

AD INSANAM IMPERATORIS
(L'empereur fou)



Livret de règles ¹
version 1.6

Cadre thématique

Caligula, de son nom complet Caius Julius Caesar Augustus Germanicus, né le 31 août 12 à Antium et mort assassiné le 24 janvier 41 à Rome, est le troisième empereur romain. Il règne de 37 à 41, succédant à son père adoptif Tibère. Bien qu'il ait été nommé en référence à Jules César, les soldats de son père le surnomment Caligula (« petit caliga ») à partir de sa campagne en Germanie.

Il connaît tout d'abord un début de règne prometteur, durant lequel il jouit d'une grande popularité auprès du peuple romain.

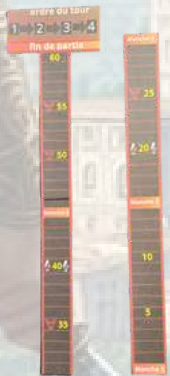
Cependant, il devient rapidement un empereur autocratique, délaissant et assassinant tous ceux qui ont soutenu son ascension tout en éprouvant une profonde aversion envers le Sénat. Il lui est attribué un comportement extrêmement instable et un goût pour la démesure qui conduit à de grandes dépenses impériales. Confronté à une faible popularité à la suite d'une augmentation de la fiscalité afin de renflouer les caisses qu'il a lui-même vidées, il est tué en 41 par un tribun de sa garde personnelle, Cassius Chaerea, contre qui il semblait nourrir une inimitié.

Matériel



1 plateau de jeu (rome)

1 carte impériale



2 dés de combat

100 ressources
de pierre



100 ressources
de bois



75 pièces
d'or



1 piste de trahison



75 barbares

5 citadelles
barbares



30 cartes gladiateurs



30 cartes adversaires

Matériel (suite)



10 tuiles actions
Caserne Prétorienne



10 tuiles actions
Marché



10 tuiles actions
hippodrome



10 tuiles actions
Colisée



10 tuiles actions
Sénat



10 cartes événements
Manche 1



10 cartes événements
Manche 2



10 cartes événements
Manche 3



10 cartes événements
Manche 4



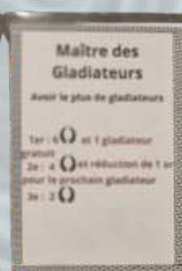
10 cartes Destinée



23 cartes Ambitions
personnelles



8 cartes Ambitions
publiques



Matériel (suite)



4 cartes Rédemption



1 aide de jeu par joueur

Matériel des joueurs



4 paravents (1 par joueur)



10 plateaux joueurs (1 par joueur)



20 citoyens (5 par joueurs)



4 dés (1 par joueur)



12 campements (3 par joueur)



28 gros cubes Evocati
(7 par joueur)



140 petits cubes
Légionnaires et autres
(35 par joueur)



52 petits cubes couleurs
secondaires Centurions
(13 par joueurs)



4 tuiles de blocage (1 par joueur)



Mise en place



- A** Mettez le plateau principal au centre de la table
- B** Mettez à droite du plateau principal, la carte impériale avec ses différentes régions, et mettez une figurine sur chaque emplacement et les citadelles ennemies.
- C** Mettez à gauche du plateau principal, la piste de trahison
- D** Mettez de côté les ressources (Or / bois / pierre) pour quelles soient accessibles à chaque joueur.
- E** Mélangez séparément, puis placez les 10 tuiles d'actions spécifiques pour chaque zone (Colisée, Caserne de la Garde Prétorienne, etc.) en dessous du plateau principal. Dévoilez la 1ère tuile de chaque zone.
- F** Mélangez le paquet des cartes adversaires, mettez le au dessus de la zone du Colisée , et mettez face visible les 2 premières cartes du paquet (appliquez les effets de ces cartes si possibles).
- G** Mélangez le paquet des cartes Gladiateurs. Placez le paquet au dessus de la zone du Colisée, et mettez face visible les 2 premières cartes du paquet.
- H** Mélangez le paquet et mettez face à chaque manche de la piste de trahison, une carte indiquant un scoring de fin de manche. Remettez les cartes non utilisées dans la boîte.
- I** Mélangez les cartes événements par période (I / II / III / IV),placez-les en 4 pioches distinctes, et laissez les à proximité du plateau de jeu
- J** Mélangez le paquet de carte Rédemption et laissez le à proximité du plateau de jeu
- K** Placer les 2 dés de combats sur le plateau principal

Mise en place (suite)



M

N

L

Prenez 2 cartes "traître" et un nombre de cartes "sujet loyal" correspondant au nombre de joueur. Mélanger les cartes ensemble et distribuez en une à chaque joueur. Vous pouvez la consulter discrètement, mais à aucun moment vous n'êtes autorisé à divulguer votre rôle (sauf en cas de dénonciation)

M

Donner 2 cartes Gladiateurs à chaque joueur

VARIANTE EXPERT : Chaque joueur va drafter 4 cartes gladiateurs qu'il a en main. Il en choisit une puis passe son paquet dans le sens horaire. Ainsi de suite jusqu'à avoir sélectionné 4 gladiateurs. Il en garde 2 puis remet les 2 autres sous le paquet de carte Gladiateurs.

N

Donner 2 cartes Ambitions personnelles à chaque joueur

VARIANTE EXPERT : Chaque joueur va drafter 4 cartes Ambitions personnelles qu'il a en main . Il en choisit une puis passe son paquet dans le sens anti-horaire. Ainsi de suite jusqu'à avoir sélectionné 4 cartes ambitions personnelles. Les joueurs défaussent les 2 restantes. Remettez les cartes non utilisés dans la boîte.

Mise en place des joueurs

Choisissez une couleur de joueur et prenez les éléments suivants de cette couleur :

- 1 plateau joueur asymétrique
- 3 campements
- 7 gros cubes
- 1 paravent
- 5 citoyens (Meeples)
- 35 petits cubes
- 1 dé
- 13 petits cubes secondaires



1 Placez votre plateau personnel face à vous

2 Placez votre paravent de sorte de cacher vos ressources aux autres joueurs. MAIS laisser visible les troupes recrutées

3 Placez vos 3 campements  sur les emplacements de votre plateau personnel

4 Placez les différents cubes de tailles et de couleurs aux endroits prévus pour les troupes sur son plateau personnel. 14  dans la section de gauche, 10  dans la section centrale, et 6  dans la section de droite

5 Gardez votre dé à portée, il servira pour certains objectifs personnels

6 Faites une réserve avec vos 3 citoyens, les cubes restants et la tuile de blocage

7 Mettez face cachée votre carte Destinée, après en avoir pris connaissance

8 Révélez aux autres joueurs une de vos cartes Ambitions personnelles, et gardez l'autre face cachée

9 Mettez vos 2 carte gladiateurs dans votre zone de jeu

Mise en place des joueurs (suite)



- 10** Dans l'ordre de leur choix*, les joueurs choisissent une région de départ numérotée de 1 à 4 sur la carte impériale, ce qui définira le nouvel ordre du tour

Celui qui connaît la signification du nom Caligula devient le 1er joueur, ou à défaut celui qui vit le plus près de Rome, ou toute autre sélection de votre choix

- 11** Placez 2 citoyens sur les cases 20 et 40 de la piste de trahison

- 12** Placez un de vos cubes restants sur la case "0" de la piste de score ; sur la case "0" de la piste de trahison ; sur la case correspondant à l'ordre du tour ; devant la case "départ" de l'hippodrome

- 13** Prenez des ressources en fonction du tableau suivant

Joueur	1	2	3	4
Or	20	20	20	20
Ressources	1 bois et 1 pierre	2 bois et 1 pierres	2 bois et 2 pierres	3 bois et 2 pierres
Nombres de troupes de départ	2	2	3	3

Objectif du jeu

Les joueurs incarnent des figures influentes de l'Empire romain sous le règne de Caligula (an 37 à 41 apres JC).

Ils doivent accumuler des ressources, conquérir des territoires, approuver ou non les choix de l'Empereur, et essayer de démasquer le ou les traîtres cachés parmi eux.

Le jeu se déroule en 4 manches, chacune divisée en un nombre indéterminé de tour de jeu.

La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint la dernière case (60) de la piste trahitise.

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte, sauf si le traître réussit à atteindre le sommet de la piste de trahitise sans être démasqué, auquel cas il gagne automatiquement la partie.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 4 manches, chacune composée d'un nombre de tours indéfinis. **Un tour prend fin** lorsque tous les joueurs ont joué tous leurs citoyens.

Une manche prend fin lorsque un marqueur de l'un des joueurs atteint le palier requis (10 pour la manche 1 / 25 pour la manche 2, etc.) sur la piste de traîtrise. On termine alors le tour de table pour que chaque joueur ait joué le même nombre de citoyens, avant de changer de manche, puis de continuer la phase d'action, là où elle s'est arrêtée.

Le nouvel ordre du tour est défini par la position du marqueur de chaque joueur sur la piste de traîtrise.

