



MANUEL D'INSTRUCTIONS
REGLES ALTERNATIVES

INTRODUCTION



Durant la période de la Rome antique, les cochers étaient appelés Aurigae (auriges), ceux-ci prenaient part à l'événement sportif le plus couru de son époque, soit les courses de chars. Des foules de plus de 60000 spectateurs se réunissaient dans le stade, durant de multiples jours, afin de contempler ceux-ci risquer leur vie pour divertir leur public.

Il s'agit d'une course de chars provenant de la Rome antique qui se joue de 2 à 4 joueurs à la fois. Les joueurs auront comme but de franchir la ligne d'arrivée en premier afin de remporter la course.

Ces règles alternatives peuvent être utilisées pour remplacer les règles d'origine du jeu.

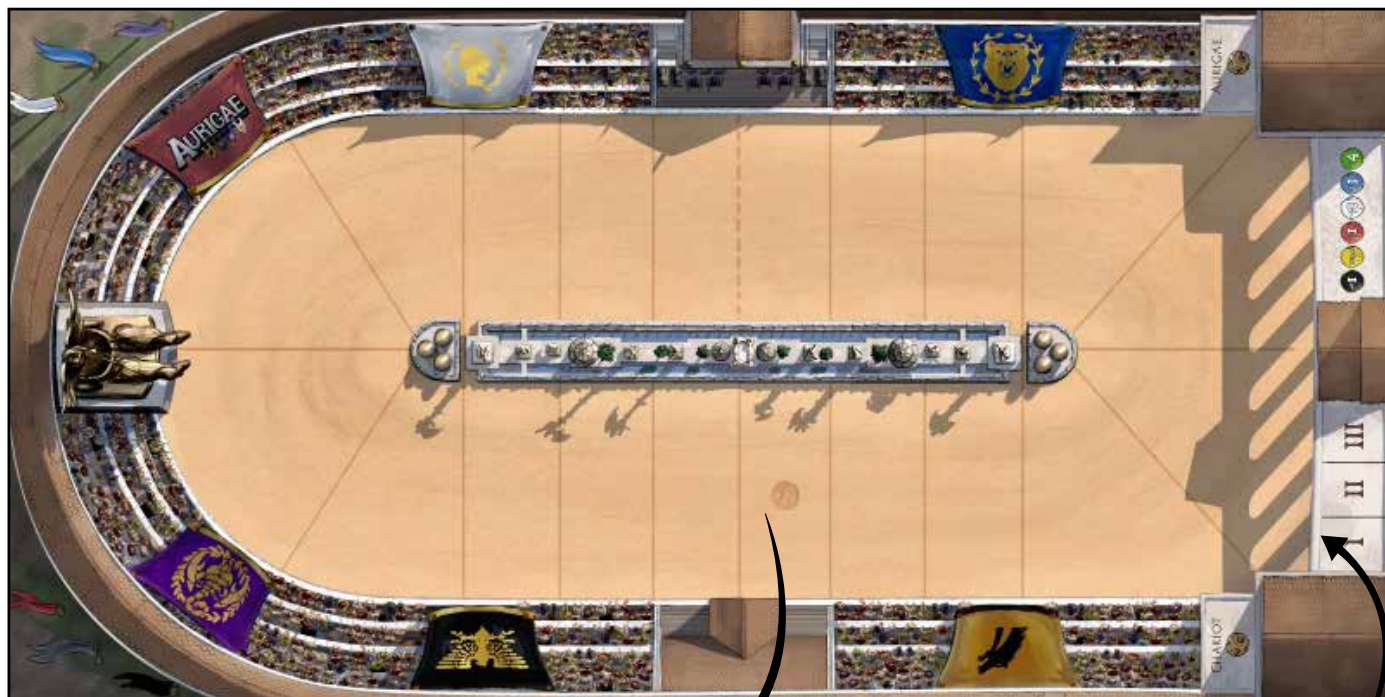
CHAPITRES

CONTENU DU JEU	2
TYPES DE CARTES	5
LES FACTIONS JOUABLES	7
MISE EN PLACE	9
PHASES DU JEU	10
LES TOURS DE PISTE	11
CARTES DE JEU	12

