

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Quo Vadis

## Introduction:

Pendant très longtemps, du temps de l'Empire Romain, les places importantes étaient toutes occupées par les vieilles familles romaines. Les conclusions et renversements d'alliances étaient fréquents. Toutes les routes menaient à Rome, mais toutes ne menaient pas à la richesse et à la gloire. A Quo Vadis, vous jouez l'une des puissantes familles politiques de patriciens en lutte pour décider de l'avenir de Rome et du Monde.

Pour gagner, vous devez survivre dans les eaux troubles de la politique et atteindre le sénat.

Le plateau de Quo Vadis est une carte politique de Rome, montrant les diverses assemblées à travers lesquelles les joueurs doivent naviguer pour atteindre le sénat. Il y a des assemblées à un, trois et cinq membres, qui attendent d'être remplies. Chaque joueur commence au bas de l'échelle politique et essaye de monter sur le plateau à travers les différentes assemblées pour atteindre le sénat. A la vraie mode romaine, la route du pouvoir est jonchée de lauriers ; pour gagner, le joueur doit non seulement atteindre le sénat, mais aussi rassembler autant de lauriers que possible.

Il y a un seul obstacle à cette évolution : un joueur qui veut quitter une assemblée à plusieurs membres doit avoir le consentement de la majorité de ses membres. Pour avancer, le joueur doit faire des promesses et passer des accords, qui ne seront peut-être pas tous tenus...

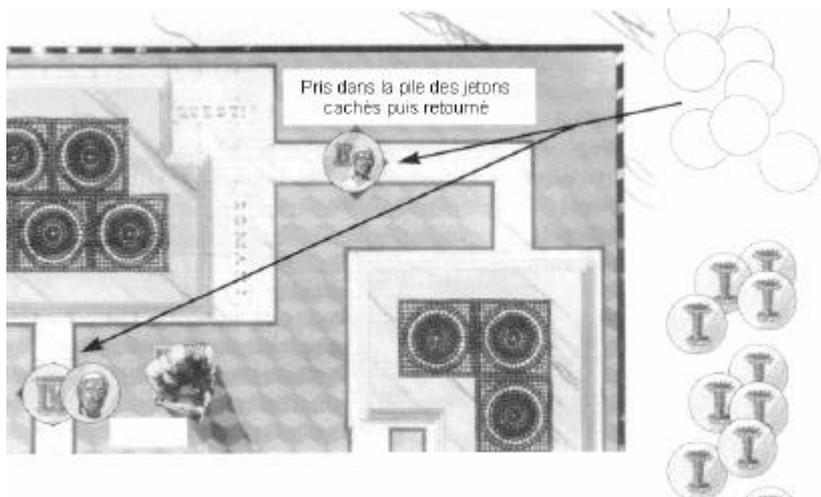
Les joueurs peuvent aussi utiliser les faveurs de César pour avancer. Mais rappelez-vous : le sénat ne peut accueillir que 5 sénateurs...

## Matériel:

- 1 Plateau de jeu
- 40 pièces "sénateurs" (8 x 5 couleurs)
- 62 jetons Lauriers, chiffrés
- 1 jeton César
- 1 règle du jeu

## Préparation

Chaque joueur prend un set de sénateurs en face de lui. Placez le plateau de jeu sur la table. Placez tous les jetons lauriers de valeur "I" face visible, à côté du plateau de jeu. Mélangez les autres jetons lauriers et placez en pile, face cachée à côté du plateau de jeu.



Prenez 10 jetons de cette pile et placez les, toujours face cachée, sur les losanges marqués d'une couronne de lauriers.

Retournez ces jetons et révélez les chiffres romains. Le jeton César est placé sur le losange directement en dessous du sénat, en recouvrant le jeton laurier.

## Le plateau

Le plateau représente des salles d'assemblées, des chemins et des losanges avec des couronnes de lauriers.

Les assemblées consistent en :

- Assemblées pour 1 membre (1 place)
- Assemblées pour 3 membres ( 3 places )
- Assemblées pour 5 membres ( 5 places )

Les chemins relient les assemblées et peuvent contenir des jetons lauriers. Les chemins qui quittent les assemblées à 3 et 5 membres passent par un losange. Tous les losanges contiennent un jeton laurier. Seuls les chemins quittant une assemblée à un seul membre ne contiennent pas de jetons lauriers.

## Le jeu

Le propriétaire du jeu commence, à moins d'un autre accord. Le tour de jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur a trois options durant son tour. Chaque tour, vous ne pouvez choisir qu'une de ces trois options :

- Vous pouvez introduire un nouveau sénateur.
- Vous pouvez déplacer l'un de vos sénateurs.
- Vous pouvez déplacer César.