Il faut savoir que le jeu reflète des éléments s'étant réellement produits et suit les 4 années de règne de l'Empereur Caligula, réputé comme l'un des pires empereurs romains. Le jeu va donc paraître simple au début, mais les événements vont devenir de plus en plus impitoyables en fonction de l'avancement de la partie.

Les plateaux joueurs



Chaque joueur dispose d'un plateau unique représentant son personnage. Il se compose de:

- 1 Une illustration et son texte d'ambiance
- 2 De 3 pouvoirs déblocables lors de son tour de jeu, en payant les ressources indiquées. De ce fait, le joueur reçoit un pouvoir unique ou permanent qui modifiera les règles du jeu. Et aura la possibilité de placer un campement sur une zone qu'il contrôle. Ce campement apporte 5  et permet de déployer ses troupes directement dessus

Si un joueur venait à perdre un territoire sur lequel il possède un campement, celui-ci est définitivement perdu et remis dans la boîte.

- 3 De zones où placer ses troupes. Si une zone est entièrement vide, des bonus de déplacement s'appliquent.
*Lorsqu'une troupe est recrutée, on paye son coût, puis on la met dans la zone de stockage de son plateau personnel. Elle est prête à être déployer.
 De plus, on décale toutes les troupes situés à droite d'une case sur la gauche.*

Si une zone se retrouve entièrement vide, le joueur augmente ses points de mouvement. Inversement lorsqu'une troupe est tuée, elle revient à sa place initiale et décale tous les autres troupes vers la droite.

- 4** D'un pouvoir unique que les joueurs possèdent. Si on attaque un joueur qui ne se trouve pas à la 1^{ère} place de la piste trahison, on perd définitivement ce pouvoir (mettre la tuile blanche dessus pour s'en rappeler). Si on attaque le ou les joueurs les plus haut sur la piste de trahison, ce pouvoir ne disparaît pas.
- 5** Zone de stockage des ressources et des troupes (bois / Pierre / Or / troupes)
- 6** Emplacements pour les 3 gladiateurs victorieux
- 7** Emplacement pour mettre les cartes gladiateurs en tant que revenus de fin de tour



La corruption



La corruption est l'élément central du jeu, il s'agit d'une ressource non palpable. Elle sert à quantifier le niveau de menace que pèsent les joueurs sur le règne de l'Empereur Caligula.

On en gagne de plusieurs façons :

- par des actions sur le plateau de jeu
- lors de récompenses d'événements
- lors du placement de citoyens sur le plateau principal
- lors de dénonciation de traîtres



Exemple de corruption sur le plateau

Dès qu'un joueur gagne de la corruption, il monte son marqueur du nombre de cases correspondantes sur la piste de traîtrise. S'il atteint la case 20 ou 40 de la piste, il gagne un nouveau citoyen. S'il atteint la case marquée par un  événement, il termine son tour et tire immédiatement un événement de la manche concernée.

La partie prend fin immédiatement dès qu'un joueur atteint la case 60 de la piste de corruption.

Être 1er sur cette piste rapporte des PV à chaque manche, mais suscite la convoitise des autres joueurs, qui peuvent nous attaquer sans perdre leur pouvoir personnel.

Votre tour de jeu

Un tour de jeu se déroule comme suit:

I) Phase de revenus

II) Phase d'action

III) Phase d'événement

IV) Phase de scoring (si fin de manche)

I) Phase de revenus

Chaque joueur génère les ressources présentes sur ces cartes gladiateurs jouées, et celles présentes sur son plateau personnel, ainsi que 1  par régions contrôlées (ignoré cela au 1er tour)

II) Phase d'action

1. Placement des citoyens : Chaque joueur place un de ses citoyens, à tour de rôle, dans les différentes zones d'actions.
- Le joueur se place dans une zone, gagne le bonus indiqué, mais les autres joueurs bénéficieront de tous les autres bonus encore visibles dans cette zone d'action.

À 2 joueurs, seules les 3 cercles de gauche de chaque zone sont actives. À 3 joueurs, seules les 4 cercles de gauche de chaque zone sont actives. À 4 joueurs, tous les cercles sont actifs.

- Particularité de la zone des "bas-fonds", elle génère toujours une seule corruption, mais un nombre de ressources égal au nombre de citoyens déjà présents dans cette zone.

Action gratuite : Un joueur peut décider d'utiliser un de ses gladiateurs de plusieurs façons (avant ou après son action, pas pendant) :

- Soit en se défaussant de la carte pour utiliser son pouvoir du haut dans le bandeau bleu (une seule utilisation)
- Soit en décidant de glisser sa carte à gauche de son plateau personnel, afin de bénéficier de revenus de fin de tour.

2. Résolution des actions :

- Le joueur résolve la ou les actions de la zone qu'il a choisit. Il place alors une bannière de sa couleur pour marquer que l'action ne peut plus être faite par les autres joueurs.
- Les actions disponibles peuvent inclure le recrutement de gladiateurs, la conquête de territoires, l'obtention de ressources, etc.
- Dès qu'un joueur ne veut plus ou ne peut plus jouer, il passe son tour jusqu'à la fin du tour de jeu.

3. Piste de trahison :

- Certaines actions ou décisions peuvent faire monter un ou plusieurs joueurs sur la piste de trahison.
- **Si le traître atteint le sommet de la piste , en 1er, et sans être démasqué, il gagne automatiquement la partie**
- Si un joueur atteint le palier de fin de manche, on termine le tour en cours (tout le monde jouant le même nombre de citoyens), avant de changer de manche.
- Si un joueur arrive ou dépasse un symbole  sur la piste de corruption, il termine son action et on applique immédiatement un événement de la période correspondante.

4. Démasquer le traître :

- Les joueurs peuvent tenter de démasquer le traître en utilisant une action déblocable sur leur plateau individuel. Dans ce cas, lors de leur tour, il peut désigner le joueur qu'il suspecte comme étant un traître, et l'obliger à montrer sa carte "Destinée" aux autres joueurs.
- **Si un joueur accuse à tort un autre joueur**, dans ce cas, il subit une sanction.
 - a) il doit indemniser de 10 Or le joueur accusé (si il ne peut pas, il donne tout ce qu'il peut et perd la différence en )
 - b) Tous les autres joueurs, excepté celui qui accuse, monte de 16 5 cases sur la piste de trahison
 - c) On reforme le paquet de cartes Destinée (autant de carte "sujet loyal"

que de joueurs + 1 carte "traître") et on distribue une nouvelle carte à chaque joueur SAUF à l'accusateur.

Chacun choisit secrètement laquelle des 2 cartes il conserve, et défaisse l'autre.

Il se peut alors qu'il y ai plusieurs traîtres dans la partie

- **Si le traître est démasqué**, il subit une pénalité. Il descend de 5 cases sur la piste de trahison et subira toutes les conséquences des effets négatifs des cartes événements, sauf s'il réussit un des objectifs indiqué sur la carte "Rédemption" qu'il vient de piocher.

Quand au joueur, qui à sù démasquer le traître, il gagne 10  , et se fait rembourser le coût de son amélioration, soit 10  et 10 .

Durant son tour, le joueur actif peut, en tant qu'action secondaire, valider UNE et une seule de ses cartes "ambitions personnelles". Si il a remplie toutes les conditions de sa carte, ce dernier marque autant les  indiqués.

De ce fait, le Dé du joueur lui sert de compteur afin de se rappeler combien de conditions il a déjà remplies sur sa carte "ambitions personnelles"

III) Phase d'événement et gains de ressources

Dès lors que tous les joueurs ont passé leur tour, une phase d'événement se déclenche.

- Prenez la carte événements du dessus du paquet, correspondant à la manche en cours.
- Il existe 2 types d'événements :

Les événements individuels : chaque joueur décide librement, dans l'ordre du tour, s'il est d'accord avec la décision de l'Empereur.

S'il est d'accord, il applique les conséquences positives du haut de la carte événement (Pouce vert ).

S'il est contre, il applique les conséquences de la partie basse de la carte événement (Pouce rouge ).

Pour ce faire, les joueurs tendent leurs bras, et simultanément dirige leur pouce vert le haut ou vers le bas et appliquent les conséquences de leur choix.

Les événements collectifs : Les joueurs discutent autour de la table s'ils participent ou non à l'événement. Ces événements demandent un nombre minimum de ressources à payer. Aucun joueur n'est tenu à ses promesses, les traîtres se cachent parmi vous.

Simultanément, chaque joueur met secrètement dans sa main le nombre de ressources qu'il souhaite donner. À l'issue, les joueurs tendent le bras et révèlent simultanément ce qu'ils ont offerts.

Si le montant minimum n'est pas atteint, tous les joueurs ayant participé à l'événement ont perdu les ressources, sans gain potentiel. (Si dans ce cas de figure, un ou plusieurs joueurs n'ont rien donné, ils perdent un nombre de 🌀 égal au nombre de ressources manquantes pour réussir l'événement.)

Si le montant minimum est atteint, tous les joueurs ayant participé à l'événement ont perdu les ressources, mais on classe les joueurs en fonction de leur don et on leur attribue les gains.

