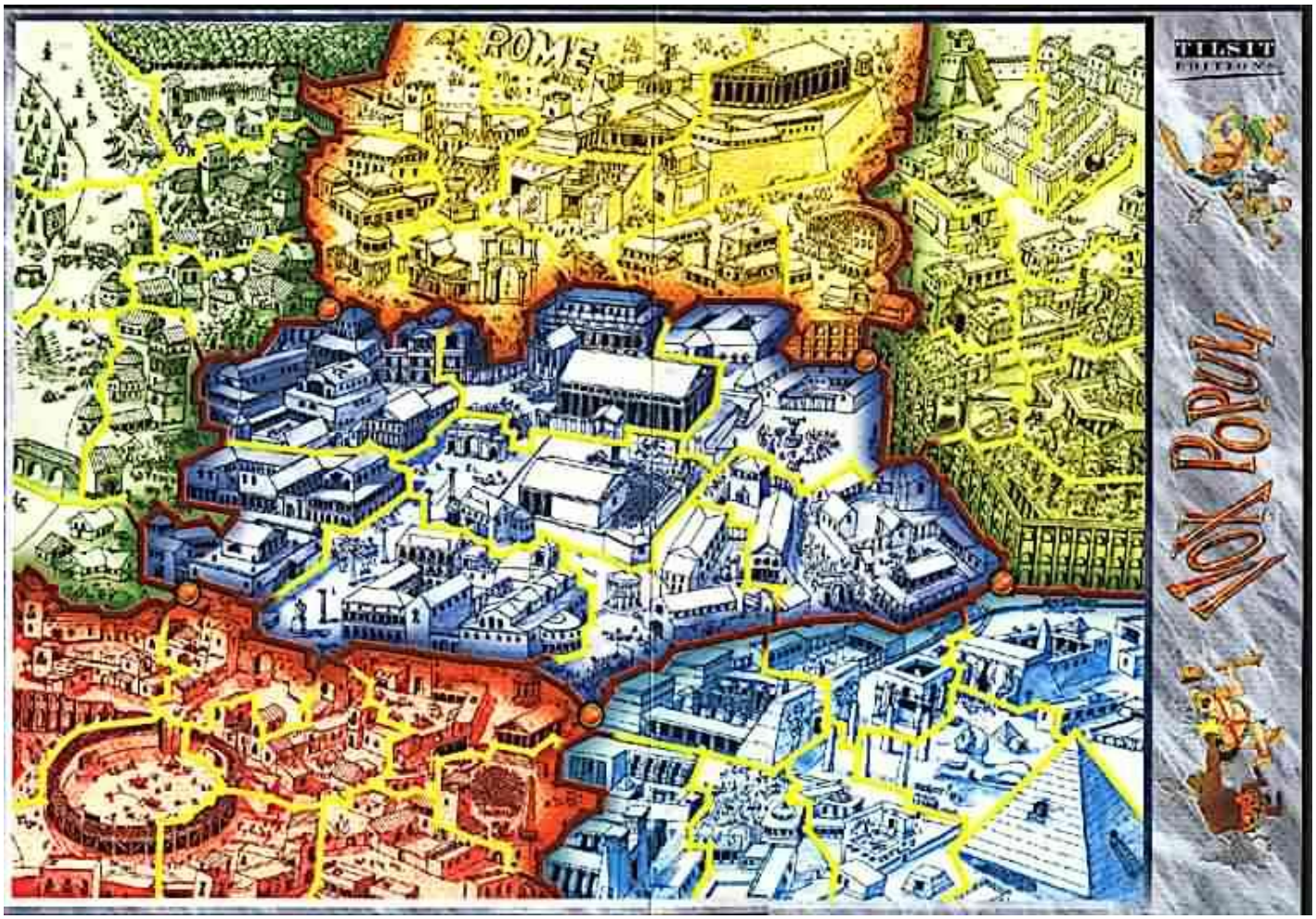


Tableau de Popularité (taille réelle = 26 x 36 cm)

Plateau de jeu (taille réelle = 50 x 35 cm)



Détail des cartes

Dos de toutes les cartes

MAGOUILLE
Lorsqu'un dé vient d'être lancé et que le résultat ne vous convient pas, ignorez le et choisissez à la place le chiffre qui vous convient.