CONTENU DU JEU

LE PLATEAU DE JEU

Celui-ci est une représentation d'une arène de course lors de la Rome antique. Le plateau est délimité par des lignes créant ainsi des cases qui coûtent un mouvement pour la traverser. Pour sa part, la ligne pointillée brune au centre de la piste indique la ligne de départ et la ligne d'arrivée, c'est-à-dire c'est à ce même endroit que débute et se termine la course.



LA CASE D'OFFRANDES

Au départ de chaque tour de piste, placez un jeton de sesterce sur la piste dans la case indiquée par une image de sesterce. Le premier aurige qui termine son mouvement sur la case d'offrande récolte le magot et il peut le dépenser immédiatement en achetant une carte d'évènement ou de bonus /malus. À la fin de chaque tour de piste, dès que le coureur de tête franchit la ligne de départ, ajoutez 1 jeton de sesterce sur la case d'offrandes. Plusieurs pièces peuvent être accumulées si aucun concurrent n'a terminé son mouvement sur la case d'offrande, et ainsi récolté le magot.



LE NOMBRE DE TOURS

La partie se déroule en 3 tours et on doit déterminer l'ordre dans lequel les participants joueront. Les joueurs lancent 2 dés de chariot : 1 jaune et 1 rouge, le plus haut résultat joue en premier ensuite on procède dans le sens des aiguilles d'une montre. À droite du plateau, se trouve un compteur de tours, servant à indiquer ces informations. Ainsi, lorsqu'un participant termine l'un de ses tours, celui-ci doit avancer son jeton afin de garder une trace de sa progression.



CONTENU DU JEU

LES DÉS

Une représentation des 2 différents types de dé sont inclus dans le jeu, soit le dé de l'aurige, le conducteur, et le dé du chariot, le véhicule. Ces deux catégories de dé ont chacune 6 dés de différentes couleurs représentant le niveau des dés.

COMMENT SAVOIR QUEL DÉS UTILISER?

Tous les joueurs ont initialement les dés de base, soit les dés jaunes. Néanmoins, avant que la course débute, il est possible pour le joueur d'acquérir de nouveaux dés plus performants, soit les dés, rouges, blancs, bleus et verts, ou un qui lui donnera plus du fil à retordre, soit les dés noirs. Durant la partie vous pouvez piocher des cartes bonus / malus vous permettant d'améliorer vos dés ou de pénaliser vos adversaires.



LE DÉ D'AURIGE



Le dé d'aurige indique une combinaison entre l'habileté physique et mentale de l'aurige qui dirige son attelage. Ainsi, le dé d'aurige indique la capacité du cocher à utiliser le chariot et ses chevaux de façon optimale. Il manie de ce fait le fouet et ses guides.

LE DÉ DE CHARIOT



Le dé de chariot indique une combinaison entre la force physique des chevaux attelés et de l'ingénierie du chariot qui y est attaché. Ainsi, le dé de chariot indique les capacités des chevaux ainsi que le côté technique du chariot.

LES 6 DÉS D'AURIGE ACCESSIBLES ET LEUR VALEUR :

NOIR :	0, 0, -1, -1, -1, +3
JAUNE :	0, 0, 0, -1, +1, +1
ROUGE :	0, 0, -1, +1, +1, +1
BLANC :	0, -1, +1, +1, +1, +1
BLEU :	-1, +1, +1, +1, +1, +2
VERT :	-1, +1, +1, +1, +2, +2