- En cas d'égalité pour une place, tous les joueurs gagnent le bonus de cette place.
- À 3 joueurs, seulement les 1ère, 2ème et 4ème récompenses sont actives.

À 2 joueurs, seulement les 1er et 4ème récompenses sont actives.



Exemple d'événements Collectifs et individuels

En cas de fin de tour (plus aucun ouvrier disponible pour les joueurs), chacun gagne tous les symboles en revenus mis sur le côté gauche de leur plateau personnel

IV) Phase de scoring (si fin de manche)

Si les récents événements ont amené, à un changement de manche, on applique alors un scoring intermédiaire.

Vous marquer de points en fonction de :

- **des zones sous votre contrôle** (Gallia / Hispania / Germanica / Bretania / ARO).

Le scoring de chaque zone est indiqué dans la partie inférieur du plateau représentant la carte impériale . Pour rappel, il fonctionne comme ceci :

- 1) **ARO : 2 PV par zone contrôlée + 3 PV si contrôle total**
- 2) **GALLIA : 2 PV par zone contrôlée + 4 PV si contrôle total**
- 3) **HISPANIA : 2 PV par zone contrôlée + 5 PV si contrôle total**
- 4) **BRETANIA : 3 PV par zone contrôlée + 6 PV si contrôle total**
- 5) **GERMANICA : 3 PV par zone contrôlée + 7 PV si contrôle total**

- **votre classement à l'hippodrome**

Le scoring est indiqué par le podium à proximité de la zone de l'hippodrome. Il a lieu comme suit :

- 1ere place : 9 
- 2eme place : 6 
- 3eme place : 3 PV 

Par extension, même si les joueurs n'ont pas terminé la course, on détermine leur classement et leur attribution de Points de victoire.

- **Votre classement sur la piste de Traîtrise**

Le scoring de la piste de traîtrise se résout comme ceci :

- 1ère place : 9 🏆
- 2ème place : 6 🏆 (3 joueurs)
- 3ème place : 3 🏆
- 4ème place : 0 🏆 (4 joueurs)

Au vu des malus que va subir le 1er joueur (facilement attaquable), il est normal que ce dernier marque plus de Points de victoire.

- **Scoring de la carte "Ambitions publiques" de la manche en cours**

En fonction de l'objectif demandé, les joueurs calculent leur place dans le classement et gagnent un nombre de PV indiqué sur la carte.

- **Paiement des soldes**

De plus , il est temps de payer la solde de vos soldats. Le coût est rappelé sur votre plateau personnel. Il indique le nombre de pièce d'or a dépensé pour chaque troupe, qui ne se trouve plus sur votre plateau personnel (donc celles déployés sur la carte impériale, et celles présentes dans votre zone de stockage)

Le paiement s'effectue comme suit : 1 pièce d'or pour chaque Légionnaire, 2 pour chaque Centurion et 3 pour chaque Evocati

Pour chaque soldat non payés, remettez le sur votre plateau personnel ou subissez une pénalité de 2 🏆

Fin du jeu

Le jeu se termine lors de la 4ème manche, et dès qu'un joueur atteint le **palier 60 de la piste de trahison**. Le jeu prend immédiatement fin, et l'on ne termine pas le tour du joueur en cours.

- Les joueurs révèlent simultanément leur carte Destinée.
- Si le joueur ayant mis fin à la partie est un Traître, il gagne immédiatement la partie (peu importe son nombre de 🏆)

L'histoire se répète et vous avez réussi à fomenter un complot contre l'Empereur. Vous avez réussi à convaincre une partie de la Garde prétorienne d'assassiner l'Empereur et de vous désigner comme nouvel Empereur.

- Si le joueur ayant mis fin à la partie est un **“Sujet loyal”**, on passe à la phase de scoring de fin de manche, puis à un scoring final.
- Le ou les traître(s) (si il y a en a dans la partie), perdent un nombre de 🏆 égal au nombre de palier qui les sépare de la fin de partie (*Ex: le traître est au palier 57 à la fin de la partie , il perd 3 🏆*). **Si les traîtres ne se trouvent pas sur l'un des paliers de la manche 4, ils sont automatiquement éliminé du jeu, sans 🏆**)
- **Les sujets loyaux** perdent de 🏆 égale au nombre de palier qui les sépare de la fin de partie. A défaut, ils perdent ce qu'ils peuvent et le reliquat en 🏆) (*ex: Rouge termine la partie au palier 48. Il doit payer 12 🏆. Vu qu'il n'a que 8 🏆, il les dépense et perd 4 🏆*)
- on effectue un scoring intermédiaire de fin de manche comme vu précédemment.
- 1 🏆 par lot de 5 ressources restantes

Le joueur avec le plus de 🏆 à la fin de ce scoring est déclaré vainqueur. Il aura fait preuve de témérité et de détermination, ce qui lui attirera les faveurs de l'Empereur , qui le désignera comme successeur.

Concepts généraux

Mouvement des troupes :

Un combat entre joueurs n'est déclenché que si l'on termine son déplacement sur un territoire contrôlé par quelqu'un d'autre, ou si l'on se trouve sur un territoire contrôlé par les barbares.

En d'autres termes, il est tout à fait possible de traverser une zone d'un autre joueur sans combattre, moyennant le paiement d'une somme d'Or.

Un déplacement de troupe est définie comme suit : **déplacer un ou plusieurs cubes d'une même région vers une région adjacente, avec comme règle qu'une zone ne peut pas contenir plus de 4 troupes d'un même joueur.**

Il ne peut jamais y avoir de combat maritime, les troupes se croisent mais ne s'affrontent pas.

Pour effectuer un déplacement maritime, les troupes bougent soit du fait d'un point de mouvement, soit de 1 case à la fin de chaque action du joueur.

Enfin , un joueur peut franchir un territoire contrôlé par un autre joueur **(interdit sur un territoire contrôlé par les barbares)** en lui payant une somme de , égale à la somme des forces qu'il souhaite faire passer.

Le nombre de déplacement que l'on peut effectuer est rappelé sur notre plateau personnel. Tous les joueurs commencent avec 1 déplacement de troupes et devons vider des sections de troupes pour augmenter ce nombre de mouvement disponible



Ex : Si Rouge veut franchir le territoire de Bleu, avec une force de troupe de 4, il devra payer 4 pièces d'or à Bleu.
Bleu ne peut pas refuser cette offre.

Les troupes sur le plateau joueur

Les joueurs disposent chacun de 3 zones où se trouvent leurs troupes.

La zone de gauche contient exactement **14 cubes** de la couleur du joueur, représentant **14 légions de légionnaires**, ayant 1 

La zone du milieu contient exactement **10 cubes** de couleurs secondaires représentant **10 légions romaines commandées par un Centurion**, ayant 2 

La zone de droite contient exactement **6 gros cubes** de la couleur du joueur représentant **6 légions d'Evocati** (les troupes d'élite de l'Empire Romain), ayant 3 

Lorsqu'une troupe est recrutée, on paye son coût (rappelé dans la Zone "caserne de la garde prétorienne" du plateau principal), puis on la met dans la zone de stockage de son plateau personnel. Elle est prête à être déployée.

De plus, on décale toutes les troupes situées à droite d'une case sur la gauche, tel un phénomène de "Tapis roulant".

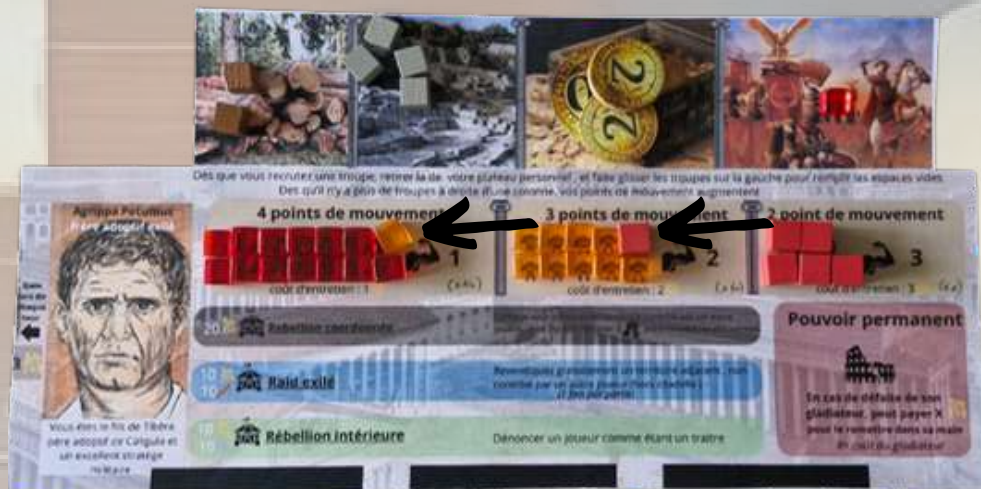
Le coût des différentes troupes ne changera pas, peu importe l'endroit où elles se trouvent sur notre plateau personnel.

