

Le jeu de la vie romaine

Matériel

24 cartes chance, 24 cartes au trésor, 24 cartes bonus, un dé à 6 faces, 6 pions, un plateau de jeu, 60 billets de 1 sesterce, 60 billets de 2 sesterces, 60 billets de 5 sesterces, 60 billets de 10 sesterces, 60 billets de 20 sesterces, 60 billets de 50 sesterces, 60 billets de 100 sesterces, 60 billets de 200 sesterces, 60 billets de 500 sesterces, 36 billets de 1000, billets de 2000 sesterces, 6 billets de 5000 sesterces, ? cartes achetez, 43 cartes enfants, ? cartes propriété, ? cartes symboles, un livret avec les règles du jeu, 6 cartes position, 9 cartes conseils, 36 cartes prêt de 50, 18 cartes de prêt de 100, 18 cartes de prêt de 200, 12 cartes prêt de 500 et 6 cartes prêt de 1000, 3 cartes politiciens et 3 cartes commerçants, un dé à 12 faces, un dé à 10 faces numéroté de 10 à 100 et une pièce.

But du jeu

Devenir le plus riche.

Joueurs

Entre 2 et 6 joueurs.

Période

Les cases comprises entre deux signes stop sont appelées périodes. Le départ est considéré comme le stop n°1.

Le Commerce et la vie politique sont présentes dans les 3 premières périodes.

[Dans des versions antérieures du jeu, les périodes de politicien s'appelaient "Questeur", "Édile", "Préteur" et "Consul".] La 4ème période peut être choisie entre "Chemin sûr" et "Chemin risqué".

En tout, il y a 4 stops (en plus du départ) numérotés de 2 à 5 et 4 périodes.

Pour retrouver la case dans laquelle vous étiez avant d'aller en prison ou en esclavage, il existe des cartes position plastifiées pour permettre leur réutilisation.

Politicien/Commerçant

Si vous jouez à 2 personnes alors il faut 1 politicien et 1 commerçant.

Si vous jouez à 3 personnes alors il faut 1 politicien et 2 commerçants.

Si vous jouez à 4 personnes alors il faut 2 politiciens et 2 commerçants.

Si vous jouez à 5 personnes alors il faut 2 politiciens et 3 commerçants.

Si vous jouez à 6 personnes alors il faut 3 politiciens et 3 commerçants.

On tire au sort les cartes pour avoir les rôles: politicien ou bien commerçant. Les rôles ne peuvent pas être changés pendant la partie.

Cagnotte/banque

Tout l'argent que l'on doit payer va à la banque sauf si on demande qu'on le donne à la cagnotte.

La banque donne tout l'argent au joueur dans la majorité des cas sauf indication contraire (un ou des joueurs donne l'argent).

L'argent de la cagnotte revient à la première personne qui a un 6 sauf si c'est un esclave.

Plusieurs des joueurs sont nommés banquiers. Leur rôle est de gérer la banque; c'est-à-dire de distribuer et récolter l'argent des joueurs, ainsi que de noter combien et quand l'argent est transféré (c'est-à-dire de contrôler l'argent). Voir "Loi" Article 5.

Cartes prêt

Il existe des prêts de 50 sesterces, 100, 200, 500, 1000 (vous êtes obligé de prendre un prêt minimum de 50 sesterces). Lorsque vous rendez vos prêts vous devez rembourser la valeur nominale. Cependant, vous devrez aussi payer un coupon de 5% à chaque fois que vous passez une case salaire tant que vous n'aurez pas remboursé le prêt (arrondi à l'unité supérieure; par exemple pour un emprunt de 50 sesterces, vous devrez payer 3 sesterces d'intérêts à chaque salaire).

[Dans d'anciennes versions du jeu, on pouvait aller en esclavage si on ne remboursait pas ses prêts][On pouvait également emprunter par "chèque", il fallait alors payer des intérêts quadratiques au nombre de cases écoulées]

Départ

On distribue à chaque joueur 100 sesterces avant de commencer le jeu.

