

MUNICIPIUM

1

Matériel

Voir page 2 du livret de règles en anglais

Un plateau

28 membres de famille

7 dans chacune des 4 couleurs de joueurs
- Bleu, Orange, Jaune et Rose

4 disques de famille -

1 par couleur de joueurs -
Bleu, Orange, Jaune et Rose

1 Préfet - Blanc

15 faveurs du
Préfet

60 Citoyens- 15 chacun en:

Violet - Prêtre

Gris - Avocat

Brun - Marchand

Rouge - Soldat

10 lauriers de distinction

23 jetons de
Décurion

12 cartes communes:

1 carte «Tous les pouvoirs»

2 cartes « Un pouvoir»

5 cartes «Visite du préfet»

4 cartes «Visite de citoyen»

12 cartes de famille:

4 cartes «Grandes familles»

4 cartes «Vos pouvoirs»

4 cartes «Invitation de citoyen»

(1 par couleur de famille / joueur -
Bleu, Orange, Jaune et Rose

1 sac en tissu

6 ziplocs

2

Préparation

Placez le plateau devant vous.

Le plateau présente sept Institutions numérotées de 0 à 6 avec un chemin reliant les Institutions les unes aux autres. Les Institutions sont : le Temple, la Taverne, les Bains, l'Emporium (=marché), la Basilique, le Forum (=place publique) et le Prétoire (=quartier général des armées).

Dans chacune institution, placez un Citoyen de la couleur correspondante (Prêtre au Temple, Soldats à la Taverne and Prétoire, Marchands aux Bains et Emporium, Avocats à la Basilique et Forum). Ces Citoyens sont placés sur la bannière colorée de chaque Institution.

Placez les Citoyens restant dans le sac en tissu.

Le plateau présente aussi six Salles de Réunion du Préfet associées à chaque Institution sauf le Temple.

Placez une Faveur du Préfet sur chaque alvéole de Faveur du Préfet sur le plateau (partie jaune). Empilez les Faveurs restantes près du plateau.

Placez le Préfet sur l'alvéole du Préfet (partie blanche) à la Basilique.

Si la partie est jouée à plus de 2 joueurs, pour chaque Salle de Réunion du Préfet, tirez un Citoyen au hasard du sac et placez le dans l'alvéole de Citoyen (partie sombre). Cette alvéole n'est pas utilisée pour une partie à 2 joueurs.

Empilez les lauriers de distinction près du plateau.

Chaque joueur prend les sept Membres de sa Famille dans la couleur de son choix et le Disque de Famille correspondant.

Chaque joueur prend ses trois cartes de sa couleur. Ces cartes sont placées face ouverte devant chaque joueur.

Les Membres de Famille, Cartes de Famille et Disques de Familles non utilisés sont remis dans la boîte et ne seront pas utilisés pour la partie.

Mélangez les 12 Cartes Communes et placez-les près du plateau, face cachée, pour former le Deck Commun. Laissez un espace près de la pile pour la défausse.

3

But du jeu

Le but du jeu consiste à déplacer vos Membres de Famille dans les différentes Institutions pour obtenir le plus d'influence afin de gagner le soutien des Citoyens qui fréquentent ces endroits ou la Faveur du Préfet si celui-ci passe par-là. Le joueur avec le plus de Membres de Famille dans une Institution est considéré comme ayant le plus d'influence à cet endroit.

Citoyens et Faveurs du Préfet sont visibles de tous.

Si à n'importe quel moment du jeu (même si ce n'est pas votre tour) vous possédez 4 Citoyens, un de chaque couleur, vous les remettez immédiatement dans le sac et prenez un jeton de Décurion (=officier dans l'armée). Ces jetons de Décurion représentent l'influence de votre Famille au decurion concilium (=assemblée des gouverneurs).

Le premier joueur à obtenir 5 jetons de Décurion remporte la partie.

4

Mise en place initiale

Déterminez au hasard un premier joueur.

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un Membre de sa Famille sur le plateau dans n'importe quelle Institution. Le Membre de la Famille est placé sur l'image de l'Institution.

Continuez de placer les Membres de Famille jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs 7 personnages.

Les Institutions ne sont pas limitées quant au nombre de Membres de Famille qu'elles peuvent contenir.

Rang initial au Temple

Au cours de la partie, une Famille qui est plus élevée au Temple que n'importe quelle autre Famille remporte toujours les égalités pour déterminer qui a le plus d'influence dans une Institution.

Le rang initial au Temple est déterminé après la mise en place initiale quand tous les Membres de Famille ont été placés sur le plateau. Le Disque de Famille du joueur qui a le plus de Membres de Famille au Temple est placé en position supérieure (I). Le Disque de Famille du joueur qui est le 2^e à avoir le plus de Membres de Famille est placé en second, et ainsi de suite.