Si une zone se retrouve entièrement vide, le joueur disposera de plus de points de mouvement. Inversement lorsqu'une troupe est tuée, elle revient à sa place initiale et décale tous les autres troupes vers la droite.

De ce fait, tous les joueurs commencent avec 1 point de mouvement de troupes, et au fur et à mesure de l'acquisition de troupes, pourront augmenter jusqu'à avoir 4 points de mouvements.



Ex: Le joueur rouge, via une action présente dans la zone "caserne de la garde prétorienne" du plateau principale, achète une légion de légionnaire. Il l'a place donc sur la zone de stockage de son plateau personnel



Du coup, Rouge décale ses troupes d'une case vers la droite, un cube de chaque autre zone, afin de combler le nombre de cube présent dans la zone de gauche



Ex 2: Rouge, via une action présente dans la zone "caserne de la garde prétorienne" du plateau principale, achète une légion d'Evocati. Il l'a place donc sur la zone de stockage de son plateau personnel



Du coup, Rouge a entièrement vidé la zone de droite de ses cubes. Dès lors il disposera de 2 points de mouvement lors des actions faites dans la zone "caserne de la garde prétorienne" du plateau principal

LES COMBATS SUR LA CARTE:

Qu'il s'agisse de combat contre l'IA, où contre un autre joueur, les mêmes règles s'appliquent. Dès qu'un combat est déclenché, les joueurs concernés calculent leur puissance. 🦾

- 1 🦾 pour chaque 🏰
- 2 🦾 pour chaque 🏰
- 3 🦾 pour chaque 🏰
-
- 5 🦾 pour chaque 🏰 🏰

Une fois cette puissance calculée, les joueurs vont lancer un Dé pour augmenter ou baisser cette puissance (de +2 à -1)

Le différentiel entre les joueurs indique le nombre de dégâts subis par l'adversaire. Le vaincu doit retirer des troupes dont la puissance est supérieure ou égale aux dégâts subis.

En cas d'égalité, chaque joueur doit perdre une troupe de son choix, présente dans le conflit.

Le combat se prolonge jusqu'à ce qu'il n'y ai plus qu'un seul joueur dans la zone.
(Etant donné les directives de l'Empereur, aucun replis de troupe n'est autorisé. Seul la victoire par l'annihilation existe)



Rouge attaque les barbares avec une puissance de 4 car il a 4 légionnaires. Les barbares ont une force de 2

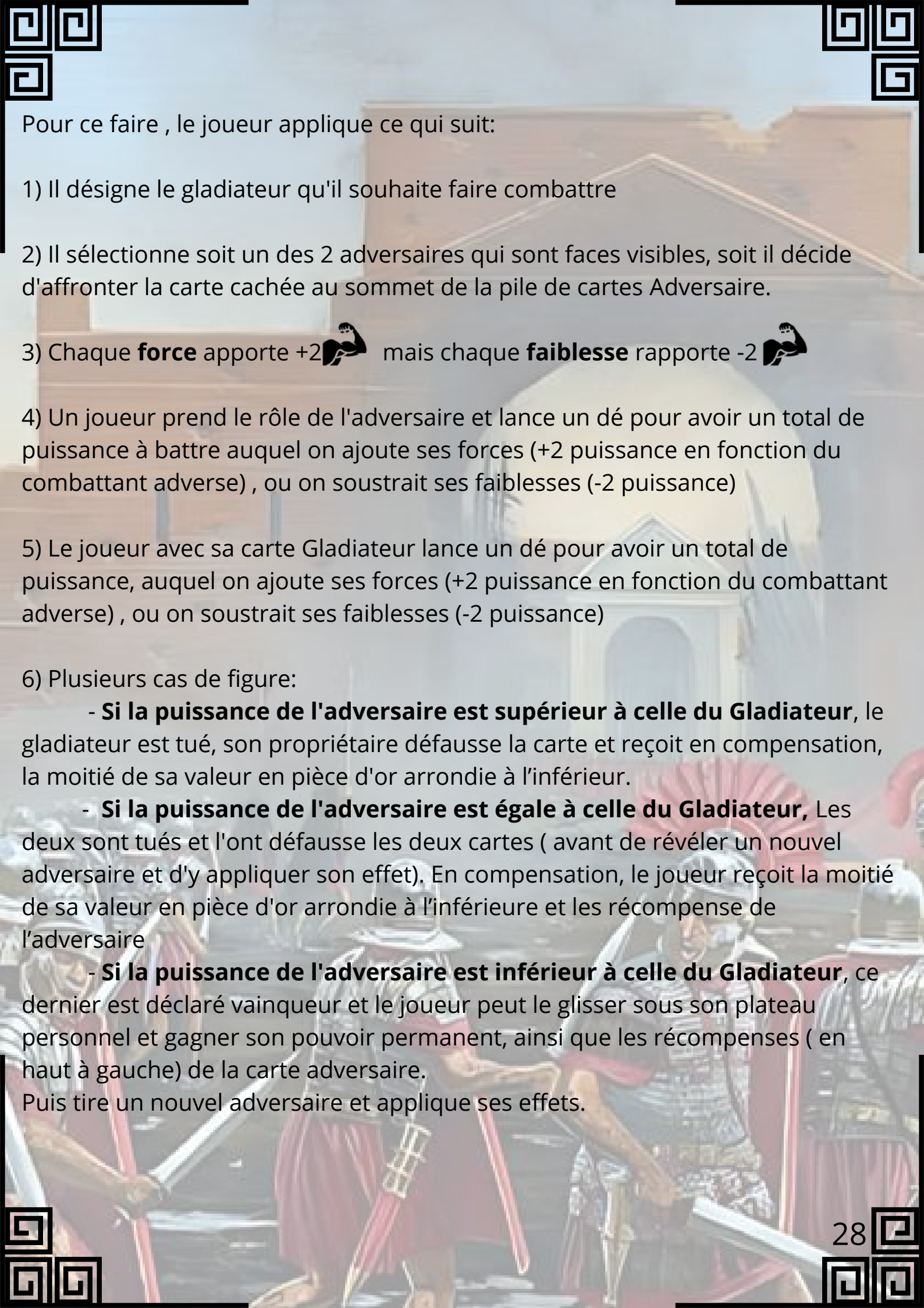
LES CARTES GLADIATEURS :



Elles peuvent être utilisés de 3 façons :

- Usage unique du pouvoir du haut dans l'encadré bleu (action gratuite avant ou après l'action principale)
- En tant que revenu de fin de tour (action gratuite avant ou après l'action principale)
- Tenter de lui faire gagner un combat au colisée afin de pouvoir le glisser sous son plateau personnel, et de bénéficier de son pouvoir permanent (encadré noir).

ATTENTION : chaque joueur ne peut avoir que 3 gladiateurs sous son plateau sans aucun moyen de les changer



Pour ce faire , le joueur applique ce qui suit:

1) Il désigne le gladiateur qu'il souhaite faire combattre

2) Il sélectionne soit un des 2 adversaires qui sont faces visibles, soit il décide d'affronter la carte cachée au sommet de la pile de cartes Adversaire.

3) Chaque **force** apporte +2  mais chaque **faiblesse** rapporte -2 

4) Un joueur prend le rôle de l'adversaire et lance un dé pour avoir un total de puissance à battre auquel on ajoute ses forces (+2 puissance en fonction du combattant adverse) , ou on soustrait ses faiblesses (-2 puissance)

5) Le joueur avec sa carte Gladiateur lance un dé pour avoir un total de puissance, auquel on ajoute ses forces (+2 puissance en fonction du combattant adverse) , ou on soustrait ses faiblesses (-2 puissance)

6) Plusieurs cas de figure:

- **Si la puissance de l'adversaire est supérieur à celle du Gladiateur**, le gladiateur est tué, son propriétaire défaisse la carte et reçoit en compensation, la moitié de sa valeur en pièce d'or arrondie à l'inférieur.

