

MVNERA

FAMILIA GLADIATORIA



à Gomez

*nunc iamen interea haec, prisco quae more parentum tradita sunt tristi munere ad inferias,
accipe fraterno multum manantia fletu, atque in perpetuum, frater, ave atque vale*

TABLE DES MATIÈRES

	PAGE
• INTRODUCTION	4
• MATERIEL	5
- PLATEAUX DE JEU	5
- LES MARQUEURS	6
- LES CARTES (GLADIATOR - MINISTER - MUNUS - EVENTUM)	
• LA FAMILIA GLADIATORIA	9
- LES GLADIATEURS - CARTES GLADIATOR	9
- LES CLASSES	
- LES APPARIEMENTS	9
- EXPERIENCE ET PROGRESSION DES GLADIATEURS	10
- LES COLLABORATEURS - CARTES MINISTER	10
• MISE EN PLACE	
• TOUR DE JEU	12
- PHASE EVENTUM	12
- PHASE FORUM	13
- PHASE MUNUS	13
• REGLES GENERALES	19
- LA RUDIS	19
- GYMNASES AYANT PLUS DE 8 GLADIATEURS	19
- REVENTE DE CARTES	19
- ACCORDS	19
• REGLES OPTIONNELLES	20
- DEBUT DE PARTIE RAPIDE	20
- DUREE	20
- AUTRES REGLES OPTIONNELLES	20



MINERA

FAMILIA GLADIATORIA



PROVOCATOR

Équipement : casque (*galea*), protège-thorax (*spongia pectoris*), protection de l'épaule au poignet (*manica*) sur le bras armé, grande jambièrre (*ocrea*) sur la jambe de garde, glaive court (*sica*) et bouclier (*scutum*) léger.

Adversaire : *Provocator*.

Description : le *Provocator* est un gladiateur offensif, qui utilise son bouclier comme une lame tranchante ou en percussion pour attaquer son adversaire. C'est un combattant dangereux et rapide qui attaque en portant des coups violents avec son bouclier et des attaques rapides au glaive.

Provocator signifie « celui qui défie » : ce gladiateur s'expose en effet lorsqu'il porte ses attaques avec le bouclier, défiant son adversaire à se découvrir pour attaquer à son tour. C'est pourquoi c'est le seul gladiateur à porter une protection sur le thorax : il utilise rarement le bouclier pour se défendre, il préfère attaquer avec !

MYRMILLO

Équipement : casque (*galea*), protection de l'épaule au poignet (*manica*) sur le bras armé, petite jambièrre (*ocrea*) sur la jambe de garde, glaive court (*sica*) et grand bouclier (*scutum*).

Adversaire : *Thraex*.

Description : le *Myrmillo* est le gladiateur le plus solide en défense. Retranché derrière son lourd bouclier de légionnaire, il devient une forteresse impénétrable. Le *Myrmillo* est comme une murène tapie dans les fonds rocheux. Tandis que les vagues des attaques de son adversaire se brisent sur sa défense impénétrable, le *Myrmillo* attend qu'il s'expose pour lui porter un coup rapide et précis, comme ce prédateur des profondeurs dont il partage l'étymologie (*Myrmillo* et murène ont la même racine, *Myr*, qui signifie « caché »).



THRAEX

Équipement : casque (*galea*), protection de l'épaule au poignet (*manica*) sur le bras armé, grande jambièrre (*ocrea*) sur les deux jambes, glaive recourbé (*sica supina*) et petit bouclier carré (*parmula*).

Adversaire : *Myrmillo*.

Description : Le *Thraex* est équipé comme les féroces barbares des Balkans. Ce gladiateur attaque son adversaire de tous côtés, déjouant les défenses les plus solides grâce aux mouvements imprévisibles de sa dangereuse lame recourbée. Ses grandes jambièrres servent à le protéger car le *Thraex* est toujours à l'attaque : il frappe de tous côtés comme un lion furieux et s'abat sur son adversaire tel un aigle qui fond sur sa proie. Son casque porte le symbole du griffon, cet animal mythologique de Thrace et il combat comme celui-ci, avec la vitesse de l'aigle et la féroce de lion.





SECUTOR

Équipement : casque (*galea*) arrondi, protection de l'épaule au poignet (*manica*) sur le bras armé, petite jambièrre (*ocrea*) sur la jambe de garde, glaive court (*sica*) et bouclier (*scutum*) aux bords arrondis.

Adversaire : *Retiarius*.

Description : Le *Secutor* est « le poursuivant ». Il poursuit en effet son adversaire pour réduire la distance et faire valoir la supériorité de son armement en combat rapproché, cherchant toujours à éviter les mailles du filet de son adversaire, qui peut à tout moment l'entraver et le livrer à la merci du public. L'équipement de ce gladiateur tient compte de la menace de son adversaire : pour éviter d'offrir la moindre prise au filet, les bords de son casque et de son bouclier sont arrondis. Le *Secutor* est un chasseur qui prend grand soin à ne pas devenir la proie.

RETIARIUS

Équipement : épaulière (*galerus*) protégeant le haut de l'épaule et la base du cou, trident (*fuscina*), filet (*iaculum*), poignard (*pugio*).

Adversaire : *Secutor*.

Description : Le *Retiarius* est « le pêcheur au filet ». Son absence presque totale de protection est un piège tendu à son impétueux adversaire. Le *Retiarius* est en effet contraint à se tenir à distance de son adversaire, mais sa fonction est double : d'une part, il joue le rôle de la proie qui fuit le *Secutor* lourdement armé, d'autre part, c'est un chasseur prêt à frapper avec le trident et à entraver dans son filet l'adversaire imprudent. Le *Retiarius* dispose en outre d'un poignard, utilisé en cas de défense ou pour contraindre à la reddition le *Secutor* emprisonné dans son filet.



HOPLOMACHUS

Équipement : casque (*galea*), protection de l'épaule au poignet (*manica*) sur le bras armé, petite jambièrre (*ocrea*) sur la jambe de garde, poignard (*sica*) et bouclier (*scutum*).

Adversaire : *Aequimanus*.

Description : L'*Hoplomachus* est « celui qui combat avec le bouclier ». Ce gladiateur brandit le grand bouclier des Samnites et affronte un adversaire capable de le tenir à distance avec sa lance. Soumis à ses attaques incessantes et ayant besoin de se rapprocher de son adversaire équipé d'une arme de plus longue portée, l'*Hoplomachus* compte sur son bouclier pour pénétrer la garde de son adversaire et pouvoir ensuite porter son attaque. Seul un gladiateur habile peut devenir un *Hoplomachus* car il faut maîtriser aussi bien l'attaque que la défense.

AEQUIMANUS

Équipement : casque (*galea*), protection de l'épaule au poignet (*manica*) sur le bras armé, grande jambièrre (*ocrea*) sur les deux jambes, lance (*hasta*), poignard (*sica*) et petit bouclier (*parmula*) rond.

Adversaire : *Hoplomachus*.

Description : L'*Aequimanus* incarne dans l'arène le soldat de la phalange macédonienne. Son nom signifie « ambidextre » et ce gladiateur combat aussi bien avec la lance qu'avec le poignard. Avec sa lance, tenue à deux mains, l'*Aequimanus* tient à distance son adversaire, en essayant de le déséquilibrer et de le frapper à l'endroit où il se découvre. Si son adversaire réussit à venir au contact, l'*Aequimanus* abandonne sa lance et utilise le poignard à la manière du *Thraex*. Il combat donc de deux manières différentes, mais il est tout aussi dangereux dans les deux !



I. INTRODUCTION

LA GAMME *MUNERA* : *MUNERA* est une gamme de jeux de société ayant pour cadre le monde bigarré et sanglant des spectacles de la Rome impériale, sous le règne des Flaviens et des Antonins (1^{er} et 2^e siècles apr. J.-C.). *MUNERA* a pour ambition de recréer ces jeux antiques fastueux, en faisant revivre non seulement les spectacles eux-mêmes, mais aussi tout ce qui s'y rattache en amont et en aval. La gamme sera constituée non pas par de simples jeux de combat ou de course, mais par de véritables simulations qui vous permettront de revivre les facettes athlétiques, sociales et économiques des spectacles romains. Vous devrez ainsi gérer l'instruction des gladiateurs et leurs épreuves, la capture d'animaux sauvages et les chasses dans l'arène, la préparation des quadriges et les triomphes au Cirque Maxime.

MUNERA : *FAMILIA GLADIATORIA* est le premier jeu de la gamme. Deux à quatre joueurs incarnent chacun un *lanista*, un entrepreneur de l'Antiquité qui a décidé d'investir sa fortune dans la création d'un *ludus* (un gymnase) et la gestion d'une *familia gladiatoria* (une troupe de gladiateurs), constituée des gladiateurs et du personnel du *ludus*. Chaque joueur doit gérer son *ludus*, en recrutant les meilleurs collaborateurs et en achetant les candidats les plus vigoureux pour les former à la gladiature, afin d'amener ses champions dans les arènes et assister à leurs combats sanglants. Quel *ludus* aura formé le nouveau champion de Rome ?

CONDITIONS DE VICTOIRE

Dans *MUNERA* : *FAMILIA GLADIATORIA*, chaque joueur gère son propre Gymnase (latin, *ludus*) et a pour objectif d'en faire le *ludus* le plus illustre de l'Empire. Un Gymnase acquiert de la Gloire en participant à un Spectacle (latin, *munus*, pl. *munera*) ou en utilisant certaines cartes *EVENTUM*. Le premier Gymnase à atteindre 15 points de Gloire est déclaré vainqueur de la partie. Si 2 Gymnases ou plus atteignent en même temps 15 points de Gloire, celui ayant le plus grand nombre de points de Gloire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le Gymnase totalisant le plus de RENOMMÉE grâce à ses Gladiateurs est déclaré vainqueur : + 4 pour chaque *Veteranus*, + 8 pour chaque *Primus Palus* (cf. p.10).

GLOSSAIRE

Les définitions des termes principaux utilisés dans *MUNERA* : *FAMILIA GLADIATORIA* se trouvent ci-dessous. Les termes en PETITES MAJUSCULES correspondent aux composants du jeu (cf. Section 2 – Matériel pour une liste détaillée). Certains de ces termes se référant à diverses caractéristiques du jeu comportent une majuscule.