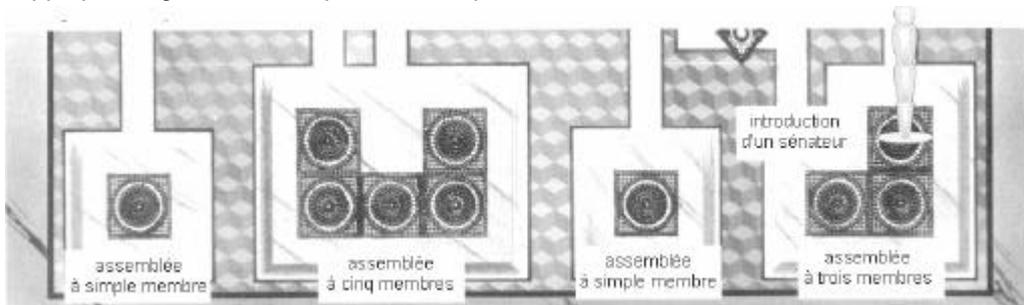
Les quatre règles qui suivent ont été édictées par César et ne peuvent jamais être transgressées :

- Les joueurs ne peuvent déplacer que leurs propres sénateurs.
- Les sénateurs ne peuvent jamais se déplacer en arrière.
- Les sénateurs ne peuvent jamais éviter une assemblée sur leur chemin, même si elle ne contient aucun place libre.
- Un sénateur peut librement choisir le chemin de sortie d'une assemblée, quelle que soit la case qu'il occupe dans l'assemblée qu'il quitte.

### 1. Introduire un nouveau sénateur en jeu

Les nouveaux sénateurs sont amenés en jeu en les plaçant dans n'importe quelle place libre dans l'une des quatre assemblées au bas du plateau.

Note : les places de départ font toutes parties d'une assemblée et toutes les règles qui s'appliquent aux assemblées s'appliquent également aux places de départ.



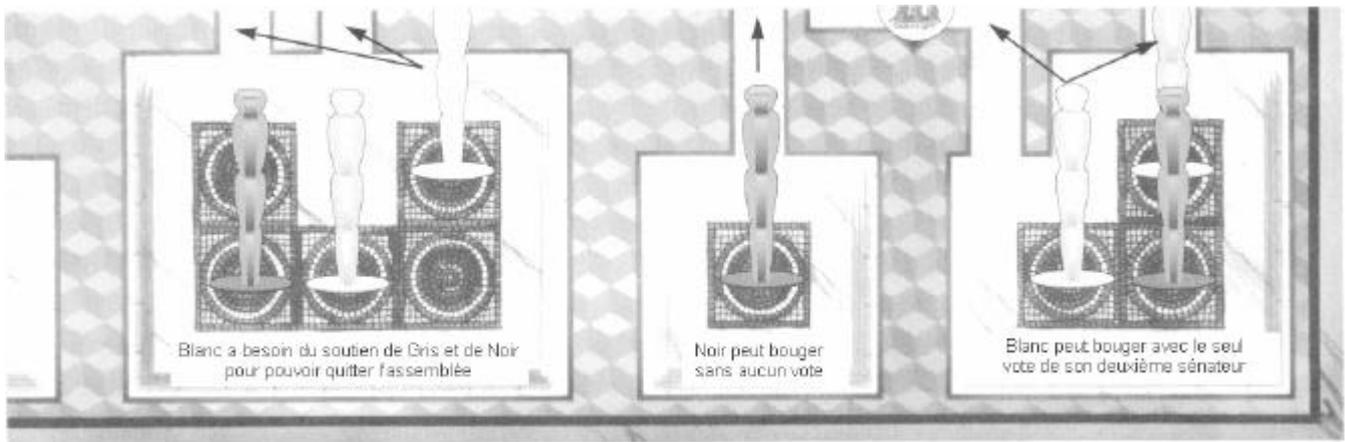
### 2. Déplacer un sénateur

Un sénateur dans une assemblée à un seul membre peut la quitter et avancer vers l'assemblée supérieure, en suivant le chemin.

Un sénateur quittant une assemblée à trois ou cinq membres doit avoir le soutien de la majorité de l'assemblée qu'il souhaite quitter. Cette règle s'applique, même si l'assemblée contient des sièges vides. En plus de son vote, le sénateur a besoin du vote d'un autre sénateur dans une assemblée à trois membres et de deux autres sénateurs dans une assemblée à 5 membres. Le joueur peut obtenir la majorité en remplissant l'assemblée avec ses propres sénateurs ou obtenir le vote des autres joueurs. Tous les votes doivent provenir des sénateurs présents dans la même assemblée.

