



MATTHIEU PODEVIN

L'EMPIRE DE

ALEXANDRE BONVALOT
& JOËLLE DRANS



CÉSAR



Astérix

RÈGLES DU JEU

Synapses
games

HOLYGRAIL

L'EMPIRE DE CÉSAR

HONORABLES INVITÉS,

PARMI VOUS SE TROUVENT UNE TRAGÉDIENNE, UN ESPION, UN GOUVERNEUR,
UN CHEF GALLO-ROMAIN ET MÊME MON PROPRE FILS !

POURQUOI ? PARCE QUE VOUS ÊTES LES SERVITEURS LES PLUS FIDÈLES QUE ROME PUISSE M'OFFRIR ET JE
COMPTE METTRE TOUTE VOTRE INTELLIGENCE ET VOTRE COMBATIVITÉ AU SERVICE DE MON GLORIEUX DESTIN !

VOUS ÊTES CHARGÉS D'AGRANDIR L'EMPIRE AU NOM DE CAIUS JULIUS CÉSAR ET DE RANGER LE MONDE
ENTIER SOUS MA BANNIÈRE ! DU MOINS, PRESQUE...

NE SOYEZ PAS DISTRAITS PAR CES IRRÉDUCTIBLES GAULOIS. RIEN NE DOIT VOUS ÉLOIGNER DE VOTRE
OBJECTIF : QUE TOUTES LES ROUTES MÈNENT À ROME.

IL EST TEMPS DE SORTIR LE GRAND JEU. À VOTRE RETOUR, JE VEUX ENTENDRE VENI, VIDI ET SURTOUT, VICI !

MATÉRIEL

- 1 plateau double face (2 à 3 joueurs et 4 à 5 joueurs)
- 5 plateaux Joueur



• 125 Routes

• 5 jetons Score



• 40 jetons Ville



• 40 jetons Richesses



MISE EN PLACE

- 1 Ouvrez le plateau de jeu et installez-le sur votre table de façon que tous les joueurs puissent y accéder facilement. L'une des faces est réservée aux parties accueillant 2 ou 3 joueurs et l'autre face aux parties accueillant 4 ou 5 joueurs. Cette information est indiquée sur le pommeau du glaive dans le coin inférieur gauche du plateau.
- 2 Placez chaque jeton Ville sur son emplacement en suivant les indications de couleur et de valeur.
- 3 Retournez les jetons Richesses face cachée et mélangez-les. Puis, placez-en un au hasard sur chaque jeton Ville, face révélée.

Lorsque vous jouez à 4 ou 5 joueurs, vous devez utiliser tous les jetons Ville et tous les jetons Richesses inclus dans la boîte.

Lorsque vous jouez à 2 ou 3 joueurs, vous ne devez utiliser que les Villes indiquées sur la face pour 2 à 3 joueurs du plateau de jeu. Avant de placer les jetons Richesses, prenez deux jetons Richesses de type Pièce d'Or et un jeton de chaque autre type et rangez-les dans la boîte. Vous pouvez ensuite placer l'un des jetons restant sur chaque jeton Ville du plateau.

- 4 Chaque joueur doit ensuite se munir d'un plateau Joueur de la couleur de son choix ainsi que le jeton Score et les 25 Routes qui y correspondent.
- 5 Prenez le jeton Score de tous les joueurs, mélangez-les et tirez-en un au hasard. Le joueur dont le jeton Score a été tiré joue en premier.
- 6 Placez le jeton Score de tous les joueurs sur le « 0 » de la piste de score.

