

Roma de Stefan Feld

explication structurée des règles, par cho7

Objectif : Avoir plus de points de victoire (PV) que son adversaire quand la réserve est épuisée, ou bien faire en sorte que l'adversaire n'en ait plus aucun (victoire instantanée).

Mise en place : Chacun joueur prend 4 cartes, en échange deux avec l'adversaire, puis chaque joueur les pose faces cachées sur 4 disques au choix. Une fois posées, on les retourne et le jeu commence.

Tour de jeu : A chaque tour, un joueur va commencer par *se retirer autant de PV qu'il a d'emplacements libres devant ses 6 disques*. Puis il va :

-Lancer ses 3 dés d'actions

-Activer 1 ou plusieurs disques (en utilisant 1 ou plusieurs dés)

-Poser des cartes (en payant leur coût en sesterces)

Ces deux dernières actions sont réalisées dans l'ordre qu'on veut. Ainsi on peut activer un disque (coûte 1 dé), poser 1 carte, puis activer 2 disques (consomme les 2 derniers dés). On peut également consommer ses 3 dés, puis ensuite poser de nouvelles cartes. Bref, dans l'ordre qu'on veut quoi ! Une fois ses actions réalisées, on reprend ses 3 dés d'action, et c'est au tour de l'adversaire de jouer.

Activation : Lorsqu'un disque est activé, la carte posée devant (coté du joueur actif bien sûr) exécute son pouvoir. Il peut être de natures différentes selon la carte, telle que la destruction d'une carte adverse, la possibilité de réorganiser ses propres cartes, etc. On peut activer plusieurs fois le même disque (si plusieurs dés de la même valeur). *Si on place un dé de valeur 4 sur le disque sesterces, on gagne 4 pièces, si c'est le disque Cartes, on prend 4 cartes, mais on n'en garde qu'une !*

Le principal axe de stratégie consistera donc à détruire les cartes de l'adversaire pour que ce dernier perde des PV lors de son tour (1 PV par emplacement libre)

L'autre grand axe de stratégie consiste à gagner le plus de PV possible (car à défaut d'en faire perdre à l'adversaire, autant en gagner plus !). En effet, quand la réserve est épuisée, c'est le joueur ayant le plus de PV qui gagne.

Pose d'une carte : On peut poser 1 carte sur n'importe lequel de ses 6 emplacements. Si une carte s'y trouve déjà, elle est défaussée. On peut poser autant de cartes qu'on veut (tant qu'on a les sesterces nécessaires), et à n'importe quel moment de son tour. Elles sont posées directement face visible.

Combat : Pour les cartes ayant un pouvoir d'attaque (symbolisé par un dé blanc), la valeur du lancé de dé soit être *supérieure ou égale* à la valeur du bouclier adverse pour gagner. Dans ce cas, la carte adverse est défaussée.

Cartes

La plus grande difficulté dans Roma consiste à ingurgiter les différentes signalétiques des cartes, qui peuvent sembler très nombreuses pour un joueur qui n'y a jamais joué. Il convient donc de les expliquer dans un ordre plus ou moins logique. Pour ma part, je regroupe les cartes par « type de pouvoir », en m'appuyant sur les illustrations de la règle du jeu pour montrer les cartes.

Il est conseillé d'insister sur la logique de la signalétique des cartes, en montrant les points récurrents. Par exemple, une flèche signifie *la carte juste en face*, tandis que 3 flèches signifient (*n'importe quelle carte adverse*). De même *carte verte = le pouvoir s'applique aux bâtiments uniquement, tandis que jaune équivaut aux personnages*. Notez l'existence de cartes mixtes, et insistez sur le fait que la plupart des cartes ont un homologue (par exemple, une carte permet de réorganiser ses bâtiments, la même carte existe pour réorganiser ses personnages)

Réorganisation : Consiliarius, Machina

-> Permet de repositionner ses cartes perso/bâtiments dans l'ordre qu'on veut. (possibilité de détruire une carte dans la manip, si on déplace deux cartes sur le même emplacement - cf. *pose d'une carte*).

Suppression sans condition : Sicarius, Nero

-> Permet de supprimer une carte adverse (Personnage pour Sicarius, Bâtiment pour nero) sans condition (pas de dé d'attaque). La contrepartie est que le personnage, une fois activé, est lui-même défaussé.