(Un billet de 50, un billet de 20, un billet de 10, deux billets de 5, trois billets de 2 et quatre billets de 1)

On choisit si on veut jouer avec la variante *générations* et si oui, quand le jeu doit se finir (voir Fin du jeu). On jette le dé à 6 faces, et la personne qui a le nombre le plus petit commence. On joue dans le sens antihoraire à partir du joueur qui jouera le premier. Avant de jeter le dé on s'informe sur son chemin (dépendant de la carte Politicien/Commerçant). Chaque chemin a une période délimitée qui se termine par un stop avant de devoir choisir son nouveau chemin (période de vie). On suit le nombre jeté et on suit les instructions des cases.

Cases

Case Stop : Il faut s'arrêter obligatoirement même si on aurait pu aller plus loin. Ensuite choisir son chemin. Chaque stop a un numéro qui servira pour les cartes positions et les cases prison. Le départ est considéré comme le stop n°1. Si vous reculez vous devez vous arrêter sur le stop (vous n'avez pas le droit de revenir une période en arrière).

Case Chance

Tirez une **carte chance** : Vous devez tirer une carte chance et suivre les instructions inscrites.

Case Trésor

Tirez une **carte au trésor** : Vous devez tirer une carte au trésor et suivre les instructions inscrites.

Cas particuliers de cartes chance et trésor:

Sortir de prison: Cette carte vous permet de ne pas aller en prison, ou d'en sortir. Elle peut être conservée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée ou vendue. Si vous en possédez une et que vous en avez besoin, vous devez l'utiliser (vous n'êtes pas autorisé à la conserver).

Cartes "Mettez une propriété invendue aux enchères": Piochez une carte propriété. Elle sera vendue aux enchères aux joueurs. Le prix minimum à payer pour l'acheter est indiqué dessus et est appelé prix de base. Avant de commencer l'enchère, distribuer à chaque joueur face cachée une carte à symboles qui permettra de calculer la remise accordée aux joueurs sur leur proposition. Lorsque les joueurs ont regardé leur carte, l'enchère peut commencer. Le joueur le plus offrant remporte l'enchère et paie à la banque sa proposition moins la remise qui vaut la somme des valeurs de ses symboles (la valeur de chaque symbole est indiquée sur la carte propriété).

Vous recevrez le revenu indiqué sur la carte à chaque salaire.

Case Salaire

Case **salaire (bonus)** : Une fois tombé sur la case salaire vous pouvez tirer une carte bonus et vous devez suivre ensuite les instructions inscrites. (Dans 3/4 des cas elle apporte un bonus entre 25 et 200 sesterces mais dans 1/4 des cas il faut payer.) Passer la case n'est pas suffisant pour tirer une carte bonus, il faut tomber dessus.

Lorsque vous passez par la case salaire (même si vous ne tombez pas dessus), vous recevez votre salaire, et vous effectuez également d'autres transactions régulières telles que les coupons des prêts ou les revenus des propriétés. Vous ne pouvez pas collecter plusieurs fois votre salaire ou vos revenus réguliers associés à une même case salaire (si vous reculez par exemple).

Montants des salaires:

Politicien:

1^{ère} période: 135 sesterces

2^{ème} période: 190 sesterces

3^{ème} période: 245 sesterces

Commerçant: 50 sesterces

Chemin sûr: 100 sesterces
Chemin risqué: 330 sesterces

Case Pari

Pariez si vous voulez avec les joueurs qui veulent. On prend un dé à 12 faces. Chaque joueur achète une ou plusieurs faces, le joueur qui est tombé sur la case achète autant de faces qu'il veut, puis les autres joueurs achètent les cases restantes chacun son tour en commençant par le joueur à droite du joueur qui est tombé sur la case (en cas de désaccord, les joueurs étant libres de se mettre d'accord sur les cases qu'ils achètent). Si à un moment il y a moins de faces restantes que de joueurs en voulant, elles ne sont pas vendues. Tout le monde doit miser 28 sesterces par face du dé pour pouvoir jouer si les joueurs ne se sont pas mis d'accord sur une autre somme. Le joueur qui gagne prend la mise totale. Si le dé tombe sur une face sur laquelle personne n'a misé, on relance le dé.