La majorité des places d'une assemblée doit être occupée avant qu'un sénateur ne puisse avancer. Une assemblée à trois membres doit contenir au moins deux sénateurs, et une assemblée à cinq membres doit en contenir au moins trois, avant de pouvoir quitter cette assemblée.

La négociation avec les autres joueurs est la clé pour avancer. Les joueurs peuvent échanger les lauriers ou faire toute une série de promesses en échange de leurs votes. Un joueur est libre de faire autant de négociations qu'il le souhaite avant de décider quelle action il va entreprendre à ce tour. S'il trouve qu'il n'a pas assez de soutien pour bouger un sénateur bien précis, il est libre de tenter de bouger un autre sénateur ou de choisir une des deux autres options du tour (introduire un nouveau sénateur ou déplacer César). Référez-vous à la dernière page des règles pour des exemples de tractations.

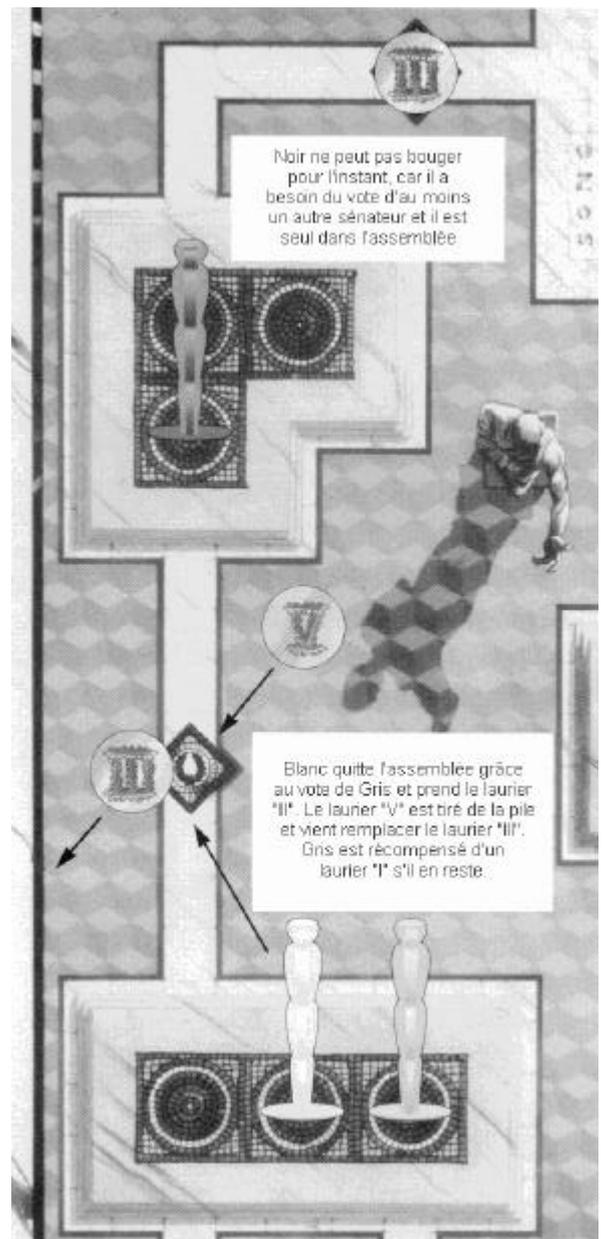


Un joueur récolte les lauriers au-dessus desquels il passe lorsqu'il quitte une assemblée pour une autre. Ces lauriers sont placés face cachée devant le joueur. Le jeton laurier sur le chemin est remplacé par le jeton du dessus de la pile des jetons face cachée. Les jetons de remplacement sont toujours révélés lorsqu'ils sont placés sur le plateau de jeu.

Aider un autre joueur à quitter une assemblée peut aussi être profitable. Chaque sénateur qui donne son consentement à un autre sénateur pour quitter une assemblée est récompensé par un jeton de "I" laurier ( tant qu'il y en a de disponible ). Chaque vote rapporte un jeton. Si le sénateur reçoit plus de soutien que nécessaire, seuls les sénateurs nécessaires à la majorité sont récompensés. Le sénateur qui quitte l'assemblée a le privilège de choisir quels sénateurs reçoivent les jetons lauriers "I".