6

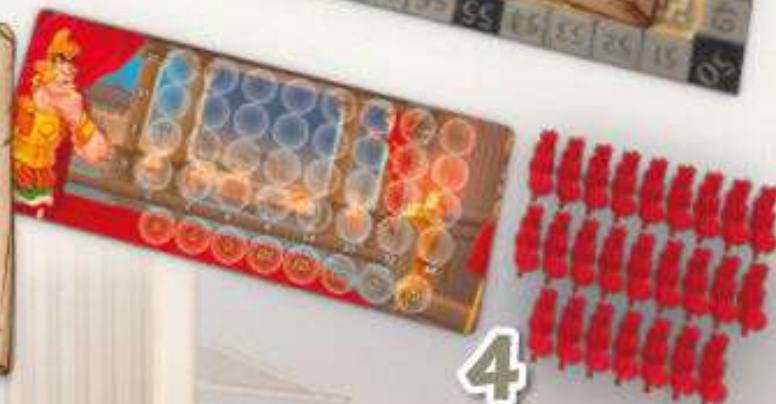


2

3



4



BRUTUS

TULLIUS
DÉTRITUS

APLUSBEGALIX

LATRIVIATA

GRACCHUS
GAROVIRUS



--- BUT DU JEU ---

Dans L'Empire de César, les joueurs doivent construire des Routes pour connecter Rome aux autres Villes indiquées sur la carte. Pour chaque nouvelle Ville que vous atteignez, vous obtenez un jeton Ville et un jeton Richesses qui vous feront gagner des points supplémentaires à la fin de la partie. La Route que vous avez construite entre Rome et cette Ville vous rapporte aussi des points. La partie est terminée lorsque Rome est reliée à toutes les Villes du plateau. Après avoir ajouté la valeur des jetons Ville et Richesses de chaque joueur au nombre de points qu'il a marqué pendant la partie, le joueur ayant le plus de points remporte la partie !

Une fois que le premier joueur a terminé son tour, l'ordre des tours se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

--- LE TOUR ---

Quand vient son tour, chaque joueur doit connecter Rome à l'une des Villes disponibles en plaçant une ou plusieurs Routes sur la voie de son choix. Ces voies sont représentées sur le plateau par les lignes pointillées.



Les Routes peuvent être créées soit à partir d'un emplacement de Ville vide (autrement dit, une Ville dont le jeton Ville et le jeton Richesses ont déjà été pris) soit à partir de Rome. Vous pouvez construire une route à partir de n'importe quel emplacement de Ville vide même si aucune de vos Routes n'y est connectée et si vous n'êtes pas le joueur qui a atteint cette Ville en premier.

Ces Routes ne peuvent pas être construites par-dessus les Routes d'un autre joueur et ne peuvent pas non plus traverser une Ville disponible (une Ville qui a toujours son jeton Ville et son jeton Richesses).

Lorsqu'il atteint une nouvelle Ville, le joueur actif en prend le jeton Ville et le place à côté de son plateau Joueur. Il en prend aussi le jeton Richesses et le place sur son plateau Joueur. Ces jetons lui permettront de marquer des points lors du décompte final.

LES RICHESSES

IL EXISTE 9 TYPES DE RICHESSES DIFFÉRENTES : LA VIANDE, LE BLÉ, LES PIERRES PRÉCIEUSES, LES OLIVES, LE RAISIN, LE BOIS, L'HUILE, LE VIN ET LES PIÈCES D'OR. VOUS DEVEZ PLACER CES RICHESSES SUR L'UN DES EMPLACEMENTS CIRCULAIRES DE VOTRE PLATEAU JOUEUR. PLACEZ CHAQUE NOUVEAU TYPE DE RESSOURCE QUE VOUS OBTENEZ DANS UNE COLONNE DIFFÉRENTE. SI VOUS OBTENEZ UN JETON RICHESSES DU MÊME TYPE QUE L'UN DES JETONS RICHESSES QUE VOUS POSSÉDEZ DÉJÀ, PLACEZ-LE DANS L'EMPLACEMENT SUSTE AU-DESSUS DE CELUI-CI.

IL EXISTE CEPENDANT UNE EXCEPTION : LES JETONS PIÈCES D'OR DOIVENT ÊTRE PLACÉS SUR LES EMPLACEMENTS SITUÉS EN BAS DE VOTRE PLATEAU. CES JETONS POSSÈDENT UN EFFET BONUS QUI S'ACTIVE LORSQUE VOUS LES RAMASSEZ.

AU COURS DE LA PARTIE, VOUS SEREZ AMENÉS À CONSTITUER DES COLLECTIONS DE RICHESSES DU MÊME TYPE OU DE TYPES DIFFÉRENTS. À LA FIN DE LA PARTIE, CES COLLECTIONS VOUS RAPPORTERONT LE NOMBRE DE POINTS BONUS INDICUÉS PAR LES CHIFFRES SITUÉS EN-DESSOUS DES EMPLACEMENTS POUR JETONS AINSI QUE CEUX SITUÉS À LEUR GAUCHE. LE SYSTÈME DE POINTS EST EXPLIQUÉ À LA FIN DE CE LIVRET.



