

Règlements du jeu

(2 joueurs)

But du jeu

Le jeu se présente sous la forme d'un combat fictif entre deux empereurs romains. Qui sera l'empereur qui assurera la paix romaine sur son territoire grâce à une bonne gestion de son État ?

Avant la partie

- 1) Chaque joueur distribue un total de 25 sesterces à l'endroit où il le désire dans la grille DOMAINES DE L'ÉTAT. Aucun des domaines de l'État ne peut dépasser 5 en tout temps dans le jeu.
- 2) Chaque joueur pige 5 cartes « ÉVÉNEMENT ». Les cartes offensives font perdre des points au joueur adverse et les cartes défensives en font gagner au joueur qui les détient.
- 3) Chaque joueur fait un X dans la case Pax Romana de l'échelle PAX ROMANA. C'est le point de départ sur cette échelle.

Déroulement de la partie

- 1) À l'aide de ses cartes, le joueur devra choisir entre une action défensive ou offensive à chaque tour.

Note : vos points de domaine ne peuvent en aucun temps dépasser 5 pts. Supposons que vous n'avez aucun point en Infrastructure et 4 points en Armée. Vous pigez une carte qui vous donne un point en Infrastructure et deux points en Armée. Puisque vous ne pouvez dépasser 5 points, vous abandonnez donc un point en Armée si vous décidez d'utiliser cette carte pour augmenter vos points en Infrastructure.

- 2) Chaque joueur joue une fois par tour et inscrit le résultat de son tour dans la case suivante. Si une catégorie est amenée à **0**, le joueur **avance immédiatement** d'une case vers le Déclin de l'Empire, sur l'échelle PAX ROMANA. À chaque tour, il n'avance que d'une seule case sur cette échelle tant qu'un ou plusieurs domaines de son empire est à **0**.
- 3) Les joueurs pigent une nouvelle carte après chaque tour.

Fin de la partie

Le premier joueur qui atteint « Déclin de l'empire » sur l'échelle PAX ROMANA a perdu la partie.

ou

Au terme des 15 tours, le joueur qui est au plus bas de l'échelle PAX ROMANA a perdu la partie. S'il y a égalité, le joueur qui a conservé le plus de sesterces est déclaré gagnant.