

## SOMMAIRE

Principe du jeu.....2-3  
Ecole préférée.....3  
Préparation du paquet..4  
Préparation des troupes..4  
Mise en place 2 joueurs...4

Description d'une carte..4  
Déroulement d'une manche.5  
Fin d'une manche.....5  
Fin du jeu.....5  
Pions Soutien.....6  
Exemple à 3 joueurs.....6

Exemple à 4 joueurs...6-7  
Exemple du jeu en équipe..7  
Glossaire.....8  
Variante en équipe .....8  
Ne pas oublier .....8

## CONTEXTE

Nous sommes en 66 avant J.C. et les jeux de gladiateurs n'ont jamais été aussi violents et sanglants. Pour assouvir votre désir insatiable d'augmenter votre pouvoir politique, vous décidez d'exciter la foule en annonçant les Gorus Maximus : des Jeux Extrêmement Sanglants.

Vous vous rapprochez des propriétaires de cinq écoles célèbres de gladiateurs dans le but de recruter leurs guerriers les plus forts et leurs bêtes les plus féroces. Rien ne vous empêche de profiter de ces jeux pour faire disparaître les criminels, les déserteurs et les opposants qui se mettront sur votre route.

Malheureusement, vous n'êtes pas le seul avec une telle idée ! Avec l'approche des jeux, vous apprenez que vos opposants politiques ont les mêmes intentions: sacrifier des gladiateurs pour gagner les faveurs de la foule et leurs soutiens politiques.

Chacun de vous devra envoyer des gladiateurs dans le but d'offrir au peuple les jeux les plus excitants et les plus horribles jamais fait jusque là.

Vous êtes confiant sur les grandes choses qui vous attendent...  
Et cela vaudra bien tout le sang sur vos mains !

## OBJECTIF

Quand le soleil se couche sur l'arène au sable ensanglanté, vous voulez que les spectateurs scandent votre nom. Gagnez le soutien de ces assoiffés de sang en leur donnant les jeux les plus horribles et en remportant le titre ultime : **le Vainqueur des Gorus Maximus.**

Auteur : Conor McGoev | Illustrateur : Kwanchai Moriya

Idée : Conor & Dominique McGoev | Rédacteur: Daniel Mansfield

Traducteur : Guillaume Petitjean

Questions ou commentaires ?

Contact : [info@insideupgames.com](mailto:info@insideupgames.com)

Restez informé!



**InsideUpGames**

**InsideUP**  
GAMES

© 2018 Inside Up Games

P.O.Box 26033 Memorial PO

Thunder Bay, Ontario P7B 0B2 Canada



## PRINCIPE DU JEU

Le paquet de cartes contient 80 gladiateurs répartis en 16 gladiateurs pour chacune des cinq écoles (couleurs), avec une force allant de la plus forte (15) à la moins forte (0).

Les cinq écoles sont représentées par différentes couleurs et icônes. Chaque école possède un gladiateur de chaque rang; un gladiateur fort bat un faible de la même école.

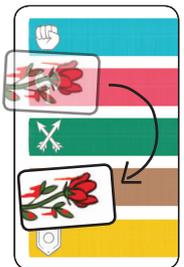
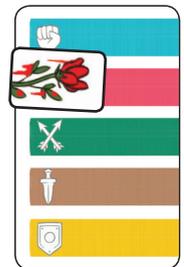
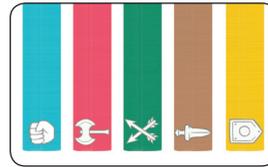
A chaque tour de jeu, une école sera favorisée par rapport aux autres (atout) : elle est appelée **l'Ecole Préférée**. Un gladiateur de l'Ecole Préférée gagnera contre tous les gladiateurs qui ne proviennent pas de cette école. (Voir Ecole Préférée p. 3).

Dépendant du nombre de joueur (Voir Préparation du paquet de cartes p. 4), un nombre déterminé de gladiateurs provenant d'un nombre déterminé d'écoles seront mélangés ensemble. Chaque joueur recevra 10 gladiateurs pour créer sa **troupe** (sa main). Dans le sens horaire, chaque joueur jouera ensuite un gladiateur, choisi parmi sa troupe, pour créer un **combat** (un pli).

