

AVE CESAR

*Spectacle sensationnel dans la Rome antique.
Téméraires courses de chars pour la gloire et les honneurs !*

Jeu Ravensburger n° 01 576 4 – Auteur : Wolfgang Riedesser – Réalisation graphique : Thomas Thiemeyer
Une passionnante course de chars pour 3 à 6 conducteurs de chars à partir de 12 ans.

Contenu

- 1 plan de jeu imprimé recto-verso
- 6 attelages de chevaux de 6 couleurs différentes
- 144 cartes de course de 6 couleurs différentes (24 cartes par couleur)
- 6 pièces de monnaies

QUI SERA SACRÉ MEILLEUR CONDUCTEUR DE CHAR DE TOUT ROME?

Trois à six conducteurs de char vont s'affronter au cours de cette passionnante course de chars qui se déroulera dans les arènes du très célèbre " Circus Maximus ". Le vainqueur de cette course sera nommé meilleur conducteur de char de tout Rome.

Sera déclaré gagnant et récoltera le plus de lauriers (=points) celui qui au bout de trois tours aura réussi à passer le premier la ligne d'arrivée. Ceci, grâce à l'utilisation judicieuse de ses cartes de course.

Enfin, celui qui au bout de plusieurs courses (nous en proposons quatre) aura gagné le plus de lauriers, sera déclaré vainqueur du tournoi : tous les honneurs lui reviendront de droit !

COMMENT JOUER ?

1. Choix du parcours
2. Avant le départ
 - Distribution du matériel de jeu
 - Préparation du départ
3. Départ libre pour la course
 - Utilisation de toute la valeur des cartes
 - Avancée des attelages
4. Passer par l'Allée Impériale, au plus tard après le deuxième tour. Saluer l'Empereur et déposer sa pièce de monnaie.
5. Le premier à franchir la ligne d'arrivée après trois tours a gagné !
6. Départ libre pour la course suivante

Bon amusement à ce jeu, pour la gloire et les honneurs !

Les réponses aux questions de détail épineuses se trouvent dans le règlement impérial des courses de chars.
Petite rétrospective historique: nous voici replongés dans la Rome Antique.

PRÉPARATION

CHOIX DU PARCOURS DE COURSE

3 - 4 joueurs

Ils déterminent leurs parcours de course sur la face A du plan de jeu. La première course suivra le sens des aiguilles d'une montre. Nous vous proposons de suivre le parcours blanc (voir illustration).



5 - 6 joueurs

Ils déterminent leurs parcours de course sur la face B du plan de jeu. La première course suivra le sens des aiguilles d'une montre. Nous vous proposons de suivre le parcours jaune (voir illustration).



Chaque course est composée de trois tours, au cours desquels chaque joueur est tenu de passer une fois au moins par l'Allée Impériale (entre le mur et devant César).

AVANT LE DÉPART

Chaque joueur se verra attribuer un attelage, un lot de cartes de jeu de même couleur que son attelage, ainsi qu'une pièce de monnaie. Les lots de cartes représentent la réserve de points calculée au plus juste, nécessaire à chaque joueur, pour effectuer les trois tours.



ALIGNEMENT DE DÉPART

Pour réaliser l'alignement de départ, chaque joueur mélange son lot de cartes de course et le dépose, face cachée, sur la table. Chacun prend la première carte qui se trouve au-dessus de la pile. Celui qui détient la carte indiquant la plus grande valeur placera son attelage sur le couloir de départ n°1. En cas d'égalité prendre la carte suivante.

Le joueur placé à sa gauche placera son attelage sur le couloir n°2, son voisin de gauche placera le sien sur le couloir n°3 et ainsi de suite ...

On remet la carte qui a servi à déterminer la première place dans le paquet et on mélange à nouveau.



Avis à tous les conducteurs de char !

Celui qui, dans les virages, place toujours son attelage dans le couloir intérieur utilisera le moins de cases de jeu.

La réserve de chaque joueur a été calculée si juste, que dans la variante 3 - 4 joueurs, chacun d'eux ne peut se permettre d'utiliser plus de 4 cases supplémentaires dans les virages s'il veut atteindre la ligne d'arrivée.

Dans la variante 5 - 6 joueurs, le nombre de cases supplémentaires est de 6.

DEPART LIBRE POUR LA COURSE DE CHARS

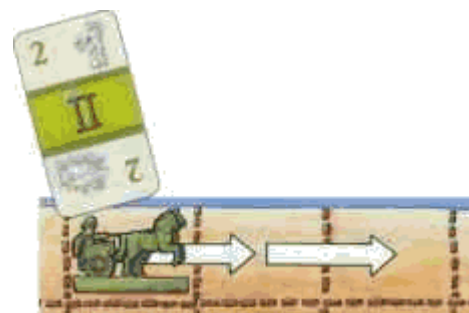
Chaque joueur prend les trois premières cartes du dessus de sa pile.