- Appariement : l'une des 4 combinaisons de Classes (*Myrmillo-Thraex*, *Hoplomachus-Aequimanus*, *Retiarius-Secutor* et *Provocator-Provocator*) qui s'affrontaient dans les arènes romaines.
- Appréciation : indicateur du niveau de satisfaction du public pour le **duel** en cours ; plus un **duel** est apprécié, plus grande est la chance de survie du perdant (cf. p. 16).
- Classe : catégorie de Gladiateur identifiée par un nom et un équipement spécifique.
- Collaborateur : employé du Gymnase représenté par une carte *MINISTER*.
- Compétence : valeur indiquant l'aptitude d'un *Minister*.
- Contrat : nombre de Paires et d'Appariements différents requis par un Spectacle, auquel doit satisfaire un Gymnase pour gagner la Gloire et les DENIERS offerts.
- Coût : prix à payer en utilisant les DENIERS à sa disposition.
- Expérience : influencée par la Renommée du Gladiateur, l'Expérience est notée selon les niveaux *Tiro*, *Veteranus* et *Primus Palus* ; elle peut influencer sur les caractéristiques Charisme et Valeur du Gladiateur (cf. p. 10).
- Gloire : la renommée d'un Gymnase. Le joueur détenant le plus grand nombre de points de Gloire remporte la partie.
- Gymnase : les Collaborateurs et les Gladiateurs gérés par le joueur.
- Parieur : joueur qui place des **paris et combines** (cf. p. 17).
- Paire : deux Gladiateurs compatibles pour former un Appariement (par ex. n'importe quel *Myrmillo* et n'importe quel *Thraex*).
- Phase : étape du jeu dédiée à des mécanismes spécifiques. *MUNERA* : *FAMILIA GLADIATORIA* comporte 3 phases chaque tour : la phase *Eventum*, la phase *Forum* et la phase *Munus*.
- Région : subdivision de la CARTE D'ITALIE.
- Relancer : lancer le dé une seconde fois, en gardant le second résultat.
- Renommée : la célébrité d'un Gladiateur. L'Expérience d'un Gladiateur s'accroît tous les 4 points de Renommée (cf. p. 10).
- *Rudarius* : le joueur détenant le marqueur *RUDIS* (il permet d'être le premier à effectuer certains choix, cf. p. 19).
- Spectacle : ensemble des duels qui prennent place dans la même arène. Un Spectacle est représenté par une carte *MUNUS*.

- Trésor : DENIERS à la disposition d'un Gymnase.
- Tour : chaque tour de jeu est composé des phases suivantes : la phase *Eventum*, la phase *Forum* et la phase *Munus*.
- Valeur : caractéristique d'un Gladiateur déterminant les points de *VIRTUS* disponibles lors d'un **duel**.
- Zone maritime : zone de mer où l'achat d'un Gymnase est impossible.

Les termes en **gras** désignent des mécanismes du jeu.

- **Accord** : pacte non contraignant entre joueurs, généralement conclu pour un prêt de Gladiateurs afin de satisfaire aux exigences d'un Contrat pour un Spectacle (cf. p. 19).
- **Appel d'offres** : mise en concurrence des Gymnases, avec adjudication au moins-disant, pour participer à un Spectacle avec le Gymnase du *Rudiarius* (cf. p. 14).
- **Déplacement** : trajet amenant les Gladiateurs de la Région de leur Gymnase à la Région du Spectacle (cf. p. 15).
- **Duel** : combat entre Gladiateurs (cf. p. 16).
- **Enchère** : offre en DENIERS pour acquérir, au cours d'une adjudication, un Collaborateur ou un Gladiateur (cf. p. 13).
- **Engager / désengager** : pivoter une carte de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse pour indiquer sa disponibilité dans le tour actuel.
- **Mort accidentelle** : elle peut survenir au cours d'un **duel**, privant le public de son **jugement** et diminuant son appréciation pour le vainqueur (cf. p. 16).
- **Paris et combines** : jeux d'argent et interventions sur un **duel** entre Gladiateurs appartenant à d'autres Gymnases (cf. p. 17).
- **Jet de combat** : dé lancé pour chaque Gladiateur s'affrontant en **duel** (cf. p. 16).
- **Jugement du public** : moment suprême d'un **duel**, au cours duquel est déterminé si le perdant est mis à mort ou laissé en vie (cf. p. 16).
- **Résoudre** (un Spectacle) : résoudre un Spectacle signifie suivre toutes les étapes le composant : **appel d'offres**, **déplacement** et **duels** (cf. p. 13-17).

II. MATERIEL



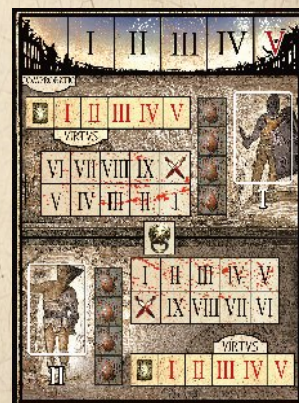
PLATEAUX DE JEU

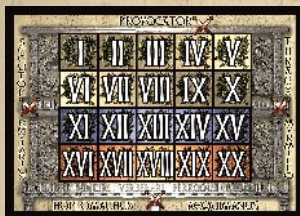
MUNERA : FAMILIA GLADIATORIA comporte 3 sortes de plateaux de jeu : la CARTE D'ITALIE, le PLATEAU DE SPECTACLE et le TABLEAU DE GYMNASE.

La CARTE D'ITALIE représente la péninsule divisée en Régions créées par l'empereur Auguste. Chaque Région porte son nom et le Coût en DENIERS pour l'achat d'un Gymnase sur son territoire. Les Régions offrant davantage d'opportunités de participer aux Spectacles voisins, du fait de Coûts de **déplacement** moindres (cf. p. 13), ont un Coût plus élevé. La carte montre aussi les Zones maritimes entourant l'Italie. Le coin inférieur gauche du plateau comporte le tableau **paris et combines** (cf. p. 17). Dans le coin supérieur droit se trouve la case où placer la carte *MUNUS* en jeu.

Le PLATEAU DE SPECTACLE est utilisé pour la **résolution** de chaque Spectacle et comprend les informations nécessaires à la conduite des **duels** de Gladiateurs. Ce plateau est divisé en sections qui sont :

- *Pugna* : 10 cases pour le premier Gladiateur, 10 pour le second et 1 pour l'égalité – le **duel** entre les Gladiateurs est suivi sur ces cases ;
- *Virtus* : il s'agit du nombre de fois que chaque combattant peut relancer le dé au cours du **duel**. Les points de *VIRTUS* sont obtenus en additionnant la Valeur du Gladiateur, son bonus *EXPERIENCE* (+1 si *Veteranus*, +2 si *Primus Palus*) et la Compétence de son *Doctor* (cf. p. 16) ;
- *Comprobatio* : ces cases indiquent l'humeur du public, influençant son Appréciation et par conséquent le **jugement du public** (cf. p. 16) ;
- Cases Gladiateur : les emplacements des cartes *GLADIATOR* ;
- Cases Blessures : ces cases permettent de suivre la santé du Gladiateur à l'aide des marqueurs *BLESSURE*.





Le TABLEAU DE GYMNASE sert à gérer son Gymnase. Les cases portant un chiffre romain sont utilisées pour suivre le nombre de points de Gloire accumulés. Les différentes Classes de Gladiateurs sont indiquées sur les côtés du tableau. Les cartes *MINISTER* représentant les *Doctor* sont placées à côté d'une Classe donnée, afin d'indiquer que cette dernière bénéficie de la Compétence du *Doctor*. Les épées entrecroisées rappellent au joueur les Appariements entre les Classes de Gladiateurs. Remarque : L'absence d'une carte *Doctor* à côté d'une Classe sur le TABLEAU DE GYMNASE ne signifie pas que ce Gymnase n'a aucun instructeur pour cette Classe de Gladiateurs, mais plutôt qu'il ne possède aucun *Doctor* assez doué pour influencer de manière significative sur la compétence de ses élèves. Chaque Gymnase peut, au cours de la partie, former n'importe quelle Classe de Gladiateurs, même s'il ne dispose d'aucune carte *Doctor*.

LES MARQUEURS

MUNERA : FAMILIA GLADIATORIA utilise différents types de marqueurs.



RUDIS : ce marqueur identifie le *Rudarius*. Il est placé devant le TABLEAU DE GYMNASE. La *RUDIS* confère certains privilèges (cf. p. 19).

POSITION : deux pour chaque Gymnase. Le premier montre l'emplacement du Gymnase sur la CARTE D'ITALIE, tandis que le second est utilisé pour suivre la Gloire accumulée sur le TABLEAU DE GYMNASE.



RENOMMÉE : ces marqueurs portent différentes valeurs (I, II et III) et sont placés sur la carte *GLADIATOR* pour indiquer sa RENOMMÉE.

EXPÉRIENCE : ces marqueurs sont placés sur la carte *GLADIATOR* pour indiquer son EXPÉRIENCE. Ils portent une dénomination indiquant le rang du Gladiateur (T pour *Tiro* indiquant un débutant, V pour *Veteranus* indiquant un vétéran, Pp pour *Primus Palus* représentant le rang le plus élevé). Ce rang affecte non seulement la Valeur du Gladiateur, mais aussi son Charisme (cf. p. 10). Ces marqueurs représentent aussi la Classe du Gladiateur (*Provocator*, *Myrmillo*, *Thraex*, etc.).



DENIERS : ces jetons représentent la monnaie utilisée dans l'Antiquité et constituent le Trésor de chaque Gymnase. Leurs trois couleurs indiquent des valeurs différentes : beige (1 DENIER), rouge (5 DENIERS) et jaune (10 DENIERS).

COMPROBATIO : ce marqueur indique le niveau d'approbation du public sur le PLATEAU DE SPECTACLE (cf. p. 16) pour le **duel** en cours. La face avec le Pouce pressé sur fond jaune indique un *COMPROBATIO* positif, tandis que la face avec le Pouce tendu sur fond rouge indique un *COMPROBATIO* négatif.



PUGNA : ce marqueur est utilisé pour suivre l'évolution d'un **duel**, durant la phase *Munus*, sur les cases *Pugna* du PLATEAU DE SPECTACLE.

VIRTUS : ces marqueurs indiquent sur les cases *Virtus* du PLATEAU DE SPECTACLE le nombre de fois que chaque combattant peut relancer le dé au cours d'un **duel** ; le recto est utilisé pour indiquer une valeur entre 1 et 5, le verso entre 6 et 10.



BLESSURE : ce marqueur est utilisé pour suivre les blessures reçues par un Gladiateur au cours d'un **duel**. Il est aussi utilisé pour indiquer un Gladiateur **BLESSÉ** qui a besoin de soins prolongés.

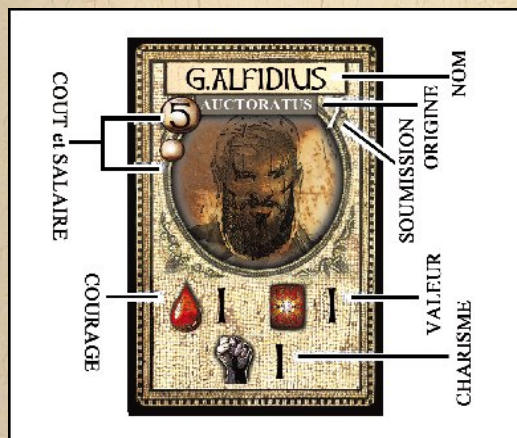
LES CARTES

MUNERA : FAMILIA GLADIATORIA utilise 4 types de cartes : *GLADIATOR*, *MINISTER*, *MUNUS* et *EVENTUM*. Les cartes sont séparées selon leur type et mélangées de façon à former quatre pioches (face cachée). Les cartes *GLADIATOR*, *MINISTER* et *MUNUS* sont montrées à tous les joueurs lorsqu'elles sont piochées ; les cartes *EVENTUM* sont en revanche piochées et tenues secrètes par chaque joueur car elles forment sa main. Aucun joueur ne peut conserver plus de 5 cartes *EVENTUM* dans sa main. Lorsqu'une carte est défaussée, elle est placée face visible à côté de sa pioche. Lorsqu'une pioche est épuisée, toutes les cartes de la défausse correspondante sont mélangées afin de constituer une nouvelle pioche.