Au début du tour, le joueur à la gauche de celui qui a distribué joue n'importe quel gladiateur de n'importe quelle école. L'école du premier gladiateur du tour est à la fois **l'Ecole Initiale** (la couleur qu'on est obligé de suivre) et **l'Ecole Préférée** (atout).

Si un joueur a un gladiateur de l'Ecole Initiale dans sa troupe, à son tour, il doit jouer une carte de cette couleur au combat, avec une exception :

**Le Défi** : un Défi est déclenché quand un joueur joue une carte de valeur identique à celle du dernier gladiateur joué; immédiatement, l'Ecole Préférée change au profit de l'école de cette nouvelle carte.



## PRINCIPES DU JEU (SUITE)

Si un joueur n'a pas de gladiateur de l'Ecole Initiale, et qu'il ne peut pas réaliser un Défi, n'importe quel gladiateur de sa troupe peut entrer dans le combat pour combattre (se **défausser**), même s'il s'agit d'un de l'Ecole Préférée.

Le gladiateur de plus forte valeur provenant de l'Ecole Préférée gagnera le combat. S'il n'y a pas de gladiateur de l'Ecole Préférée qui a rejoint le combat, alors celui avec la plus forte valeur de l'Ecole Initiale remporte.

Le gagnant du combat récupère les gladiateurs dépensés et les place face cachée devant lui. L'Ecole Préférée se poursuivra entre les combats, mais pas d'une manche à l'autre.

Le gagnant de chaque combat rejoue avec n'importe quel gladiateur de sa troupe. Cette école de gladiateur deviendra la nouvelle Ecole Initiale.

Une fois que les joueurs ont épuisé leurs troupes en contribuant à chaque combat, ils devront décompter la faveur accordée par la foule (Voir Informations des cartes p. 4). Le joueur qui a le plus de Faveur de la Foule gagnera 1 soutien politique. Ce soutien est indiqué avec le marqueur de soutien (voir p. 6.)

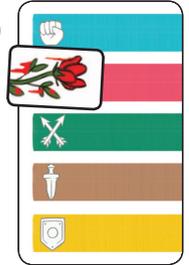
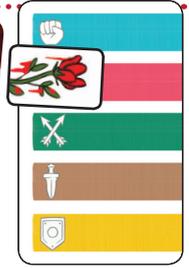
Ensuite, tous les gladiateurs doivent être remélangés ensemble et des nouvelles troupes sont distribuées.

Le jeu prend fin quand un joueur a obtenu l'acclamation du peuple en gagnant 3 soutiens de la foule, ce qui signifie que le désir de sang de la foule est satisfait et que celle-ci lui apporte tout son soutien politique.

## ECOLE PRÉFÉRÉE

Durant chaque combat, une école sera favorisée parmi toutes les autres (atout). Comme la préférence des écoles peut vite changer, nous vous recommandons vivement d'utiliser la carte "Ecole Préférée" et son marqueur. Suite à tout changement, un joueur devra immédiatement l'indiquer sur cette carte afin que tous les joueurs puissent le voir et en prendre note.

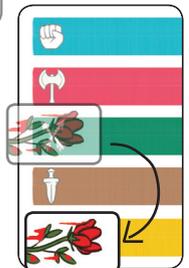
N'utilisez pas cette carte pour l'Ecole Initiale, celle-ci étant le premier gladiateur joué à chaque combat.



Faveur de la Foule  
 $1+1+2+1+2+1=8$   
 $8 - 4 = 4$



Pions  
Soutien



## PRÉPARATION DU PAQUET DE CARTE

Nombre de joueur	Nombre d'école	Gladiateurs / Ecole	Totale de la pioche de carte
2 or 3	3	10 (0, 4-12)	30
4	4	10 (0, 4-12)	40
5	5	10 (0, 4-12)	50
6	5	12 (0, 3-13)	60
7	5	14 (0, 2-14)	70
8	5	16 (0-15)	80

Pour vous aider durant la mise en place, en bas à droite de chaque carte, il y a une indication sur le nombre de joueur (voir "Information d'une carte" ci-après). Par exemple, dans une partie à six joueurs, utiliser tous les gladiateurs avec les indications "2+" et "6+" des cinq écoles. Dans une partie à deux joueurs, prenez seulement trois des cinq écoles et utiliser seulement les gladiateurs avec l'indication "2+".