Il les regarde, sans les montrer aux autres participants. Le conducteur dont l'attelage est placé sur le couloir n°1 donne le départ. Il dépose l'une de ses trois cartes devant lui, afin qu'elle soit visible pour tous les autres.

Il avance, dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases correspondant à la valeur indiquée par la carte.

Après cela et avant que le suivant ne joue, il remplace sa carte ainsi déposée par la première qui se trouve au-dessus de la pile, ainsi chaque joueur doit toujours avoir trois cartes en main.

Tous les autres joueurs font comme lui. Ils prennent le départ dans le sens des aiguilles d'une montre.



LES REGLES DU JEU



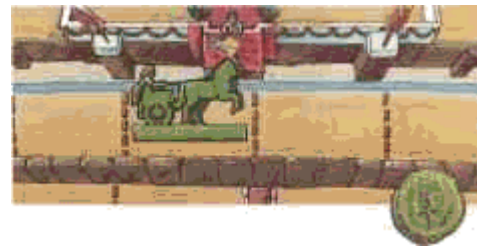
- I. Les attelages vont toujours de l'avant. Ils peuvent changer de couloir sur chaque ligne en pointillé. Pour ce faire, ils avanceront en diagonale (jamais à l'horizontal).
- II. Chaque joueur est obligé d'avancer lorsque c'est son tour. Il utilise pour cela une carte de course et fait avancer son attelage du nombre de cases indiqué par la valeur de cette carte. Ceci peut signifier qu'il soit obligé d'emprunter le couloir extérieur (le plus long) dans les virages. Lorsqu'un attelage est bloqué au point de ne plus pouvoir avancer, le joueur est obligé de passer son tour sans avoir à déposer de carte de course.
- III. Un seul attelage par case de jeu !
- IV. On n'a pas le droit de sauter par-dessus un adversaire. On peut uniquement le dépasser dans un couloir parallèle.
- V. L'attelage de tête n'est pas autorisé à avancer de six cases à la fois (au cas où une carte de valeur 6 est tirée) sauf au départ.
- VI. On ne peut pas franchir les murs.

ALLÉE IMPÉRIALE

Au cours de la compétition, chaque joueur est tenu d'emprunter une fois au moins, l'Allée Impériale (cases entre le mur et devant César) et d'y saluer l'Empereur d'un " Ave César ! "

Chaque joueur guide son attelage dans l'Allée Impériale après le premier ou au plus tard après le second tour.

Ensuite, il l'immobilise sur une des cases de cette Allée, afin de rendre les honneurs à son Empereur et de déposer sa pièce de monnaie avant de reprendre la course au prochain tour.



FIN DE LA COURSE DE CHARS

Le conducteur de char qui le premier dépassera la ligne d'arrivée après trois tours et après avoir, comme il se doit, emprunté l'Allée Impériale, sera le gagnant de la course. Il se verra attribuer six couronnes de lauriers, c'est à dire, 6 points: Toutes nos félicitations !

Le second classé gagnera 4 points, le troisième 3 points, le quatrième 2 points et le cinquième un seul point. Il ne reste que l'honneur et l'espoir d'un meilleur classement dans une prochaine course, au sixième concurrent. Assez de discours !

Le départ de la première course va être donné.

Nous vous souhaitons bon amusement à ce divertissement impérial et beaucoup de résistance nerveuse à cette compétition téméraire pour les honneurs et la gloire de la Rome Antique.

DEPART LIBRE POUR LA SECONDE COURSE

Pour vous rendre compte de toutes les malices et finesses des plans de jeu, nous vous proposons pour la seconde course :

Pour 3 - 4 joueurs, le parcours bleu sur la face A.

Pour 5 - 6 joueurs, le parcours rouge sur la face B.

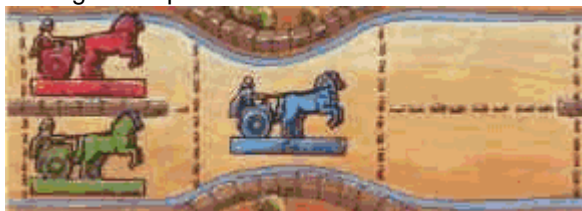
Ces deux parcours suivent le sens des aiguilles d'une montre.

Le départ de la seconde course, comme des suivantes, sera donné par le dernier classé de la course précédente.