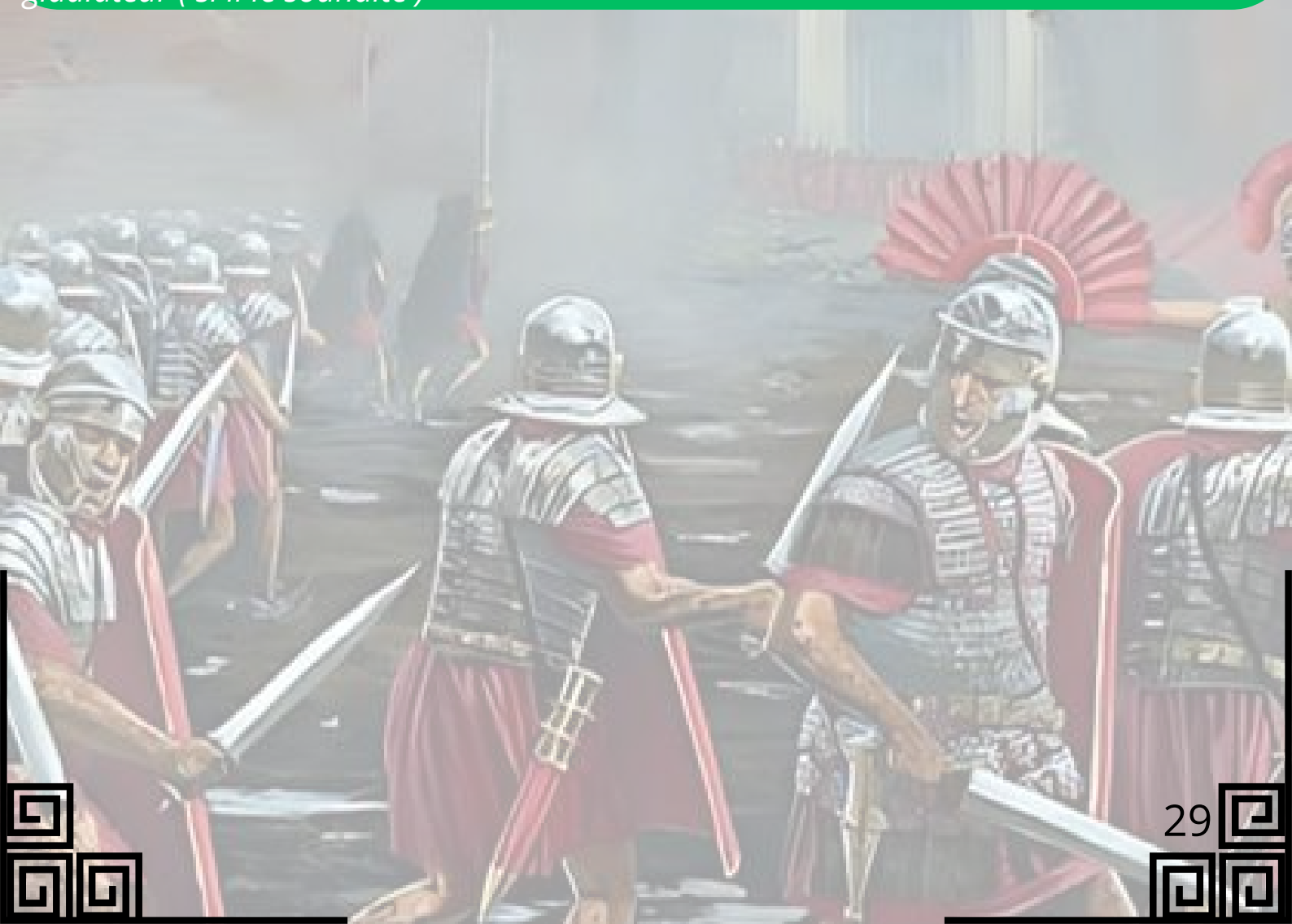
- **Si la puissance de l'adversaire est égale à celle du Gladiateur**, Les deux sont tués et l'ont défaisse les deux cartes (avant de révéler un nouvel adversaire et d'y appliquer son effet). En compensation, le joueur reçoit la moitié de sa valeur en pièce d'or arrondie à l'inférieure et les récompense de l'adversaire

- **Si la puissance de l'adversaire est inférieur à celle du Gladiateur**, ce dernier est déclaré vainqueur et le joueur peut le glisser sous son plateau personnel et gagner son pouvoir permanent, ainsi que les récompenses (en haut à gauche) de la carte adverse.

Puis tire un nouvel adversaire et applique ses effets.



Exemple : Le jour Bleu décide de faire une action du Colisée et de faire combattre son gladiateur contre le Guerrier celte (adversaire). Il a une puissance initiale de 5, auxquelles on applique -2 car il est faible contre . Il a donc 3  tout comme son adversaire. On lance les dés et le gladiateur obtient un +2, donc 5 , et l'adversaire +1 donc 4 . Le gladiateur du joueur bleu est victorieux. Il remporte 1 Or, 2 bois et 1 point de victoire, en plus de pouvoir obtenir de façon permanente le pouvoir de son gladiateur (si il le souhaite)



Déploiement de nouvelles tuiles actions

Un joueur peut effectuer une action au Marché, afin d'acheter une nouvelle tuile actions disponibles pour 5  et la poser dans la zone correspondante.

Dans ce cas, il change de suite les actions qui y sont disponibles et peut faire l'action de son choix sur cette tuile gratuitement (sans poser de bannière)



Rouge décide de faire une action au marché et d'acheter une nouvelle tuile. Il paye 5 Or puis prend la 1ère tuile de la pile de la zone Caserne qui l'intéresse



Il place ensuite cette nouvelle tuile d'action dans la zone de la caserne, ce qui remplace les anciennes actions, et choisit de faire l'action "gagner 1 ressource au choix".

Les cartes adversaires



Elles sont de 3 types et reconnaissables par la couleur des yeux au dos de la carte (rouge pour les Champions, Bleus pour les ennemis normaux et vert pour les animaux).

Dès qu'un adversaire entre en jeu, que ce soit par le biais de la mise en place, ou lorsqu'il est vaincu par un gladiateur, on tire une nouvelle carte du paquet Adversaire et on applique les effets de cette dernière.

Il s'agit souvent de règles qui pénalisent les joueurs, et qui perdurent tant que la carte n'est pas retirée du jeu.



Puissance

Non, surnom et classe

Gain lorsqu'il est défait

Effet en jeu

Exemple : Le rhino, possède une puissance de 6 lors du combat, et lorsqu'il est en jeu, il oblige les joueurs à payer 1 bois, ou à défaut 1 PV, à chacun de leur tour de jeu. Une fois vaincu, il rapporte 3 Or, 2 pierre et 2 PV)

Les Zones d'actions

Il y a 6 zones d'actions dans le jeu. elles fonctionnent toutes de la même façon, à l'exception des bas-fonds :

- **Le colisée**

Cette zone d'action vous permet essentiellement de recruter de nouveaux gladiateurs et de leurs faire combattre des adversaires dans l'arène, tout cela afin d'obtenir des ressources, des PV, ou de gagner les pouvoirs uniques à chaque gladiateur.

Pouvant accueillir probablement 50 000 spectateurs (les estimations plus anciennes de 80 000 spectateurs, soit un douzième de la population romaine, étant exagérées), le Colisée, témoin de l'évergétisme impérial, a été utilisé pour les venationes (combats d'animaux sauvages), les munera (combats de gladiateurs) et autres spectacles publics, tels que des exécutions de condamnés à mort, des reconstitutions de batailles célèbres et des drames basés sur la mythologie romaine.



• L'hippodrome

Cette zone d'action vous permet de participer à une course de chars. Cela vous rapporte des PV en fonction de votre classement à chaque manche. Il est possible d'enrayer la progression de vos adversaires, par des moyens plus ou moins... sportifs.

Plus grand édifice public de la Rome antique, il est principalement dédié aux courses de chars mais il peut également être utilisé pour d'autres types de spectacles ou lors des processions triomphales, surtout à partir du règne de Trajan.



• La caserne prétorienne

Cette zone d'action vous permet de recruter des troupes et de les envoyer sur la carte romaine afin de conquérir des territoires. Toute action de recrutement ou de déploiement de troupes opérées sur cette zone donne droit à des déplacements sur la carte.

Le cout de chaque troupe est rappeler à côté de la zone d'action

La caserne de la Garde prétorienne est un camp militaire, construit à la périphérie de Rome, qui abritait une garnison permanente de la garde prétorienne.



• Le sénat

Cette zone d'action vous permet au départ, d'effectuer des actions qui ne sont plus disponibles dans les autres zones du plateau principal, puis plus tard, de débloquent des améliorations permanentes de votre plateau joueur.

Le Sénat est l'une des plus anciennes et pérennes institutions politiques de la Rome antique. Cette assemblée est composée des représentants des grandes familles de rang sénatorial et joue un rôle religieux, législatif, financier et de politique extérieure important. Son rôle et son influence sur la vie politique romaine ont évolué tout au long de l'histoire et atteignent leur apogée durant la République romaine, entre le IIIe et le IIe siècle av. J.-C.



• Le marché

Cette zone d'action vous permet d'échanger des ressources et d'acheter de nouvelles tuiles actions, déployables sur le plateau principal, et qui viendront modifier les actions de base de chaque zone.