2+ 8 7+ 6+ 2+ Joueurs 6+ 7+ 8

Tous les gladiateurs avec l'indication "2+" devront être utilisés dans une partie à 2, 3, 4 ou 5 joueurs, mais le nombre d'écoles requis changera. Trois écoles pour 2 ou 3 joueurs, 4 pour 4, et 5 pour cinq joueurs.

## PRÉPARATION DES TROUPES

Créer la pioche en utilisant la grille de mise en place au-dessus, mélanger les cartes et les distribuer pour créer une troupe de 10 gladiateurs pour chaque joueur. Il est recommandé de classer vos gladiateurs selon leur valeur et leur école.

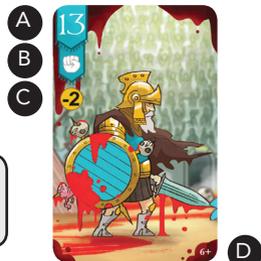
**Mise en place 2 joueurs :** distribuer 10 gladiateurs à chaque joueur. Le reste des gladiateurs est placés face cachée pour former une pioche. Après qu'un gladiateur ait été joué, piocher une carte. Une fois que la pioche est vide, jouer comme d'habitude jusqu'à ce que vos troupes soient épuisées. Il y aura 15 combats par manche au lieu de 10.

## DESCRIPTION D'UNE CARTE

- A - La **valeur** du gladiateur dans son école; de la plus grande 15 à la plus petite 0.
- B - L'école du gladiateur, indiquée par la couleur et l'icône.  
(Poings Bleus, Épées Marrons, Flèches Vertes, Haches Roses et Boucliers Jaunes.)
- C - La valeur que rapporte la carte en Faveur de la Foule (FF).  
La valeur collectée est calculée à la fin de chaque manche. (Voir les Pions Soutien p. 6.)

**Important :** Durant un combat, 0 ne rapporte pas de FF. A la fin d'une manche, regarder quelle école est la préférée. Le 0 de cette école, et seulement de celle-ci, vaut maintenant 5 FF. Tous les autres 0 ne font pas gagner de FF.

D - Indication du nombre de joueurs, servant lors de la mise en place. (Voir "Préparation de la pioche de carte" au dessus).



## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Le premier combat commence avec le joueur à la gauche de celui qui a distribué. Il peut alors commencer avec n'importe quel gladiateur. Cette première carte définira l'Ecole Initiale du combat mais aussi l'Ecole Préférée de la manche.

**Règle:** Chaque joueur, dans le sens horaire, **doit** à son tour jouer un gladiateur de l'Ecole Initiale.

Si un joueur ne peut pas jouer une carte de cette école, il peut en jouer une de n'importe quelle autre, incluant l'Ecole Préférée.

**Exception :** Les joueurs peuvent lancer un **Défi** en jouant une carte de la même **valeur** que celle du dernier gladiateur joué, à la place de l'Ecole Initiale. Le Défi a comme résultat de changer **immédiatement** l'Ecole Préférée en prenant comme référence la carte ainsi jouée.

**Note :** Les joueurs doivent continuer à suivre l'Ecole Initiale (école du premier gladiateur joué) même si l'Ecole Préférée a changé durant ce pli. Dans ce but et pour une meilleure lisibilité, il est recommandé aux joueurs de laisser leurs cartes devant eux jusqu'à la fin du combat.