Quand on procède au rang initial au Temple, les égalités sont remportées dans le sens des aiguilles d'une montre, le premier joueur remportant toutes les égalités en sa faveur.

Il n'est pas obligatoire de placer un Membre de sa Famille au Temple dans la mise en place initiale.

Dès lors, l'ordre au Temple ne changera qu'au moment où l'on exercera le pouvoir (=exert en anglais) au Temple pendant la partie.

Pour l'exemple, cf. règles en anglais page 4.

5

Présentation du jeu

Le joueur qui a été le premier joueur à placer un Membre de Famille sur le plateau devient le premier joueur pour ce tour et on continuera dans le sens horaire. A son tour, un joueur est appelé « joueur actif ».

A son tour, et dans cet ordre, le joueur actif:

1. **PEUT** déplacer ses Membres de Famille d'une Institution à l'autre en utilisant les chemins qui les connectent de la manière suivante :
 - a. Soit il déplace un OU deux de ses Membres de Famille d'une Institution voisine, pour autant qu'un chemin direct y accède (les Membres de Famille peuvent provenir de différentes Institutions ou de la même Institution et peuvent finir soit dans la même soit dans deux différentes Institutions), soit il
 - b. Déplace un de ses Membres de Famille de deux déplacements à une autre Institution (ex. des Bains à la Basilique).
2. **Doit** activer une carte, soit :
 - a. En retournant la première carte du Deck Commun et en faisant l'action inscrite, soit
 - b. En faisant l'action sur l'une de ses cartes de Famille placées face ouverte devant lui.

Quand une carte est activée, 3 événements peuvent se produire ;

1. **Evènement du Préfet** – Cet évènement intervient **IMMEDIATEMENT** quand le Préfet est avancé dans une nouvelle Institution. Quand un évènement du Préfet se produit dans une Institution :
 - a. La Famille avec le plus d'influence (=le plus de Membres de Famille) dans l'Institution reçoit la Faveur du Préfet de l'alvéole de la Faveur du Préfet.

- b. Si l'on joue à 3 ou 4 joueurs, la Famille avec la deuxième influence la plus importante dans l'Institution remporte le Citoyen présent dans l'alvéole du Citoyen.

S'il n'y a qu'une seule Famille présente dans l'Institution quand l'évènement du Préfet se produit, cette Famille reçoit la Faveur du Préfet, le Citoyen restant retourne dans le sac et n'est pas attribué.

Si aucun Membre de Famille n'est présent à l'Institution dans laquelle le Préfet arrive, personne ne reçoit la Faveur et le Citoyen est remis dans le sac.

Une fois l'évènement produit, on replace une Faveur du Préfet (si vide) et si l'on joue à plus de 2 joueurs, un nouveau Citoyen est tiré du sac et placé dans l'alvéole du Citoyen.

Les Faveurs du Préfet agissent comme « joker », elles peuvent être utilisées comme n'importe quel Citoyen quand on procède à l'échange contre un jeton de Décurion.

2. **Evènement de Citoyen** - Cet évènement intervient **IMMEDIATEMENT** quand une institution compte 3 Citoyens. Quand un tel évènement se produit dans une Institution,
 - a. La Famille avec le plus d'influence dans l'Institution reçoit 2 des 3 Citoyens dans l'Institution, à choix.
 - b. La Famille avec la deuxième plus grande influence dans l'Institution reçoit le Citoyen restant dans l'Institution.

S'il n'y a qu'une seule Famille présente dans l'Institution quand cet évènement intervient, cette

Famille reçoit 2 Citoyens, le Citoyen restant est remis dans le sac.

Si aucune Famille ne se trouve dans l'Institution quand cet évènement intervient, tous les Citoyens sont remis dans le sac.

Note : l'évènement de Citoyen interrompt le placement des Citoyens, ce qui veut dire qu'on procède d'abord au décompte d'influence d'une Institution avant de pouvoir placer d'autres Citoyens.

3. **Evènement de Pouvoir** - Cet évènement se produit quand « Un pouvoir », « Tous les pouvoirs » ou « Vos pouvoirs » sont activées. Quand un évènement de Pouvoir est déclenché, on détermine le pouvoir dans toutes les Institutions indiquées sur la carte activée.

6

Effets des cartes

Quand un joueur active une carte il la place face ouverte tant que toutes les actions sont résolues.

Une fois qu'une carte du Deck Commun a été exécutée on l'a place face ouverte sur la défausse. Seule la carte du dessus de la pile de défausse devrait être visible.

Une fois qu'une carte de Famille a été exécutée on la défausse face cachée devant soit et on ne peut plus la réutiliser jusqu'à la fin de la partie.

Les cartes et les évènements sont déclenchés ainsi :

Visite du Préfet – avancez le Préfet

Le joueur qui active cette carte avance le Préfet sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre (ex. de l'Emporium à la Basilique). Ceci déclenchera un Evènement du Préfet dans la nouvelle Institution visitée.

