

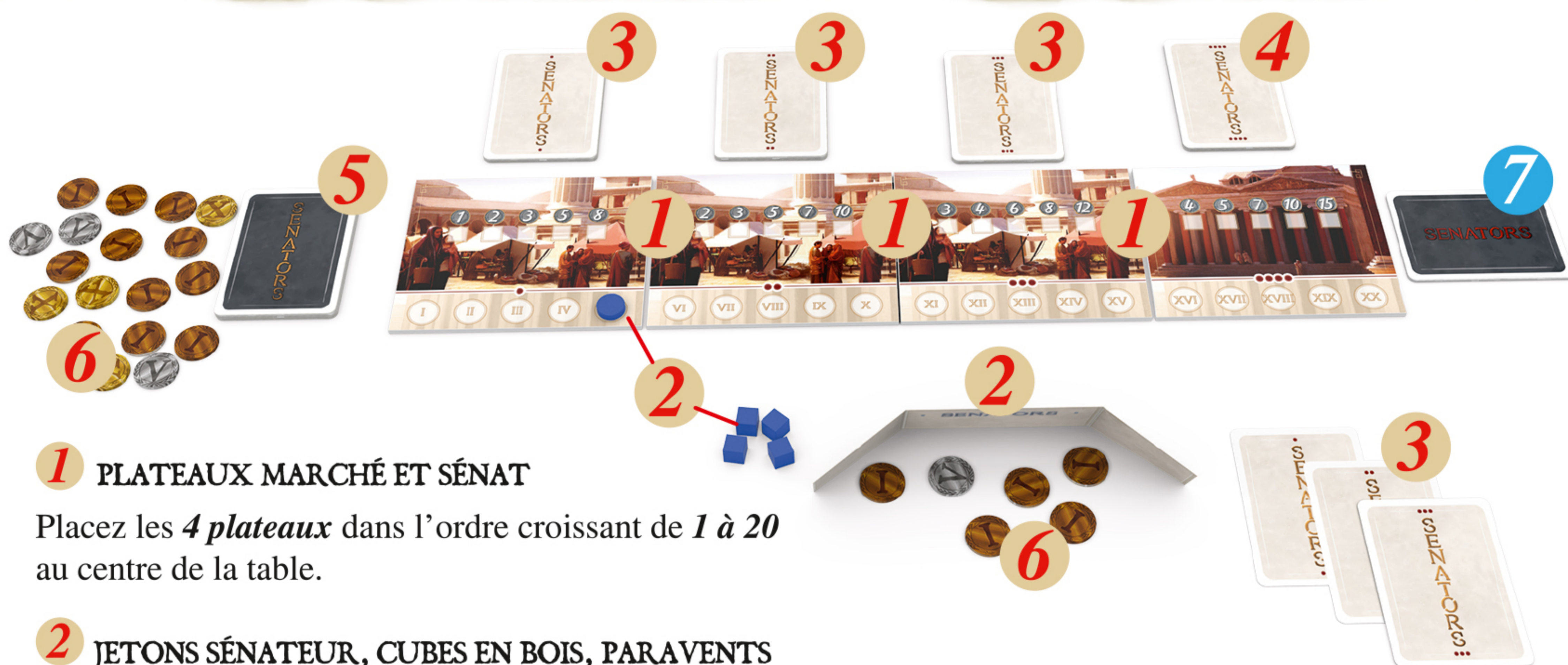
# SENATORS

• Un jeu de Haig Tahta & Rikki Tahta • illustré par Pascal Quidault • 3 à 5 joueurs • 10 ans • 40min

Rome est en pleine tourmente, les guerres incessantes et les conflits internes vident les caisses de l'État et appauvrissent sa population. Le Sénat doit se réunir prochainement pour élire le nouveau Maître de Rome qui saura apaiser le peuple. L'opportunité est unique. En tant que fin négociateur, vous décidez de tout mettre en œuvre pour obtenir les voix des Sénateurs qui feront de vous le nouveau César...

## MATÉRIEL

- 3 Plateaux *Marché* • 1 Plateau *Sénat* • 54 cartes *Ressources* (Blé, Viande, Fer, Tissu, Bois, Olives)
- 15 cartes *Sénat* • 22 cartes *Évènement* • 9 cartes *Influence* • 48 pièces de valeurs 1, 5, 10
- 5 jetons *Sénateur* en bois • 20 cubes en bois (5 couleurs) • 5 *Paravents* • 5 Cartes *Aide de jeu*.



### 1 PLATEAUX MARCHÉ ET SÉNAT

Placez les 4 *plateaux* dans l'ordre croissant de 1 à 20 au centre de la table.

### 2 JETONS SÉNATEUR, CUBES EN BOIS, PARAVENTS

Chaque joueur choisit **une couleur** et prend le **jeton Sénateur**, les 4 **cubes** et le **Paravent** correspondant. Chaque joueur pose son **jeton Sénateur** sur la **case 5 -V-** de la partie inférieure du premier plateau *Marché* (*piste de scores*); cela signifie que chaque joueur a 5 *Sénateurs* en sa faveur en début de partie. Les jetons *Sénateur* sont empilés lorsqu'ils sont sur une même case.