Dès qu'un joueur gagne un combat, ce joueur récupère les gladiateurs impliqués et les place face cachée devant lui. Le jeu continue avec le gagnant du dernier combat, il peut alors relancer un nouveau combat en jouant **n'importe quelle carte de n'importe quelle école**. L'Ecole Préférée durera jusqu'à la fin de la manche (sauf en cas de Défi), mais pas l'Ecole Initiale. Les joueurs sont autorisés à regarder le pli du dernier combat joué, mais pas au delà. La Faveur de la Foule (FF) sera calculée quand tous les combats auront été remportés, et la manche finie. **L'Ecole Préférée ne reste pas d'une manche à l'autre.**

Quand toutes les troupes des joueurs sont épuisées, ils peuvent alors calculer leur Faveur de la Foule, et le joueur avec la plus grande valeur gagnera 1 Soutien de la Foule (Voir Pions Soutien p. 6). Au début de la nouvelle manche, le joueur à la gauche de celui qui a distribué deviendra le nouveau donneur (Voir Préparation des Troupes p. 4).

**Exemple :** Ann commence la manche en jouant un Poing Bleu (PB) de valeur 4. Les Poings Bleus deviennent alors l'Ecole Initiale ET l'Ecole Préférée. Daniel joue un PB (comme il s'agit de l'Ecole Initiale) de valeur 10, il domine ainsi le pli car 10 est plus fort que 4. Maureen n'a que le 9 en main. Au lieu de le jouer (et de perdre face à Daniel), elle décide de lancer un Défi en jouant sa Flèche Verte (FV) de valeur 10. Immédiatement, l'Ecole Préférée change en faveur de la FV (mais pas l'Ecole Initiale). Elle remporte ainsi le combat et 2 Faveurs de la Foule (1 FF pour chaque 10 récupéré). Maureen récupère les gladiateurs précédemment joués et les place face cachée devant elle. Elle relance alors un nouveau combat avec n'importe quelle carte.

L'Ecole Préférée reste les Flèches Vertes jusqu'au prochain Défi.



## FIN D'UNE MANCHE

A la fin de chaque manche, le joueur avec le plus de Faveur de la Foule gagnera 1 Soutien politique de la Foule, l'indiquant avec un pion Soutien pris de la réserve générale (en cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent 1 Pion Soutien). Rappel: Le 0 de l'Ecole Préférée est le seul 0 qui vaudra 5 FF à la fin d'une manche, les autres ne rapportent rien.



## FIN DU JEU

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a reçu l'acclamation du peuple en remportant trois soutiens politiques de la foule. Si deux joueurs ou plus gagnent leur troisième Pion Soutien en même temps, le joueur qui a récupéré le 0 de l'Ecole Préférée l'emporte. Si aucun n'a eu le 0, le joueur qui a récupéré le gladiateur le plus faible durant cette manche l'emporte.



## PIONS SOUTIEN

Le joueur avec le plus de faveurs de la foule à la fin d'une manche gagne 1 Soutien politique de la foule, qui est indiqué avec un Pion Soutien (PS). Les joueurs peuvent faire la monnaie de pions si besoin.

(Pour un jeu plus long ou plus court, les joueurs peuvent augmenter ou baisser le niveau de Soutien de la foule requis pour gagner).



N'importe quelle combinaison de PS peuvent permettre de gagner le jeu.

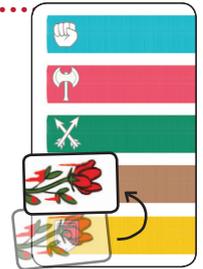
## EXEMPLE D'UNE PARTIE À TROIS JOUEURS



**Se défausser :** Les Boucliers Jaunes sont l'Ecole Préférée. Daniel a gagné le combat précédent et il décide de relancer avec une Epée Marron de valeur 5. Maureen ne peut pas jouer de Marron, alors elle joue un Poing Bleu de valeur 8 afin de donner à son opposant  $-4$  FF. Ann se protège de cette FF négative en jouant un Marron de valeur 1 (couleur initiale).

Daniel gagne le combat et reçoit les  $-4$ FF.

**Mauvaise Idée :** Les Boucliers Jaunes sont encore l'Ecole Préférée. Daniel a gagné le précédent combat, il décide alors de relancer un pli avec un Poing Bleu de valeur 6. Maureen n'a pas de bleu, elle joue une Hache Rose de valeur 8. Ann se précipite et joue son Epée Marron de valeur 8, espérant que Daniel gagne un autre  $-4$ FF. Malheureusement pour elle, Ann en jouant son 8 a déclenché un Défi, l'Ecole Préférée est changée au profit de l'Epée Marron (elle a joué une carte de même valeur que la précédente).



