

IDUS MARTII · RÈGLES FRANÇAISES



Dans **IDUS MARTII** (Les Ides de Mars) les joueurs sont des membres du Sénat alors que se trame **une conspiration secrète visant à assassiner César**. En fonction de ton objectif secret, tu devras choisir ton camp et tenter de découvrir qui sont tes alliés afin de faire pencher la balance du bon côté. Mais attention, certains Sénateurs ne sont mûs que par l'appât du gain et essaieront inévitablement de se vendre au plus offrant.

PRÉPARATION

1. On sépare autant de paires de cartes de faction «Loyal» et «Traître» que le nombre de joueurs engagés dans la partie, minoré de 1. On y ajoute les 2 cartes de faction «Marchand» et on mélange la pile ainsi formée.
2. Chaque joueur reçoit 2 cartes de faction de la pile, face cachée. Il peut les regarder mais ne doit pas les montrer aux autres joueurs.
3. On sépare les 6 cartes vote et les 4 cartes rôle et on les place au centre de la table, face visible.

RÈGLES DE JEU

Une partie se joue en **deux manches** successives. Chaque manche se compose **d'autant de tours que de joueurs engagés** dans le jeu. La partie se termine quand le premier joueur reçoit la carte Consul pour la 3ème fois (voir **FIN DE LA PARTIE**).

Durant **LA 1ère MANCHE**, les tours se décomposent de la manière suivante :

- I **VOTE** : les Édiles prennent chacun une carte de vote verte et une carte de vote rouge. Ensuite ils choisissent secrètement leur carte de vote et la posent devant eux, face cachée.
- II **VETO** : le préteur choisit **UNE** des deux cartes posées et la regarde. S'il le souhaite, il **PEUT** forcer l'édile dont c'est la carte à l'échanger contre celle qu'il a gardée en main.
- III **DÉCOMPTE** : le Consul prend les 2 cartes de vote, les mélange sous la table et les montre au reste des joueurs. Il comptabilise les votes sur la carte «Svffragivm» : **pour chaque carte de vote il avance d'une case le jeton de la faction correspondante. Si un jeton dépasse la case limite définie par le nombre de joueurs, la partie est terminée.**
- IV **FIN DU TOUR** : le Consul défausse, face cachée, la carte de faction de son choix, parmi les 2 qu'il a en main - **de cette façon le joueur a effectivement choisi son camp, ce qui sera important à la FIN DE LA PARTIE. Le premier joueur ignore cette étape lors de son premier tour.** Chaque joueur avec une carte de rôle passe sa carte au joueur qui est à sa gauche (le Préteur devient Consul, le 1er Édile devient Préteur, etc.) et un nouveau tour commence.

FIN DE LA PARTIE

- ♦ La partie se termine immédiatement dès **qu'UNE** des conditions suivantes est remplie :

CONSPIRATION RATÉE : un jeton de faction dépasse la case limite définie par le nombre de joueurs tel qu'indiqué dans la carte «Svffragivm».

- ♦ Dans les 2 cas, chaque joueur **révèle sa carte de faction** et on **détermine la faction gagnante** :

S'il s'agit de la **CONSPIRATION RATÉE**, la faction dont le jeton a dépassé la case limite est découverte par la faction rivale et ses membres sont assassinés. En conséquence, **la faction rivale remporte la partie.**

Si aucun joueur n'a choisi la faction rivale, c'est la faction «Marchand» qui remporte la partie.

LOYAL MARCHAND TRAÎTRE



x7 x2 x7

16 CARTES FACTION



4 CARTES RÔLE



6 CARTES VOTE



CARTE «Svffragivm» & JETONS

4. On met la carte «Svffragivm» au centre de la table, face visible, et on place à côté les jetons de faction.

5. Le premier joueur est celui qui a tenu un couteau entre ses mains le plus récemment. Il prend alors le rôle de Consul, le joueur à sa gauche prend le rôle de Préteur et les 2 joueurs suivants prennent le rôle des Édiles.

Durant **LA 2ème MANCHE**, les tours se composent des mêmes étapes que lors de la 1ère manche, avec les ajouts suivants :

- I **VOTE** : le Consul distribue les cartes de rôle restantes aux joueurs de son choix, chaque carte à un joueur différent. Les joueurs ne peuvent pas avoir le même rôle pendant 2 tours consécutifs (sauf dans une partie à 5 joueurs où un Édile peut garder ce rôle lors de 2 tours consécutifs). De plus, **chaque Édile prend une carte de vote jaune** (en plus d'une verte et d'une rouge) et pourra voter en choisissant parmi ces 3 cartes.
- II **VETO** : si le Préteur choisit une carte jaune **il doit la montrer aux autres joueurs**, et l'Édile dont c'est la carte doit l'échanger face cachée contre une autre de ses 2 cartes de vote restantes.
- III **DÉCOMPTE** : chaque vote jaune est un vote nul, par conséquent il ne fait avancer aucun des 2 jetons de faction.
- IV **FIN DU TOUR** : le Consul défausse, face cachée, la carte de faction de son choix, parmi les 2 qu'il a en main. **Seul le premier joueur réalisera cette action, puisque tous les autres n'ont plus désormais qu'une carte de faction en main.** Seule la carte Consul est passée au joueur à gauche, les cartes de rôle restantes seront distribuées au début de l'étape **VOTE** du tour suivant.

IDES DE MARS : le premier joueur reçoit la carte de Consul pour la 3ème fois.

S'il s'agit des **IDES DE MARS**, la faction qui possède au moins 2 votes de plus que la faction rivale remporte la partie car elle aura réussi à contrecarrer les plans de ses adversaires. **Dans le cas contraire** (égalité de votes, différence de 1 vote seulement ou aucun joueur de la faction rivale), c'est la faction «Marchand» qui remporte la partie puisqu'elle aura réussi à maintenir le status quo... jusqu'aux prochaines Ides de Mars, bien évidemment.