### 3 CARTES RESSOURCES ● / ●●● / ●●●●●

Séparez les cartes *Ressources* en 3 **pioches** suivant le nombre de points au dos des cartes (*18 cartes par pioche*). **Mélangez séparément** les 3 pioches puis **distribuez une carte de chaque pioche à chaque joueur, face cachée**. Ces 3 cartes constituent la **main du joueur**. Placez les cartes restantes, faces cachées, au-dessus de chacun des 3 plateaux *Marché*. Le nombre de points ● / ●● / ●●● au dos des cartes est associé à chaque plateau *Marché* pour faciliter la mise en place.

### 4 CARTES SÉNAT ●●●●

**Mélangez** les cartes *Sénat* puis placez-les, faces cachées, au-dessus du plateau *Sénat* pour former une pioche. Le nombre de points (●●●●) au dos des cartes correspond aux 4 points du plateau *Sénat* pour faciliter la mise en place.



## 5 CARTES ÉVÈNEMENT

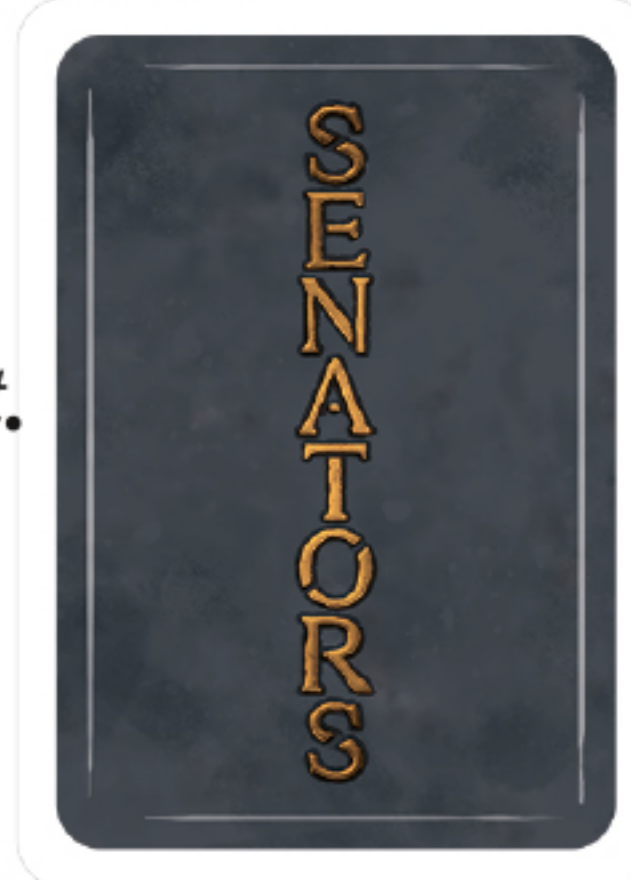
Mélangez les cartes *Évènement* puis placez-les, faces cachées accessibles à tous, à côté des plateaux.

### Variante Anti-malchance

(pour éviter une probabilité rare mais possible d'une répartition très défavorable des cartes guerre)

Retirez les 5 cartes Guerre et faites 2 paquets (8 et 9 cartes) avec le restant des cartes *Évènement*.

Placez 2 cartes Guerre dans le premier paquet et les 3 autres dans le second. Mélangez les 2 paquets séparément, puis placez le premier paquet sur le second pour constituer la pioche.



## 6 PIÈCES

Par souci de compréhension, à partir de maintenant le terme *Pièce* sera utilisé pour désigner la monnaie et aura pour *valeur 1*. Après avoir défini le premier joueur au hasard, **distribuez 10 Pièces au premier joueur, 13 Pièces au deuxième, 16 au troisième, 19 au quatrième et 22 au cinquième**. Chaque joueur place ses pièces derrière son paravent. Les pièces restantes sont placées à côté des plateaux, accessibles à tous et forment la banque.



1 Pièce



3 Pièces



5 Pièces



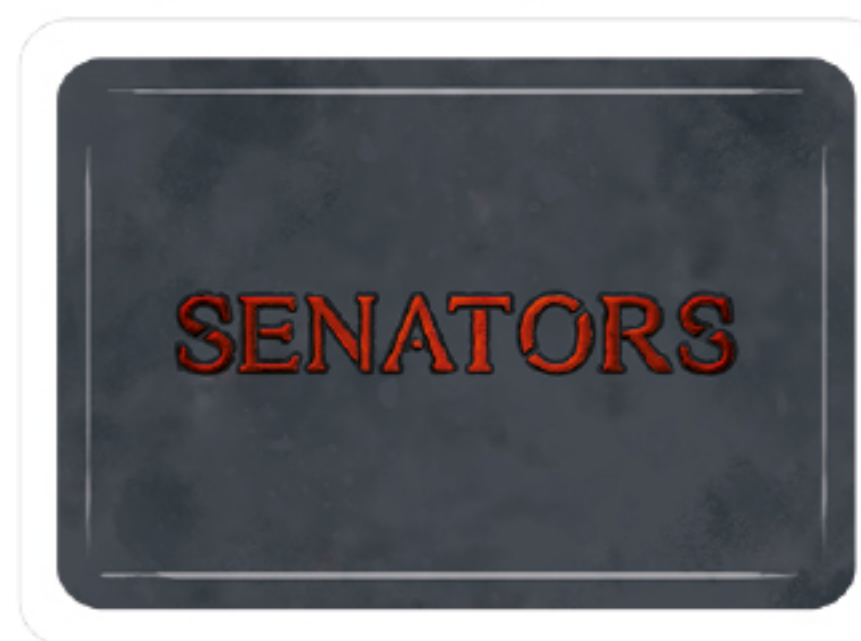
10 Pièces

## 7 CARTES INFLUENCE (variante Influence)

Les cartes *Influence* sont utilisées si vous jouez avec la *variante Influence* (déconseillée pour les premières parties).