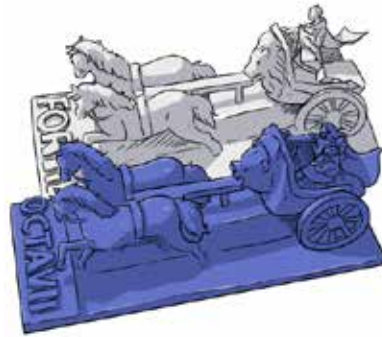
LES 6 DÉS DE CHARIOT ACCESSIBLES ET LEUR VALEUR :

NOIR :	1, 1, 1, 2, 3, 3
JAUNE :	1, 1, 2, 2, 3, 3
ROUGE :	1, 2, 2, 2, 3, 3
BLANC :	1, 2, 2, 3, 3, 3
BLEU :	1, 2, 3, 3, 3, 3
VERT :	1, 2, 3, 3, 3, 4

CONTENU DU JEU

LES FIGURINES DE CHARIOT ET PILOTE

Il y a 4 figurines de factions disponibles pour les joueurs, celles-ci étant de couleur blanche représentant les Fortii, jaune représentant les Scipii, bleue représentant les Octavii et noire représentant les Rapax.



LE JETON SESTERCES



Ces jetons représentent la monnaie d'échange avec laquelle chaque joueur peut se procurer des cartes d'événements ou de bonus /malus durant le jeu.

LES CARTES DE JEU

Les cartes de jeu influencent le déroulement de la course. Trois types de cartes sont utilisées soit les cartes de bonus / malus, les cartes d'événements et les cartes d'habiletés de faction.



TYPES DE CARTES

CARTES BONUS / MALUS

Les cartes bonus /malus sont reconnaissables par l'endos de la carte qui est de couleur rouge.



CARTES DE BONUS



Les cartes de bonus peuvent être tirées au hasard lors de la phase de pioche ou achetées durant la course pour 1 jeton sesterce. Un joueur disposant de ce type de carte a la chance d'améliorer le niveau des dés joués lors de la course. Les cartes de bonus incluent les cartes de bénédiction, d'entraînement, d'amélioration d'équipement. Elles sont reconnaissables par leur pourtour vert et par l'endos de la carte qui est de couleur rouge.

EXEMPLE

La carte **Bon Augure** procure un bonus de +1 à votre Aurige, par conséquent améliore le dé au niveau du dé rouge.

LE RÉSULTAT APRÈS
AVOIR AJOUTÉ LE BONUS :



LE RÉSULTAT DE +1 PERMET
DONC AU JOUEUR D'UTILISER
UN DÉ ROUGE.



CARTES DE MALUS

Les cartes de malus peuvent être tirées au hasard durant la phase de pioche ou achetées durant la course pour 1 jeton sesterce. Un joueur disposant de ce type de carte aura la chance de la donner à un joueur de son choix, afin d'atténuer ses chances d'améliorer le niveau de ses dés joués lors de la course. Celles-ci incluent les cartes de malédiction, de poison, de sabotage. Elles sont reconnaissables par leur pourtour rouge et par l'endos de la carte qui est de couleur rouge.

EXEMPLE

La carte **Malédiction Chevaux** procure un bonus de -1 au chariot, par conséquent modifie le niveau du dé à noir.



LE RÉSULTAT APRÈS
AVOIR AJOUTÉ LE BONUS :



LE RÉSULTAT DE -1 PERMET
DONC AU JOUEUR D'UTILISER
UN DÉ NOIR.



TYPES DE CARTES

CARTES D'ÉVÉNEMENTS

Ces cartes jouées durant la partie influencent la course. Elles peuvent être piochées avant le début de la course ou pendant la partie pour 1 jeton sersterces. Certaines cartes ont un pourtour simple bleu indiquant une capacité à l'usage temporaire et celles ayant aussi un pourtour doré indique que la durée d'utilisation est permanente et dure donc toute la partie. Elles sont reconnaissables par l'endos de la carte bleu.