ENGAGER ET DÉSENGAGER- **Engager** une carte signifie la pivoter de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre ; la **désengager** signifie la remettre en position verticale. **Engager** une carte signifie qu'elle n'est plus disponible pour d'autres actions durant le tour en cours. Par exemple, un Gladiateur qui participe à un Spectacle est **engagé**, il ne peut donc pas participer à un autre Spectacle durant le même tour.

CARTES GLADIATOR

Les gladiateurs sont les champions de l'Antiquité. Protagonistes des duels et adorés par les foules, ils combattent dans l'arène, acclamés par le public et l'empereur. Les gladiateurs sont des athlètes et des combattants qui risquent leur vie quotidiennement dans un défi perpétuel à la mort. Ils constituent la matière brute à partir de laquelle le lanista forge son ludus ; c'est seulement à travers leurs victoires qu'il peut espérer gagner renommée et richesse.



Chaque carte GLADIATEUR représente un Gladiateur avec les informations suivantes :

NOM : le nom de guerre du Gladiateur qui sert à l'identifier ;

ORIGINE, COUT ET SALAIRE, SOUMISSION : l'Origine du Gladiateur détermine sa Soumission (*Captivus 1, Damnatus 3, Servus 5, Auctoratus 7*) et son COUT (*Damnatus 0, Servus et Captivus 2, Auctoratus 5*). La Soumission est indiquée à droite de l'Origine, le COUT à gauche. (Remarque : le COUT de l'*Auctoratus* est de 5, mais le joueur doit payer un Salaire de 1 DENIER chaque fois que ce Gladiateur combat en **duel**). Le COUT représente la somme minimale en DENIERS pour acquérir le Gladiateur ; la Soumission représente en revanche la capacité du Gladiateur à supporter les dures conditions de la vie au *ludus* et le stress psychologique d'une vie pleine de dangers ;

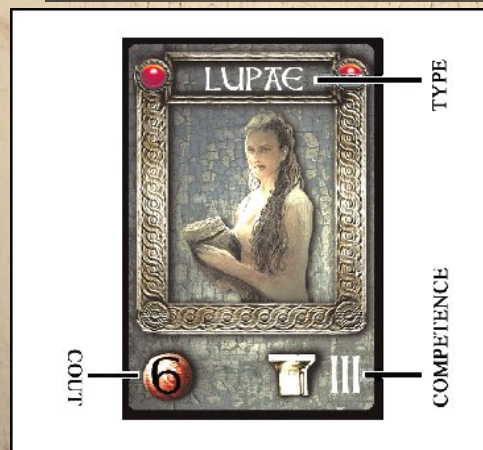
- **VALEUR** : habileté du Gladiateur au combat ; cette caractéristique contribue à déterminer le nombre de points de *VIRTUS* à sa disposition durant un **duel**, c.-à-d. le nombre de fois qu'il peut relancer le dé ;

- **COURAGE** : la capacité du Gladiateur à endurer les blessures et à continuer à se battre malgré de graves blessures, gagnant ainsi une meilleure Appréciation de la part du public ;

- **CHARISME** : la capacité du Gladiateur à inspirer les foules, à être adoré et respecté, à fasciner les spectateur et à augmenter l'Appréciation de l'audience lors du **jugement du public**.

CARTES MINISTER

Chaque carte MINISTER représente un collaborateur, qui incarne un ou plusieurs professionnels exerçant des fonctions spécifiques au sein du gymnase, pour aider le lanista dans la gestion de son ludus. Les collaborateurs représentent ainsi la colonne vertébrale de chaque ludus et sont indispensables à une excellente gestion. Un joueur peut acquérir des collaborateurs afin d'utiliser les compétences et atouts de leurs champs d'expertise.



Dans MUNERA : FAMILIA GLADIATORIA, les joueurs peuvent faire appel aux capacités de leur personnel, dont les différents types sont détaillés p.10.

Chaque carte MINISTER porte les informations suivantes :

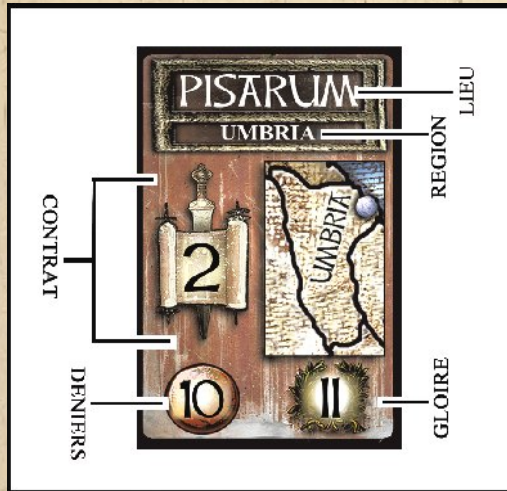
- **TYPE** : le nom latin et le titre du Collaborateur (les *Minister* de même type portent une gemme de couleur identique à côté de leur titre) ;

- **COMPÉTENCE** : l'aptitude du Collaborateur dans sa spécialité ;

- **COUT** : le prix de départ des **enchères** pour l'acquisition du Collaborateur.

CARTES MUNUS

Les cartes *MUNUS* représentent les spectacles offerts par un magistrat, un patricien ou l'empereur lui-même. Organisés initialement lors des funérailles de défunts illustres, les combats de gladiateurs devinrent rapidement la forme de divertissement la plus populaire et la plus importante de tout spectacle.

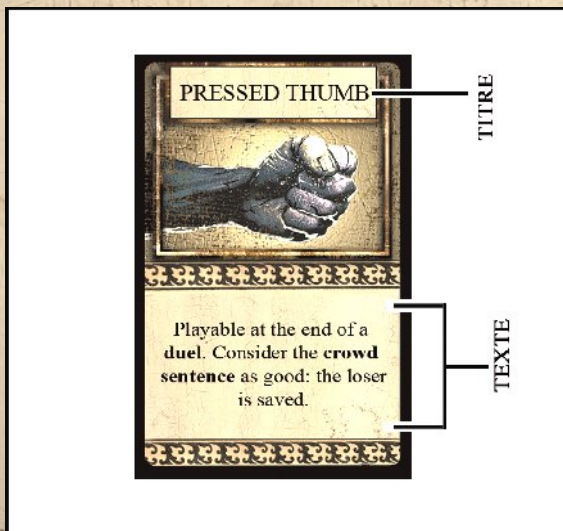


Chaque carte *MUNUS* représente un Spectacle valable pour deux Gymnases. Chaque carte porte les informations suivantes :

- **LIEU** : ville où est située l'arène ;
- **RÉGION** : Région où la ville est située ;
- **CONTRAT** : nombre de Paires de Gladiateurs que chaque Gymnase participant doit envoyer au Spectacle ; les Paires envoyées doivent être d'Appariements différents ; certains Spectacles requièrent une seule Paire appartenant à un Appariement spécifique indiqué sur la carte (par ex. *Retiarius* et *Secutor*, *Thraex* et *Myrmillo*) ;
- **DENIERS** : nombre de DENIERS payés au Gymnase du *Rudarius* et prix de départ pour l'**appel d'offres** servant à déterminer le second Gymnase participant ;
- **GLOIRE** : nombre de points de Gloire obtenus par chaque Gymnase participant.

CARTES EVENTVM

Chaque carte *EVENTVM* représente un événement, positif ou négatif, en mesure d'influer sur le cours du jeu.



Chaque carte *EVENTVM* porte les informations suivantes :

- **TITRE** : le nom de la carte ;
- **TEXTE** : la description des effets de l'*EVENTVM*.

Dans *MUNERA* : *FAMILIA GLADIATORIA*, les cartes *EVENTVM* sont obtenues de deux façons : lors de la phase *Eventum* et lors de la participation d'un Gymnase à un Spectacle, y compris les Gymnases ayant prêté un de leurs Gladiateurs à un autre Gymnase pour le Spectacle suite à un **accord** (cf. p. 19).

III. LA FAMILIA GLADIATORIA

LES GLADIATEURS – CARTES GLADIATOR

Chaque Gladiateur, outre le fait de porter un nom de guerre, se distingue par son Origine et trois caractéristiques.

Le nom de guerre distingue un gladiateur d'un autre. Dans la Rome antique, chaque gladiateur portait un nom de guerre : il pouvait faire référence à un héros mythique (Pâris, Hector), une bête sauvage (Tigris – tigre, Ursus – ours), une caractéristique physique ou comportementale (Ferox – féroce, Pulcher – beau), une matière précieuse (Aureus – or, Amethystus – d'améthyste) ou, pour un Auctoratus, cela pouvait être son véritable nom (Marcus Antonius, Flavius Sanctus).

L'Origine indique la façon dont le personnage est devenu Gladiateur :

- *Servus* : esclave acheté, Coût 2 DENIERS, Soumission 5 ;
- *Captivus* : prisonnier de guerre, Coût 2 DENIERS, Soumission 1 ;
- *Damnatus* : criminel condamné, Coût 0 DENIERS, Soumission 3 ;
- *Auctoratus* : gladiateur volontaire, Coût 5 DENIERS (+ 1 DENIER pour chaque **duel** combattu), Soumission 7.

Le Coût représente la valeur minimale en DENIERS à offrir lors des **enchères** pour acquérir le Gladiateur.

La Soumission est utilisée par de nombreuses cartes *EVENTUM* avec des effets variés et représente la discipline d'un Gladiateur, sa volonté de combattre et son respect de la hiérarchie du *ludus*. La Soumission est aussi utilisée lorsqu'un Gymnase possède trop de Gladiateurs (cf. p. 19).

Les caractéristiques du Gladiateur sont utilisées de la façon suivante dans le jeu.

- **VALEUR** : ajouter cette caractéristique à la compétence du *Doctor* de la Classe et au bonus *EXPÉRIENCE* (+1 si *Veteranus*, +2 si *Primus Palus*) pour déterminer le nombre de points de *VERTUS* (nombre de fois que le Gladiateur peut relancer le dé) disponibles au cours d'un **duel**.
- **COURAGE** : le nombre maximum de marqueurs *BLESSURE* qu'un Gladiateur peut recevoir avant d'abandonner et de se soumettre au **jugement du public**.
- **CHARISME** : ajouter le Charisme au nombre de marqueurs *BLESSURE* et à la valeur du *COMPROBATIO* pour déterminer l'Appréciation du Gladiateur quand il est soumis au **jugement du public**.

Lorsqu'un joueur acquiert un Gladiateur ou qu'il l'envoie pour la première fois à un Spectacle, il doit lui assigner une Classe. Cela signifie qu'il sera entraîné, avec des armes spécifiques, à une technique de combat particulière contre un certain type d'adversaire. Pour savoir quels duels peuvent être menés, cf. la description des Appariements ci-dessous.

LES CLASSES

Dans *MUNERA : FAMILIA GLADIATORIA*, chaque joueur doit choisir d'instruire ses Gladiateurs à la technique de combat de l'une des sept Classes :



Dans le jeu de base, le choix d'une Classe n'apporte pas de compétences ou de caractéristiques particulières. Cependant, ce choix est fondamental pour différencier les Gladiateurs et pouvoir fournir les divers Appariements requis pour participer aux Spectacles.