Prenez au hasard un nombre de cartes *Influence* équivalent au nombre de joueurs +1.

Le **joueur à droite du premier joueur** choisit **une carte** puis à tour de rôle et dans le sens anti-horaire chaque joueur choisit une carte et la **place face visible devant lui**.



## BUT DU JEU

Votre objectif est d'obtenir le plus de *Sénateurs* en votre faveur en fin de partie. La partie s'arrête dès qu'une 4<sup>ème</sup> Guerre est déclarée.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Le **joueur avec 10 pièces** (désigné pendant la mise en place) **commence** le premier tour de jeu. Puis les joueurs jouent dans le sens **horaire**.

Le **tour de jeu** d'un joueur se déroule en **2 phases** :

### PHASE I

Révéler une carte *Évènement*

### PHASE II

Faire **une seule** des trois actions suivantes :

1. *Mises aux enchères*
2. *Extorsion*
3. *Comptoirs*

### PHASE I. Révéler une carte *Évènement*

Le joueur dont c'est le tour (*joueur actif*) **pioche** une carte *Évènement*, la lit à voix haute et applique ses effets. La carte est ensuite défaussée.

Si la carte *Évènement* est une carte *Guerre*, alors celle-ci est **mise de côté visible de tous** après avoir appliqué son effet.

Lorsque la quatrième carte *Guerre* est piochée, les joueurs **n'appliquent pas son effet et la partie est terminée**.



À chaque tour d'un joueur, une seule des trois actions suivantes est possible.

## ACTION I : MISES AUX ENCHÈRES

Si le **joueur actif (joueur 1)** décide de mettre aux enchères des **Ressources** au **Marché**, alors il retourne la première carte de chaque pioche **Ressources** ainsi que la première carte de la pioche **Sénat**. **3 cartes Ressources** et **1 carte Sénat** sont donc visibles.

Le joueur à gauche du **joueur actif (joueur 2)** peut ou non faire une offre d'achat pour chacune des **4 cartes** dans n'importe quel ordre. S'il est intéressé par la première carte **Ressources**, il place alors un cube sur une case **Mise** de son choix ; et continue de même pour les **3 cartes** suivantes. **Pour chaque carte une seule mise est possible par joueur.**

Une fois que **joueur 2** a déclaré son intention sur chaque carte et fait ses éventuelles mises, c'est au joueur à sa gauche de faire ses propositions (**joueur 3**).

**Joueur 3** procède de la même façon mais ses mises aux enchères doivent être **supérieures au joueur précédent** pour prétendre les acquérir.



Lorsque tous les joueurs excepté le **joueur actif** ont fait leurs enchères, le **joueur actif** doit se positionner sur chaque carte dans l'ordre de son choix. Il peut, pour chaque carte :

- soit décider de la **laisser au joueur à la plus forte mise**. Dans ce cas ce dernier doit payer le montant misé au joueur actif.
- soit décider de l'**acquérir**. Il doit alors payer le montant de la mise la plus élevée au joueur concerné.

Si aucun des joueurs n'a misé sur une carte, alors cette dernière est acquise gratuitement par le joueur actif.

Toutes les cartes acquises doivent être placées faces visibles devant les joueurs.



**Joueur actif** récupère la carte **Bétail 2** gratuitement (aucun joueur n'ayant misé dessus) et achète la carte **Blé 9** à **joueur 3** pour **3 Pièces**.

## ACTION II : EXTORSION

Si le joueur actif choisit l'Action *Extorsion*, alors il commence par prendre 3 Pièces à la banque, puis peut choisir ou non d'extorquer une seule carte face visible à chaque joueur, dans le sens horaire. Les cartes constituant la main des joueurs (*faces cachées*) ne peuvent pas être extorquées.

Par exemple, si le joueur actif choisit d'extorquer joueur 2, il désigne alors une carte face visible de joueur 2 et propose de l'acheter à un prix non négociable. Joueur 2 a alors le choix ; soit il décide de garder sa carte mais doit payer le prix proposé au joueur actif ; soit il cède sa carte au joueur actif qui doit lui payer au prix proposé.

Si la carte ciblée est une carte *Ressources*, alors elle reviendra à son nouveau ou ancien propriétaire dans sa main (*face cachée*).

Si la carte ciblée est une carte *Sénat* ou une carte *Influence*, alors elle restera face visible devant son propriétaire.