CENSURE
Vous pouvez jouer cette carte seulement lorsqu'un vote à main levé se déroule. Désignez un joueur, la voix de ce joueur est annulée et le vote se fait sans lui. (Pas de bras... pas de voix!)

PRÉSIDENT D'HONNEUR
Tous les joueurs vote à main levée et chacun dispose d'une voix. Chacun vote pour l'un des six politiciens. Le politicien qui obtient le plus de voix devient président honorifique de l'amicale des vieux gladiateurs estropiés et gagne un point e popularité. Les personnage à égalité de voix sont départagés en fonction de leur position dans l'ordre hiérarchique.

DREAM TEAM
Vous ne pouvez pas jouer cette carte si la carte Cléopatre est activée. Tous les plus célèbres gladiateur sont invités à un tournois exceptionnel. Un match de vedette peut être organisé ce tour-ci à la place d'un match traditionnels. Il coûte 8 Sesterces et fera gagner 4 points de popularité au politicien qui assiste si les applaudissements l'emportent.

TRANSFERT TARDIF
Vous devez payez 2 Sesterces pour pouvoir jouer cette carte. Prenez l'un de vos pion qui à été éliminé pour le remettre immédiatement en jeu comme gladiateur dans l'arène de votre choix.

TRICHERIE
Jouez cette carte lorsqu'un vote à main levée se déroule. Votre vote compte pour deux voix au lieu d'une.

PRESSE A SCANDALES
Lepidus est un banquier puissant qui s'oppose aux politiciens. Les pamphlets satiriques qu'il fait imprimer à ses frais remportent un vif succès. Tous les politiciens perdent chacun des points de popularité. Lancez le dé: 1,2,3,4 ils perdent chacun 1 point. 5,6 ils perdent chacun 2 points. (Un homme politique ne peut pas avoir de points négatifs).

EXPULSION
Ciceron dénonce dans la presse les magouilles des clubs de supporters. Les supporters impliqués sont chassés de leur quartier. Vous pouvez prendre un supporter déjà en jeu et le poser sur un quartier vide de votre choix.

AMICALES DES SUPPORTERS
Le président du club qui doit joué est dépassé par les agissement de son club de supporters. Vous décidez dans quel quartier ce joueur pose son pion supporter ce tour-ci. Piocher une autre carte.

QUARTIER LIBRE
Ce tour-ci vous pouvez choisir de placer votre pion supporter ou vous le souhaitez sans tenir compte de l'avis du joueur qui choisit habituellement le quartier.

MAUVAIS ORGANISATEUR
Le joueur dont c'est le tour doit obligatoirement organiser un match sauf s'il n'est pas assez riche pour cela ou s'il n'y a pas assez de supporters.

UN FOU DANS LA VILLE
Désignez un politicien. Tous les joueurs votent pour ou contre à main levée et chacun dispose d'une voix. S'il y a au moins une voix contre, rien ne se passe. Dans le cas contraire le politicien désigné est sauvagement assassiné.

PLACE AU SPORT
La commission antidopage fait le ménage. Les joueurs ne peuvent plus jouer aucune carte jusqu'à la fin de ce tour-ci, y compris vous même.

RÉPRESSION DANS LES QUARTIERS GAULOIS
Vous ne pouvez jouer cette carte que si la carte Cléopâtre a été activée. La bière égyptienne concurrence la bière gauloise, les producteur gaulois sont furieux. Tous les politiciens perdent 1 point de popularité pour avoir bu de la bière égyptienne à l'exception de César qui ne bois que d la bière gauloise. Déplacez le pion "Amant du Cléopâtre" sur Jules César.

RÈGLEMENTS DE COMPTES ENTRE SUPPORTERS
Vous ne pouvez jouer cette carte que si la carte Cléopâtre a été activée. Les supporters des différents clubs se retrouvent mélangés dans les gradins. Une énorme baston éclate entre les supporters. 1-2-3: césar, chef de la police est accusé d'incompétence, il perd 2 points de popularité. 4-5-6: pompée, ministre des sports est accusé d'incompétence, il perd 2 points de popularité.

ÉMEUTE DANS LES QUARTIERS ÉGYPTIENS
Tous les politiciens perdent 1 point de popularité à l'exception de Pompée qui soutient les revendications des émeutiers pour la baisse du prix des billets.