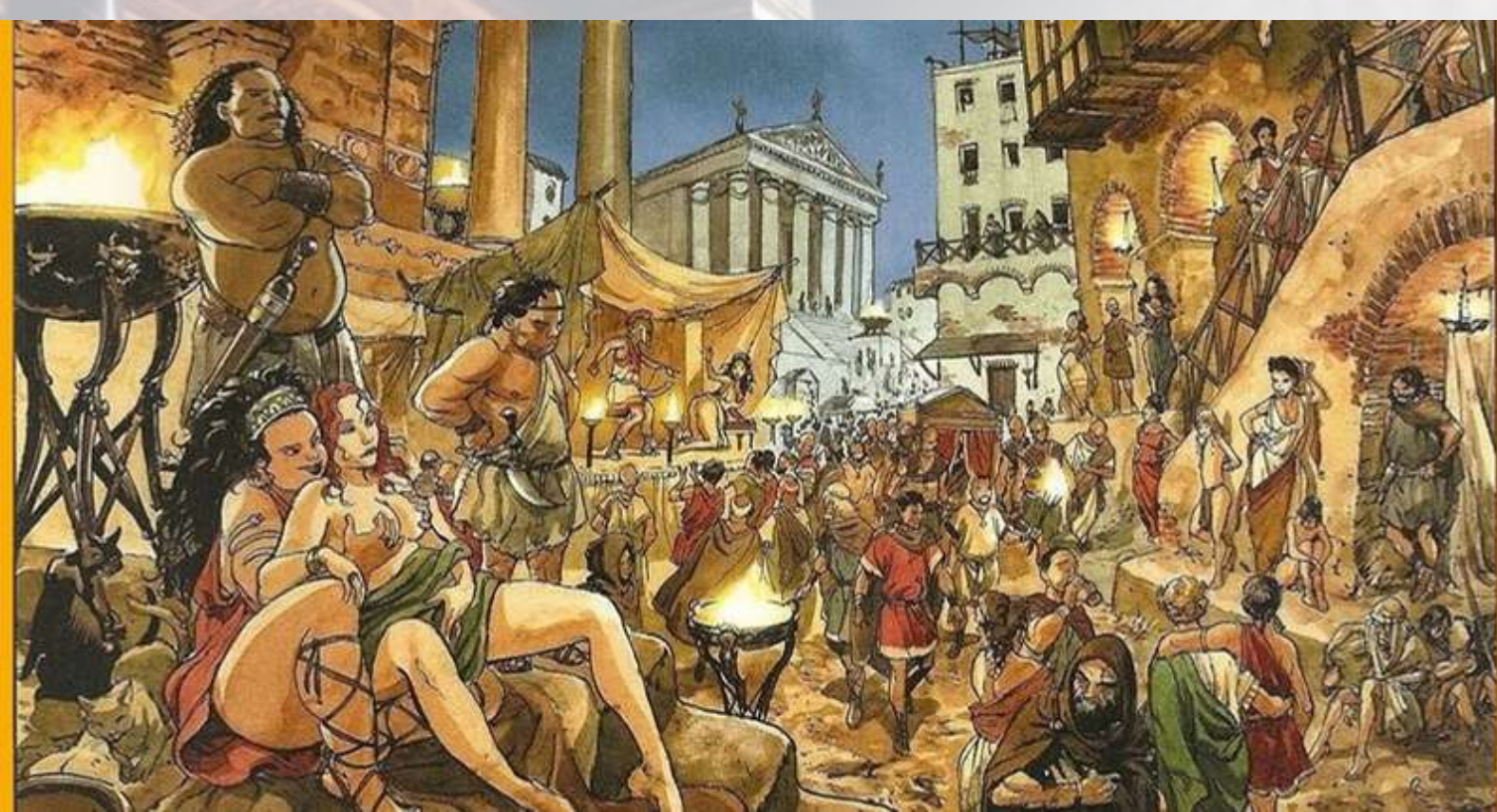
Il se présentait sous la forme d'un espace clos avec une entrée unique, et comportait un certain nombre d'emplacements, avec des étals en pierre pour présenter les marchandises. Son existence favorisait la vie urbaine en organisant le commerce : fréquemment, le macellum disposait d'étalons de mesure, que l'on a retrouvés gravés dans la pierre (mesures de longueur).



• Les bas-fonds

Cette zone d'action est particulière, puisque le joueur qui y pose son pion gagnera systématiquement 1 corruption, plus 1 bois, 1 pierre et 1 argent par pion joueur déjà présent.

Lieu de débauche et de perversion, où bon nombre de Romains allaient assouvir leurs instincts primaires les plus répréhensibles.



Règles à ne pas oublier

- Vérifier toujours les contraintes imposées par les cartes “adversaire”. Ces dernières peuvent avoir un effet immédiat, un effet qui perdure tant que la carte est active, voire un effet conditionnel sur certaines actions du jeu.
- Attaquer un autre joueur fait perdre le pouvoir unique du joueur attaquant, sauf s'il cible le ou les joueurs les plus hauts sur la piste de trahison.
- Lorsqu'un joueur place son Meeple, il gagne le bonus de placement, mais tous les autres joueurs gagnent les bonus encore visibles sur cette zone d'action.
- Lorsqu'un joueur utilise l'action “acheter une nouvelle tuile d'action” au marché, il doit payer 5 Or, prendre une des 5 tuiles actions face visible et la placer dans la zone d'action correspondante. Il peut alors faire une des actions de cette tuile, sans la bloquer.
- Lors de l'achat d'une nouvelle tuile, si des joueurs avaient déjà fait des actions sur la tuile remplacée, ils reprennent simplement leur cube pour laisser accessibles toutes les actions de cette zone.
- Soyez attentif aux actions entreprises par les autres joueurs, un Traître se cache peut-être parmi vous.
- Il est possible de passer par une province contrôlée par un autre joueur (pas par les barbares), en lui

- payant autant de pièces d'Or que la puissance des troupes à faire passer sur son territoire.
- Dès qu'un joueur atteint la fin de manche sur la piste "Traîtrise", on termine le tour en cours puis on dévoile une carte "événements" correspondant à la nouvelle manche, avant de continuer à jouer normalement.
- Dès qu'un joueur atteint un symbole  sur la piste de traîtrise, il termine son action puis tire une carte "événement" correspondante à la manche en cours.
- Une troupe tuée retourne directement dans sa zone de départ sur le plateau personnel. Ne pas oublier de décaler toutes les autres troupes d'une case sur la droite.
- Le paiement de la solde concerne toutes les troupes recrutées, c'est-à-dire celles présentes sur la carte impériale mais aussi dans notre zone de stockage.
- Zone du colisée : Affrontez/Combattre veulent dire la même chose
- **Aucun gain ne donne directement de troupes sauf si mentionné "gratuitement" (cartes adversaire, plateau central, événements ...). Cela donne uniquement l'opportunité de recruter des troupes (au coût normal) et de les stocker sur son plateau personnel**

Les différents protagonistes



Claude, l'héritier

Pouvoir permanent : Peut échanger des ressources au Marché avec un taux de 1 contre 2

Stratégie militaire : Toutes les troupes gagnent 1 point de mouvement supplémentaire permanent

Accès aux mines impériales : Gagne 1 or supplémentaire pour chaque symbole Or mis en revenu sur le côté gauche de son plateau joueur

Réseau d'espion : Peut dénoncer un joueur comme étant un traître



Sénèque, le philosophe

Pouvoir permanent : Le coût de déblocage des capacité est réduit de 3 Or

Diplomatie persuasive : Peut payer les troupes adverses adjacentes pour les renvoyer dans leur région de départ. Le coût en Or est égale à la force des troupes X2

Sagesse financière : 1 Or supplémentaire pour chaque Or gagner grâce au placement d'un ouvrier sur le plateau principal

Analyse rationnelle : Peut dénoncer un joueur comme étant un traître



Macron, Préfet du prétoire

Pouvoir permanent : Peut recruter 5 légionnaires, 3 centurions et 2 Evocati en plus que les autres joueurs

Commandement autoritaire: Les troupes possèdent 1 de force supplémentaire permanente

Accès aux fonds impériaux: Le joueur gagne +1 bois ou + 1 pierre, lors de gain de Bois ou de pierre

Interrogatoire brutale : Peut dénoncer un joueur comme étant un traître



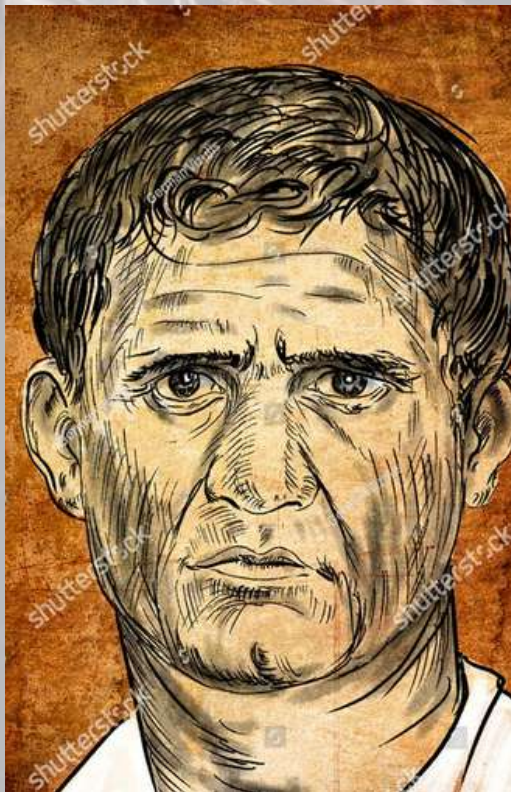
Cassius Chaerea, Officier de la garde prétorienne

Pouvoir permanent : Peut dénoncer un joueur comme étant un traître

Force brutale : Peut recruter 2 légionnaires, 1 centurion et 1 evocati supplémentaire

Pillage opportuniste : Voler à un joueur défait lors d'une bataille, autant de ressources que de troupes ennemies tuées

Intuition meurtrière : Peut dénoncer un joueur comme étant un traître



Agrippa Potumus, frère adoptif exilé

Pouvoir permanent : Si son gladiateur meurt durant un combat au colisée, il peut payer X Or (coût d'achat de ce gladiateur) pour le remettre dans sa main

Rébellion coordonnée : Lors d'une attaque sur un territoire contrôlé par un autre joueur, il peut recruter 2 Légionnaires afin de renforcer ses troupes (en ne dépassant pas la limite de 4 troupes par zone)

Raid exilé : Une fois par partie, peut revendiquer gratuitement un territoire adjacent contrôlé par les barbares, sans combattre.