Lors de l'acquisition d'un Gladiateur, le joueur lui assigne une Classe. Il prend le marqueur *EXPÉRIENCE Tiro* de cette Classe et le place sur la carte *GLADIATOR*. Le joueur peut modifier à tout moment la Classe d'un Gladiateur, en remplaçant son marqueur *EXPÉRIENCE* par celui d'une nouvelle Classe, mais ce faisant, le Gladiateur perd toute la *RENNOMÉE* et l'*EXPÉRIENCE* acquises et recommence comme simple *Tiro*.

LES APPARIEMENTS

Les combats de gladiateurs n'étaient pas des affrontements sauvages, mais des duels raffinés de professionnels appartenant à des classes bien précises, équipés et entraînés de telle manière que le combat soit équilibré et que seule la valeur détermine le vainqueur. Les Romains ne recherchaient pas dans ces combats un massacre: de tels spectacles leur étaient déjà offerts lors des exécutions publiques. Les Romains attendaient des gladiateurs des combats captivants et équilibrés, comme nous de nos jours pour les matches de boxe. Pour cela, des appariements bien précis furent progressivement établis.

Lors de chaque Spectacle, les **duels** prennent place en respectant les Appariements suivants :



Des Appariements différents ne peuvent être utilisés.

EXPERIENCE ET PROGRESSION DES GLADIATEURS

La **RENOMMÉE** acquise par un Gladiateur est placée sur sa carte, à côté du marqueur **EXPERIENCE**. Chaque Gladiateur qui remporte un **duel** gagne 2 points de **RENOMMÉE** (également en cas de victoire *Stantes Missi*, cf. p. 16). Chaque Gladiateur qui perd un **duel**, mais qui survit au **jugement du public**, gagne 1 point de **RENOMMÉE**. Chaque fois qu'un Gladiateur obtient son 4^{ème} point de **RENOMMÉE**, son marqueur **EXPERIENCE** est remplacé par celui de rang supérieur (*Tiro* par *Veteranus*, *Veteranus* par *Primus Palus*) et il repart avec une **RENOMMÉE** de 0.

Les Gladiateurs *Veteranus* ont un bonus de +1 à leur Valeur et à leur Charisme et rapportent 1 point de Gloire supplémentaire à leur Gymnase chaque fois qu'ils participent à un Spectacle. Les Gladiateurs *Primus Palus* ont un bonus de +2 à leur Valeur et à leur Charisme et rapportent 2 points de Gloire supplémentaires à leur Gymnase chaque fois qu'ils participent à un Spectacle.

MORT DES GLADIATEURS

Chaque fois qu'un Gladiateur est éliminé suite au jugement du public, son Gymnase perçoit un dédommagement en **DENIERS** égal au Coût du Gladiateur (selon son Origine) + ses points de **RENOMMÉE** + 4 s'il s'agit d'un *Veteranus* ou + 8 s'il s'agit d'un *Primus Palus*.

LES COLLABORATEURS – CARTES MINISTER

Dans **MUNERA** : **FAMILIA GLADIATORIA**, les joueurs tirent parti des compétences de différents Collaborateurs, chacun étant à même d'influer sur certains aspects de la vie des Gladiateurs.

DOCTOR

Le Doctor est un instructeur capable d'entraîner les gladiateurs à la technique de combat d'une classe donnée.

Au moment de l'acquisition d'un *Doctor*, placez-le à côté de la case du **TABEAU DE GYMNASE** portant le nom de la Classe auquel vous voulez le rattacher. Il formera dorénavant les Gladiateurs de cette Classe et ne pourra pas être affecté ultérieurement à une Classe différente. Chaque Gladiateur de la même Classe que le *Doctor* gagne lors de chaque **duel** un nombre de points de **VIRTUS** égal à la Compétence du *Doctor*.

Remarque: Ces points de **VIRTUS** sont ajoutés à ceux apportés par la Valeur et le bonus **EXPERIENCE** du Gladiateur (cf. p. 9)

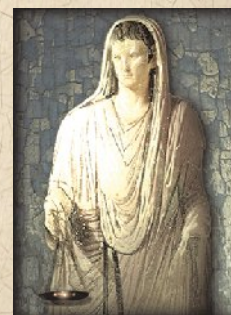
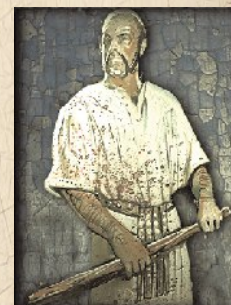
MEDICUS

Le Medicus prend soin de la santé des gladiateurs, les protégeant de la maladie, soignant les blessures reçues au combat et garantissant leur prompt rétablissement.

La Compétence du *Medicus* est utilisée à la fin de chaque **duel** et lors de la phase *Forum*.

Dans le premier cas, sa Compétence est ajoutée au résultat du dé au moment où, à la fin d'un **duel**, on vérifie si les blessures reçues sont guéries. Si le résultat du dé + la Compétence du *Medicus* est supérieur au nombre de marqueurs **BLESSURE** présents sur la carte du Gladiateur, **engagez** le Gladiateur et retirez tous ses marqueurs **BLESSURE** ; si en revanche, le résultat est inférieur ou égal au nombre de marqueurs, **engagez-le** en retirant tous ses marqueurs **BLESSURE** sauf 1 : celui-ci l'empêchera d'être **désengagé** jusqu'à son retrait, qui sera contrôlé au début de la phase *Forum* (cf. p. 13).

Dans le second cas, la Compétence du *Medicus* est utilisée au début de la phase *Forum* pour contrôler le retrait du marqueur **BLESSURE** qui empêche le Gladiateur d'être **désengagé**. Lancez un dé : si le résultat du dé + la Compétence du *Medicus* est supérieur ou égal à 4, retirez le marqueur **BLESSURE**. Le Gladiateur pourra être **désengagé** lors de la phase *Forum* du tour suivant.



FABER

Le Faber n'est pas seulement un armurier, mais un véritable artiste, un orfèvre capable d'employer des matériaux précieux pour produire des armes et des équipements efficaces et magnifiques. Un champion portant des armes et des protections resplendissantes gagnera plus facilement les faveurs du public, qui sera moins enclin à le condamner à mort.

La Compétence du *Faber* est ajoutée à l'Appréciation du **duel** pour le Gladiateur perdant, lors du **jugement du public** (cf. p. 16).

COQUUS

Le Coquus s'occupe de l'alimentation des gladiateurs et, plus généralement, de leur maintien en forme. Une alimentation saine est essentielle pour un athlète qui, s'il est bien nourri, sera non seulement plus fort et plus vigoureux, mais aura aussi meilleure prestance, plus d'énergie et un moral plus élevé.

La Compétence du *Coquus* représente le nombre de fois que le Gymnase peut relancer un dé pendant le tour, pour tout lancer de dé impliquant un de ses Gladiateurs. Lorsque vous utilisez 1 point de Compétence du *Coquus* pour relancer un dé, pivotez sa carte de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre. Un *Coquus* de Compétence 1 peut être pivoté une fois durant le tour, de Compétence 2 deux fois, de Compétence 3 trois fois, ... Lors de la phase *Forum*, remettez-le dans sa position initiale.

ARBITER

Les combats de gladiateurs doivent respecter les règles en vigueur et l'Arbiter est chargé de leur bonne application. De plus, l'Arbiter doit veiller à ce qu'un gladiateur ne tue pas son adversaire au cours du duel, ce qui priverait le public et l'Editor du spectacle de décider du sort du perdant.

Ajoutez la Compétence de l'*Arbiter* au résultat du dé-lors de la vérification de **mort accidentelle** (cf. p. 16).

VECTORES

Un Spectacle peut se tenir dans n'importe quelle région d'Italie, aussi est-il nécessaire pour un ludus de recourir aux Vectores, un véritable service de transport chargé d'amener les Gladiateurs d'une arène à l'autre, en s'assurant qu'ils ne s'échappent pas lors du voyage et en optimisant le temps de déplacement.

La Compétence des *Vectores* représente le nombre de Régions que peuvent parcourir les Gladiateurs du Gymnase lors de chaque trajet sans payer de Coût de **déplacement** (égal à 2 DENIERS par Région traversée, cf. p. 15).

LUPAE

Chaque lanista sait que pour prévenir les protestations, les révoltes et les suicides, la surveillance assurée par des gardes ne suffit pas toujours. Il est parfois nécessaire de procurer aux gladiateurs une compagnie féminine, en gardant à demeure des prostituées.

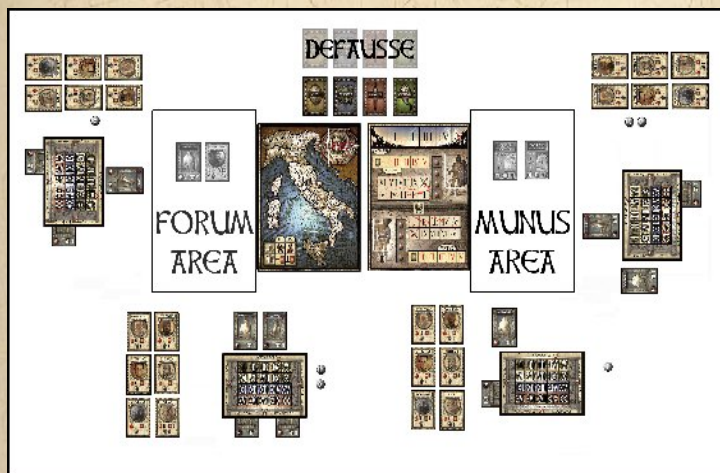
La Compétence des *Lupae* est ajoutée à la Soumission des Gladiateurs du Gymnase.



IV. MISE EN PLACE

Lors d'une nouvelle partie, placez au centre de la table la CARTE D'ITALIE (à gauche) et le PLATEAU DE SPECTACLE (à droite). Placez les marqueurs *PUGNA*, *COMPROBATIO* et *VIRTUS* sur les cases correspondantes du PLATEAU DE SPECTACLE et gardez les autres marqueurs à portée de main. La zone du *Forum* est située à gauche de la CARTE D'ITALIE, la zone du *Munus* est située à droite du PLATEAU DE SPECTACLE (cf. image).

Séparez les cartes selon leur type puis mélangez les cartes de chaque paquet (*MUNUS*, *GLADIATOR*, *MINISTER* et *EVENTUM*) afin de former 4 pioches disposées face cachée l'une à côté de l'autre à côté de la CARTE D'ITALIE et du PLATEAU DE SPECTACLE. La défausse de chaque pioche est située juste derrière le paquet correspondant. Les cartes sont toujours défaussées face visible.



Donnez ensuite à chaque joueur un TABLEAU DE GYMNASSE avec deux pions POSITION et 25 DENIERS. Chaque joueur lance ensuite un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé prend le marqueur *RUDIARIUS* et devient le *Rudiarius* pour le premier tour. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent le dé pour se départager.