Ces cartes n'ont pas d'effets sur le type de dé qui sera utilisé. Le nombre limite de carte bleue permanente est de 1 par case du plateau de jeu. On ne peut donc apposer 2 cartes permanentes sur la même case.



Les cartes d'événements peuvent être jouées en tout temps et plus d'une carte à la fois. Vous pouvez les utiliser durant le tour d'un autre joueur et sur n'importe quelle case à moins d'instructions particulières inscrite sur la carte.

LES CARTES D'HABILITÉS DES FACTIONS

Au début de la partie, vous ajoutez à votre main les cinq cartes d'habiletés de factions correspondant à votre faction. Ces cartes peuvent être jouées à tout moment, suivant les mêmes règles que celles des cartes d'événements.

Le logo de votre faction est visible sur le recto de chaque carte.

ORDRE DE JEU DES CARTES

Plusieurs cartes d'événements ou de faction peuvent être jouées durant le même tour. Elles sont résolues dans l'ordre où elles sont jouées.

Exemple:

le joueur 1 roule un 4 et avance son chariot. Le joueur 2 joue sa carte grappin et le suit. Le joueur 3 dépose sa carte trou de vase pour arrêter le mouvement des deux autres joueurs et enfin le joueur 4 dépose la carte intervention de la garde prétorienne contre le joueur 1.

Dans ce cas:

- le joueur 1 perd son tour et donc reste sur place.
- Le joueur 2 perd sa carte et reste aussi sur place.
- le joueur 3 dépose sa carte sur le jeu et elle est effective.



LES FACTIONS JOUABLES



LES SCIPII



Maîtres de la corruption, ceux-ci feront tout en leur pouvoir pour corrompre ou faire des coups fourrés à leurs adversaires. Adeptes de bonnes bouteilles, ils ont des soirées arrosées qui sont courues par les patriciens.

Habilités de faction :

- Bouteilles Mal Fixées
- Chef de Meute
- Injection de Krupnik
- Venus Vitrix Fortuna
- Jawa



LES FORTII



Propriétaires de la majorité des vignobles, les Fortii donnent l'impression d'être la famille la plus honnête de toutes, mais gare aux apparences.

Habilités de faction :

- Déjeuner du Champion
- Bond du Lion
- Insensibilité du Padre Gilius
- Ingénierie Fortii
- Charge du Lion



LES FACTIONS JOUABLES

LES OCTAVII



Maîtres des relations et ayant ainsi de multiples contacts, ceux-ci ont une relation privilégiée avec l'empereur. Ils jouent dans l'ombre et ils profitent de leurs contacts pour manipuler quiconque qui se dresse sur leur chemin.

Habiletés de faction :

- Miel
- Hurlement de l'Ours
- Kroninerie
- Le Pouvoir des Tambours
- Rage de l'Ours



LES RAPAX

Maîtres des marchands et de toute la gastronomie de Rome, cette famille est reconnue pour ses excentricités culinaires et pour leur amour de la viande. Les banquets sont quotidiens dans leur domus (la villa romaine).

Habiletés de faction :

- Bouffe Rapaxienne
- Carotte aux Chevaux
- Poussée Rapaxienne
- Vol Plané
- Furie



MISE EN PLACE

I Déployer le plateau de jeu

II Chaque joueur choisit sa faction et place son jeton sur l'image du compteur de tours **1** du plateau de jeu.



III Placer les figurines des conducteurs participant à la course derrière la ligne de départ.



IV Chaque joueur lance 2 dés de chariot : 1 jaune 1 rouge, le plus haut résultat commence et ensuite le tour se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. En cas d'égalité vous relancez le dé jusqu'à une résolution claire.



V Chaque joueur à son tour pige une carte de malus/bonus, ou une carte d'évènement. La séquence d'achat se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient pioché 8 cartes.

VI Chaque joueur a dans sa main ses cartes d'évènements, ses 5 cartes de faction, et au choix des cartes bonus / malus gardées en réserve.