Les troisième et quatrième courses. Elles suivent le sens contraire des aiguilles d'une montre, sur les mêmes parcours que les précédentes. Celui qui au bout des quatre courses aura récolté le plus de lauriers (points) sera proclamé vainqueur du tournoi et meilleur conducteur de char de tout Rome. César le salue !!!

PETITES ASTUCES ET MALICES DU JEU

1. L'intérieur du virage est plus court que l'extérieur. Veillez à prendre le virage dans le couloir intérieur afin d'économiser des points.
2. Lorsqu'un conducteur guide son attelage dans le couloir extérieur, c'est à dire le plus long, sa réserve de cartes de course ne suffira pas pour atteindre le but.
3. Ave César est encore plus amusant lorsque les conducteurs essaient de se contraindre les uns les autres à emprunter le couloir extérieur, celui qui " mange " les points.
4. Les passages étroits ont pour but d'arriver à bloquer les autres.
Si un participant ne peut avancer, il doit passer son tour et de ce fait, il replace sa carte sous son tas de cartes non utilisées.



5. Les cases à l'entrée et à la sortie de l'Allée Impériale peuvent être utilisées de façon stratégique, jusqu'à contraindre les adversaires à abandonner.
6. Avant le début du tournoi : les participants peuvent opter pour une variante amusante de l'organisation du départ. Ainsi, le vainqueur de la course précédente prendra le couloir n°1 pour le départ de la nouvelle course, le second le deuxième, et ainsi de suite ...
De cette façon, la position de départ des attelages peut varier à chaque course.
Le vainqueur de la course précédente qui place maintenant son attelage dans le couloir n°1 aura à sa gauche le joueur dont l'attelage est placé en n°2 et ainsi de suite ...
Tous les joueurs se placent ainsi autour de la table.

Sur les pages suivantes :

Le règlement impérial des courses de chars

Tente de répondre à toutes les questions de détails épineuses.

REGLEMENT IMPERIAL DES COURSES DE CHARS

CETTE SACRÉE CARTE DE COURSE DE VALEUR "6"

Départ. Le joueur qui débute la partie pourra utiliser un 6 comme première carte. A partir de là tout

attelage qui se place en tête n'aura plus le droit d'avancer avec une carte de valeur 6.

Attelage en tête, impossible d'avancer. Lorsque le joueur qui se trouve en tête possède 3 cartes de valeur 6, il doit passer son tour jusqu'à ce qu'un autre attelage le dépasse.

Plusieurs attelages en tête. Dans ce cas, aucun de ces attelages ne peut avancer avec une carte de valeur 6. Il faudra là aussi, attendre qu'un autre attelage les dépasse.

Premier attelage au but

Dès qu'un premier attelage a dépassé la ligne d'arrivée, tous les autres peuvent avancer à l'aide d'une carte de valeur 6, quelle que soit leur position.

EXCEPTIONS

Passages étroits : Tout endroit du parcours où la largeur du champ se réduit à une case. Lorsque à cet endroit l'attelage de tête obtient trois cartes de valeur 6 à la suite, il est exceptionnellement autorisé à avancer d'une fois six cases.

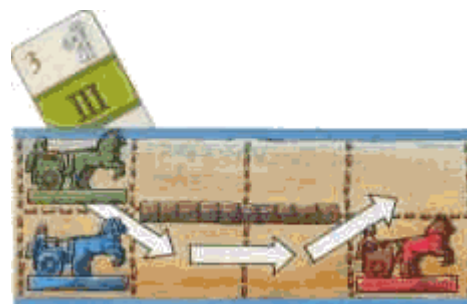
Super-exception : Deux attelages se trouvent en tête et possèdent chacun 3 cartes de valeur 6. Ils bloquent ainsi les autres participants. Dans ce cas, l'attelage de tête à qui c'est à nouveau le tour de jouer après que les deux aient obtenu 3 x 6, pourra avancer de six cases. Ceci, pour libérer la voie.

Changement de couloir.

Un changement de couloir en diagonale peut avoir lieu sur toutes les lignes en pointillé.

Pour chaque avancée d'une case, on obliquera simultanément d'une case.

On peut changer de couloir à partir de la dernière case précédant un mur ou à partir de la première case suivant un mur.



Conduire les attelages.

Les attelages sont tenus de toujours aller de l'avant. Il ne changent jamais de sens.