En commençant par le *Rudiarius*, et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue les actions suivantes :

- Choisissez une Région où baser votre Gymnase : payez le Coût indiqué sur la CARTE D'ITALIE, placez un pion POSITION dans cette Région et conservez l'autre, avec le Trésor, près du PLATEAU DE SPECTACLE.
- Piochez en les révélant des cartes *GLADIATOR* jusqu'à obtenir 6 cartes *GLADIATOR* ayant comme Origine *Servus*, *Captivus* ou *Damnatus* ; tout Gladiateur *Auctoratus* doit être défaussé.
- Piochez en les révélant des cartes *MINISTER* jusqu'à obtenir 1 carte *MINISTER* de Compétence 1 et placez-la à côté de votre Gymnase ; tout Collaborateur de Compétence supérieure à 1 doit être défaussé.
- Piochez en les gardant secrètes 2 cartes *EVENTUM* ; elles constituent votre main.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé ces actions, les pioches *GLADIATOR* et *MINISTER* et les défausses correspondantes sont remélangées afin de reconstituer deux nouvelles pioches. Au premier tour, la partie commence à la phase *Munus* (pas de phase *Eventum*, ni de phase *Forum*). Pour un début de partie rapide, recommandé pour les premières parties, reportez-vous aux règles optionnelles p. 20.

V. TOUR DE JEU

Une partie de *MUNERA* : *FAMILIA GLADIATORIA* est divisée en tours. Un tour de jeu est constitué des phases suivantes.

1. Phase *Eventum* : chaque joueur, en commençant par le *Rudiarius* et dans le sens des aiguilles d'une montre, pioche 1 carte *EVENTUM*.
2. Phase *Forum* : **désengagez** tous les Gladiateurs **engagés** et vérifiez le rétablissement des Gladiateurs **BLESSÉS** qui ne peuvent être **désengagés** du fait de la présence d'un marqueur **BLESSURE** ; puis défaussez toutes les cartes présentes dans la zone du *Forum*. Piochez autant de cartes *GLADIATOR* et autant de cartes *MINISTER* qu'il y a de joueurs et placez-les dans la zone du *Forum*. Procédez aux **enchères** pour l'achat des Gladiateurs et des Collaborateurs présents dans le *Forum*.
3. Phase *Munus* : défaussez toutes les cartes présentes dans la zone du *Munus*, puis piochez 2 cartes *MUNUS* (partie à 2 ou 3 joueurs) ou 3 (partie à 4 joueurs). Procédez ensuite à la **résolution** des Spectacles indiqués par les cartes *MUNUS*. Chaque Spectacle est résolu en suivant les étapes **appel d'offres**, **déplacement** et **duels**. Chaque Gymnase ayant un Gladiateur participant au Spectacle pioche une carte *EVENTUM*.

1. PHASE EVENTUM

Le *Rudiarius*, puis les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre, pioche une carte *EVENTUM* sans la montrer et l'ajoute à sa main.

2. PHASE FORUM

GLADIATEURS ENGAGÉS ET BLESSÉS

Chaque joueur **désengage** tous ses Gladiateurs **engagés** qui n'ont aucun marqueur **BLESSURE**.

Chaque joueur lance un dé pour chacun de ses Gladiateurs **engagés** et **BLESSÉS** (portant un marqueur **BLESSURE**) : si le résultat du dé + la Compétence du *Medicus* du Gymnase est supérieur ou égal à 4, retirez alors le marqueur **BLESSURE**. Le Gladiateur pourra être **désengagé** lors de la phase *Forum* du tour suivant.

*Les Gladiateurs **engagés** portant un marqueur **BLESSURE** sont les Gladiateurs ayant reçu lors de leur dernier combat de graves blessures qui nécessitent une longue convalescence. Ils restent **engagés** et peuvent seulement vérifier leur rétablissement (retrait du marqueur **BLESSURE**) pour être en mesure d'être **désengagés** le tour suivant.*

ZONE DU FORUM ET ENCHÈRES

Défaussez toutes les cartes éventuellement présentes dans la zone du *Forum*.

Piochez ensuite autant de cartes *GLADIATOR* et autant de cartes *MINISTER* qu'il y a de joueurs et placez-les dans le *Forum*. Les **enchères** peuvent alors commencer.

Le *Rudarius* choisit une carte du *Forum* pour la mettre aux **enchères**.

Les **enchères** se déroulent de la manière suivante : chaque joueur choisit et cache dans sa main le nombre de **DENIERS** qu'il est prêt à payer pour la carte mise aux **enchères**. Lorsque tous les joueurs ont caché dans leur main leurs **DENIERS** (ce montant pouvant être égal à 0), ils ouvrent simultanément leur main pour révéler leur offre. Le joueur ayant fait l'offre la plus élevée paye cette somme et remporte l'**enchère** et donc la carte. Les autres joueurs remettent leurs **DENIERS** dans leur Trésor.

Lors d'une **enchère**, aucun joueur ne peut offrir une somme inférieure au Coût de la carte. En cas d'égalité, les joueurs ayant fait l'offre la plus élevée lancent un dé : celui qui obtient le résultat le plus élevé achète la carte. En cas d'égalité au jet de dé, relancez à nouveau les dés.

Si le joueur qui a acheté la carte est le *Rudarius* ou si le *Rudarius* ne souhaite plus acheter de cartes mais que d'autres joueurs oui, la *RUDIS* passe au joueur à sa gauche (il doit céder la *RUDIS*) ; sinon la *RUDIS* reste en sa possession. Procédez de cette façon jusqu'à ce que toutes les cartes du *Forum* soient adjugées ou que plus personne ne souhaite effectuer d'achats.

3. PHASE MUNUS

Au début de la phase *Munus*, défaussez toutes les cartes éventuellement présentes dans la zone du *Munus*.

Piochez ensuite 2 cartes *MUNUS* (partie à 2 ou 3 joueurs) ou 3 (partie à 4 joueurs).

RÉSOLUTION D'UN SPECTACLE

Le *Rudarius* choisit un Spectacle à **résoudre** et place la carte correspondante dans l'emplacement réservé à cet effet sur la CARTE D'ITALIE.

Pour pouvoir **résoudre** un Spectacle, un Gymnase doit pouvoir y participer. Pour cela, un Gymnase doit être en mesure de fournir le nombre de Paires de Gladiateurs requises par le Contrat du Spectacle et aucun des Gladiateurs participants ne doit être **engagé**. Chaque Contrat indique le nombre de Paires de Gladiateurs à envoyer (le nombre de **duels** d'un Spectacle est égal au double du nombre de Paires requises). Les Paires envoyées doivent appartenir à des Appariements différents ; il ne suffit pas de disposer du nombre de Paires demandées. Les joueurs sont libres de conclure des **accords** de prêts de Gladiateurs entre eux afin de respecter les termes d'un Contrat (cf. p. 19).

La **résolution** d'un Spectacle suit les étapes suivantes :

- l'**appel d'offres** ;
- le **déplacement** ;
- les **duels**.

Une fois qu'un Spectacle est **résolu**, le *Rudarius* doit céder la *RUDIS* au joueur à sa gauche.

Ce joueur peut décider de **résoudre** un nouveau Spectacle ou de céder immédiatement la *RUDIS* au joueur à sa gauche sans **résoudre** de Spectacle.

Une fois que tous les Spectacles sont **résolus** ou que personne ne souhaite **résoudre** ceux restant, la phase *Munus* s'achève ainsi que le tour.

Voici la situation des joueurs au début de la phase **Munus**.

Marcus : il est le **Rudarius** et son Gymnase se trouve en **Sardinia**. Il dispose de 4 Gladiateurs répartis en 2 Paires de 2. **Appariements différents** : 1 couple **Hoplomachus-Aequimamus** et 1 couple **Retiarius-Secutor** dont le **Secutor** est **engagé** suite aux blessures reçues lors d'un précédent **duel**. Marcus possède en outre la carte **ministre Vectores de Compétence**.

Caius : son Gymnase se trouve en **Amilia** et il dispose d'1 couple **Thraex-Myrmillo** et de 2 couples **Hoplomachus-Aequimamus**. Il possède aussi 1 **Provocator** tout seul. Caius possède 7 Gladiateurs !

Lucius : son Gymnase se trouve en **Samnium** et il dispose de 6 Gladiateurs répartis en 3 Paires de 2. **Appariements différents** : 1 couple **Thraex-Myrmillo**, 1 couple **Hoplomachus-Aequimamus** et 1 couple **Provocator-Provocator**.



Après avoir délaussé les cartes du tour précédent présentes dans la zone du **Munus**, Marcus pioche 2 cartes **MUNUS** (partie à 3 joueurs) : il s'agit des Spectacles de **Verona** et de **Telesia**. Marcus, qui détient la **Rudis**, ne dispose pas de Paires en nombre suffisant pour participer au Spectacle de **Verona** et doute de pouvoir en obtenir des autres joueurs. Il décide donc de résoudre **Telesia**. Etant le **Rudarius**, il participe automatiquement à ce Spectacle et déclare y envoyer son couple **Hoplomachus-Aequimamus**. Un **appel d'offres** a alors lieu entre Caius et Lucius pour décider du Gymnase qui participera au Spectacle avec le Gymnase de Marcus. Le prix de départ est de 5 DENIERS, comme indiqué sur la carte du Spectacle. Caius, le premier joueur à la gauche du **Rudarius**, offre d'y participer pour 4 DENIERS. Lucius renchérit en offrant 3 DENIERS et Caius réplique en offrant d'y participer pour 0 DENIER, empêchant toute relance de la part de Lucius. Caius déclare alors lequel de ses couples **Hoplomachus-Aequimamus** participera. L'**appel d'offres** est terminé. Les Gymnases de Marcus et de Caius gagnent chacun 1 point de Gloire, tandis que Marcus gagne également 5 DENIERS.



L'étape **déplacement** a ensuite lieu.

Marcus doit traverser 3 Régions pour amener ses Gladiateurs de la **Sardinia** au **Samnium** et le Coût est de 6 DENIERS (2 pour chaque région traversée), mais il possède la carte **Vectores de Compétence** 2 qui l'exempte de payer le coût de **déplacement** à travers 2 Régions. Il paye par conséquent seulement 2 DENIERS. Le Gymnase de Caius se trouve en **Amilia**, il doit donc traverser 2 Régions et, ne possédant pas de **Vectores**, il paye 4 DENIERS. Le **duel** se déroule alors. A la fin du Spectacle, les Gladiateurs qui y ont participé sont tous **engagés**, la carte **munus** est délaussée et la **Rudis** passe à Caius, le joueur à la gauche du **Rudarius**. Caius est le nouveau **Rudarius**, mais il ne peut satisfaire tout seul la demande en Paires et en Appariements du Spectacle de **Verona**, puisqu'il possède seulement 1 couple **Thraex-Myrmillo** et 1 couple **Hoplomachus-Aequimamus**. Il décide alors de proposer aux autres joueurs un **accord** pour recevoir en prêt un Gladiateur afin de l'apparier à son **Provocator**. Lucius, qui compte participer tout seul au Spectacle, n'est pas disponible, par contre Marcus dispose de son **Retiarius** qui, s'il n'est pas **engagé**, est cependant incompatible pour un Appariement avec le **Provocator** de Caius. Caius décide alors de modifier la Classe de son Gladiateur, changeant son **Provocator** en **Secutor**, perdant ainsi toute la Renommée et l'expérience accumulées, mais le rendant compatible pour un Appariement avec le **Retiarius** de Marcus.