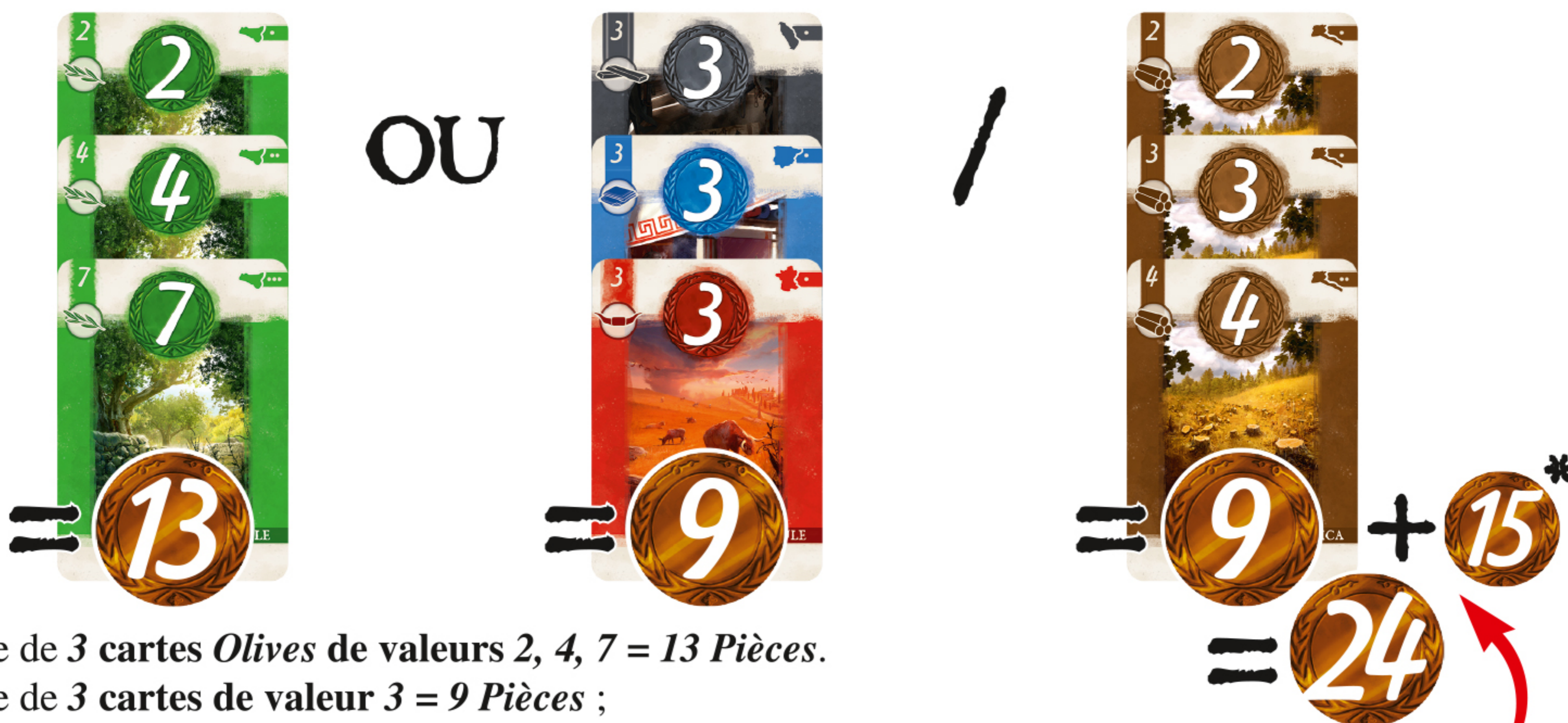


## ACTION III : COMPTOIRS

Avec cette action, le joueur actif peut vendre ses *Ressources* sous certaines conditions et acheter la voix d'un ou plusieurs *Sénateurs*. Ces actions peuvent être effectuées plusieurs fois et dans n'importe quel ordre.

• Pour vendre des *Ressources*, il faut :

3 cartes *Ressources* du même type (3 Blé, 3 Viande,...) OU de la même valeur (3 cartes de valeur 7 par exemple). Le joueur reçoit de la banque un montant en Pièces égal à l'addition des valeurs des 3 cartes.



- La vente de 3 cartes *Olives* de valeurs 2, 4, 7 = 13 Pièces.
- La vente de 3 cartes de valeur 3 = 9 Pièces ;

\* Particularité : si un joueur vend 3 cartes qui se suivent et de la même Ressource (par exemple cartes Bois 2,3,4), alors il reçoit un Bonus de 15 Pièces.

Le joueur peut faire autant de ventes qu'il le souhaite. Une vente se fait toujours par groupe de 3 cartes. Le joueur n'est pas obligé de vendre des *Ressources* pour acheter les voix de *Sénateurs*.

· Pour acheter la voix d'un *Sénateur*, il suffit de donner **10 Pièces à la banque**. Le joueur peut faire autant d'achats qu'il le souhaite.

Pour tout nouvel achat d'un *Sénateur*, le joueur déplace son *jeton Sénateur* sur le plateau de jeu.



**Remarque :** les joueurs peuvent utiliser leurs cartes *Sénat* et leurs cartes *Influence* (variante *Influence*) pour améliorer leurs ventes/achats. Les cartes *Sénat* et les cartes *Ressources* sont à usage unique : une fois utilisées aux *Comptoirs* elles sont défaussées. Les cartes *Influence* ne sont jamais défaussées.

**Important :** lorsque le joueur actif décide d'aller aux *Comptoirs*, ses adversaires peuvent aussi décider de faire cette action. Les adversaires doivent alors donner **5 Pièces au joueur actif**. Les adversaires doivent faire leur action avant le joueur actif et dans le sens horaire en commençant par le joueur à gauche du joueur actif. Cette action des adversaires est surtout effectuée lorsque la troisième Guerre déclarée. Une fois que les adversaires ont fait leur action, le joueur actif peut faire la sienne.



**INFO :** À tout moment, un joueur peut récupérer de la Banque **5 Pièces** en perdant la voix d'un *Sénateur*. Si un joueur n'a plus de *Sénateur*, sa partie prend fin immédiatement.