L'Allée Impériale

- Lorsque, après le deuxième tour, l'accès à l'Allée Impériale est bloqué par un des attelages adversaires, il faut attendre et laisser passer son tour jusqu'à ce que la voie soit libérée.
- Un joueur se trouve-t-il dans l'impossibilité d'emprunter l'Allée Impériale afin de s'arrêter sur une des cases et ce après le second tour, il tombe en disgrâce et se verra disqualifié. Il peut cependant continuer la course s'il le désire, mais il n'obtiendra pas de récompense.
- Plusieurs attelages peuvent se trouver simultanément dans l'allée impériale, les uns derrière les autres.
- On ne peut pas doubler un adversaire dans l'Allée Impériale.

Virage. Qui se place en tête ?

Les marquages des couloirs du champ de course indiquent exactement quel est l'attelage qui se place en tête (voir illustration).



Murs

On ne peut pas franchir les murs. Dans les virages où le champ de course est divisé en deux par un mur, les attelages sont obligés de rester dans leurs couloirs respectifs.

Utiliser l'entière valeur des cartes.

La valeur indiquée par la carte doit être entièrement jouée, sinon il est interdit de l'utiliser.

Remplacer les cartes de course.

Lorsqu'une carte a été utilisée, elle sera immédiatement remplacée par celle qui se trouve au-dessus de la pile du joueur (aussi longtemps qu'il y en a).

Cartes épuisées.

Lorsqu'un attelage est immobilisé devant la ligne d'arrivée pour avoir gaspillé ses points, il est obligé d'abandonner. On le retire du plan de jeu et son conducteur n'obtient aucun laurier (=0 point).

Parcours de course.

Chaque face du plan de jeu propose deux parcours différents qui peuvent être suivis dans le sens des aiguilles d'une montre où dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ainsi, nous obtenons huit possibilités de parcours tout à fait différentes qui chacune exige des tactiques propres.

Déplacements horizontaux.



On ne peut se déplacer ni vers la gauche, ni vers la droite à l'horizontale.

Choix de l'alignement de départ.

Lorsque plusieurs participants obtiennent la même valeur supérieure (la plus haute) ceux-ci tirent la première carte de leur pile respective jusqu'à ce qu'ils soient départagés.

Ligne d'arrivée.

Après trois tours, sera déclaré gagnant l'attelage qui le premier aura dépassé la ligne d'arrivée. Il n'importe pas de savoir de combien de cases il a dépassé, la ligne d'arrivée.

A ce moment, il sera retiré du jeu et le restant de ses points (cartes de course) s'annulent.

Obligation de jouer.

Un attelage est obligé d'avancer, même s'il lui faut pour ceci emprunter des détours qui lui coûtent plus de points.

UN PEU D'HISTOIRE

Pour les empereurs romains, la devise "du pain et des jeux" était un moyen de gagner la faveur du peuple. Il y avait plus de 200 jours de fête par an pendant lesquels des milliers de Romains se pressaient sur les gradins des cirques pour assister aux fameuses courses de chars. Le plus grand cirque était le "Circus Maximus", qui pouvait contenir jusqu'à 180 000 spectateurs. Sur une piste, longue de 1 200 m qu'il fallait parcourir sept fois, soit un total de 8 400 m, les attelages disputaient une course acharnée. Près de 100 compétitions de ce genre pouvaient avoir lieu durant une seule journée de courses. Les chars attelés de quatre chevaux (quadriges) s'élançaient à une vitesse folle à l'instant où le chef de la course donnait le signal du départ en jetant un mouchoir blanc. Certains parieurs passionnés misaient de véritables fortunes sur ces chars dont les conducteurs, coiffés d'un casque, portaient des tuniques aux couleurs de leur écurie. Le cirque était partagé en deux par une murette ornée de statues et de poissons en bois servant à indiquer les tours. Les conducteurs de char victorieux jouissaient de la plus grande popularité et devenaient les idoles des foules. Les meilleurs d'entre eux gagnaient en très peu de temps des millions de sesterces, mais ne pouvaient pas toujours en profiter, car les courses de chars étaient très dangereuses.

Comparée aux courses de chars antiques, la course d'"Ave César" est certainement moins dangereuse mais tout aussi passionnante. En effet, nous avons procédé à quelques changements par rapport au déroulement original de la course. Notre circuit se compose de quatre parcours différents, où les virages mettent à l'épreuve l'audace des conducteurs de char.

Chaque concurrent doit emprunter passage de, la tribune impériale afin de rendre hommage à César en le saluant par les mots "Ave César" (Salut à toi, César). Chaque course comporte trois tours. Le vainqueur ne s'enrichit pas en sesterces mais en lauriers attribués sous forme de points. Celui qui, au bout de plusieurs courses, aura remporté le plus de lauriers (=points) sera sans aucun doute le conducteur de char le plus audacieux de toute la Rome Antique.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg
Editions Ravensburger Attenschwiller, France