Rébellion intérieure : Peut dénoncer un joueur comme étant un traître



Cassius Chaerea, Officier de la garde prétorienne

Pouvoir permanent : Dès que le joueur attaque un autre joueur, ce dernier perd automatiquement sa troupe la plus faible (une seule fois par combat)

Loyauté de la garde prétorienne : Les Evocati ont un de puissance permanent, donc 4 de puissance.

Trésor de la garde : Voler à un joueur défait lors d'une bataille, autant de ressources que de troupes ennemies tuées

Interrogatoire sévère : Peut dénoncer un joueur comme étant un traître

Milonia Caesonia, 4ème femme de Caligula

Pouvoir permanent : Lorsqu'elle place un de ses ouvriers sur un bonus de Corruption, elle peut décider de voler ce point de corruption à un autre joueur.

Charisme impériale : Vous pouvez convaincre une région ennemi de se rendre sans combattre en payant X Or (X étant la puissance totale ennemie présente sur la zone. Les troupes se replis dans des territoires adjacents si possible)

Faveurs impériales : A la demande d'un autre joueur, peut retirer un de ses cubes action moyennant X Or (X étant la valeur de se joueur sur la piste trahison divisée par 3) . Cela rend de nouveau cette action disponible

Institution maternelle : Peut dénoncer un joueur comme étant un traître

Pallas, homme d'affaire

Pouvoir permanent : Acheter une nouvelle tuile d'action ne coûte que 2 Or

Financement impériale : Peut transformer les troupes adjacentes d'un autre joueur en Légionnaire (afin de réduire leur puissance). Il devra payer une nouvelle fois le coût de cette troupe pour chaque transformation

Réseaux de contact : En début de manche, vous choisissez une ressource (Or, bois ou pierre). Vos gains lors de cette manche sont doublés pour cette ressource

Persuasif : Peut dénoncer un joueur comme étant un traître



Narcissus, l'affranchi

Pouvoir permanent : Au Colisée, les adverses ont une pénalité de puissance de -2.

Maitre combattant : Le coût des légionnaire est réduit de 2 Or .
Les Evocati ont 1 de puissance permanente en plus, mais coûte 2 Or de plus.

Commerce secret : A chaque début de tour, vous gagnez 2 Or, 2 Bois et 2 Pierres en plus.

Chantage intimidant : Peut dénoncer un joueur comme étant un traître



Pétronius, l'écrivain

Pouvoir permanent : Vous ne pouvez pas être affecté par les obstacles lors des courses de chars à l'hippodrome.

Influence artistique : Une fois par partie, il peut forcer un joueur adverse à attaquer un territoire adjacent .

Patronage culturel : A chaque début de tour, vous pouvez dépenser 2 ressources de votre choix pour gagner 1 point de victoire

Perspicacité esthétique : Peut dénoncer un joueur comme étant un traître



Les différents tuiles d'actions

Zone du Colisée



**actions de
base**

Préparation des jeux		Recruter un gladiateur
		Recruter un gladiateur
		Affronter un adversaire
		Gagner 1

Ludus Magnus		Recruter 1 gladiateur au choix	+1
		Obtenir 3	+2
		Affronter l'adversaire	
		Obtenir une ressource au choix	

Munera spectacula		Recruter 1 gladiateur	
		Recruter 1 gladiateur	+1
		Affrontez l'adversaire	
		Obtenir 1	+1

Sang et sable		Recruter 1 gladiateur avec -2	+2
		Affronter l'adversaire	
		Obtenir 3	+1
		Obtenir 1	

Arène de la Domus Aurea		Recruter 1 gladiateur avec -1	+1
		Affronter un adversaire parmi les 2 premiers de la pioche	+1
		Obtenir 1	
		Obtenir 2 ressources au choix	+1

Ludi Gladiatorii		Recruter 1 gladiateur	
		Affronter l'adversaire	
		Affrontez l'adversaire	+1
		Obtenir 2	+1

Les jeux de Mars		Recruter 2 gladiateurs	+3
		Recruter 1 gladiateur	+1
		Affrontez l'adversaire	
		Obtenir 2	

Arènes snglantes		Recruter 1 gladiateur	
		Affrontez l'adversaire	
		Affrontez l'adversaire	+1
		Obtenir 1	+1

Gloria et mors		Recruter 1 gladiateur	
		Recruter 1 gladiateur	+1
		Recruter 1 gladiateur	+2
		Recruter 1 gladiateur	+3

Fête de Bacchus		Combattre un adversaire	
		Combattre un adversaire	+1
		Combattre un adversaire	+2
		Obtenir 3	+3

Combats de titan		Recruter 1 gladiateur	+1
		Affrontez l'adversaire	
		Obtenir 1	
		Obtenir 2	+3

Les différents tuiles d'actions

Zone de la caserne prétorienne

Formation de base		Recruter un
		Recruter un
		Déployer un
		Déployer un



actions de
base

Formation d'élite		Recruter 1
		Déployer 1 +2
		Gagner 2 ressources au choix
		Gagner 1

Mobilisation rapide		Recruter 2 +1
		Recruter 1
		Gagner 3 ressources au choix +1
		Déployer 1

Recrutement intensif		Recruter 2 +1
		Déployer 1 / /
		Gagner 1 ressource au choix
		Gagner 1

Réquisitions de fournitures		Recruter 2 +1
		Déployer 1
		Recruter 2
		Déployer 2

Entraînement spécialisé		Recruter 2 troupes au choix +2
		Déployer 2 troupes au choix +1
		Recruter 1 troupe au choix
		Déployer 1 troupe au choix

Inspection des équipements		Recruter 3 +2
		Déployer 1
		Recruter 2 +1
		Déployer 1

Déploiement stratégique		Recruter 1 +1
		Déployer 1
		Recruter 1
		Gagner 1

Réorganisation tactique		Recruter 1 troupe au choix +1
		Déployer 1 troupe au choix +1
		Recruter 2
		Recruter 1

Renforcement des défenses		Recruter 1 +2
		Déployer 1 +1
		Recruter 1
		Déployer 1

Entraînement avancé		Recruter 2 +3
		Déployer 1 troupe au choix +1
		Gagner 1 ressource au choix
		Déployer 4 troupes au choix +3

Les différents tuiles d'actions

Zone du marché

Marché clandestin		Acheter et poser une nouvelle tuile
		Acheter et poser une nouvelle tuile
		Echanger 1 contre 3
		Echanger 1 contre 3

Tabernae		Poser une nouvelle tuile action +2
		Échanger 1 contre 2
		Acheter une nouvelle tuile action
		Échanger 2 contre 1 +2

Basilique Aemilia		Échanger 3 contre 2 ressources
		Acheter une nouvelle tuile action +1
		Poser une nouvelle tuile action
		Échanger 1 contre 2 +2

Marché de Trajan		Échanger 1 contre 2
		Poser une nouvelle tuile action +2
		Acheter une nouvelle tuile action +1
		Échanger 2 contre 1

Forum Romanum		Échanger 2 contre 3 +2
		Acheter une nouvelle tuile action
		Poser une nouvelle tuile action
		Échanger 1 contre 1

Macellum		Acheter une nouvelle tuile action +1
		Poser une nouvelle tuile action
		Echanger 1 ressource contre 1 autre ressource +1
		Effectuer l'action +2

← actions de base

Mercatus		Echanger 3 contre 2 +1
		Poser une nouvelle tuile action
		Prenez gratuitement une nouvelle tuile action +3
		Effectuer l'action +2

Emporium		Echanger 3 contre 2 +1
		Echanger une ressource avec un adversaire +2
		Poser une nouvelle tuile action
		Effectuer l'action +2

Portus Tiberinus		Acheter une nouvelle tuile action +1
		Echanger 3 contre 2 +2
		Poser une nouvelle tuile action
		Effectuer l'action +2

Portus Ostiensis		Poser une nouvelle tuile action +2
		Echanger 2 ressources avec un adversaire +1
		Acheter une nouvelle tuile action
		Echanger 1 contre 2

Navalia		Acheter une nouvelle tuile action +1
		Poser une nouvelle tuile action +2
		Echanger 2 contre 3 +2
		Echanger 1 contre 1