#### Précisions :

- Les pièces des joueurs sont toujours cachées.
- Les cartes *Sénat* et *Influence* sont toujours faces visibles.
- Les cartes *Ressources* sont toujours visibles après achats aux enchères.
- Les cartes *Ressources* dans les mains des joueurs sont toujours cachées (les 3 cartes de départ + les cartes après *Extorsion*).

## FIN DE PARTIE

Lorsque la quatrième carte *Guerre* est piochée, les joueurs n'appliquent pas son effet et la partie est terminée.

Le vainqueur est le joueur ayant le plus de *Sénateurs* ;

En cas d'égalité, le joueur le plus riche est le vainqueur.

Les adversaires lui doivent alors le respect et le saluer : **AVE CAESAR !**

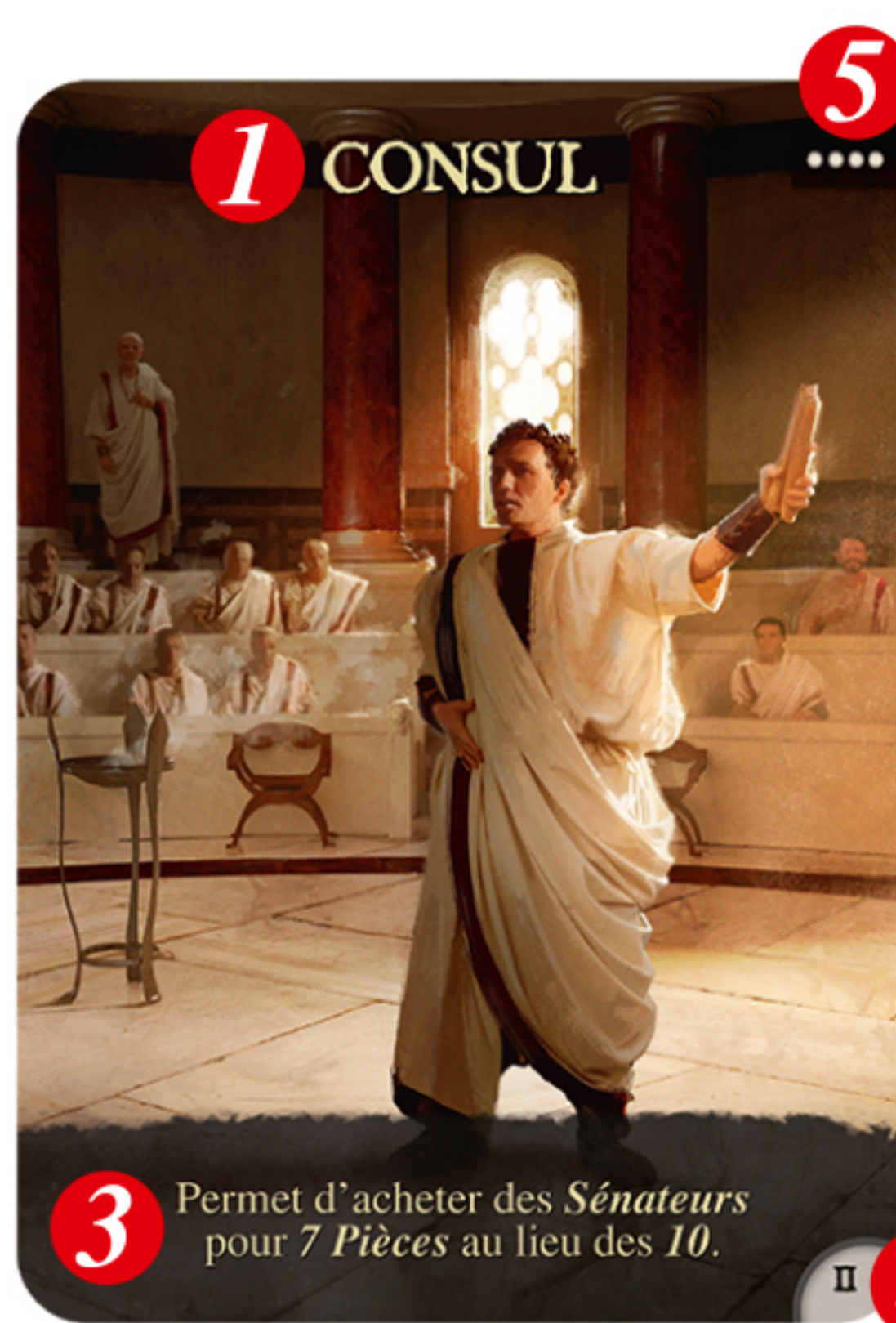
Il n'y a pas de seconde place.