PHASES DU JEU

PHASE DE PIOCHE

Durant cette phase chaque joueur peut piocher dans la pile de carte d'évènements (Bleue) ou la piles de carte de malus/bonus (rouge) Les joueurs piochent à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils aient 8 cartes en main.

N.B. La carte Bonus de bonus est une carte bleue donc ne peut être échangée que durant la course, Les 2 jetons de sesterces récoltés peuvent être utilisées pour acheter des cartes d'évènements ou bonus / malus.

PHASE BONUS /MALUS

Prenez uniquement les cartes rouges que vous avez en main.

Grâce aux différentes cartes de malus en sa possession, chaque joueur peut infliger, à tour de rôle, un malus à l'un de ses adversaires de son choix ou le joueur s'attribuer un bonus à lui-même grâce aux cartes de bonus. Durant cette phase, le joueur se doit de garder ses cartes secrètes en tout temps et celles-ci seront dévoilées durant la phase de dévoilement et effectuer des ajustements pour la force des dés. Les joueurs à tour de rôle peuvent remettre une carte de malus à un adversaire ou s'attribuer une carte de bonus à partir des cartes achetées durant la phase d'achat. Finalement, la phase de bonus /malus se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient distribué ou se soient attribué leurs cartes de bonus ou de malus.

PHASE DE DÉVOILEMENT

Tous les joueurs retournent seulement leurs cartes de malus et de bonus, tandis que les cartes d'évènements demeurent cachées et ils appliquent les différents effets tels que décrits dans la section cartes de bonus et cartes de malus. Par exemple : Un +1 déplace le jeton vers la droite et un -1 le déplace vers la gauche. Par la suite, chaque joueur ajuste le niveau de dé en conséquence. Il est impossible pour un joueur de diminuer la force d'un de ses dés en dessous du niveau noir et au dessus du niveau vert. Pendant ce temps, les cartes d'évènements sont conservées et ne pourront être utilisées que lors de la course. Le niveau de dé de force constitue les dés de forces que vous utiliserez au début de la course il pourra varier durant la partie si d'autres cartes sont attribuées.



EXEMPLE :

Après la phase bonus/malus vous avez 5 cartes, placez-les en deux piles celle de chariot et celle d'aurige. Faites le décompte respectif des deux types de cartes. Le résultat vous donne le niveau de dé que vous pourrez utiliser. Dans l'exemple ci-dessous vous avez une carte de bonus pour le dé de chariot et une carte de malus. Votre niveau de dé de chariot est de 0, donc vous utiliserez le dé jaune.

Vous avez aussi 2 cartes de bonus pour le dé d'aurige et 1 carte de malus. Votre niveau de dé d'aurige est de +1, donc vous utiliserez le dé rouge.

LES TOURS DE PISTE

DÉROULEMENT DE LA COURSE

- I** Le premier joueur lance le dé du chariot et le dé d'aurige.
- II** On additionne les deux dés (le résultat -1 se soustrait du résultat).
- III** Le joueur déplace son chariot sur les cases, selon la somme dévoilée par les dés.
Les cartes d'évènements et de faction peuvent être utilisées en tout temps. par contre les cartes bonus / malus ne peuvent être utilisées qu'à votre tour, les effets de celles-ci sont immédiats et la carte est défaussée.
- IV** Les autres joueurs jouent selon la même séquence.
- V** Quand un joueur franchit la ligne d'arrivée, il avance son jeton sur les compteur de tours à droite du plateau afin d'indiquer le nombre de tours accomplis. Il pioche aussi une carte d'évènement qu'il ajoute à sa main.
- VII** Le premier joueur qui complète trois tours gagne la course.

PHOTO FINISH

Lors du tour final, si plusieurs joueurs franchissent la ligne d'arrivée dans le même tour, celui qui va le plus loin après la ligne d'arrivée gagne la course. En cas d'égalité sur ce point, un tour supplémentaire est effectué incluant seulement les joueurs en égalité. On répète le processus jusqu'à une résolution claire de la course.