Ann remporte le combat et reçoit les  $-8$ FF.

## EXEMPLE DE PARTIE À QUATRE JOUEURS



**Idée sournoise :** Les Flèches Vertes sont l'Ecole Préférée. Maureen a gagné le combat précédent, elle décide alors de relancer un pli avec un Poing Bleu de valeur 9. Carter, qui n'a pas de bleu, est heureux de se débarrasser de sa Hache Rose de valeur 8. Ann suit l'Ecole Initiale et joue son 5 Bleu. Daniel a du bleu, mais voyant l'opportunité de nuire à Carter, qui a déjà un Pion Soutien, il décide de jouer sa Hache Rose de valeur 5. La dernière carte jouée étant un 5, Daniel réalise un Défi. L'Ecole Préférée devient la Hache Rose. Carter possède maintenant le gladiateur le plus fort de l'Ecole Préférée et remporte le combat.

En gagnant ce pli, il reçoit  $-2$ FF.

## EXEMPLE DE PARTIE À QUATRE JOUEURS (SUITE) .....



**Coup Final:** Les Poings Bleus sont l'École Préférée, et tous les joueurs n'ont plus qu'un gladiateur en main. Carter commence avec une Flèche Verte 12. Ann tente un 7 bleu. Daniel joue le 0 bleu, qui pourrait valoir 5 FF si ça reste l'École Préférée. Cependant, Maureen joue son Epée Marron de valeur 0. Elle déclenche alors un Défi (la carte ayant la même valeur que celle de Daniel). L'École Préférée change alors pour les Epées Marrons. Comme la manche est finie, et que l'École Préférée ne peut plus être changée, son Marron 0 vaut 5 FF. Les Poings Bleus 0 n'ont alors plus aucune valeur.

Maureen étant la seule à avoir joué une carte de l'École Préférée, elle remporte le combat et 6 FF.

## EXEMPLE DE JEU EN ÉQUIPE .....

(Voir Variante en Equipe p. 8.)

**Valeur de points:** Les Haches Roses sont l'École Préférée. Maureen a gagné le combat précédent, elle décide alors de relancer un nouveau avec une Hache Rose de valeur 10. Carter suit avec un 7. Hudson, un partenaire de Maureen, décide de donner 2 FF à son équipe et joue le 9. Ann suit l'École Initiale en jouant son 4, Daniel fait de même avec son 6 Rose. Greg veut les FF, il joue un 6 Marron, déclenchant alors un Défi. L'École Préférée devient les Epées Marrons. Il remporte alors le combat pour l'équipe bleue.

Bleu remporte le pli et les 3 FF.



**Vindictive:** Vindicatif: Greg mène avec l'Epée Marron de valeur 4, qui est alors l'École Préférée. Jannie ajoute un marron 2, ce qui fait potentiellement perdre -1 FF. Patrick contribue avec son 9, et Maureen se bat avec son 11 marron. Carter réalise un Défi en jouant un 11, il transforme alors l'École Préférée en Bouclier Jaune, et s'attend à remporter le pli. Hudson n'a pas de marron, il joue alors son plus grand gladiateur, un Jaune de valeur 15. Ann ne peut pas gagner, mais elle peut jouer son Marron 8, qui donne des points négatifs à ses adversaires. Daniel, qui n'a pas de Marron, suit avec sa Hache Rose de valeur 0, dans l'espoir que son équipe possédera le plus de 0 possible! Hudson gagne le combat pour l'équipe rouge, mais même avec 0 FF, il récupère une carte de valeur 0.

Rouge remporte le pli et 0 FF.

## GLOSSAIRE

**Combat** - Le combat correspond au pli en cours. Chaque joueur doit jouer un gladiateur de sa troupe à son tour.

**Défi** - Jouer une carte avec la même valeur que le dernier gladiateur joué. Cela entraîne immédiatement un changement d'Ecole Préférée.

**Ecole Initiale** - Il s'agit de l'école du premier gladiateur qui entre dans chaque combat. Les joueurs doivent jouer en fonction de cette école, ou déclencher un Défi. S'ils ne peuvent pas, alors ils doivent jouer un gladiateur de n'importe quelle autre école.