Marcus demande 8 DENIERS pour prêter son Gladiateur et Caius accepte, scellant ainsi leur **accord**. Caius, le **Rudarius**, participe automatiquement au Spectacle. Marcus n'a pas cette possibilité, aussi Lucius remporte-t-il l'**appel d'offres** avec l'offre maximale de 10 DENIERS. Caius et Lucius gagnent chacun 3 points de Gloire et 10 DENIERS. L'étape **déplacement** commence alors. Caius, devant traverser 1 seule Région, ne paye que 2 DENIERS. Lucius doit en revanche traverser 3, aussi paye-t-il 6 DENIERS. Les **duels** peuvent alors commencer.



A la fin du Spectacle, les Gladiateurs qui y ont participé sont tous **engagés**, la carte **munus** est délaussée et la **Rudis** passe à Lucius, le joueur à la gauche du **Rudarius**. Tous les Spectacles de la zone du **Munus** ayant été résolus, la phase **Munus** et le tour de jeu sont terminés.



L'APPEL D'OFFRES

Chaque carte **MUNUS** représente un Spectacle valable pour 2 Gymnases.

Le Gymnase du **Rudarius** participe automatiquement au Spectacle qu'il a choisi de **résoudre**, mais il doit trouver un autre Gymnase participant.

En commençant par le joueur à la gauche du **Rudarius**, chaque joueur exprime son intention de participer ou non au Spectacle avec le Gymnase du **Rudarius**.

Si aucun Gymnase ne souhaite y participer, alors le Spectacle est délaussé et la **RUDIS** passe au joueur à la gauche du **Rudarius** (qui ne gagne ni Gloire ni DENIERS).

Si un seul Gymnase souhaite y participer, ce Gymnase ainsi que celui du **Rudarius** gagnent le nombre de points de Gloire et de DENIERS en jeu et poursuivent la **résolution** du Spectacle.

Si plusieurs Gymnases souhaitent y participer, un **appel d'offres** est organisé entre ces Gymnases pour remporter le Contrat du Spectacle. L'adjudication se fait au Gymnase le moins-disant, c.-à-d. celui ayant fait l'offre la plus basse.

Le premier Gymnase candidat à la gauche du **Rudarius** fait une offre égale ou inférieure à la somme en DENIERS indiquée sur la carte Spectacle (par ex. si la carte **MUNUS** indique 10 DENIERS, le Gymnase participant à l'**appel d'offres** doit offrir 10 DENIERS ou moins). Dans le sens des aiguilles d'une montre, le Gymnase candidat suivant peut faire une offre inférieure ou se retirer de l'**appel d'offres**. Continuez de cette façon jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un Gymnase car tous les autres se sont retirés ou jusqu'à ce qu'un Gymnase offre 0 DENIER, remportant immédiatement l'**appel d'offres** sans que les autres joueurs puissent renchéir. Le Gymnase qui remporte l'**appel d'offres** participe au Spectacle avec le Gymnase du **Rudarius**.

Marcus et Lucius entament le **duel** de leurs Gladiateurs *Scorpio* et *Audax*. *Scorpio*, le Gladiateur de Marcus, est un *Thraex Veteramus* avec 1 point de Renommée. Marcus dispose en outre d'un *Doctor* de Compétence 1 pour les *Thraex* de son Gymnase, ainsi que d'un *Arbiter* de Compétence 1.

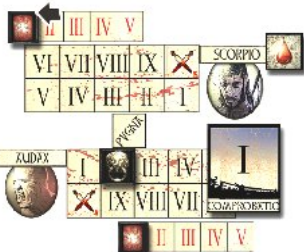
Audax, le Gladiateur de Lucius, est un *Myrmillo Tiro* avec 3 points de Renommée.

Lucius dispose d'un *Medicus* de Compétence 1 et d'un *Coquus* de Compétence 3 qui a cependant déjà été utilisé une fois dans le tour avant ce **duel**. Avant de commencer, les deux joueurs préparent le plateau de spectacle.

Leurs points de *Virtus* sont les suivants. *Scorpio* a une Valeur de 0 mais est *Veteramus* (+1 Valeur/Charisme) et Marcus dispose d'un *Doctor* de Compétence 1 pour la Classe *Thraex* (+1 Valeur) : le marqueur *virtus* est donc placé sur la case 2 pour *Scorpio* (1 pour l'Expérience et 1 pour le Doctor). *Audax* a une Valeur de 1, est *Tiro* et ne dispose pas de *Doctor* : le marqueur *virtus* est donc placé sur la case 1 pour *Audax* (1 pour la Valeur). Une fois les marqueurs *virtus* placés, le **duel** peut commencer !



Au premier jet de combat, *Scorpio* obtient 3 et *Audax* 5. *Scorpio* serre les dents et encaisse le coup : le marqueur *pugna* est déplacé de 2 cases en direction d'*Audax* et *Scorpio* reçoit un marqueur **BLESSURE**.

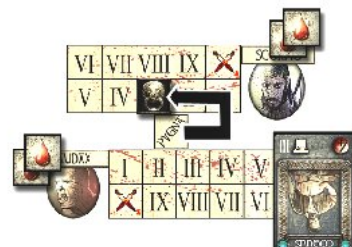


Marcus et Lucius lancent de nouveau les dés : *Scorpio* obtient 2 et *Audax* 6. Cette fois, Marcus décide d'utiliser un des points de *VIRTUS* de *Scorpio* pour relancer le dé et obtient 6. Le marqueur *PUGNA* n'est pas déplacé et le marqueur *COMPROBATIO* est avancé de 1 case : la foule frémit ! Aucun Gladiateur ne reçoit de **BLESSURE** et le **duel** continue.

Les deux joueurs lancent de nouveau les dés : *Scorpio* obtient 8 et *Audax* 2. Lucius ne veut pas d'un résultat aussi décevant et décide d'utiliser un des points de *VIRTUS* d'*Audax* pour relancer le dé : il obtient seulement 1 ! Le marqueur *PUGNA* est donc déplacé de 7 cases en direction de *Scorpio* et *Audax* reçoit un marqueur **BLESSURE**.



Nouveaux jets : *Audax* obtient 8 et *Scorpio* 0 ! *Scorpio* devrait vérifier s'il y a **mort accidentelle**, mais Marcus décide d'utiliser le second point de *VIRTUS* de *Scorpio* pour relancer le dé et obtient 3. Le marqueur *pugna* est déplacé de 5 cases en direction d'*Audax* et *Scorpio* reçoit un marqueur **BLESSURE**.



Le combat se poursuit : cette fois *Audax* obtient 0 et *Scorpio* 3 ! Lucius ne souhaite pas utiliser son *Coquus* pour relancer le dé : le marqueur *pugna* est déplacé de 3 cases en direction de *Scorpio* et *Audax* reçoit un marqueur **BLESSURE**. Lucius doit maintenant vérifier s'il y a **mort accidentelle**. *Audax* a 2 **BLESSURES**, mais Marcus a un *Arbiter* de Compétence 1, aussi dispose-t-il de +1 au dé et il doit obtenir 3 ou plus pour qu'*Audax* ne meure pas (il y a mort si le résultat du dé + la Compétence de l'*Arbiter* est inférieur ou égal au nombre de marqueurs **BLESSURE**). Le résultat du dé est 1 ! Lucius décide donc d'utiliser son *Coquus* pour relancer le dé : il pivote la carte de 90° (qui se retrouve à 180° car elle a déjà été utilisée une fois dans le tour) et obtient 4 à son nouveau jet de dé. *Audax* est pour l'instant sauvé.

Les joueurs lancent de nouveau les dés : *Scorpio* obtient 5 et *Audax* 4. Lucius décide de ne pas utiliser le dernier point de son *Coquus* ; le marqueur *pugna* est déplacé de 1 case en direction de *Scorpio* et *Audax* reçoit un marqueur **BLESSURE**, portant leur nombre à 3, ce qui est supérieur à son Courage. *Audax* abandonne alors et s'en remet au **jugement du public**. *Audax* a 2 en Charisme, le nombre de **BLESSURES** reçues par les deux Gladiateurs est de 5 (3 pour *Audax*, 2 pour *Scorpio*) et le marqueur *comprobatio* est à 1 : l'Appréciation du public fait donc 8. Lucius doit obtenir 8 ou moins au dé pour que le public ait apprécié le combat et épargne la vie d'*Audax*. Il lance le dé et obtient malheureusement 9 ! *Audax* doit être éliminé, mais Lucius décide d'utiliser le dernier point de son *Coquus* pour relancer le dé du **jugement du public** et obtient cette fois-ci 8. *Audax* est sauvé !

L'**appel d'offres** terminé, les deux Gymnases participant au Spectacle gagnent immédiatement le nombre de points de Gloire indiqués sur la carte *MUNUS*. Le Gymnase du *Rudarius* gagne la somme en **DENIERS** indiquée sur la carte *MUNUS* tandis que l'autre Gymnase participant gagne la somme correspondant à l'offre qui lui a permis de remporter l'**appel d'offres** (si le Gymnase a offert 0 **DENIER** pour participer au Spectacle, il touche seulement les points de Gloire). Les Gymnases envoient ensuite au Spectacle les Paires de Gladiateurs requises par le Contrat.

LE DÉPLACEMENT

Chaque joueur envoyant des Gladiateurs au Spectacle (y compris ceux prêtés à un autre Gymnase) doit déclarer le Nom de chaque Gladiateur participant et payer le Coût de **déplacement**. Ce Coût est égal à 2 **DENIERS** par Région traversée au cours du **déplacement** pour acheminer les Gladiateurs de la Région de leur Gymnase à la Région du Spectacle, quel que soit le nombre de Gladiateurs participants. La Région du Gymnase n'est pas comptée (si la Région du Spectacle est celle du Gymnase, le Coût de **déplacement** est de 0). La traversée d'une Zone maritime coûte aussi 2 **DENIERS**.

Chaque Gymnase participant avec un ou plusieurs Gladiateurs au Spectacle pioche une carte *EVENTUM*.

LES DUELS

Lors de la **résolution** du Spectacle, le *Rudarius* choisit un de ses Gladiateurs et lui fait affronter immédiatement en **duel** un Gladiateur compatible du Gymnase adverse. S'il n'y a pas d'adversaires compatibles dans le Gymnase adverse, le Gladiateur doit affronter un adversaire compatible de son propre Gymnase, suivant les règles du **duel** de deux Gladiateurs appartenant au

même Gymnase (cf. p. 17). Une fois le premier **duel** terminé, les autres sont résolus jusqu'à ce que tous les **duels** des Gladiateurs participant au Spectacle soient finis.