HOOLIGANS
Posez cette carte sur le quartier de Rome de votre choix. Le quartier est saccagé par une bande de Hooligans en furie. Il est isolé du reste de la ville. ce quartier n'est plus considéré comme adjacent aux autres quartiers de le ville pendant ce tour-ci.

BASTONS DANS LES FAUBOURGS BABYLONIENS
Vous ne pouvez jouer cette carte que si la carte Cléopâtre a été activée. L'aventure du parc d'attraction "les jardins de Babylone", fait scandale dans les milieux babyloniens. Crassus possède des actions du parc, Brutus soutient les babyloniens. Lancez le dé: 1-2-3: Le scandale éclabousse Crassus qui perd deux points de popularité. 4-5-6: la position ridicule des babyloniens fait perdre 2 points de popularité à Brutus.

ÉCHAUFFOURÉE DANS LES QUARTIERS GRECS
Vous ne pouvez jouer cette carte que si la carte Cléopâtre a été activée. Les contrefaçons égyptiennes des produits de club concurrencent les marchands grecs qui possèdent le monopole, les grecs sont furieux. Antoine soutient ce trafic. Octave soutient le monopole des marchands grecs. Lancez le dé: 1-2-3: les contrefaçons se vendent très bien, Octave perd 2 points de popularité. 4-5-6: les consommateurs boycottent les contrefaçons, Antoine perd 2 points de popularité.

DROITS TÉLÉS
Le rediffusion des combats d'arène est une source de revenus assez aléatoire vue l'opposition violente du comité "Télé sans violence". Lancez le dé: 1-2: le comité fait une campagne très virulente, chaque joueur perd 2 sesterces. 3-4-5-6: un engouement sans précédant pour les combats d'arène vous permet de réaliser des bénéfices et de gagner 6 sesterces.

MERCHANDISING
La sortie de vos produits aux couleurs du club (écharpes, baskets, casquettes...) remporte un franc succès. Lancez un dé: 1-2: vous gagnez 1 sesterce. 3-4: vous gagnez 2 sesterces. 5-6: vous gagnez 4 sesterces.

SPONSORS
Les interludes publicitaires des sponsors entre chaque match désorganisent les compétitions. Lancez le dé: 1-2: les supporters demandent leur suppression, tous les joueurs doivent payer 1 sesterces. 3-4-5-6: vos pom-pom girls font sensation, vous recevez une prime de 3 sesterces.

ARÈNE POURRIE
L'augmentation du nombre de supporters nécessite la restauration des anciennes arènes. Pour cela les joueurs doivent se cotiser et réunir une somme de 5 sesterces. Tant que cette somme n'est pas payée, les huées augmentent de 3 points lors de chacun des prochains matchs de la partie. Défaussez cette carte une fois la somme payée.

MON HÉROS!
Vous ne pouvez jouer cette carte que si la carte Cléopâtre a été activée. Le politicien le plus populaire devient l'amant de Cléopâtre. En cas d'égalité, les politiciens sont départagés en fonction de leur position dans l'ordre hiérarchique. Placez le pion "Amant de Cléopâtre" sur le politicien.

CLÉOPÂTRE
Vous pouvez jouer cette carte seulement s'il vous reste 4 pions ou moins dans votre club. Cléopâtre soutient votre club, vous gagnez 5 sesterces. ATTENTION, une fois joué la carte Cléopâtre active d'autres cartes du jeu. cette carte doit rester sur la table face visible.

C.O.J.C.
Vous ne pouvez jouer cette carte que si la carte Cléopâtre a été activée. Octave dénonce la corruption d'Antoine et découvre que Cléopâtre et ses enfants occupent des emplois fictifs au Co0mité d'Organisation des jeux du Cirque. Tous les joueurs votent pour ou contre Antoine à main levée et chacun dispose d'une voix. S'il y a une majorité de voix contre Antoine il perd un point de popularité.

AFFAIRE DE FAMILLE
Vous ne pouvez jouer cette carte que si la carte Cléopâtre a été activée. Antoine dénonce Octave pour trafic de faux billets d'arène, Cléopâtre devient la maîtresse d'Antoine et abandonne Octave. Posez le pion "Amant de Cléopâtre" sur Antoine. Tous les joueurs votent pour ou contre octave à main levée et chacun dispose d'une voix. S'il y a une majorité de voix contre, il perd un point de popularité.