CARTES DE JEU

CARTES DE MALUS



Cheval étourdi : Un des chevaux a bu par mégarde du vin scipien, il est étourdi et il est difficile à contrôler, -1 dé de chariot.

Corruption Scipienne : Soudainement tout va mal, les employés ne se présentent pas au travail les esclaves sont « malades » votre entraînement est donc sur pause, -1 dé aurige. Cette carte ne peut pas être infligée au chariot Scipii.

Diarrhée explosive : Quelqu'un, grâce à des plantes laxatives, vous rends malade, -1 dé aurige.

Essieux rouillés : Du sel a été savamment intégré dans les joints de vos essieux et la rouille s'est accumulée, -1 dé chariot.

Essieu saboté : Des rats ont grignoté votre essieu, -1 dé chariot.

Festin gras rapaxien : La famille Rapax invitait les auriges concurrents dans leur villa pour une semaine. Une orgie de repas riches en viande et d'aliments riches en gras était au menu à chaque repas. Les invités en sortaient bourrés et lents affectant leur réflexes dorénavant amoindris, -1 dé aurige. Cette carte ne peut pas être infligée au chariot Rapax.

Fête fortii : Il est reconnu que les Fortii aiment recevoir les pilotes concurrents à des fêtes où le vin coule à flots. Ceux-ci se réveillent le matin courbaturés et avec une migraine insoutenable, -1 dé aurige. Cette carte ne peut pas être infligée au chariot Fortii.

Fouet saboté : Le fouet de l'aurige visé a été modifié et peut blesser ses montures, -1 dé aurige.

Malédiction aurige : Les adeptes de magie noire ont jeté un mauvais sort sur vous, -1 dé aurige.

Malédiction chevaux : Les adeptes de magie noire ont jeté une malédiction sur vos montures, -1 dé chariot.

Poison : Du poison de faible toxicité a été versé dans l'abreuvoir des chevaux, ceux-ci ont des problèmes intestinaux et ont mal au muscles, -1 dé chariot.

CARTES DE JEU

CARTES DE BONUS



Bénédiction aurige: Les pontifes ont été payés pour bénir l'aurige, +1 dé aurige.

Bénédiction chariot : Les pontifes ont béni vos montures et votre chariot, il semblerait qu'ils survolent la piste, +1 dé chariot.

Bon augure : Les augures sont formelles et vos chances de gagner sont excellentes, +1 dé aurige.

Diète rapaxienne : Les Rapaxiens offrent de façon exceptionnelle une diète santé, après une semaine de diète stricte, vous vous sentez au sommet de votre forme, +1 dé aurige.

Diète Scipienne : Une semaine de fête consommant des alcools de qualité vous met le moral à son maximum, +1 dé aurige.

Endurance de Gillius : Gillius ne ressent pas de douleur, il peut aussi, par sa concentration, donner son pouvoir à distance. Le joueur devient insensible et peut résister aux cartes de poison, fête fortii, diarrhée explosive festin gras rapaxien, dirigée contre le joueur.

Entraînement fouet : Vous vous entraînez au maniement du fouet et vous améliorez leur cohésion et leur force physique combinée, +1 dé aurige.

Graisse d'Athéna sur les essieux : Les prêtresses d'Athéna vous ont fourni la graisse bénie d'Athéna diminuant toute friction à l'intérieur des essieux, +1 dé chariot.

Stéroïdes chevaux : Différents produits de chimiste sont administrés aux chevaux, leur donnant ainsi une vitalité inhabituelle, +1 dé chariot.

Support d'influence Octavien : La famille Octavii font travailler leurs contacts et soudainement une multitude de personnes vous soutiennent dans votre entraînement, +1 dé aurige.

Support financier scipien : Les Scipii vous ont fourni des fonds pour de meilleures montures et un bon entretien du chariot, +1 dé chariot.

