



BRUTUS!

OLD GAMES

LIVRET DE RÈGLES



BIENVENUE DANS L'ARÈNE !

BRUTUS! est un jeu où vous pariez sur des combats de gladiateurs.

Vous devez conserver vos sesterces tout en faisant perdre ceux de vos adversaires. La partie s'arrête lorsque tous les autres joueurs n'ont plus de sesterces, ou lorsque la carte **Brutus** est piochée, ce qui lance la **FINALE**.

La **FINALE** se joue alors jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur.

LES TYPES DE CARTES

LES GLADIATEURS

Ces cartes représentent les combattants qui s'affrontent dans l'arène.

Elles sont au nombre de 30 (numérotées de 1 à 30). Leur couleur permet d'activer la capacité de certaines cartes **Lanistes**.



LES ORGANISATEURS

Ces cartes représentent les personnages chargés des jeux de l'arène.

Elles imposent le nombre de gladiateurs à piocher en début de **Tournoi** et ajoutent une règle pour la durée de ce dernier jusqu'à l'arrivée du prochain **Organisateur**.



LES LANISTES

Ces cartes représentent le dirigeant du Ludus (*la maison de gladiateurs*).

Chacune possède une capacité spéciale différente. Vous choisissez si et quand utiliser cette capacité.





MISE EN PLACE

I. **Mélangez** séparément les tas de cartes **Gladiateurs**, **Lanistes** et **Organisateurs**.

II. Chaque joueur pioche 2 **Lanistes**, en choisit un, le révèle et replace l'autre dans le paquet.

III. Placez votre carte **Laniste** sur le plateau avec votre dé de pari.

IV. Distribuez les pièces à chaque joueur :

Pour 3 joueurs : 5 sesterces

Pour 4 joueurs : 6 sesterces

Pour 5-6 joueurs : 7 sesterces

V. Choisissez une carte **Brutus** et glissez la approximativement au milieu du paquet **Organisateur**.

VI. Révélez une carte **Organisateur**.

VII. Le joueur le plus jeune prend le **Totem** et commence la partie.

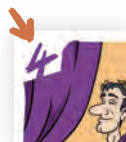
LA SAISON DE GLADIATURE

Une **Saison** (ou partie) est divisée en nombreux **Tournois** (ou manches), eux même composés de plusieurs **Combats** !

Chaque **Tournoi** commence par la révélation d'un **Organisateur** de la pioche, puis enchaîne les 5 phases suivantes :

I. Pioche des gladiateurs

Le joueur avec le **Totem** distribue autant de **Gladiateurs** que noté sur l'**Organisateur** (en haut à gauche de la carte).

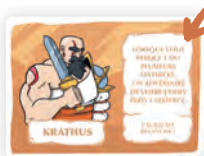


II. Phase des paris

À tour de rôle, en commençant par le joueur avec le totem, les joueurs indiquent sur leurs dés le nombre de victoires qu'ils pensent obtenir durant ce **Tournoi** (de 0 jusqu'au nombre maximal de cartes en main).

III. Utilisation des pouvoirs

Les joueurs peuvent ensuite utiliser les capacités de leurs cartes **Lanistes** s'il le souhaite.



IV. Combat !

En commençant par le joueur en possession du totem, chacun pose une carte face visible dans l'arène.

Une fois que chaque joueur a posé une carte, celui avec le **Gladiateur** avec la valeur la plus élevée remporte le **Combat** et commence le prochain combat.

V. Résolution

Les joueurs calculent la différence entre leurs paris et leurs victoires réelles et perdent chacun des sesterces équivalents à cette différence.

Exemple : Une joueuse a parié qu'elle gagnerait 1 combat, mais elle en gagne en réalité 3. La différence est de 2, elle perd alors 2 sesterces.

Le **Totem** passe ensuite au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) et un nouvel **Organisateur** est révélé, imposant de nouvelles règles pour son **Tournoi**.

LA FINALE !

Lorsque l'organisateur **BRUTUS** est révélé, il déclenche la finale. Les capacités des **Lanistes** sont désactivées durant cette phase.

Les joueurs prennent connaissance des indications sur la carte pour savoir quand ils peuvent parier, puis ;

- Ils piochent un **Gladiateur**.
- Ils le placent sur leur front en même temps, sans le regarder, de manière à ce que les autres joueurs puissent voir la carte.
- Ils parient sur l'issue du **Combat** : pouce levé s'ils pensent le gagner, pouce baissé s'ils pensent le perdre.

Chaque erreur fait perdre un sesterce. Si tous les joueurs ont parié correctement, la carte **BRUTUS** vous indiquera comment gérer la résolution. Les **Combats** continuent jusqu'à ce qu'un joueur ait ruiné tous ses adversaires.



SEREZ-VOUS CELUI DONT LA LÉGENDE
RÉSONNERA À TRAVERS LES ÂGES
OU SOMBREREZ-VOUS DANS L'OUBLI ?