Case Loto

On prend un dé à 12 faces. Chaque joueur achète une ou plusieurs faces, le joueur qui est tombé sur la case achète autant de faces qu'il veut, puis les autres joueurs achètent les cases restantes chacun son tour en commençant par le joueur à droite du joueur qui est tombé sur la case (en cas de désaccord, les joueurs étant libres de se mettre d'accord sur les cases qu'ils achètent). Si à un moment il y a moins de faces restantes que de joueurs en voulant, elles ne sont pas vendues. Tous les joueurs sont libres de participer ou non. Avant de jeter le dé à 12 faces, payez 28 sesterces par face. Si vous gagnez, vous devez jeter un dé à 10 faces de 10 à 100 et recevez ce nombre multiplié par 5. Au cas où personne n'a eu son nombre, la banque prend l'argent misé.

Case Justice

Si vous tombez sur une case justice, vous attaquez un joueur pour vous avoir volé. Il doit vous donner 100 sesterces.

Case Rejouer

Le joueur tombé sur une case rejouer doit rejouer.

Case Reculez/Avancez

Jouez à pile ou à face pour voir si vous reculez ou avancez. Jetez le dé à six faces, reculez ou avancez d'autant de cases que le nombre obtenu.

Case Enfant

Vous devez piocher une carte enfant. Un enfant vaut 50 sesterces que vous recevrez à la fin du jeu. Vous pouvez avoir maximum 6 enfants, si lorsque vous piochez une nouvelle carte

vous vous retrouvez avec plus enfants, vous recevez 75 sesterces immédiatement au lieu de garder la carte. Les enfants ne peuvent pas être vendus aux autres joueurs.

Case Prison

Vous devez noter votre position sur votre carte position (alternativement placez un jeton/pièce identifiable sur votre case actuelle), puis vous devez aller en prison.

Comment sortir ?

Vous essayez d'avoir 6 à chaque tour au maximum 3 fois pour vous libérer. Si vous ne réussissez pas après 3 fois, vous devez payer 100 sesterces. Ensuite, vous allez à la case correspondant à votre carte position.

Si vous avez une carte sortez de prison, n'allez pas en prison mais continuez normalement.

Case Esclave

Cette case signifie qu'il faut aller au chemin d'esclavage se situant à part du plateau. Notez votre position.

Vous ne pouvez pas obtenir l'argent de la cagnotte. Si pendant que vous êtes esclave vous obtenez une carte chance ou au trésor qui vous demande de devenir esclave, ignorez-la.

Remarque: Vous devez terminer la période esclavage avant de pouvoir continuer à jouer normalement.

Quand vous aurez fini la période, vous reviendrez sur la case de votre carte position (et vous aurez acheté votre liberté 100 sesterces).

Vous ne pouvez être esclave que 2 fois dans la partie, vous pourrez donc ignorer les cartes/cases qui vous demandent d'aller en esclavage.

Case Vacances

Csaen tuere, rien ne se psase jqusu'au phcroain tuor.

Case Marché

Des cases marché sont présentes dans la carrière commerciale. Lorsque vous tombez sur une case marché vous pouvez choisir d'acheter ou de vendre (pas les deux à la fois). Si vous choisissez d'acheter, vous pouvez voir 2 cartes achetez et décider pour chacune de ces cartes si vous voulez l'acheter. Si vous décidez de vendre, vous pouvez vendre jusqu'à deux cartes achetez à la banque.