Visite de Citoyen – Chaque joueur DOIT tirer un Citoyen du sac et le placer dans l'Institution correspondante de son choix.

En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur DOIT tirer un Citoyen du sac et le placer dans l'Institution correspondante de son choix. Les Institutions correspondantes sont les suivantes

Prêtres : n'importe quelle Institution

Soldats : I. Taverne ou VI Prétoire

Marchands : II. Bains ou III. Emporium

Avocats : IV. Basilique ou V. Forum

Si, à n'importe quel moment, le résultat du placement d'un Citoyen dans une Institution y apporte un 3^e Citoyen, l'Evènement de Citoyen est **IMMEDIATEMENT** déclenché avant que l'on tire d'autres Citoyens. Si d'autres joueurs n'ont pas encore placé leur Citoyen après l'Evènement de Citoyen, ils peuvent placer le leur dans la même Institution, à présent vidée.

Puisque chaque joueur a la possibilité de placer un Citoyen quand cette carte est activée, il est possible que de nombreux Evènements de Citoyens se produisent ainsi.

Invitations de Citoyens – Tirez 4 Citoyens du sac et placez-les ensuite, l'un après l'autre, dans n'importe quelle Institution correspondante.

Le joueur qui active cette carte tire d'abord 4 Citoyens du sac et les place ensuite dans n'importe quelle Institution de son choix (cf. Visite de Citoyen pour les Institutions correspondantes).

Si, à n'importe quel moment, le résultat du placement d'un Citoyen dans une Institution y apporte un 3^e Citoyen, l'Evènement de Citoyen est **IMMEDIATEMENT** déclenché avant que l'on ne tire d'autres Citoyens. Si d'autres joueurs n'ont pas encore placé leur Citoyen après l'Evènement de Citoyen, ils peuvent placer le leur dans la même Institution, à présent vidée.

Grande Famille – Avancez le Préfet OU repositionnez N'IMPORTE QUELS Membres de Famille sur le plateau.

Le joueur qui active cette carte peut soit :

1. Déplacer le Préfet en sens horaire. Ceci déclenchera bien entendu l'Evènement du Préfet.
2. Repositionner un, plusieurs ou tous les Membres de sa Famille sur le plateau.

Cartes de Pouvoir

Les cartes de Pouvoir permettent aux joueurs de déterminer leur influence / pouvoir dans toutes les Institutions dans lesquelles ils possèdent le pouvoir (=majorité). Les pouvoirs de chaque Institution sont présentés plus loin au chapitre 7 **Pouvoirs des Institutions**.

Si aucun Membre de Famille ne se trouve dans une Institution, on ne peut évidemment pas y exercer son influence.

Tous les pouvoirs – Les Evènements de Pouvoir de TOUTES les Institutions sont déterminés.

En commençant par le Temple et en continuant avec toutes les Institutions par ordre numérique, (0-VI), l'Evènement de Pouvoir est exercé dans chaque Institution.

Le joueur qui a le plus d'influence dans l'Institution exerce son pouvoir dans cette Institution.

Une fois que la possibilité d'exercer le pouvoir dans le Prétoire est passée, c'est au tour du joueur suivant.

Un pouvoir – Chaque joueur exerce l'Evènement de Pouvoir dans UNE seule Institution dans laquelle il a le plus d'influence.

En commençant par le joueur actif et en continuant en sens horaire, chaque joueur exerce l'Evènement de Pouvoir dans UNE seule Institution dans laquelle il a le plus d'influence.

Une fois que chaque joueur a eu la possibilité d'exercer son pouvoir dans une Institution, c'est au tour du joueur suivant.

Vos Pouvoirs – Vous exercez les pouvoirs de TOUTES les Institutions dans lesquelles vous avez le plus d'influence.

Le joueur qui joue cette carte exerce, dans l'ordre numérique, l'Evènement de Pouvoir dans les Institutions dans lesquelles il a le plus d'influence.

Une fois que chaque joueur a eu la possibilité d'exercer son pouvoir dans les Institutions correspondantes, c'est au tour du joueur suivant.

Finir le Deck Commun

S'il n'y a plus de cartes dans le Deck Commun, la défausse est mélangée et devient le nouveau Deck.

7

Pouvoirs des Institutions

Pour pouvoir exercer les Evènements de Pouvoir dans une Institution, un joueur doit y posséder de l'influence.

Au cours du jeu, une Famille qui est plus élevée qu'une autre au Temple, i.e. dont le Disque est situé plus haut, remportera toujours les égalités en sa faveur quand on exercera son influence dans une Institution.

0

Temple

Vous DEVEZ réarranger l'ordre des Disques de Famille au Temple selon le nombre des Membres de Famille présents.