# DÉTAIL DES CARTES

- 1 Nom de la carte 2 Type de Ressources  
 3 Pouvoir de la carte 4 Nombre d'exemplaires de la carte dans le jeu 5 Associée au plateau de jeu  
 6 Valeur des Ressources 7 Province associée aux Ressources



RESSOURCES



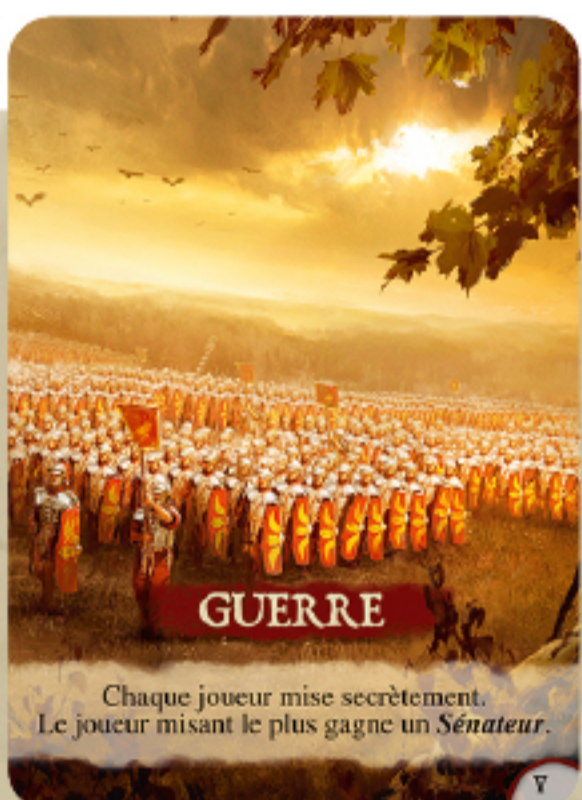
SÉNAT



ÉVÈNEMENT

## Cartes Évènement

Au début de son tour de jeu, le joueur actif **doit** piocher une carte *Évènement*, la lire à voix haute et appliquer **immédiatement** son effet.



### • GUERRE (x 5)

Chaque joueur prend **secrètement** derrière son paravent des pièces et mise une somme dans son poing. Les joueurs **révèlent simultanément** leur mise en ouvrant leur main au centre de la table. **Le joueur ayant misé le plus gagne 1 Sénateur** ; en cas d'égalité, les joueurs ayant la plus forte mise gagnent tous **1 Sénateur**. Il est autorisé de ne rien miser. L'argent misé par **tous** les joueurs est perdu et va à la banque.



### • NOUVEAU SÉNATEUR (x 3)

Un *Sénateur* est proposé au plus offrant. La mise commence à **15 Pièces**. Le joueur actif déclare s'il est intéressé, sinon le joueur suivant et ainsi de suite dans le sens horaire. Si personne n'est intéressé, alors un deuxième tour est joué de la même façon mais maintenant pour **14 pièces**. À chaque tour, l'offre **diminue de 1 Pièce** jusqu'à ce qu'un acheteur se prononce favorablement ; L'acheteur paye à la banque et avance son jeton *Sénateur* de **1 case**.



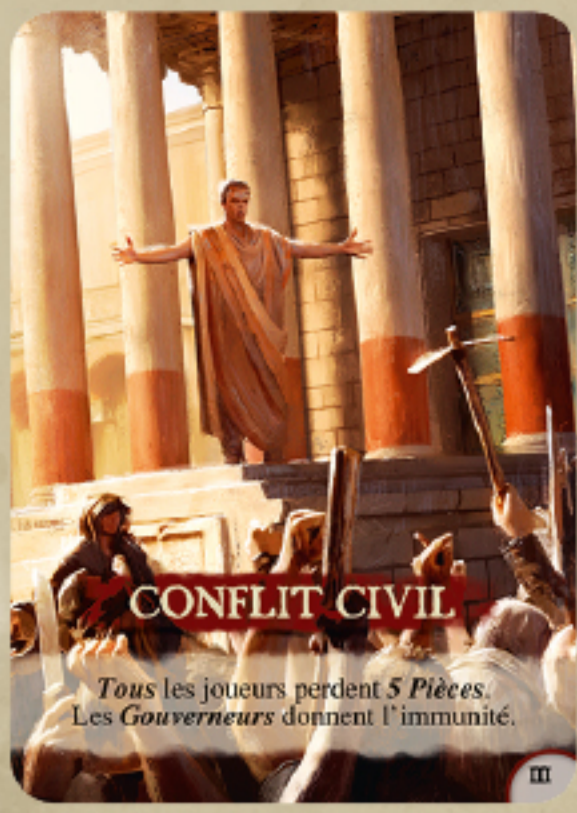
### • DÉFICIT PUBLIC (x 3)

Chaque joueur prend **secrètement** derrière son paravent des pièces et mise une somme dans son poing. Les joueurs **révèlent simultanément** leur mise en ouvrant leur main au centre de la table :

- Si la **somme** de toutes les pièces mises est **égale ou supérieure** au montant du déficit, **le joueur ayant misé le plus gagne 1 Sénateur**.

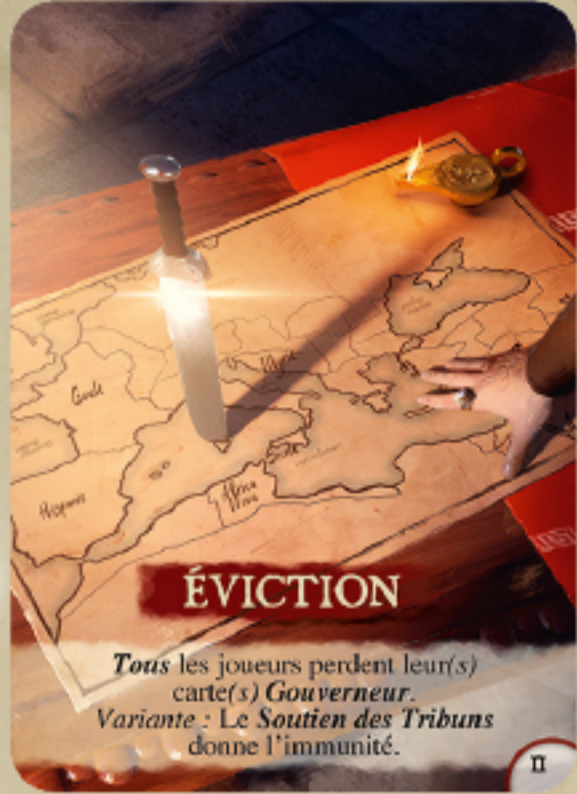
- Si la **somme** de toutes les pièces mises est **inférieure** au montant du déficit, alors **le joueur ayant misé le moins perd 1 Sénateur**.