SCANDALE SEXUEL
Le procureur Splaf déclenche une enquête sur le politicien "Amant de Cléopâtre". La commission sénatorial se réunit et tous les joueurs votent à main levée pour ou contre la destitution du politicien. Chacun dispose d'une voix, s'il y a au moins 2 voix contre, rien ne se passe. Dans le cas contraire, sa carrière est brisé, le politicien est éliminé du jeu, comme s'il s'agissait d'un assassinat.

POULE DE LUXE
Vous ne pouvez jouer cette carte que si la carte Cléopâtre a été activée. Le politicien amant de Cléopâtre demande à l'ensemble des joueurs de se cotiser pour réunir la somme de 5 sesterces et les lui donner afin qu'il entretienne sa maîtresse. Si les joueurs ne réunissent pas la somme, ce politicien perd 2 points de popularité.

COUP DE FOUDRE
Vous ne pouvez jouer cette carte que si la carte Cléopâtre a été activée. Un politicien succombe aux charmes de Cléopâtre. Déplacez le marqueur "Amant de Cléopâtre" sur le politicien de votre choix. Sachez que Cléopâtre est une femme qui attire les embrouilles.

DÉPENSE INCONSIDÉRÉ
Après qu'un joueur décide quel type de match il organise, le prix de ce match augmente de 3 sesterces ce tour-ci. Si le joueur ne peut pas payer, il termine immédiatement son tour.

BOOKMAKER
Jouez cette carte seulement lorsqu'un match de Coupe est organisé ce tour-ci. Les paris sont ouverts, dépensez d'abord une mise compris entre 1 et 5 sesterces. Lancez ensuite le dé. Si le résultat est de 5 ou 6, vous gagnez 3 fois votre mise.

SUSPENSE INSOUTENABLE
Jouez cette carte seulement quand un match de coupe est organisé ce tour-ci. Lancez ensuite le dé. 1-2: le champion extermine tous les autres gladiateurs, +1 pour les applaudissements. 3-4: le champion est bouffé par les lions, +3 pour les applaudissements. 5-6: le champion et l'arbitre s'entre-tuent, +5 pour les applaudissements.

INTERVIEW
L'organisateur du match prend un engagement public au forum devant toutes les télés. Le joueur qui organise le match doit se décider pour les applaudissements ce tour-ci.

TOURNÉE GÉNÉRALE
La cervoise coule à flot. Vous dépensez 3 sesterces pour offrire votre tournée. Les applaudissements augmentent de 3 points, ce tour-ci.

FRÈRES ENNEMIS
Désignez un politicien. Ce tour-ci ce politicien assiste au match en même temps que le politicien qui possède l'arène. Chacun d'eux gagnera les points de popularité prévus si les applaudissements l'emportent.

MATCH ÉPIQUE
Ce match restera dans toutes les mémoires, n'est-ce pas mon petit Thierry ? Vous pouvez jouer cette carte si un match de championnat est organisé ce tour-ci. Lancez le dé: 1-2-3-4 les applaudissements augmentent d'autant de points qu'il y a de cartes Arène jouées ce tour-ci (celle-ci comprise). 5-6: l'effet des cartes MATCH AMICAL, AUX CHIOTTES L'ARBITRE, et AUGMENTATION DU PRIX DES BILLETS est annulé ce tour-ci.

PUBLIC ENTHOUSIASTE
Jouez cette carte seulement lorsqu'un match de Championnat est organisé ce tour-ci. Lancez le dé: 1-2 un gladiateur borgne et cul de jatte gagne à main nues, +1 pour les applaudissements. 3-4: un gladiateurs albinos tue deux tigres et les mangent, +2 points pour les applaudissements. 5-6: un gladiateur manchot explose tout le monde, +4 pour les applaudissements.

RÉCUPÉRATION POLITIQUE
Le politicien qui assiste au match distribue des pin's à son effigie, cette action lui fait gagner 1 point de popularité supplémentaire, si les applaudissements sont majoritaires ce tour-ci.

NE PAS DÉRANGER
Vous ne pouvez jouer cette carte que si le politicien qui doit assisté au match est l'amant de Cléopâtre. Ce politicien est retenu par les charmes de Cléopâtre et n'assiste pas au match. Il ne peut gagner aucun point de popularité ce tour-ci.