LE DUEL

Commencez par préparer le **PLATEAU DE SPECTACLE** :

- les joueurs choisissent leur côté (I ou II) sur le plateau et placent leur carte *GLADIATOR* sur la case Gladiateur ;
- placez le marqueur *PUGNA* sur la case centrale correspondante ;
- placez le marqueur *COMPROBATIO* face Pouce pressé sur sa case de départ (à moins que des cartes *EVENTUM* modifiant la valeur du *COMPROBATIO* avant le début du **duel** n'aient été jouées, auquel cas le marqueur doit être placé sur la case correspondante en respectant la règle suivante : face Pouce pressé pour une valeur supérieure ou égale à 0, face Pouce tendu pour une valeur inférieure à 0) ;
- placez les marqueurs *VIRTUS* sur les cases correspondantes au total Valeur du Gladiateur + Compétence du *Doctor* de la Classe correspondante + bonus *EXPERIENCE* du Gladiateur (*Tiro* 0, *Veteranus* 1, *Primus Palus* 2).

C'est toujours le joueur du Gymnase possédant le Gladiateur en **duel** qui effectue les **jets de combat**, même lorsque ce Gladiateur est en prêt auprès d'un autre Gymnase.

Le **duel**, divisé en rounds, se déroule comme suit.

Lors de chaque round, les deux Gladiateurs lancent chacun un dé, c'est leur **jet de combat**.

1. Celui qui obtient le résultat le plus élevé, déplace le marqueur *PUGNA* d'un nombre de cases égal à la différence des deux **jets de combat**, vers son côté en direction de la case aux épées entrecroisées (case X) symbolisant la victoire.
2. Le Gladiateur ayant obtenu le résultat le plus bas au **jet de combat** reçoit un marqueur *BLESSURE* et le place sur une case Blessure libre à côté de sa carte Gladiateur ;
3. Si les Gladiateurs obtiennent le même résultat au **jet de combat**, ajoutez 1 à la valeur du *COMPROBATIO* et aucun Gladiateur ne reçoit de marqueur *BLESSURE*. Si le **duel** a débuté avec une valeur négative de *COMPROBATIO* (effet d'une carte *EVENTUM*), placez le marqueur face Pouce tendu sur la case correspondante en valeur absolue (par ex. si la valeur du *COMPROBATIO* est -1, placez le marqueur face Pouce tendu sur la case 1) ; lorsque le *COMPROBATIO* atteint 0, retournez le marqueur sur sa face Pouce pressé et placez-le sur sa case de départ. Si le marqueur *COMPROBATIO* face Pouce pressé atteint la case V, les deux Gladiateurs sont déclarés vainqueurs du **duel** (victoire *Stantes Missi*).
4. Si un Gladiateur ou les deux font 0 au **jet de combat**, une **mort accidentelle** est peut-être survenue. Après avoir assigné, le cas échéant, le marqueur *BLESSURE* et déplacé le marqueur *PUGNA* selon les règles ci-dessus, tout joueur ayant fait 0 au **jet de combat** doit immédiatement lancer un dé et ajouter la Compétence de l'*Arbiter* de plus grande Compétence appartenant aux Gymnases des deux Gladiateurs (et donc l'*Arbiter* du Gymnase adverse s'il a une plus grande Compétence) : si le résultat est inférieur ou égal au nombre de marqueurs *BLESSURE* reçues par le Gladiateur jusque là dans le **duel**, le Gladiateur est immédiatement éliminé, sinon le **duel** continue.

Après tout **jet de combat**, un Gladiateur possédant au moins 1 point de *VIRTUS* peut choisir d'en utiliser un, abaissant son marqueur *VIRTUS* d'une case, pour relancer le **jet de combat** (ni le jet de **mort accidentelle**, ni le jet de **jugement du public**, seulement le **jet de combat**) : le résultat de ce second jet remplace toujours le premier, même s'il est pire.

Les deux Gladiateurs continuent à effectuer des **jets de combat** jusqu'à ce que l'un d'eux obtienne la victoire. Elle peut être obtenue de quatre façons :

- 1) un Gladiateur remporte la victoire (RENOMMÉE +2) si le marqueur *PUGNA* atteint la case aux épées entrecroisées de son côté (I ou II). Le perdant se soumet immédiatement au **jugement du public** ;
- 2) un Gladiateur remporte la victoire (RENOMMÉE +2) si son adversaire reçoit un nombre de marqueurs *BLESSURE* supérieur à son Courage. Le perdant se soumet immédiatement au **jugement du public** ;
- 3) un Gladiateur remporte une petite victoire (RENOMMÉE +1) si son adversaire est éliminé par **mort accidentelle** ;
- 4) les deux Gladiateurs remportent la victoire (RENOMMÉE +2 chacun) si le marqueur *COMPROBATIO* atteint la case V (victoire *Stantes Missi*).

Lorsqu'un Gladiateur se soumet au jugement du public, procédez comme suit. Déterminez en premier l'Appréciation du public pour le perdant : cette valeur est égale à la somme du nombre de marqueurs *BLESSURE* reçus par les deux Gladiateurs + la valeur du *COMPROBATIO* (qui peut être négative à cause d'une carte *EVENTUM*) + la Compétence du *Faber* du Gymnase du Gladiateur perdant + le Charisme du Gladiateur perdant (auquel il faut ajouter le bonus lié à son *EXPERIENCE* : +1 si *Veteranus*, +2 si *Primus Palus*, cf. p. 10). Lancez un dé : si le résultat est inférieur ou égal à l'Appréciation, le public a apprécié son combat et le Gladiateur perdant est épargné, vaincu mais en vie ; sinon le public demande sa mort et le perdant est immédiatement éliminé.

Suite au **duel** de l'exemple précédent, *Scorpio* gagne 2 points de RENOMMÉE pour arriver à un total de 3 comme *Veteranus* et *Audax* en gagne 1 pour avoir bien combattu malgré sa défaite. *Audax* atteint alors 4 points de RENOMMÉE et devient *Veteranus*. Marcus vérifie maintenant l'état des blessures de *Scorpio* : son Gladiateur a 2 BLESSURES ; il doit donc obtenir 3 ou plus au dé pour être sur pied. Il lance un dé et obtient 0 : *Scorpio* a reçu une blessure invalidante ! *Scorpio* est **engagé** et conserve un marqueur BLESSURE sur sa carte qui l'empêche d'être **désengagé**. Au prochain tour, Marcus pourra tenter de retirer ce marqueur.

C'est au tour de Lucius de vérifier l'état des BLESSURES d'*Audax*. Elles sont au nombre de 3, mais Lucius dispose d'un *Medicus* de Compétence 1. Il lance un dé et obtient 3 + 1 grâce au *Medicus* pour un total de 4, ce qui lui permet de retirer tous les marqueurs BLESSURE. *Audax* est ensuite **engagé** et il sera de nouveau disponible au prochain tour pour un nouveau Spectacle.



Le Gladiateur qui remporte la victoire gagne 2 points de RENOMMÉE, le Gladiateur qui remporte une petite victoire ainsi que le Gladiateur perdant, s'il est toujours en vie, gagnent chacun 1 point de RENOMMÉE.

Le combat étant terminé, il faut maintenant vérifier l'état de leurs blessures.

Lancez un dé pour chaque Gladiateur. Si le résultat + la Compétence du *Medicus* est supérieur au nombre de marqueurs BLESSURE reçus au cours du **duel**, retirez tous les marqueurs BLESSURE et **engagez** le Gladiateur. Si le résultat est inférieur ou égal, retirez tous les marqueurs BLESSURE sauf un et **engagez-le** ; le Gladiateur est BLESSÉ et essaiera de se remettre de ses blessures, au début de la prochaine phase *Forum* (cf. p. 13).

DUEL DE DEUX GLADIATEURS APPARTENANT AU MÊME GYMNASSE

Lorsque deux Gladiateurs d'un même Gymnase s'affrontent, le **duel** est résolu de manière simplifiée par un seul jet de dé. Lancez un dé pour chaque Gladiateur et ajoutez au résultat sa Valeur et son Courage. Le Gladiateur obtenant le total le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, relancez les dés. Si le vainqueur obtient un total égal ou supérieur au double de celui du perdant, lancez un dé pour le Gladiateur vaincu : si le résultat est supérieur à son Charisme, le Gladiateur est éliminé. Le vainqueur gagne 2 points de RENOMMÉE et le perdant, s'il survit, gagne 1 point de RENOMMÉE ainsi qu'un marqueur BLESSURE.

PARIS ET COMBINES

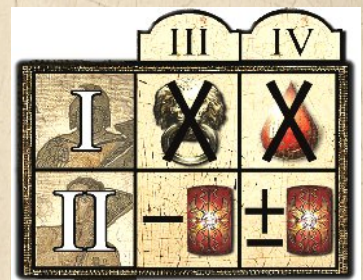
Au cours d'un **duel**, les Gymnases ne possédant pas de Gladiateurs qui s'affrontent peuvent effectuer des **paris et combines**. Un joueur peut placer des **paris et combines** seulement si aucun de ses Gladiateurs ne participe au **duel**. Un joueur plaçant des **paris et combines** est appelé un Parieur.

Il n'y a pas de limite au montant en DENIERS qui peuvent être dépensés lors d'un Spectacle en **paris et combines**. Les DENIERS gagnés lors des paris peuvent être immédiatement utilisés pour d'autres **paris et combines**.

Les **paris et combines** sont réalisés en plaçant des DENIERS sur le tableau **paris et combines** se trouvant dans le coin inférieur gauche de la CARTE D'ITALIE. Ce tableau comprend 6 cases : 2 cases **paris** où placer les mises et 4 cases **combines** pour influencer le **duel**. Les DENIERS placés sur le tableau **paris et combines** sont dépensés et ne retournent jamais dans le Trésor.

Les **paris et combines** ne doivent jamais ralentir le déroulement du **duel**.

Dans une partie à 2 joueurs, les paris et combines ne sont pas utilisés. Dans une partie à 3 joueurs, lors de chaque **duel**, le Parieur peut parier jusqu'à 3 DENIERS et réaliser une seule combine dans la colonne III du tableau paris et combines. Dans une partie à 4 joueurs, lors de chaque **duel**, chaque Parieur peut parier jusqu'à 5 DENIERS et réaliser au maximum 2 combines.



LES PARIS

Il y a deux cases **paris** : I et II. La case I identifie le Gladiateur placé sur la case Gladiateur I du PLATEAU DE SPECTACLE ; la case II identifie le second. Les DENIERS misés par les PariEURS sur les Gladiateurs s'affrontant en **duel** sont placés sur ces cases. Le premier PariEUR à la gauche du *Rudiarius* est le premier à **parier** un certain nombre de DENIERS, dans la limite autorisée, sur l'une des deux cases **paris**. Le second PariEUR peut ensuite faire de même sur l'autre case **pari** (mais il n'est pas tenu de le faire). Ces DENIERS doivent être misés avant le premier **jet de combat** du **duel**. A la fin du **duel**, le PariEUR ayant misé ses DENIERS sur la case du vainqueur, remporte le double de sa mise (les DENIERS misés ne sont pas récupérés). Les joueurs ne peuvent pas miser plus de 5 DENIERS sur un seul **pari** (3 DENIERS dans une partie à 3 joueurs).

