

# AVÉ ILS SONT FOUS CES ROMAINS !



DAVID PARLETT  
&  
JOHANNES KRENNER

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans, durée d'une partie environ 30 minutes.

Les jeux de dés étaient très populaires dans la Rome antique. Des empereurs aux esclaves, tout le monde y jouait ! Même s'ils étaient souvent bannis et considérés comme immoraux cela n'arrêtait pas la plupart des romains ! Le son des dés qui roulent pouvait s'entendre dans les arrières salles des tavernes et dans les atriums des sénateurs, mais celui qui se faisait surprendre par les gardiens des bonnes moeurs devait payer 4 fois sa mise en pénitence aux dieux !

## CONTENU

6 dés Romains



36 cartes Action



1 bloc score

1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

## PRINCIPE DU JEU

Les joueurs tentent d'obtenir le plus haut nombre romain valide, avec les 6 dés, afin de l'inscrire sur le bloc score. Les nombres doivent être inscrits dans l'ordre croissant. Chaque entrée dans le bloc score rapporte des points et celui qui en cumule le plus en fin de partie gagne. Gardez bien à l'esprit cet adage romain : *Si tibi tessella favet ego te studio vincam*, si le dé te favorise, moi je te battraï par mon habileté !

## MISE EN PLACE

- Inscrivez le nom de chaque joueur dans les colonnes du bloc score. Un joueur sera le responsable de l'inscription des scores durant la partie, il prend le bloc et un crayon.

	Julius	Agrippina	Gaius			
1						

- Chaque joueur reçoit un set de six cartes Action différentes. Les cartes restantes peuvent être remises dans la boîte.



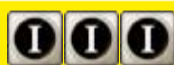
- Les 6 dés sont donnés au joueur dont le nom est inscrit dans la colonne la plus à gauche du bloc. Il ou elle sera le premier joueur. Le jeu continue ensuite dans le sens horaire.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

A son tour le joueur commence par lancer 1 dé.

### Stop ou encore ?

Après avoir lancé le dé, le joueur doit choisir s'il lance un autre dé ou s'il préfère s'arrêter. Le joueur peut continuer à lancer tant que son résultat donne un nombre romain valide (voir fin de règle).



$1 + 1 + 1 = 3$



$10 + 5 = 15$



$10 + 10 = 20$

Un 1 («I») seul peut être soit ajouté, soit soustrait d'un 5 (V) ou un 10 («X»).



$= 9$



$= 11$



$= 4$



$= 6$

**Exemple:** Julius obtient un V lors de son premier lancer puis un X. Cela donne donc X V = 15. Il décide de lancer un troisième dé et obtient un I. Son résultat est maintenant de X I V = 14 ou X V I = 16.

1<sup>er</sup> lancer

2<sup>e</sup> lancer

3<sup>e</sup> lancer

### Arrêter de lancer et marquer des points

Si un joueur décide d'arrêter de lancer (ou après avoir lancé le 6<sup>ème</sup> dé) et que le résultat de son lancer final est un nombre romain valide, ce nombre est inscrit dans la colonne du joueur sur le bloc score. Le joueur décide dans laquelle des 7 rangées il veut inscrire ce nombre (un par rangée).

### Important !

- Chaque valeur d'une rangée de la colonne d'un joueur doit être supérieure à la rangée qui la précède.
- Un nombre ne peut apparaître qu'une fois dans une colonne.

**Exemple:** Julius décide de ne pas lancer de quatrième dé. Il décide d'inscrire son résultat X V I = 16 dans la deuxième rangée de sa colonne.

Un fois que le nombre a été inscrit, le tour du joueur prend fin. Il passe les dés au joueur qui se trouve à sa gauche.

	Julius	Agrippina	Gaius
1			
2	16		
3			

### Échec

Le tour d'un joueur est considéré comme raté si :

- il ne peut former un nombre romain valide en utilisant tous les dés qu'il a lancés. Cela peut arriver si le joueur obtient un quatrième I ou un second V, par exemple ; ou
- le joueur s'aperçoit, après avoir lancé le 6<sup>ème</sup> dé, que son résultat est déjà présent dans sa colonne ; ou
- qu'il ne peut pas l'inscrire dans aucune de ses rangées à cause de la règle des valeurs croissantes .

Le joueur qui rate un lancer peut (et seulement à ce moment là) soit :

- ne pas inscrire de nombre pour ce tour sur le bloc et passer les dés au joueur suivant ; ou
- utiliser une de ses cartes Action pour influencer sur le résultat.

Note : les cartes Action ne peuvent donc être utilisées qu'après un tour raté.

## Cartes Action

Chaque carte Action peut être utilisée une fois. Elle est ensuite retirée du jeu.



Le joueur relance tous les **I** de son tirage. Il les relance tous en même temps.



