AVÉ ILS SONT FOUS CES ROMAINS !

DAVID PARLETT
&
JOHANNES KRENNER

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans, durée d'une partie environ 30 minutes.

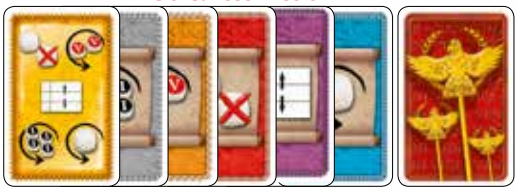
Les jeux de dés étaient très populaires dans la Rome antique. Des empereurs aux esclaves, tout le monde y jouait ! Même s'ils étaient souvent bannis et considérés comme immoraux cela n'arrêtait pas la plupart des romains ! Le son des dés qui roulent pouvait s'entendre dans les arrières salles des tavernes et dans les atriums des sénateurs, mais celui qui se faisait surprendre par les gardiens des bonnes moeurs devait payer 4 fois sa mise en pénitence aux dieux !

CONTENU

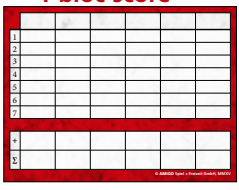
6 dés Romains



36 cartes Action



1 bloc score



PRINCIPE DU JEU

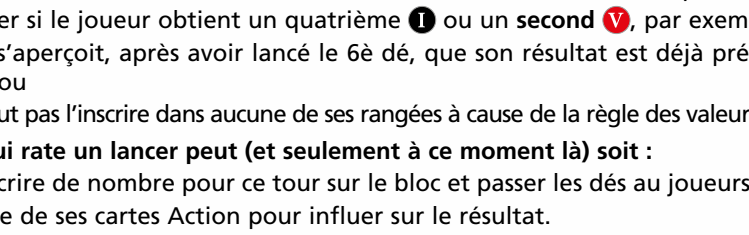
Les joueurs tentent d'obtenir le plus haut nombre romain valide, avec les 6 dés, afin de l'inscrire sur le bloc score. Les nombres doivent être inscrits dans l'ordre croissant. Chaque entrée dans le bloc score rapporte des points et celui qui en cumule le plus en fin de partie gagne. Gardez bien à l'esprit cet adage romain : *Si tibi tessella favet ego te studio vincam*, si le dé te favorise, moi je te battrai par mon habileté !

MISE EN PLACE

- Inscrivez le nom de chaque joueur dans les colonnes du bloc score. Un joueur sera le responsable de l'inscription des scores durant la partie, il prend le bloc et un crayon.

	Julius	Agrippina	Gaius			
1						

- Chaque joueur reçoit un set de six cartes Action différentes. Les cartes restantes peuvent être remises dans la boîte.



- Les 6 dés sont donnés au joueur dont le nom est inscrit dans la colonne la plus à gauche du bloc. Il ou elle sera le premier joueur. Le jeu continue ensuite dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

A son tour le joueur commence par lancer 1 dé.

Stop ou encore ?

Après avoir lancé le dé, le joueur doit choisir s'il lance un autre dé ou s'il préfère s'arrêter. Le joueur peut continuer à lancer tant que son résultat donne un nombre romain valide (voir fin de règle).



1 + 1 + 1 = 3 ou



10 + 5 = 15 ou



10 + 10 = 20

Un 1 («I») seul peut être soit ajouté, soit soustrait d'un 5 (V») ou un 10 («X»).



= 9 ou



= 11



= 4 ou



= 6

Exemple: *Julius obtient un V lors de son premier lancer puis un X. Cela donne donc X V = 15. Il décide de lancer un troisième dé et obtient un I. Son résultat et maintenant de X I V = 14 ou X V I = 16.*

1er lancer 

2è lancer 

3è lancer 

Arrêter de lancer et marquer des points

Si un joueur décide d'arrêter de lancer (ou après avoir lancé le 6ème dé) et que le résultat de son lancer final est un nombre romain valide, ce nombre est inscrit dans la colonne du joueur sur le bloc score. Le joueur décide dans laquelle des 7 rangées il veut inscrire ce nombre (un par rangée).

Important !
- Chaque valeur d'une rangée de la colonne d'un joueur doit être supérieure à la rangée qui la précède.
- Un nombre ne peut apparaître qu'une fois dans une colonne.

Exemple: *Julius décide de ne pas lancer de quatrième dé. Il décide d'inscrire son résultat X V I = 16 dans la deuxième rangée de sa colonne.*

	Julius	Agrippina	Gaius
1			
2	16		
3			

Un fois que le nombre a été inscrit, le tour du joueur prend fin. Il passe les dés au joueur qui se trouve à sa gauche.