PAX DEORUM (la paix des dieux)
Le match est organisé en l'honneur des dieux. Le match ne fait gagner aucun point de popularité aux politiciens ce tour-ci. les autres conséquences du match sont jouées normalement. l'effet des cartes RÉCUPÉRATION POLITIQUE et LYNCHAGE MÉDIATIQUE est annulé ce tour-ci.

REMPLAÇANT
Vous n'avez aucune confiance dans le comportement des supporters. Vous pouvez prendre un de vos pions gladiateurs dans l'arène où se déroule le match pour le placer dans une autre arène de votre choix.

VOX POPULI, VOX DEI (La voix du peuple, c'est la voix des dieux)
A l'exception des cette carte, toutes les autres cartes ARÈNE qui sont jouées ce tour-ci reviendront dans la main des joueurs qui les ont jouées. Les joueurs les récupèrent après la fin de ce tour.

PANEM ET CIRQENCES (du pain et des jeux)
Les chouchous et les pop corns sont de mauvaise qualité. Ce tour-ci la valeur de chaque supporter est de 1 au lieu du chiffre imprimé.

ARENE GRATUITE
journée portes ouvertes, tous les supporters de tous les quartiers de Rome se rendent au match ce tour-ci, quelque soit le quartier où ils se trouvent. La carte HOOLIGANS est annulée ce tour-ci.

PIÉTINE
Si les huées l'emportent, le politicien qui assiste au match est piétiné par les supporters en furie. Posez le pion assassinat sur ce politicien. Si la carte FRÈRES ENNEMIS est jouée ce tour-ci, le deuxième politicien n'est pas piétiné.

LYNCHAGE MÉDIATIQUE
le politicien qui assiste au match est ivre, ses frasques lui feront perdre 2 point de popularité si les huées sont majoritaires ce tour-ci. Si la carte FRÈRES ENNEMIS est jouée ce tour-ci, les deux politiciens perdront chacun 2 points de popularité si les huées sont majoritaires e tour-ci.

VAE VICTIS (Malheur aux vaincu)
Si les huées l'emportent ce tour-ci, éliminez tous les pions gladiateurs de l'arène où se déroule le match.

AUGMENTATION DU PRIX DES BILLETS
Vous devez dépensez 3 sesterces pour pouvoir jouer cette carte. Les huées du public furieux augmentent de 3 points ce tour-ci.

ÉQUIPE RÉSERVE
Jouez cette carte seulement lorsqu'un match de Coupe est organisé ce tour-ci. L'équipe première est malade après un repas au resto chinois, c'est l'équipe des remplaçants qui pénètre dans l'arène. Lancez le dé: 1-2 les gladiateurs sont maladroits, les huées augmentent de 1. 3-4 les gladiateurs sont hésitants, les huées augmentent de 3. 5-6: les gladiateurs font semblant, les huées augmentent de 5.

MATCH AMICAL
Le syndicat des gladiateurs a décidé d'organiser une journée "match amical" pour faire entendre ses revendications sur les conditions de travail des gladiateurs. Lancez le dé: 1-2-3-4: les gladiateurs jouent à Vox Populi, les huées augmentent de 1 point ce tour-ci. 5-6 les gladiateurs jouent à colin-mallard, les huées augmentent de 3 points ce tour-ci.

MAUVAISE SONORISATION
Si les applaudissements et les huées sont à égalité ce tour-ci, ce sont les huées qui l'emportent.

AUX CHIOTTES L'ARBITRE
Jouez cette carte seulement lorsqu'un match de Championnat est organisé. L'arbitre de ce match est particulièrement nul, on dirait qu'il à été acheté. Lancez le dé: 1-2-3: l'arbitre est saoul, les huées augmentent de 2 points. 4-5-6: l'arbitre s'endort, les huées augmentent de 1 à 6 points (relancé le dé).

PETAGE DE GUEULE
Vous pouvez jouer cette carte uniquement lorsqu'un match International est organisé. lancez une fois le dé pour chacun des pions gladiateurs présents dans l'arène. Si le résultat du dé est 4,5 ou 6 le gladiateur concerné est dévoré et son pion est retiré du jeu.

MATCH TRUQUE
Lorsqu'un dé vient d'être lancé et que le résultat ne vous convient pas, ignorez le et choisissez à la place le chiffre qui vous convient.