Le joueur relance tous les **V** de son tirage. Il les relance tous en même temps.



Le joueur relance le dé de son choix.



Le joueur peut ignorer le dé de son choix qu'il a déjà lancé. Ce dé est mis de côté. Le joueur peut encore lancer des dés qui n'auraient pas encore été utilisés.

**Exemple:** Agrippina a obtenu **X X V I V** dans cet ordre. Elle joue alors cette carte Action pour supprimer le second **V** de son résultat et décide de s'arrêter. Elle peut donc inscrire «26» dans sa colonne.



Le joueur peut ajouter dans sa colonne un nombre qu'il a déjà utilisé précédemment. Ces 2 nombres doivent être consécutifs dans la colonne.

**Exemple:** Gaius obtient à la fin de son tour le nombre valide **X X X I I I**. Mais il a déjà inscrit ce nombre dans sa 6<sup>e</sup> rangée. Il joue donc cette carte Action. Il peut alors ajouter «33» dans sa 5<sup>e</sup> ou 7<sup>e</sup> rangée. Il décide de l'ajouter dans la 5<sup>e</sup>.



**Joker !** Le joueur peut conférer à cette carte n'importe laquelle des actions des autres cartes Action.

	Julius	Agrippina	Gaius
5		27	33
6		29	33
7	35		

## FIN DE PARTIE

Le jeu prend fin dès qu'un joueur inscrit le 7<sup>ème</sup> nombre de sa colonne : les joueurs terminent la manche en cours de façon à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Le premier joueur ne peut donc pas rejouer.

Les joueurs reçoivent un bonus de 5 points pour chaque carte Action inutilisée.

Afin d'obtenir son score final, chaque joueur additionne l'ensemble des nombres de sa colonne, ainsi que les éventuels bonus des cartes Action inutilisées.

**Exemple ci-contre :** Gaius remporte 196 points !



	Julius	Agrippina	Gaius
1	9	18	19
2	16	23	21
3	25	26	23
4	31		28
5		27	33
6	33	29	33
7	35	37	39
+	15	20	
Σ	164	180	196

## CAS SPÉCIAUX

- le jeu prend également fin si un joueur n'a plus de carte Action au début de son tour, et qu'il rate son tour.
- Quatre **X** ne sont valides que s'ils forment le chiffre = **X X X I X**. Donc un résultat de **X X X X** n'est pas encore un échec. Le joueur peut encore espérer obtenir un **I**.
- Le chiffre «38» ne peut pas être obtenu avec les 6 dés.
- Règle optionnelle : pour les joueurs expérimentés qui veulent prendre plus de risques, il est possible de lancer plus d'un dé à la fois. Il est aussi possible d'autoriser d'utiliser des cartes Action même lorsque le joueur a obtenu un nombre romain valide.

## SYNTHÈSE DES NOMBRES ROMAINS

1 = <b>I</b>	11 = <b>X I</b>	21 = <b>X X I</b>	31 = <b>X X X I</b>
2 = <b>I I</b>	12 = <b>X I I</b>	22 = <b>X X I I</b>	32 = <b>X X X I I</b>
3 = <b>I I I</b>	13 = <b>X I I I</b>	23 = <b>X X I I I</b>	33 = <b>X X X I I I</b>
4 = <b>I V</b> *	14 = <b>X I V</b>	24 = <b>X X I V</b>	34 = <b>X X X I V</b>
5 = <b>V</b>	15 = <b>X V</b>	25 = <b>X X V</b>	35 = <b>X X X V</b>
6 = <b>V I</b>	16 = <b>X V I</b>	26 = <b>X X V I</b>	36 = <b>X X X V I</b>
7 = <b>V I I</b>	17 = <b>X V I I</b>	27 = <b>X X V I I</b>	37 = <b>X X X V I I</b>
8 = <b>V I I I</b>	18 = <b>X V I I I</b>	28 = <b>X X V I I I</b>	38 = impossible avec 6 dés
9 = <b>I X</b>	19 = <b>X I X</b>	29 = <b>X X I X</b>	39 = <b>X X X I X</b>
10 = <b>X</b>	20 = <b>X X</b>	30 = <b>X X X</b>	

\* **Note:** bien qu'il y ait une autre forme de notation pour ce chiffre romain, ce jeu utilise seulement la plus connue, qui ne permet pas au chiffre 1 d'apparaître 4 fois de suite.

Sous licence:  
White Castle Games



Adaptation et  
distribution française :



ZAL Les Garennes  
F 62930 - WIMEREUX  
FRANCE  
www.gigamic.com



© AMIGO  
Spiel + Freizeit GmbH



Auteur : David Parlett & Johannes Krenner  
Illustrations : Markus Wagner



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.  
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données  
et adresse à conserver. 01-2016