Dans tous les cas l'argent misé par tous les joueurs va à la banque. Les joueurs à égalité gagnent tous ou perdent tous **1 Sénateur** chacun.



• **CONFLIT CIVIL** (x 3)

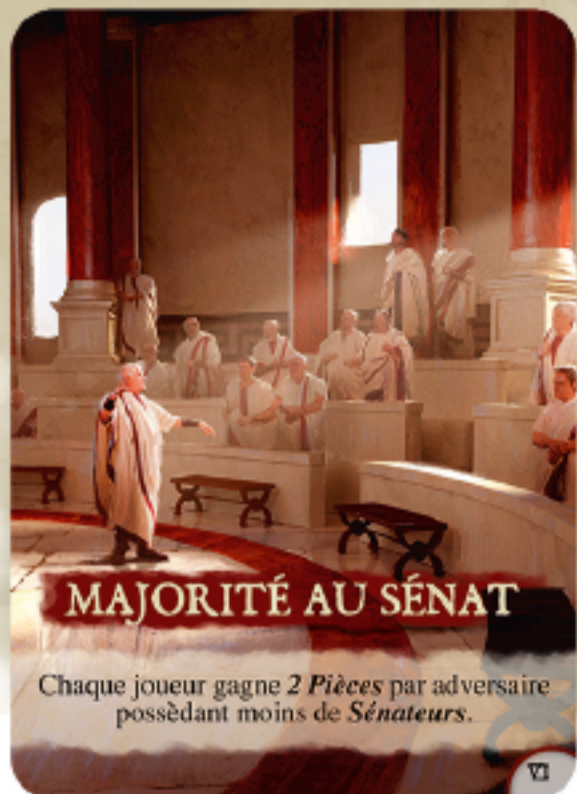
Tous les joueurs payent **5 Pièces** à la banque, **excepté** les joueurs possédant une carte **Gouverneur** (voir carte Sénat).



• **ÉVICTION** (x 2)

Toutes les cartes **Gouverneurs** sont défaussées.

Dans la **Variante Influence** le joueur possédant la carte **Soutien des tribuns** est protégé.



• **MAJORITÉ AU SÉNAT** (x 6)

Les joueurs reçoivent **2 Pièces** de la banque par adversaire ayant **moins de Sénateurs**.

(Exemple: Haig possède 6 Sénateurs, Rikki et Nyree en ont chacun 4 et Sacha en possède 2. Haig reçoit 6 Pièces, Rikki et Nyree 2 Pièces et Sacha ne reçoit rien.)

## Cartes Sénat

Les cartes **Sénat** sont **toujours visibles** après achats par enchères ou après Extorsion. Les joueurs peuvent posséder autant de cartes **Sénat** qu'ils le désirent. Une carte **Sénat** ne peut être jouée qu'aux **Comptoirs** ; une fois utilisée, la **carte est défaussée**.



• **GOUVERNEUR** (x6, un par type de Ressources)

Une carte **Gouverneur** peut être jouée comme une carte **Ressources** ; le joueur actif peut choisir sa valeur lors d'une vente aux **Comptoirs** mais doit toujours respecter la spécialité du **Gouverneur** (ex. : **Ressources Viande** uniquement pour le **Gouverneur de Gaule**)

Lors d'un **Conflit civil**, les joueurs possédant une carte **Gouverneur** sont protégés et ne perdent pas **5 Pièces** (voir carte Évènement). Toutes les cartes **Gouverneurs** visibles sont défaussées lorsqu'une carte **Éviction** est piochée (voir carte Évènement).



• **CENSEUR** (x5)

En jouant une carte **Censeur**, le joueur actif vole un **Sénateur** à un autre joueur possédant plus de **Sénateurs**. Le joueur visé perd un **Sénateur** et le joueur actif en gagne un. Le joueur actif ne peut pas cibler un adversaire ayant le même nombre de **Sénateurs** ou ayant moins de **Sénateurs** que lui.



• **CONSUL** (x2)

La carte **Consul** permet d'acheter des **Sénateurs** au prix de **7 Pièces** au lieu de **10**. Le nombre de **Sénateurs** achetés n'est pas limité.



• **QUESTEUR** (x 2)

La carte **Questeur** permet de vendre aux **Comptoirs** **3 cartes de tous types de Ressources** et de **n'importe quel nombre**. Le montant reçu sera égal à l'addition de la valeur de chaque carte. (Exemple: Vente d'une carte **Blé** de valeur 1, une carte **Fer** de valeur 5 et une carte **Bois** de valeur 9 = 15 Pièces.)

# Cartes Influence (variante)

Chaque joueur démarre avec une carte **Influence** qui lui octroie des avantages en cours de partie, ce qui peut amener certains déséquilibres ; avoir des relations amène parfois à la victoire ! Ces cartes sont **toujours visibles** et peuvent être extorquées par les joueurs. Les joueurs peuvent en posséder plusieurs, les avantages qu'elles procurent sont **permanents** et elles ne sont **jamais défaussées**.