LES COMBINES

Une fois les **paris** terminés, le **duel** commence. Après n'importe quel **jet de combat**, le second PariEUR à la gauche du *Rudiarius* peut placer 1 DENIER sur l'une des cases **combine** décrites ci-dessous pour réaliser une **combine** et bénéficier des effets indiqués. L'autre PariEUR peut faire de même après le **jet de combat** suivant. Procédez ainsi en alternant les **combine** entre les joueurs après chaque **jet de combat**, mais uniquement si l'autre PariEUR a réalisé une **combine** après le **jet de combat** précédent. Les PariEURS peuvent réaliser des **combine**, même s'ils n'ont placé aucun **pari**.

Il y a 4 cases **combine**, avec les effets suivants :



-vous persuadez par la corruption d'accorder une courte pause aux Gladiateurs:
le marqueur *PUGNA* n'est pas déplacé après ce **jet de combat**;



- vous réussissez à faire accorder une pause avec une collation pour les Gladiateurs:
le Gladiateur ayant réalisé le résultat le plus bas au **jet de combat** ne reçoit pas de marqueur *BLESSURE* ;



- vous corrompez l'arbitre en charge du duel :
-1 *VIRTUS* à l'un des deux Gladiateurs ;



- vous manipulez les supporters de l'un ou l'autre Gladiateur
+1 ou -1 *VIRTUS* à l'un des deux Gladiateurs ;

Un DENIER ne peut jamais être placé sur une case **combine** contenant déjà un DENIER. Les effets des **combine** s'appliquent immédiatement.

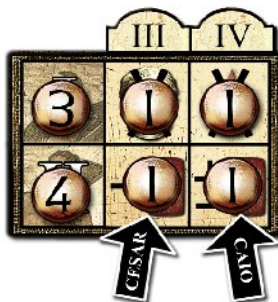
Nous sommes au début de la **résolution** des **duels** d'une partie à 4 joueurs.

Nimbus, le *Myrmillo* de Marcus va affronter *Anthrax* (1 point de *Virtus*), le *Thraex* de Lucius. Caius est le premier PariEUR et décide de miser 4 DENIERS sur *Anthrax* en les plaçant dans la case II du tableau **paris** et **combine**. Julius pourrait n'effectuer aucun pari, mais il décide de miser 3 DENIERS sur *Nimbus*.

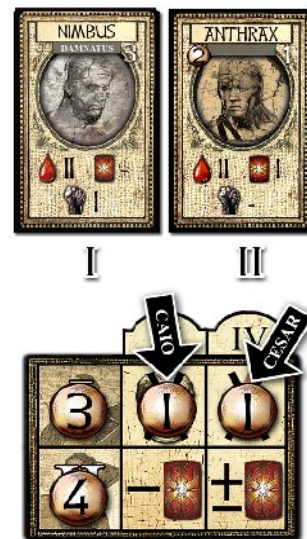


Une fois les **paris** effectués, le **duel** peut commencer. Marcus obtient 6 au dé et Lucius 8. Le marqueur *pugna* est déplacé de 2 cases en direction d'*Anthrax* et *Nimbus* devrait recevoir un marqueur *blessure*. Julius, qui a misé sur lui en tant que second PariEUR, est le premier à pouvoir réaliser une **combine** et décide d'utiliser 1 DENIER pour annuler la *BLESSURE* de *Nimbus*. Marcus remercie Julius et le **duel** se poursuit.

Marcus obtient 8 et Lucius seulement 1 ! Caius décide d'intervenir en utilisant 1 DENIER pour empêcher le déplacement du marqueur *PUGNA*. *Anthrax* garde l'avantage mais reçoit un marqueur *BLESSURE*.



Nouveaux **jets de combat** : Lucius obtient 1 et Marcus 2. Etant donné son piètre résultat, Lucius décide d'utiliser le point de *VIRTUS* d'*Anthrax* pour relancer le dé, mais Julius l'interrompt en investissant 1 DENIER pour empêcher son action en lui retirant son point de *VIRTUS* ! *Anthrax* reçoit un nouveau marqueur *BLESSURE* et son courage vacille ! Aux nouveaux jets, Marcus obtient 7 et Lucius seulement 4 ! *Anthrax* semble fichu, mais Caius s'aperçoit que Julius a commis une erreur : il lui a laissé la possibilité d'utiliser la dernière case **combine**, qui permet d'ajouter ou de soustraire 1 point de *VIRTUS* à l'un des deux combattants. *Anthrax* n'a plus de point de *VIRTUS* et seul un second lancer du dé peut espérer le sauver. Caius dépense donc 1 DENIER pour donner à *Anthrax* 1 point de *VIRTUS* que Lucius utilise aussitôt pour relancer le dé : il obtient seulement 3 ! Caius et Lucius n'ont pas eu de chance et *Anthrax*, vaincu, se soumet au **jugement du public**. Caius a perdu tous les DENIERS investis, tandis que Julius en gagne 6, soit le double de sa mise.



VI. REGLES GENERALES

LA RUDIS

Détenir la *RUDIS* procure les privilèges suivants :

1. Dans la phase *Forum*, le *Rudiarius* choisit la carte *MINISTER* ou *GLADIATOR* présente dans la zone du *Forum* à mettre aux **enchères** avec les autres joueurs. Si le *Rudiarius* achète la carte mise aux **enchères**, il doit céder la *RUDIS* au joueur à sa gauche ;
2. Dans la phase *Munus*, le *Rudiarius* peut choisir le Spectacle à **résoudre** et il y participe sans avoir à prendre part à l'**appel d'offres** avec les autres joueurs ;
3. A la fin de chaque tour, si un Gymnase détient plus de 8 Gladiateur, le *Rudiarius* choisit un nombre de Gladiateurs égal à ceux en surnombre et vérifie leur Soumission.

En outre, le *Rudiarius* est le premier à piocher une carte *EVENTUM* au début de chaque tour.

GYMNASSES AYANT PLUS DE 8 GLADIATEURS

Les gladiateurs n'étaient pas juste des athlètes professionnels, mais aussi des guerriers turbulents, condamnés à une vie en captivité. En rassembler trop au même endroit, c'est s'exposer à des problèmes et des rixes.

Si, à la fin d'un tour, un Gymnase détient plus de 8 Gladiateurs, le *Rudiarius* désigne ceux en surnombre et lance un dé pour chacun d'eux. Si le résultat est supérieur à la Soumission du Gladiateur, ce dernier est immédiatement **engagé** et reçoit un marqueur *BLESSURE*, qui pourra être retiré au début de la phase du *Forum* (cf. p. 13).

REVENTE DE CARTES

Durant la phase *Forum*, un joueur peut décider de vendre une ou plusieurs de ses cartes *GLADIATOR* et *MINISTER*.

Il existe 3 façons de vendre une carte :

- elle peut être mise aux **enchères** publiques entre tous les joueurs ;
- elle peut être vendue en exclusivité à un autre joueur ;
- elle peut être vendue sur le *Forum*.

Dans le dernier cas, le prix en *DENIERS* de la carte est calculée de la façon suivante :

- carte *GLADIATOR* : Coût indiqué sur la carte + points de *RENOMMÉE* + 4 si *Veteranus* ou + 8 si *Primus Palus* ;
- carte *MINISTER* : Coût indiqué sur la carte.

Les cartes vendues sur le *Forum* sont immédiatement défaussées.

ACCORDS

Dans *MUNERA* : *FAMILIA GLADIATORIA*, les joueurs sont encouragés à conclure des **accords** et à faire des échanges entre eux. Il est possible de s'échanger ou de se prêter de l'argent (*DENIERS*) et des cartes *EVENTUM*, *MINISTER* et *GLADIATOR*, ainsi que des promesses ou faveurs.

Les seules contraintes sur les échanges sont les suivantes :

- Les points de Gloire ou de *RENOMMÉE* ne peuvent jamais faire l'objet de transactions ;
- Les points de *RENOMMÉE* gagnés par un Gladiateur sont toujours conservés par ce dernier et ne peuvent jamais être transférés, même s'il gagne ces points en participant à un Spectacle pour le compte d'un autre Gymnase (prêt) ;
- La Gloire gagnée par un Gymnase pour avoir remporté le Contrat d'un Spectacle est attribuée en totalité à ce Gymnase, même si ce Gymnase a dû louer les services de Gladiateurs d'un autre Gymnase pour remporter le Contrat.

Aucune promesse n'est contraignante ; la valeur de chaque accord repose sur le respect de la parole donnée.

VII. REGLES OPTIONNELLES

DEBUT DE PARTIE RAPIDE

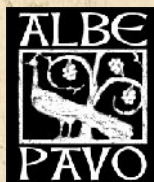
Après la mise en place du jeu (cf. p. 12), procédez ainsi pour un début de partie rapide. Lorsque vous piochez les cartes Spectacles du paquet *MUNUS*, défaussez toute carte dont la valeur du Contrat est égale ou supérieure à 2 Paires et piochez autant de cartes *MUNUS*, dont le Contrat est de 1 Paire, qu'il y a de joueurs. Placez ces cartes dans la zone du *Munus*, puis remélangez la pioche *MUNUS* avec les cartes défaussées afin reconstituer la pioche. Les cartes dans la zone du *Munus* sont les Spectacles à **résoudre** lors de la première phase *Munus*.

DUREE

Une partie avec 15 points de Gloire a une durée moyenne ; d'un commun accord, les joueurs peuvent décider de jouer une partie plus courte ou plus longue, en fixant à 10 ou 20 le nombre de points de Gloire à atteindre pour remporter la partie. Ce nombre de points de Gloire doit être déclaré en début de partie.

AUTRES REGLES OPTIONNELLES

Rendez-vous sur notre site www.albepavo.com pour télécharger d'autres règles optionnelles et des bonus !



Un jeu créé et publié dans le monde entier par :

via Manzoni 7, 26839, Zelo Buon Persico (Lodi), Italy

www.albepavo.com

mail: info@albepavo.com

Crédits

Concept & Développement : Matteo Santus, Jocularis

Direction artistique & Illustrations : Jocularis

Graphismes : Jocularis, Matteo Santus

Rédaction des règles : Matteo Santus

Support informatique : Dario Pieran, Thomas Busnè

Production : Albe Pavo

Traduction allemande : Timo Schneider

Traduction anglaise : Simone & Louise Webster

Traduction française : Rodolphe Duhil

Relecture : Rafaël "regulus" Theunis, Rodolphe "messire" Duhil (www.boardgamegeek.com)

Testeurs en chef : Otello Paitosky, Daniele Piatti.

Testeurs : Andrea Martinelli, Giorgio Gnocchi, Thomas Busnè, Cristian Marazzina, Massimo Bolla, Tommaso Landi, Riccardo Lazzarini, Flavio Mortarino, Luca Ricci, Riccardo Ferri, Letizia Tansini, Alessandro Bragalini, Isa, Malto, Maura, Baio, Diego, Francesco Gallo, Marta Crespiatico, Matteo Ragazzetti, Sabrina Galvani, Andrea Olgiati, Paolo Torre, Dario Luzzoli, Achille Crosignani, Marco Del Pra, Niccolò Ricchio, Dario Pieran
Remerciements spéciaux à : Simo & Sabri, Mario Sanniti, nos familles, Janus Design, Cranjo Creations, Simone "fingerpicking" Giambruno and Louise, Riccardo Lagonigro, Rafaël "regulus" Theunis, Rodolphe "messire" Duhil, Timo Schneider, BGG, et à tous les testeurs !