Les différents tuiles d'actions

Zone de l'hippodrome

Test des Test des nouvelles recrues		Avancer de 1 case
		Avancer de 1 case
		Avancer de 1 case
		Avancer de 1 case



actions de base

Course des champions		Avancer de 3 cases sur la course +2 
		Dépenser 1  pour changer de piste +2 
		Avancer de 2 cases sur la course +1 
		Dépenser 1  pour faire reculer un adversaire

Obstacle tactique		Avancer de 2 cases sur la course +1 
		Dépenser 1  pour changer de piste +1 
		Avancer de 1 case sur la course
		Dépenser 1  pour ralentir un adversaire +1 

Tactique de course		Avancer de 4 cases sur la course +3 
		Dépenser 1  pour ralentir un adversaire +2 
		Dépenser 1  pour faire reculer un adversaire +2 
		Avancer de 2 cases sur la course +1 

Accélération fulgurante		Avancer de 3 cases sur la course +3 
		Dépenser 2  pour faire reculer 2 adversaires +2 
		Avancer de 3 cases sur la course +2 
		Dépenser 1  pour ralentir un adversaire

Frénésie des courses		Dépenser 2  pour changer de 2 pistes +2 
		Avancer de 3 cases sur la course +2 
		Dépenser 1  pour ralentir un adversaire +1 
		Avancer de 1 case sur la course

Stratégie de course		Avancer de 3 cases sur la course +2 
		Dépenser 1  pour changer de piste +1 
		Avancer de 2 cases sur la course +1 
		Dépenser 1  pour changer de piste

Course endiablée		Avancer de 2 cases sur la course +2 
		Dépenser 2  pour ralentir 2 adversaires +1 
		Avancer de 2 cases sur la course +1 
		Dépenser 1  pour faire reculer un adversaire

Défi de vitesse		Avancer de 4 cases sur la course +3 
		Dépenser 1  /  /  et appliquer son effet +1 
		Avancer de 1 case sur la course
		Dépenser 1  /  /  et appliquer son effet +2 

Gambit de l'hippodrome		Avancer de 2 cases sur la course +1 
		dépenser 2  /  /  et appliquer son effet +2 
		Avancer de 1 case sur la course
		Dépenser 2  /  /  et appliquer son effet +3 

Course de l'Empereur		Avancer de 3 cases sur la course +1 
		Dépenser 1  /  /  et appliquer son effet +2 
		Avancer de 3 case sur la course
		Dépenser 2  /  /  et appliquer son effet +3 

Les différents tuiles d'actions

Zone du sénat

Législation antique		Faire une action du 
		Faire une action du 
		Faire une action du 
		Faire une action du 



actions de
base

Mandat législatif		Débloquer une amélioration de plateau personnel	+1 
		Échanger une tuile d'action achetée à 	+1 
		Faire une action de 	+2 
		Faire une action de 	

Ordonnance sénatoriale		Débloquer une amélioration de plateau personnel	
		Faire une action de 	+1 
		Déplacement de troupes	+1 
		Débloquer une amélioration de plateau personnel	+1 

Loi de l'Empereur		Débloquer une amélioration de plateau personnel	+1 
		Échanger une tuile d'action achetée à 	+1 
		Déplacement de troupes	+1 
		Faire une action de 	

Décret de réforme		Débloquer une amélioration de plateau personnel	
		Échanger une tuile d'action achetée à 	+1 
		Déplacement de troupes	+1 
		Débloquer une amélioration de plateau personnel	+1 

Statut constitutionnel		Faire une action de 	+2 
		Échanger une tuile d'action achetée à 	+1 
		Débloquer une amélioration de plateau personnel	
		Faire une action de 	+2 

Proclamation officielle		Débloquer une amélioration de plateau personnel	+1 
		Débloquer une amélioration de plateau personnel	
		Faire une action de 	+1 
		Déplacement de troupes	

Arrêté du Sénat		Débloquer une amélioration de plateau personnel	+2 
		Échanger une tuile d'action achetée à 	+1 
		Déplacement de troupes	+1 
		Débloquer une amélioration de plateau personnel	

Résolution sénatoriale		Faire une action de 	+2 
		Débloquer une amélioration de plateau personnel	
		Échanger une tuile d'action achetée à 	+1 
		Faire une action de 	+1 

Edict impérial		Débloquer une amélioration de plateau personnel	+1 
		Débloquer une amélioration de plateau personnel	
		Déplacement de troupes	+1 
		Débloquer une amélioration de plateau personnel	+1 

Directive du Consul		Débloquer une amélioration de plateau personnel	+1 
		Échanger une tuile d'action achetée à 	+1 
		Déplacement de troupes	+2 
		Faire une action de 	

LEXIQUE

- **Agora / Marché (p. 8, 11, 15)** Zone où les joueurs achètent ou posent des tuiles d'action pour accéder à de nouveaux pouvoirs stratégiques. Centre névralgique des échanges.
- **Adversaire (p. 13, 17)** Créature ou guerrier affronté dans le Colisée. Possède une force, des effets uniques et confère des récompenses.
- **Carte impériale romaine (p. 7, 18)** Représentation du territoire à conquérir. Divisée en régions : Afrique romaine occidentale (3), Gallia (4), Espanica (5), Britannia (6), Germanica (7).
- **Casernes de la Garde Prétorienne (p. 10)** Zone pour recruter ou déployer des troupes, et obtenir des ressources. Chaque action dans cette zone confère des mouvements de troupes
- **Champions (p. 13)** Adversaires puissants dans le Colisée. Plus dangereux que les ennemis ordinaires, mais offrant de plus grandes récompenses.
- **Colisée (p. 13)** Zone de combat de gladiateurs. Les joueurs y recrutent ou y affrontent des adversaires pour glaner gloire et ressources.
- **Corruption (voir Traîtrise)** Gain faisant monter les joueur sur la piste de trahison.
- **Gladiateur (p. 12-14)** Personnage combattant pour un joueur

dans l'arène. Possède une force, un coût, un pouvoir unique, un pouvoir permanent, une force et des faiblesses contre certains types d'ennemis.

- **Hippodrome (p. 9)** Zone où se déroule la course de chars. Les joueurs peuvent y progresser ou infliger des malus aux adversaires.
- **Manche (p.10-11,19)** : Composé d'un nombre indéterminé de tour de jeu. Se termine lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le marqueur de manche suivante sur la piste de trahison
- **Piste de Traîtrise (p. 6, 10)** Suivi du degré de suspicion de trahison. Certaines actions (fortes) font progresser le joueur sur cette piste, avec conséquences en fin de partie.
- **Ressources (p. 7)** Or, Bois, Pierre, Troupes. Servent à activer des actions, payer des coûts d'entretien, ou répondre à des événements.
- **Sénat (p. 10)** Zone politique du jeu. Permet d'améliorer son plateau personnel ou de réutiliser des action bloqués par les joueurs.
- **Tuiles d'action (p. 8-10)** Cartes utilisables sur chaque zone du plateau. Offrent jusqu'à 4 actions différentes, parfois associées à de la Traîtrise.

- **Tour de jeu (p. 11) :** Un tour de jeu se compose en une succession d'action, faites à tour de rôle par tous les joueurs dans l'ordre du tour. Il se termine lorsque l'ensemble des joueurs a posé tous ses Meeples
- **Troupes (p. 10, 18)** Unités militaires recrutées et déployées pour contrôler les territoires de la carte impériale.
- **Zones du Plateau (général)** Chaque zone (Agora, Caserne, Colisée, Hippodrome, Sénat) possède ses propres tuiles et actions spécifiques.



A propos de l'auteur

Michael BERICAT, connu sur les réseaux sous le nom de **Meeples_addict**, découvre l'univers du jeu de société moderne en 2020, au détour d'une période où l'imaginaire et la convivialité deviennent plus essentiels que jamais. Très vite, cette passion prend une place centrale dans son quotidien, nourrie par la richesse des mécaniques, des univers et des expériences humaines que propose le monde ludique.

En 2023, il lance son compte professionnel **@meeples_addict** sur Instagram, avec la volonté de partager ses découvertes, ses coups de cœur, et ses réflexions autour du jeu de société. Ce lieu d'échange devient rapidement un moteur de création, lui donnant envie de passer de l'autre côté du plateau.

Ad Insanam Imperatoris est son tout premier jeu. Il est le fruit de plusieurs mois de réflexion, de développement et de recherches poussées sur l'histoire de l'Empire romain, avec une attention particulière portée aux dynamiques de pouvoir, aux intrigues politiques et aux figures parfois oubliées de cette époque.

Derrière son ton satirique et ses mécaniques tendues, le jeu reflète de nombreux faits historiques réels, subtilement intégrés à une expérience ludique accessible et dynamique.

En dehors des jeux, Michael est Gendarme de métier, également un amateur de sensations fortes et de sport collectif : passionné de moto et de rugby, il aime autant la vitesse que le jeu d'équipe — deux éléments qui, d'une certaine manière, trouvent aussi leur place sur un plateau.