Échec

Le tour d'un joueur est considéré comme raté si :
- il ne peut former un nombre romain valide en utilisant tous les dés qu'il a lancés. Cela peut arriver si le joueur obtient un quatrième I ou un **second** V, par exemple ; ou
- le joueur s'aperçoit, après avoir lancé le 6è dé, que son résultat est déjà présent dans sa colonne ; ou
- qu'il ne peut pas l'inscrire dans aucune de ses rangées à cause de la règle des valeurs croissantes .

Le joueur qui rate un lancer peut (et seulement à ce moment là) soit :
- ne pas inscrire de nombre pour ce tour sur le bloc et passer les dés au joueurs suivant ; **ou**
- utiliser une de ses cartes Action pour influer sur le résultat.
  Note : les cartes Action ne peuvent donc être utilisées qu'après un tour raté.

DE PAGINIS ACTIONUM

Unamquemque paginam actionum adhibere tibi tantum semel licet. Quo facto haec ludum relinquit.



Tibi quotcumque I adhuc iactarum simul iterum iacere licet.



Tibi quotcumque V adhuc iactarum simul iterum iacere licet.



Tibi quandam tessalam iterum iacere licet.



Tibi quandam tessalam missam ex eo, quod efficitur ex iactibus tuis, removere et in iactis posteris neglegere licet. Tessalas adhuc non missas mittere tibi licet.
Exemplum: *Agrippina deinceps X X V I V misit. Hanc paginam actionum reddidit, secundam V ex iis, quae efficiuntur, removet et numerum „26“ in columnam suam refert. Probat se sextam tessalam non iam missuram.*



Unum numerum iterum in columnam tuam referre tibi licet, etsi hunc antehac iam rettulisti. Ordo autem ascendens tibi servandus est.
Exemplum: *Gaius valentem numerum Romanum misit: X X X I I I. Qui quod iam in columna sua in positione sexta est, hanc paginam actionum reddidit. Gaius „33“ in positionem quintam vel septimam referre potest. Positionem quintam probat.*



locus opportunus!
Tibi hanc paginam pro **quadam** descriptarum actionum adhibere licet.

	Julius	Agrippina	Gaius
5		27	33
6		29	33
7	35		

DE FINE LUDI

Ubi quis vestrum numerum septimum in columnam suam referre potuit, currens circulatio usque ad finem luditur. Ita ordo unumquemque aleatorem aequaliter frequenter vocabat, aleatori primi iactus non est iam mittendum.
Qui paginas actionum adhuc non adhibitas habeat, pro singula pagina **praemium punctorum quinque** accipit. E punctis iactis praemiisque summa punctorum uniuscuiusque aleatoris nascitur. Aleator, qui plurima puncta acceperit, victor est.

Exemplum ad dextra positum:
Gaius, qui puncta CXCVI acceperit, vicit.



	Julius	Agrippina	Gaius
1	9	18	19
2	16	23	21
3	25	26	23
4	31		28
5		27	33
6	33	29	33
7	35	37	39
+	15	20	
Σ	164	180	196

DE CAUSIS SPECIALIBUS

- Currens circulatio est extrema circulatio etiam tum, cum quidam aleator, cum ordo eum vocat, paginas actionum non iam habet **et** irrita mittit.
- Quattuor X non nisi in numero Romano „39“ = X X X I X rati sunt. Itaque, si quattuor X efficiuntur ex iactibus tuis, per se iactus **irriti non** sunt. Tibi iterum mittere licet, ut I mittas.
- „38“ tessalis praesentibus fingi non potest.
- Si iam saepe ludebas et alea magis perfrui vis, uno etiam plures tessalas iactu mittere potest. Praeterea paginas actionum adhibere tibi licet, etiamsi valentem numerum Romanum misisti.

CONSPECTU DE IIS, QUAE EFFICIUNTUR EX IACTIBUS

1 = I	11 = X I	21 = X X I	31 = X X X I
2 = I I	12 = X I I	22 = X X I I	32 = X X X I I
3 = I I I	13 = X I I I	23 = X X I I I	33 = X X X I I I
4 = I V *	14 = X I V	24 = X X I V	34 = X X X I V
5 = V	15 = X V	25 = X X V	35 = X X X V
6 = V I	16 = X V I	26 = X X V I	36 = X X X V I
7 = V I I	17 = X V I I	27 = X X V I I	37 = X X X V I I
8 = V I I I	18 = X V I I I	28 = X X V I I I	38 = tessalis sex fingi non potest.
9 = I X	19 = X I X	29 = X X I X	39 = X X X I X
10 = X	20 = X X	30 = X X X	

* Cum sit mos alius ad scribendos numeros Romanos, hoc in ludo tamen sola conceditur nota norma, qua iidem numeri quattuor deinceps scribendi non sunt.

Iamne aliarum alearum nostrarum notitiam habetis?