Pose gratuite : Architectus, Senator

-> Permet de poser autant de cartes que l'on veut, sans payer. L'un permet de poser des bâtiments, l'autre permet de poser des personnages.

Attaquer : Legionarius, Velites, Onager, Centurio, Gladiator

-> Permet d'attaquer une carte adverse située en face (1 carte sur le picto) ou n'importe où (3 cartes sur le picto). Il faut annoncer la carte attaquée, puis lancer le dé blanc. Si la valeur est supérieure ou égale au bouclier de la carte attaquée, elle est défaussée.

-> Pour le Centurio, il est possible de rajouter un dé d'action non-encore utilisé si le dé blanc se révèle trop faible pour gagner le combat.

-> Le gladiator n'a pas besoin de dé de combat, mais la carte adverse retourne simplement dans la main de son joueur (*et pas à la défausse, comme une carte vaincue !*) Il pourra donc la reposer (en repayant son coût en sesterces)

Bouclier : Essedum, Turris

Turris est une des rares cartes du jeu qui n'a pas besoin d'être activée. Une fois posée, toutes les cartes du joueur se voient augmentées de 1 point en bouclier. Essedum permet après activation de baisser temporairement les boucliers adverses de 2 points.

Pioches de personnages : Haruspex, Aesculapinum

Ces personnages très puissants permettent de prendre, soit dans la pioche (Haruspex), soit dans la pile de cartes déjà défaussées (Aesculapinum), la carte que l'on veut (néanmoins, uniquement des personnages pour l'Aesculapinum). Une fois la carte choisie, la pioche est remélangée.

Personnages divers (à expliquer au cas par cas)

Mercator : on donne des sous à l'adversaire en échange de ses PV (2 pièces pour 1 PV, limité à 6 sesterces, soit 3 PV)

Legat : Pour chaque emplacement adverse libre, on prend 1 PV de la réserve

Consul : On peut ajouter ou retirer 1 à la valeur d'un dé d'action non-encore joué. Si j'ai besoin d'un dé de valeur 3, mais que j'ai seulement un dé de valeur 2, 4, et 5, je peux activer mon consul (avec le dé 4 par exemple), et ajouter virtuellement 1 au dé de 2, pour simuler un dé de valeur 3.

Praetorianus : Bloque un disque au choix pour le prochain tour adverse. Il est conseillé de laisser un de ses dés d'action sur le disque bloqué, afin de se souvenir au prochain tour que le disque est effectivement bloqué. A la fin du tour de l'adversaire, on reprend son dé.

Scaenicus : mime une autre de nos cartes *personnages*. Ne peut pas mimer le même personnage deux fois de suite. Si on mime un personnage comme Nero ou Sicarius, le Scaenicus est également détruit après activation !

Tribunus Plebis : on prend 1 PV à l'adversaire.

Forum : une fois activé, on ajoute un 2ème dé d'action pour gagner des PV (autant que la valeur du dé)

Mercatus : Pour chaque forum adverse, on lui prend 1 PV

Basicila : à placer à côté d'un forum. Lorsque ce dernier est activé, on gagne 2 points supplémentaires. N'a pas besoin d'être activé.

Templum : à placer à côté d'un forum. Lorsque ce dernier est activé, on peut utiliser le 3ème dé d'action pour avoir autant de PV supplémentaire que sa valeur. Par exemple, j'active mon forum avec le dé de valeur 2, j'utilise le dé de valeur 6 pour déterminer mes PV, puis mon deuxième dé de valeur 6 pour déterminer mes PV gagnés grâce au templum. Coût total : 3 dés d'actions. C'est beaucoup, mais je gagne 12 PV, ce qui est énorme également.

Finalement, insister sur le fait que les forums sont très dangereux, et qu'il ne faut pas les laisser longtemps en place (tout faire pour les détruire), sous peine de se prendre une branlée en 10 minutes max. De même, essayer de prendre des sous dès les premiers tours, puis des cartes, pour combler ses emplacements libres, puis pouvoir réagir plus rapidement en cas d'attaque.

Voilà, explications terminées, Bonne bataille :+)