**Ecole Préférée** - Les gladiateurs de cette école battront les gladiateurs des autres écoles. Le premier gladiateur joué lors du premier combat définit l'Ecole Préférée d'une manche. Elle ne peut être changée qu'avec un Défi, ou au début d'une nouvelle manche.

**Faveur de la Foule** - La valeur de certains gladiateurs a un effet sur la soif de sang de la foule. Le joueur qui a le plus grand total à la fin d'une manche gagne 1 Soutien politique de la foule.

**Gladiateur** - Correspond à n'importe quelle carte, humain ou bête, de n'importe quelle école.

**Manche** - Une manche dure 10 combats (sauf à 2 joueurs où elle dure 15).

**Pions Soutien** - Sont gagnés par le joueur qui a le plus de Faveur de la Foule à la fin d'une manche. Le premier joueur qui en a trois gagne la partie. Ils représentent les Soutiens politiques de la foule.

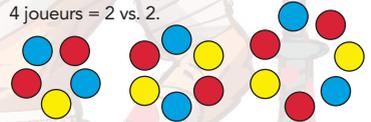
**Se défausser** - Quand un joueur n'a pas de gladiateur de l'Ecole Initiale, il peut jouer un gladiateur d'une autre école, incluant la préférée.

**Troupe** - Chaque joueur reçoit 10 gladiateurs, qui formeront sa troupe (main) pour la manche.

## VARIANTE EN EQUIPE

**Jeu en équipe**: Avec 4 joueurs ou plus, vous pouvez jouer en équipe. Nous vous conseillons de faire asseoir les membres d'une même équipe de façon alternée avec les autres. Dans chaque équipe, désigner un joueur qui sera chargé de ramasser les cartes gagnées à chaque combat, et à la fin de la manche, il totalisera la valeur des Faveurs de la Foule collectées. L'équipe qui a la plus grande faveur gagnera un Soutien politique de la foule. Pour des parties plus tendues, il est recommandé d'obtenir un nombre de Soutien politique de la Foule égale à la taille de l'équipe + 1, pour remporter la victoire.

8 joueurs = 2 vs. 2 vs. 2 vs. 2, or 4 vs. 4.  
 7 joueurs = 2 vs. 2 vs. 2 vs. 1, or 3 vs. 2 vs. 2.  
 6 joueurs = 2 vs. 2 vs. 2, or 3 vs. 3.  
 5 joueurs = 2 vs. 2 vs. 1, or 3 vs. 2.  
 4 joueurs = 2 vs. 2.



## NE PAS OUBLIER

Créer une pioche de carte, mélanger et distribuer à chaque joueur 10 cartes.

La première carte jouée dans le premier combat définit l'Ecole Initiale et préférée.

Chaque joueur, dans le sens horaire, doit jouer une carte.

Les joueurs doivent suivre l'Ecole Initiale, ou se défausser, sauf en cas de : Défi : si même valeur de carte, changer immédiatement l'Ecole Préférée.

### QUI GAGNE

1) Le gladiateur le plus fort de l'Ecole Préférée.

Ou, s'il n'y en a pas,

### LE COMBAT ?

2) Le gladiateur le plus fort de l'Ecole Initiale.

# de joueurs	# de couleurs	# de cartes / couleurs	Pioche de carte
2 or 3	3	10 (0, 4-12)	30
4	4	10 (0, 4-12)	40
5	5	10 (0, 4-12)	50
6	5	12 (0, 3-13)	60
7	5	14 (0, 2-14)	70
8	5	16 (0-15)	80

Le gagnant commence le prochain combat avec n'importe quel gladiateur. Il fixe alors l'Ecole Initiale. L'Ecole Préférée reste la même entre les combats (mais pas les manches).

A la fin d'une manche, le joueur avec la plus grande Faveur de la Foule gagne un Soutien politique de la foule. Seul le 0 de l'Ecole Préférée vaudra 5 FF, les autres ne rapporteront rien.

Le premier joueur qui a gagné 3 Soutiens politiques de la foule remporte la partie.