Une fois que vous avez récupéré le jeton Ville et le jeton Richesses de la Ville, vous devez compter les points octroyés par les Routes qui relient cette Ville à Rome. Chacune de ces Routes rapporte un point au joueur auquel elle appartient.



Dans cet exemple, c'est au tour du joueur Violet de jouer. Il relie Rome à une nouvelle Ville. Ceci fait, il en prend le jeton Ville et le jeton Richesses. Il doit ensuite refaire le chemin qui le ramène à Rome en regardant à qui appartiennent les Routes qu'il emprunte : dans cet exemple, le joueur Jaune et le joueur Violet gagnent chacun 1 point.

S'il existe plus d'un chemin possible entre une Ville et Rome, seul le chemin qui comprend le moins de Routes est comptabilisé. Si plusieurs chemins entre une Ville et Rome possèdent le même nombre de Routes, le joueur actif choisit le chemin qui sera comptabilisé.

Attention ! Si vous avez ramassé un jeton Richesses Pièce d'Or lors de ce tour, les points que rapportent les Routes sont doublés pour tous les joueurs jusqu'à la fin de votre tour !



Dans cet exemple, c'est à nouveau au tour du joueur Violet de jouer. Il relie Rome à une nouvelle Ville. Ceci fait, il en prend le jeton Ville et le jeton Richesses. Il refait ensuite le chemin qui le ramène à Rome. Comme il a ramassé un jeton Richesses Pièce d'Or, les points attribués par chaque Route sont doublés jusqu'à la fin de son tour. Le joueur Violet gagne donc 4 points et le joueur Jaune en gagne 2.

TRAVERSER UNE VILLE

Lorsque vous connectez une nouvelle Ville à Rome, vous pouvez traverser un ou plusieurs emplacements de Ville vides.

Le joueur Jaune souhaite atteindre la Ville bleue de valeur 3. Pour ce faire, il a placé deux Routes pour passer à travers la Ville rouge de valeur 2.



Comme cette dernière a déjà été capturée lors d'un tour précédent, le joueur Jaune peut construire ses Routes à travers elle et ainsi connecter la Ville bleue de valeur 3 directement à Rome. Non seulement cela relie Rome à cette nouvelle Ville, mais cela fait aussi des Routes Jaunes le chemin le plus court entre Rome et cette Ville, ce qui signifie que seul le joueur Jaune gagnera des points lors de ce tour.

Une fois qu'un joueur a placé sa Route, pris son nouveau jeton Richesses et son jeton Ville et qu'il a comptabilisé ses points de Routes, son tour prend fin. C'est au tour du joueur qui se trouve à sa gauche de jouer. Les joueurs continuent de capturer, chacun à leur tour, d'autres Villes jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucune sur le plateau. Le décompte final des points peut ensuite commencer.

VARIANTES POUR 2 OU 3 JOUEURS

VOUS POUVEZ UTILISER L'UNE DES RÈGLES SUIVANTES OU MÊME LES COMBINER LORS DE VOS PARTIES À 2 OU 3 JOUEURS :

- LORS DE LA MISE EN PLACE DES JETONS RICHESSES, MÉLANGEZ-LES ET PLACEZ-LES COMME VOUS LE FEREZ POUR UNE PARTIE À 4 OU 5 JOUEURS. REMETTEZ LES JETONS QUI RESTENT DANS LA BOÎTE. CELA AURA POUR EFFET DE RENDRE CERTAINES RICHESSES PLUS ABONDANTES ET D'AUTRES POURRAIENT MÊME ÊTRE COMPLÈTEMENT ABSENTES DE LA PARTIE !
- LORS DU DÉCOMPTÉ FINAL, SI VOUS POSSÉDIEZ TOUS LES JETONS VILLE D'UNE MÊME COULEUR, VOUS NE MARQUEZ PLUS UNIQUEMENT LES POINTS INDICQUÉS SUR LE JETON DONT LA VALEUR EST LA PLUS ÉLEVÉE, À LA PLACE, VOUS GAGNEZ LA SOMME DES POINTS DE TOUS LES JETONS VILLE DE CETTE COULEUR.