CARTES DE JEU

CARTES D'ÉVÉNEMENTS



- Atroupement de groupies :** Un atroupement de groupies envahit la piste et vous suit empêchant quiconque de vous rejoindre ou de vous dépasser. Vos adversaires doivent donc rester dans la case à l'arrière de vous tant que la capacité est en marche.
- Coup de fouet :** Un coup de fouet atteint un autre joueur, dans la même case, ou dans une case adjacente au joueur. Le joueur atteint ne pourra utiliser son dé d'aurige pour un tour de jeu.
- Cri des amazones :** Le cri strident des Amazones vous emporte et vous effectuez un bond de plusieurs mètres évitant les pièges au sol, correspondant à une distance d'une case sur le plateau de jeu.
- Ébloui par le soleil :** L'aurige est ébloui par le soleil, celui-ci ne pourra utiliser son dé d'aurige pour un tour de jeu.
- Empereur insatisfait :** Le joueur fait rejouer les dés d'un adversaire après le résultat du premier jet de dé.
- Empereur satisfait :** Suite à votre jet de dé, vous pouvez, grâce à la clémence de l'empereur, rejouer vos deux dés.
- Grappin :** Vous lancez un grappin au bout d'une corde et agrippez le chariot d'un adversaire. Cette carte peut être jouée en tout temps. Vous avancez en même temps que le concurrent agrippé et rejouer normalement par la suite à votre tour peu importe là où il se situe sur la piste.
- Intervention de la foule :** La cible doit reculer d'une case dû aux jets de pierres et aux objets qui apeurent les chevaux.
- Intervention de la garde prétorienne :** La garde prétorienne a été mandatée pour effectuer une fouille sur votre chariot, 1 tour perdu pour la cible.
- Le bonus de bonus :** Une somme de 100 sesterces vous arrive de Caius Bonus. Correspondant à 2 jetons sesterces
- On la veut pas :** Vous donne le pouvoir d'ignorer une carte d'événement, celle-ci doit être dirigée contre vous. Les cartes qui sont visées contre tous les joueurs ne sont pas annulées par cette carte.
- Sang béni de Perseus :** Lorsque Perseus saigne, il octroie la chance d'un joueur intentionnellement et celui-ci blesse son cheval et lui inflige une égratignure. La chance de Perseus leur sourit et le résultat du dé de chariot devient maximal.
- Rage de Davius :** Davius n'aime pas perdre ses paris, il saute dans l'arène et fait perdre un tour au joueur désigné.
- Spotapis :** Un mélange d'urine de loup et de différents prédateurs a été renversé sur la piste. Tout concurrent qui s'arrête sur cette case recule de deux cases dû à l'affolement des montures.
- Tempête de sable :** Une tempête de sable est présente diminuant la visibilité dans la case. Le déplacement est diminué de 1, si on traverse la case. Si le déplacement s'y arrête, le joueur recule d'une case.
- Trou de vase :** Le mouvement s'arrête dans la case où le vase est déposée peu importe le résultat du dé.
- Vent de bonheurage :** La vague de bonheur transférée par la foule insuffle une énergie aux coureurs tous les joueurs avancent d'une case.

RÈGLES DE JEU SIMPLIFIÉES

POUR UNE VERSION SIMPLIFIÉE D'AURIGAE, VOICI LES RÈGLES PROPOSÉES :



Avant de débiter, les joueurs tirent au hasard 5 cartes d'événement pouvant être utilisées tout au long de la course.



Les joueurs utilisent seulement les dés jaunes lors de la course.

Le joueur qui joue le premier est celui ayant la plus grande somme sur les dés jaunes. Ensuite le tour de jeu va dans le sens des aiguilles d'une montre.



Les jetons sur la case d'offrande donnent droit à une autre carte.



Les cartes d'habileté des factions et les cartes de bonus ou de malus ne sont pas utilisées dans cette version du jeu.