Quand ce pouvoir est exercé, l'ordre des Disques de Famille est réarrangé selon les influences présentes. Le joueur avec le plus d'influence au Temple avance son Disque au sommet, le 2^e à la 2^e place, et ainsi de suite.

Au cas où plusieurs joueurs ont le même nombre de Membres de Famille au Temple quand son pouvoir est exercé, l'ordre des Disques ne change pas.

Les effets de ce nouvel ordre sont immédiats.

Pour les exemples, cf. règles en anglais page 6.

I Taverne

Vous POUVEZ déplacer un ou plus de Membres de Famille d'une seule couleur d'une Institution vers la Taverne.

Il peut s'agir de votre propre Famille ou de celle d'un autre joueur mais doivent être de la même et unique Famille et provenir d'une seule et unique Institution.

II. Bains

Vous POUVEZ déplacer TOUS les Membres de Famille des Bains vers le Temple pour offrir une distinction à l'un de vos Membres de Famille.

Placez des Lauriers de Distinction sur la tête du Membre de Famille distingué. Un Membre distingué compte désormais pour 2 quand on détermine l'influence dans une Institution.

Le nouveau Membre de Famille distingué ne doit pas obligatoirement provenir des bains pour recevoir les lauriers mais peut également déjà s'y trouver avant que les Membres de Famille soient déplacés des Bains au Temple.

Une fois distingué, un Membre de Famille ne peut pas être distingué à nouveau.

III Emporium

Vous POUVEZ tirer de nouveaux Citoyens et les placer dans n'importe quelle Institution correspondante mais vous DEVEZ arrêter quand un Evènement de Citoyen se produit (=3 citoyens dans une Institution).

Les Citoyens sont tirés l'un après l'autre du sac et placés avant que d'autres ne soient tirés.

Un joueur peut prendre autant de Citoyens qu'il désire et peut s'arrêter quand il veut, mais il DOIT s'arrêter quand l'Evènement du Citoyen intervient.

IV Basilique

Vous POUVEZ échanger N'IMPORTE lequel de vos Citoyens personnels et / ou Faveurs du Préfet à raison de 3 éléments pour une Faveur du Préfet (au lieu des 4 habituels) OU prenez un Citoyen du sac.

Les Citoyens et/ou Préfet peuvent être du même type ou différents.

On ne peut échanger qu'un maximum de 3 Citoyens / Préfet de cette manière. Un joueur ne peut pas échanger 6 Citoyens pour 2 Décurions.

Les Citoyens sont remis dans le sac et les Faveurs du Préfet sur la pile correspondante à côté du plateau.

Si le joueur choisit de tirer un Citoyen du sac à la place, ce joueur place ce Citoyen devant lui (=le Citoyen est ainsi directement acquis)

V

Forum

Vous pouvez prendre un Citoyen d'un autre joueur ou prendre un Citoyen de n'importe quelle Institution.

Si un Citoyen est choisi de n'importe quelle Institution, le Citoyen doit provenir de l'Institution et non pas de la Salle de Réunion du Préfet.

Si le Citoyen est pris à un autre joueur il doit être un Citoyen et non pas une Faveur du Préfet.

VI

Prétoire

Vous POUVEZ repositionner N'IMPORTE lesquels de vos Membres de Familles sur le plateau.

8

Jetons de Décurions

Quand un joueur obtient de nouveaux Citoyens ou des Faveurs du Préfet, il doit vérifier s'il possède un assortiment complet de chaque Citoyen, i.e. un avocat, un Soldat, un Marchand et un Prêtre.

Les Faveurs du Préfet sont des jokers et peuvent être utilisés comme n'importe lequel des Citoyens et **DOIVENT** être utilisés pour composer un assortiment dès que cela est possible.

Quand un joueur a un assortiment complet, qui peut inclure une ou plusieurs Faveurs du Préfet, il doit **IMMEDIATEMENT** échanger l'assortiment contre un jeton de Décurion. Les Faveurs du Préfet sont remplacées près du plateau et les Citoyens sont remis dans le sac.

9

Fin du jeu

Le jeu finit à la fin du tour d'un joueur quand un joueur a **AU MOINS 5 jetons de Décurions** (pour une partie plus courte, jouez avec 4 jetons au lieu de 5).

Le joueur avec le plus de jetons de Décurions remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Faveurs du Préfet et de Citoyens combinés est le vainqueur. S'il y a encore égalité, les joueurs se partagent la victoire et s'essaient au partage du pouvoir.

Crédits

Création du Jeu - Reiner Knizia

Graphisme et Illustrations - Mike Doyle

Introduction & Textes sur l'arrière de la boîte - Richard Berthold

Directeur de Produit - Rik Falch, Torben Sherwood

Traduction non-officielle - Gus&Co www.gusandco.ch