FIN DE PARTIE

Une fois que toutes les Villes ont été reliées à Rome, le décompte final des points peut commencer. Les joueurs doivent alors ajouter leurs points de Villes et de Richesses aux points qu'ils ont gagnés pendant la partie afin de déterminer qui a gagné.

POINTS DE VILLES

Les Villes sont divisées en plusieurs couleurs. Si vous possédez plusieurs jetons Ville de la même couleur, vous ne gagnez que les points de la Ville de cette couleur dont la valeur est la plus élevée. Les autres jetons de cette couleur ne rapportent aucun point.

POINTS DE RICHESSES

Comptez ensuite les points que vous rapportent vos collections de Richesses du même type puis celles de types différents. Un même jeton Richesses peut appartenir à plusieurs collections à la fois. Les Pièces d'Or sont comptabilisées à part.

- Collection de Richesses de types différents (à l'exception des Pièces d'Or):

	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	2	5	9	14	20	32	46

- Collections de Richesses de même type (à l'exception des Pièces d'Or):

	1	2	3	4
	0	2	10	20

	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	4	9	16	25	36	49	64



À la fin de la partie, ce joueur aurait compté ses points de la manière qui suit :

COLLECTIONS DE RICHESSES DU MÊME TYPE :

3 Raisins (10) + 2 Pierres Précieuses (2) + 2 Viandes (2) + 2 Pièces d'Or = 18 Points

COLLECTIONS DE RICHESSES DE TYPES DIFFÉRENTS :

Un ensemble de 3 Richesses (5) + Un ensemble de 4 Richesses (9) = 14 points

VILLES

En ne prenant en compte que la valeur la plus élevée de chaque couleur :

3 + 6 + 2 + 2 + 3 + 6 = 22 points

Cela signifie donc que ce joueur gagne un total de $18 + 14 + 22 = 54$ points à ajouter à ceux qu'il a marqués pendant la partie.

BONUS DE ROUTES

Le joueur auquel il reste le plus de Routes gagne 10 points. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, chacun d'entre eux gagne 10 points.

COMPAREZ LE SCORE FINAL DE TOUS LES JOUEURS.

CELUI DONT LE SCORE EST LE PLUS ÉLEVÉ REMPORTE LA PARTIE !

EN CAS D'ÉGALITÉ

- 1 Le joueur qui possède le plus de Villes de couleurs différentes.
- 2 Le joueur qui possède le plus de Pièces d'Or.
- 3 Le joueur auquel il reste le plus de Routes.

J'ATTENDS IMPATIEMMENT DES NOUVELLES DE VOS EXPLOITS. ALEA JACTA EST !

CRÉDITS

UN JEU DE :

MATTHIEU PODEVIN

PRODUCTION :

JAMIE PARSONS

DIRECTION ARTISTIQUE :

QUENTIN SAINT-GEORGES, ALEXANDRE BONNALOT & JOËLLE DRANS

ILLUSTRATIONS :

ALEXANDRE BONNALOT & JOËLLE DRANS

CONCEPTION GRAPHIQUE :

QUENTIN SAINT-GEORGES & JOËLLE DRANS

MARKETING ET COMMUNICATION :

GEORGINA PARSONS

GESTION DE LA COMMUNAUTÉ :

KAYLA SOULE

GESTION :

OWEN HERMSEN

RELECTURES :

RAPHAËL ALCANTARA, GEORGINA PARSONS, OWEN HERMSEN & KAYLA SOULE

VIDÉOS :

JEAN-FRANÇOIS BELVOIX & JONATHAN PICARD

ÉDITÉ PAR :

HOLY GRAIL GAMES

DIRECTION :

ERIC DUBUS, OLIVIER MELISON & JAMIE PARSONS

AMBASSADEURS ET DÉMONSTRATEURS :

LUDOVIC, STEPHANE, GAZ, ANDY, PATRICK, GEORGINA, MATTHIEU, KAYLA, OWEN

SCULPTURE 3D :

ANTONIO MOREIRA & JOSE PEDROSA (CORVUS BELLI)

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2021 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY - UDERZO