Amigo.Spiele

Rem optimae notae tibi paravisti. Si tibi tamen causa est postulationis, te rogamus, ut ad nos ipsos te convertas!
Sitne fortasse quaerendum? Libenter te adiuvamus:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Licentiam possidet: White Castle Games

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV

Version 1.0
Transtulit in linguam Latinam Josef Glück, qui Thomasi Lemmensi, amico eruditissimo, pro consiliis gratias agit.

Cartes Action

Chaque carte Action peut être utilisée une fois. Elle est ensuite retirée du jeu.



Le joueur relance tous les I de son tirage. Il les relance tous en même temps.



Le joueur relance tous les V de son tirage. Il les relance tous en même temps.



Le joueur relance le dé de son choix.



Le joueur peut ignorer le dé de son choix qu'il a déjà lancé. Ce dé et mis de côté. Le joueur peut encore lancer des dés qui n'auraient pas encore été utilisés.

Exemple: *Agrippina a obtenu X X V I V dans cet ordre. Elle joue alors cette carte Action pour supprimer le second V de son résultat et décide de s'arrêter. Elle peut donc inscrire «26» dans sa colonne.*



Le joueur peut ajouter dans sa colonne un nombre qu'il a déjà utilisé précédemment. Ces 2 nombres doivent être consécutifs dans la colonne.
Exemple: *Gaius obtient à la fin de son tour le nombre valide X X X I I I. Mais il a déjà inscrit ce nombre dans sa 6è rangée. Il joue donc cette carte Action. Il peut alors ajouter «33» dans sa 5è ou 7è rangée. Il décide de l'ajouter dans la 5è.*



Joker ! Le joueur peut conférer à cette carte n'importe laquelle des actions des autres cartes Action.

	Julius	Agrippina	Gaius
5		27	33
6		29	33
7	35		

FIN DE PARTIE

Le jeu prend fin dès qu'un joueur inscrit le 7ème nombre de sa colonne : les joueurs terminent la manche en cours de façon à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Le premier joueur ne peut donc pas rejouer.
Les joueurs reçoivent un bonus de 5 points pour chaque carte Action inutilisée.
Afin d'obtenir son score final, chaque joueur additionne l'ensemble des nombres de sa colonne, ainsi que les éventuels bonus des cartes Action inutilisées.

Exemple ci-contre : *Gaius remporte 196 points !*



	Julius	Agrippina	Gaius
1	9	18	19
2	16	23	21
3	25	26	23
4	31		28
5		27	33
6	33	29	33
7	35	37	39
+	15	20	
Σ	164	180	196

CAS SPÉCIAUX

- le jeu prend également fin si un joueur n'a plus de carte Action au début de son tour, et qu'il rate son tour.
- Quatre X ne sont valides que s'ils forment le chiffre = X X X I X. Donc un résultat de X X X X n'est pas encore un échec. Le joueur peut encore espérer obtenir un I.
- Le chiffre «38» ne peux pas être obtenu avec les 6 dés.
- Règle optionnelle : pour les joueurs expérimentés qui veulent prendre plus de risques, il est possible de lancer plus d'un dé à la fois. Il est aussi possible d'autoriser d'utiliser des cartes Action même lorsque le joueur a obtenu un nombre romain valide.

SYNTHÈSE DES NOMBRES ROMAINS

1 = I	11 = X I	21 = X X I	31 = X X X I
2 = I I	12 = X I I	22 = X X I I	32 = X X X I I
3 = I I I	13 = X I I I	23 = X X I I I	33 = X X X I I I
4 = I V *	14 = X I V	24 = X X I V	34 = X X X I V
5 = V	15 = X V	25 = X X V	35 = X X X V
6 = V I	16 = X V I	26 = X X V I	36 = X X X V I
7 = V I I	17 = X V I I	27 = X X V I I	37 = X X X V I I
8 = V I I I	18 = X V I I I	28 = X X V I I I	38 = impossible avec 6 dés
9 = I X	19 = X I X	29 = X X I X	39 = X X X I X
10 = X	20 = X X	30 = X X X	

* **Note:** bien qu'il y ait une autre forme de notation pour ce chiffre romain, ce jeu utilise seulement la plus connue, qui ne permet pas au chiffre 1 d'apparaître 4 fois de suite.

