

MISE EN PLACE		
1 laurier sur chaque faction.	Joueurs	Partisans
6 cartes faction / joueur, 2 défaussées.	2-3	6
J1 : 12 sesterces, J2 : 13 sesterces, etc...	4	5
TOUR DE JEU		
	5	4

**Phase 1 : Pose des cartes**

- Faces visibles sur les cases claires
- Faces cachées sur les cases foncées.
- Curie (IV) : pour chaque emplacement on ajoute des cartes jusqu'à ce que le total des valeurs soit  $\geq 5$ .
- Catacombes (VI) : 5 cartes faces cachées.

**Phase 2 : Placement des partisans**

- Sur les régions, factions et la coupe de pièces (gain immédiat).
- Atrium (V) : 1 partisan  $\rightarrow$  on révèle 2 cartes.  
2 partisans  $\rightarrow$  on révèle la 3ème carte.
- Panthéon (VII) : A condition d'avoir le marqueur des Vestales.

*Pas de partisan sur une faction que le joueur contrôle déjà.*

**Phase 3 : Evaluation des régions**

*Les achats sont facultatifs et à faire après avoir vu les cartes.*

- Thermes et Forum (I, II) : Achat des cartes
- Latrines (III) : Payer la valeur de la carte pour la conserver OU prendre sa valeur en sesterces et la défausser.
- Curie (IV) : Défausser 1 carte pour prendre les cartes présentes.
- Atrium (V) : 1 j  $\rightarrow$  1 sesterce pour les 2 cartes visibles.  
2 j  $\rightarrow$  Enchères à poing fermé pour les 3 cartes. Le gagnant paye au perdant. Si égalité  $\rightarrow$  Celui sur le « 1. » gagne.
- Catacombes (VI) : Le joueur regarde les cartes et peut en acheter une pour 4/3/2 sesterces (payés au Colisée).
- Panthéon (VII) : Défausser 1 carte de la même faction que la carte présente pour gagner une faveur éternelle des Dieux.
- Colonne de victoire (VIII) : Défausser 2 cartes d'une même faction pour gagner 1 laurier. Les 2 plus fortes cartes  $\rightarrow$  un laurier de plus (pas de bonus en cas d'égalité).

**Phase 4 : Contrôle des factions**

Prise de contrôle si + de cartes (2 minimum) OU + de points.

- $\rightarrow$  Avantage de la prise de contrôle
  - $\rightarrow$  Bonus du chef, s'il est présent
  - $\rightarrow$  Marqueur de faction
  - $\rightarrow$  1 laurier pour le 1er à contrôler chaque faction.
- Si 2 concurrents  $\rightarrow$  le 2ème joue en premier, s'il est battu par le 1er, il reprend ses cartes, sauf 1 qui est défaussée.

*La faveur temporaire est unique et passe de main en main. Elle est perdue lors de la perte du contrôle des Vestales.*

Faction	Prise de contrôle	Chef
Gladiateurs	1 légion	1 légion
Légats	2 lauriers	1 laurier
Prétoriens	1 carte	1 légion pour 1 carte
Plébéiens	1 carte + 1 assassin	1 rouleau + 1 carte
Patriciens	1 laurier	10 sesterces
Vestales	5 sesterces	Faveur éternelle
Sénateurs	1 laurier	1 marqueur de faction

**Phase 5 : Bénéfices des factions** (cf feuilles des familles).

**Phase 6 : Enchères pour le char** (à poing fermé)

Le gagnant place le chariot sur une faction pour interdire à quiconque d'en prendre le contrôle durant le prochain tour. En cas d'égalité, le char est laissé de côté.

**CESURA MAGNA (PIOCHE VIDE)**

- $\rightarrow$  7 cartes en main maximum.
- $\rightarrow$  Factions avec 3 cartes  $\rightarrow$  Défausse de la plus faible
- $\rightarrow$  Factions avec 4 cartes ou +  $\rightarrow$  Défausse des 2 plus faibles

**FIN DE PARTIE**

La partie s'achève à la fin d'un tour où au moins 1 joueur remplit le nombre d'objectifs requis.

*Attention aux objectifs obligatoires !*

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points parmi ceux ayant remplis les objectifs requis.