Sur chaque carte achetez, il est écrit le prix d'achat et de vente de l'article: Le prix de l'achat est toujours inférieur au prix de vente de telle façon d'avoir toujours un profit. Sur la carte est indiquée la variation que sa valeur est susceptible de faire par rapport au nouveau prix. Si vous êtes sûr que vous voulez vendre, vous devez jeter un dé à 6 faces pour savoir si sa valeur augmentera, ne changera pas ou diminuera (vous ne pouvez pas revenir sur la

décision de vendre). Si vous obtenez 1 ou 2, la valeur diminue, si vous obtenez 3 ou 4, elle ne change pas et si vous obtenez 5 ou 6, elle augmente.

Attention, si vous avez passé toutes les cases marché, vous ne pourrez plus faire de profit sur vos cartes marché, étant donné que vous ne pourrez les revendre à la fin que pour le prix d'achat.

Case Conseil

Les conseils se trouvent dans vie politique et ne sont présents que trois fois dans le jeu. Les conseils augmentent la paye de 50 sesterces pour tous les salaires de la vie politique qui suivent. Prenez une carte conseil pour savoir que vous êtes tombé sur case conseil, et rendez la quand vous avez terminé la vie politique (stop n°5). Les conseils peuvent être cumulés.

Autres cases

Toutes les autres cases non expliquées qui apparaissent sur le plateau ont les instructions écrites à l'intérieur. Elles vous demandent de **gagner** ou de **payer** de l'argent.

Fin du jeu

Lorsque tous les joueurs ont atteint le stop de la **fin** (n°7):

Tous les joueurs rendent leurs cartes conseil, politicien / commerçant, et sortez de prison. Ils reçoivent 50 sesterces par enfant et revendent à la banque leurs cartes achetez et propriété pour le prix de base. Enfin, ils remboursent si possible leurs prêts. On compte l'argent de chacun des joueurs (ou les dettes) et celui qui a le plus d'argent (ou le moins de dettes) a gagné et joue en premier à la partie prochaine, on n'a pas besoin de jeter le dé. Si il a deux gagnants, il jettent entre eux le dé et celui qui a le plus petit nombre commence.

Si vous voulez utiliser la **variante générations** ignorez le dernier paragraphe et suivez ces instructions:

D'abord recevez le prix de base pour vos cartes achetez et propriété. Ensuite divisez votre argent (y compris vos dettes: divisez-les par le nombre d'enfants. Arrondissez ce nombre aux 50 unités supérieures. Ajoutez la différence à votre argent liquide.) par le nombre d'enfants (qui peut aller de 0* à 6), puis ajoutez-y 50 sesterces. C'est l'argent que vous aurez au début de la prochaine partie. Puis si le nombre d'enfants est 2 ou plus, négociez avec les autres joueurs à quel prix vous pourrez garder chaque carte achetez et propriété, puis pour chaque carte vous devrez décider si vous voulez payer le prix convenu à la banque pour garder la carte, dans le cas contraire, vous devrez rendre la carte à la banque (même chose si les joueurs ne se mettent pas d'accord sur le prix). Si le nombre d'enfants est de 1, vous pouvez payer le prix de base à la banque pour garder la carte (sinon rendez la carte). Rendez à la banque les cartes sortez de prison, conseil, politicien / commerçant et enfant. Puis commencez la partie avec tout ça au lieu des 100 sesterces de normalement.

* Si le nombre d'enfants est 0, vous devez commencer la partie normalement, car vous n'avez pas de descendance, et donc il n'y a pour vous pas de génération suivante; les autres joueurs qui ont des enfants doivent quand même utiliser la variante.

Remarques:

Cette variante encourage à n'avoir qu'un seul enfant au lieu de 6 (si on n'a pas beaucoup de dettes). La partie suivante est quand même une partie différente même si elle a été influencée par la précédente. Pour que le jeu se termine, vous devez finir le jeu normalement (premier paragraphe). La variante vaut pour tout le monde ou pour personne. Personne ne gagne à la fin d'une partie avec la variante, puisque les joueurs continuent à jouer dans une autre partie.