Sous licence:
White Castle Games

Adaptation et distribution française :

AMIGO
© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

Auteur : David Parlett & Johannes Krenner
Illustrations : Markus Wagner

0-3
ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 01-2016

ZAL Les Garennes
F 62930 - WIMEREUX
FRANCE
www.gigamic.com

ALEA ROMANA

DAVIDIS PARLETTIS JOHANNISQUE KRENNERIS ALEA ANTIQUA

amigo-spiele.de/05953

Aleatores:
2–6 homines

Aetas:
maioribus quam 9 annos natis

Spatium:
30 fere sexagesimae partes horae

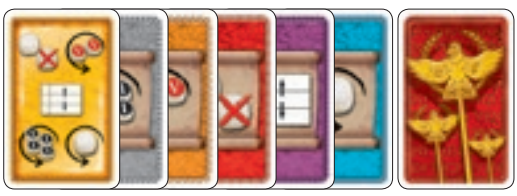
Urbe Roma antiqua alea tam servis quam imperatoribus erat gratiosissima, quamquam turpis habebatur, ergo vetabatur. Ab iis autem Romani non facile sunt deterriti. Et in cubiculis occultis tabernarum et in atriis senatorum sonabant aleae volventes. Qui aliquando tamen a custodibus morum deprehensus est, quadruplum, quod posuerat, satisfactionem diis debebat.

DE REBUS

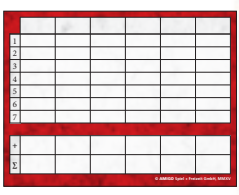
6 tessalae Romanae



36 paginae actionum



1 charta punctorum

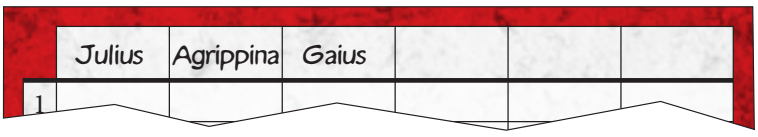


DE IIS, QUAE PROPOSITA SUNT

Sex tessalas iacere conemini, ut quam summos numeros Romanos, qui valeant, habeatis, et hos numeros per ordinem adscendentem in chartam punctorum refertote! Pro unoquoque relato puncta dantur. Aleator, qui maxima puncta habeat, victor est. In hanc sententiam illud Romanorum: *Si tibi tessella favet ego te studio vincam.*

DE PRAEPARANDO LUDO

- Unumquodque nomen aleatorum in columnas **chartae punctorum** refertote! Quendam aleatorem destinatote, qui ludo puncta inscribat vertente! Opus est tandem stilo.



- Unusquisque vestrum **seriem** accipit **sex diversarum paginarum actionum**, quam apertam ante vos deponitis. Paginae, quibus opus non est, in capsula deponuntur.



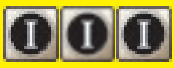
- Is aleator, cuius nomen ad extremam sinistram in charta punctorum est, **sex tessalas** accipit. Qui est aleator primi iactus. Alii aleatores sequuntur cum gnomone congruentes.

QUOMODO LUDATUR

Si ordo te vocat, primum **unam tessalam** mittis.

De ludo pergendo

Post primum atque unumquemque sequentem iactum tibi decernendum est: **ad tessalam ceterarum mittendam aut finem ad faciendum.**
Tibi tessalam aliam mittere **licet**, dum ex eo, quod efficitur ex iactibus tuis, **valentem numerum Romanum** fingere potes. (Conspectum quoque in ultima parte huius institutionis positum respice!)


1 + 1 + 1 = 3 vel


10 + 5 = 15 vel


10 + 10 = 20

Singula unio „I“ una cum quinione „V“ vel una cum nota numeri denarii „X“ sua optione detrahi vel addi licet:


= 9 vel


= 11


= 4 vel


= 6

iactus primus

iactus secundus

iactus tertius

Exemplum: *Iulius primum* V, *deinde* X *mittit. Sunt* X V *= 15. Tertium iactum sibi probat et* I *mittit. Haec produnt vel* X I V *= 14 vel* X V I *= 16.*

De fine faciendo conscribendisque punctis

Si tessalam non iam mittis et id, quod efficitur ex iactibus tuis, valenti numero Romano congruit, hos in columnam tuam chartae punctorum refers. Tu decernis, in quam positionum septem numerus referendus sit.

Attende!
- Numeris a prima usque ad septimam positionem ascendendum est!
- Unusquisque numerus semel tantum in columna tua esse potest!

Exemplum: *Iulius se probat non iam missurum tessalam et* X V I *= 16 in columnam suam in positionem secundam refert.*

	Julius	Agrippina	Gaius
1			
2	16		
3			

Numero tuo relato aleatorem ad sinistram tuam sedentem ordo vocat.

De iactu irrito

Id, quod efficitur ex iactu tuo, iactus irritus est,
- si post iactum **valentem numerum Romanorum** fingere **non** potes. Hoc accidit **quarta** I vel **secunda** V.
- si sexta tessala missa id, quod efficitur ex iactibus tuis, constat vel iam in columna tua in charta punctorum esse,
  vel
- in ullam positionem in columnam tuam rectum non referri posse.

Iactu irrito (et non nisi hoc fit) tibi discernendum est:
- numerum non refers et ordo proximum aleatorem cum gnomone congruentem vocat
  vel
- unam paginam actionum aut plures adhibes, ut id, quod efficitur ex iactibus tuis, postea mutes.