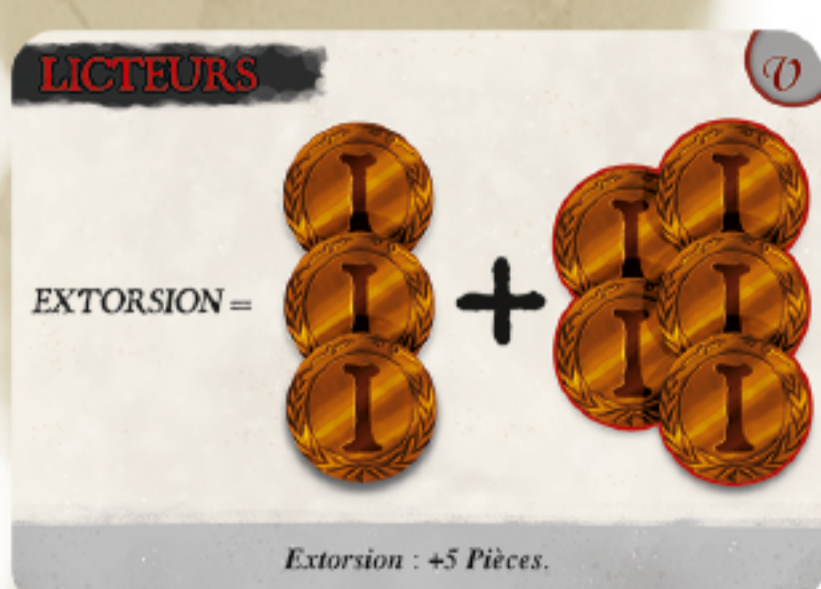
## • VOX POPULI

Un joueur possédant cette carte gagne **1 Sénateur** à chaque fois qu'il se rend aux **Comptoirs**.



## • SOUTIEN DES TRIBUNS

Un joueur possédant cette carte ne perd pas son ou ses **Gouverneurs** si une carte **Éviction** est piochée (voir carte Évènement).



## • LICTEURS

Un joueur possédant cette carte gagne **5 Pièces** supplémentaires lorsqu'il joue l'action **Extorsion** – il reçoit **8 Pièces** au lieu de **3** -.



## • MARCHANDS

Le joueur actif possédant cette carte peut, une fois toutes les Enchères effectuées lors de l'action **Mise aux Enchères**, acheter une carte **Ressources** ou la carte **Sénat** au prix de **1 Pièce** au meilleur enchérisseur.



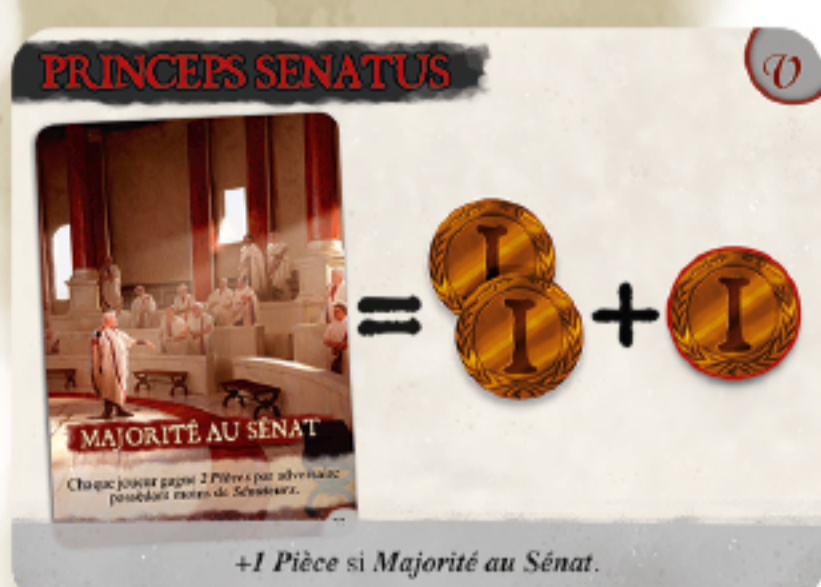
## • CAVALERIE

Lorsqu'une carte **Évènement Guerre** est piochée, le possesseur de cette carte ajoute gratuitement **3 Pièces** au total de sa mise.



## • PONTIFEX MAXIMUS

Un joueur possédant cette carte gagne, pour **chaque** carte de **valeur 1** qu'il vend aux **Comptoirs**, un supplément de **9 Pièces**. Ce bonus fonctionne aussi pour un **Gouverneur** de valeur **1**.



## • PRINCEPS SENATUS

Lors d'une carte **Évènement Majorité au Sénat**, le joueur possédant cette carte gagne **3 Pièces** au lieu de **2** par adversaire ayant moins de **Sénateurs** que lui.



## • PRÉFETS

Lorsqu'un adversaire choisit l'action **Extorsion**, le joueur possédant cette carte peut placer sa carte **Préfet** sur une de ses cartes pour la protéger de l'**Extorsion**. Cette action doit être jouée avant que le joueur actif ait commencé sa première **Extorsion**. La carte **Préfet** peut être extorquée même si elle est utilisée.



## • PRAETORS

Cette carte protège le joueur de toute action du **Censeur**.