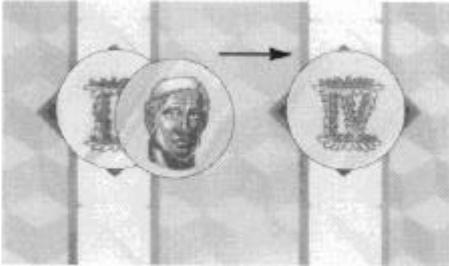
Tous les jetons lauriers collectés par les joueurs sont gardés face cachée jusqu'à la fin du jeu.

Un joueur peut parfois éviter ces négociations, grâce à l'aide de César, comme on le verra plus loin.



### 3. Déplacer César :

Un joueur peut déplacer César vers n'importe quel losange laurier du plateau. Déplacer César compte comme un tour de jeu d'un joueur.

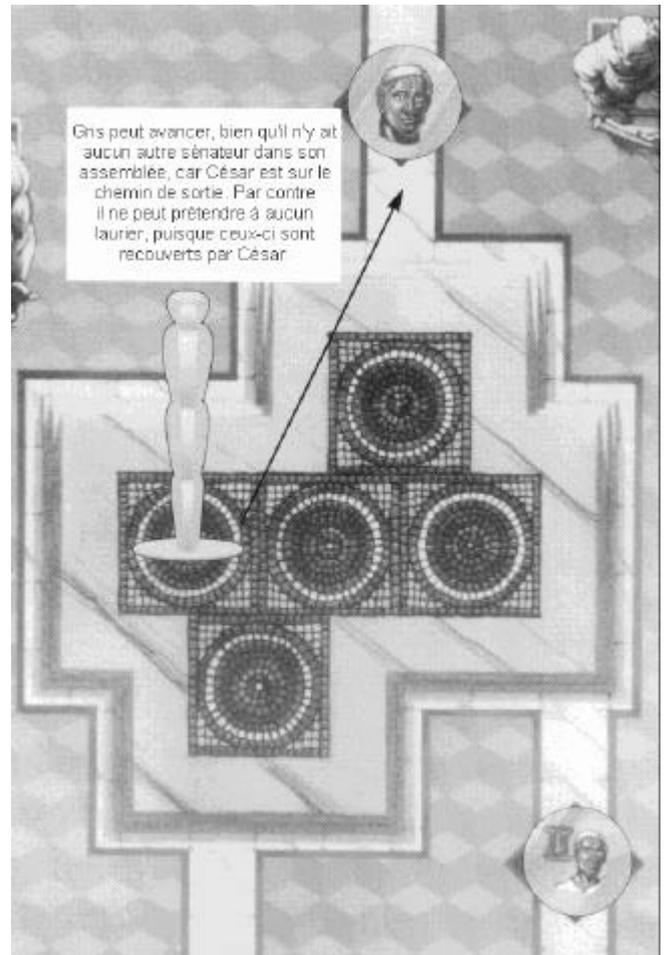


Toutefois, un joueur passant d'une assemblée à une autre en prenant au passage l'un des 6 jetons laurier "II" qui comportent un portrait de César peut également déplacer César à la fin de son tour.

### La présence de César a deux effets

La présence de César sur le chemin entre deux assemblées autorise un sénateur à avancer de l'une vers l'autre sans le support des autres sénateurs de cette assemblée.

César recouvre le jeton laurier et le joueur ne le collecte donc pas lorsqu'il avance un sénateur grâce au soutien de César. Un joueur ne peut pas choisir de tenir un vote dans cette assemblée. Même s'il est supporté par une majorité de vote, il ne peut pas collecter ces lauriers.

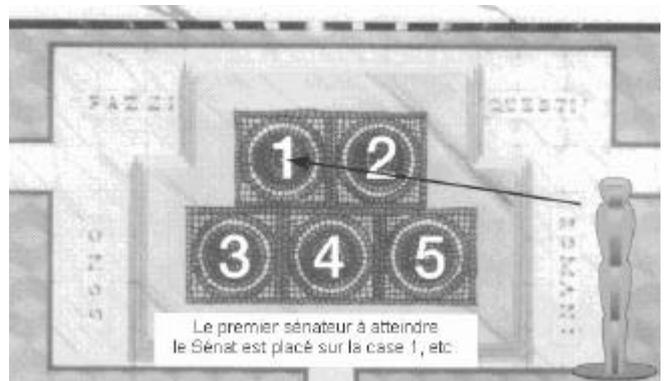


### Fin du jeu :

Le jeu se termine immédiatement, lorsqu'il y a cinq sénateurs au sénat.

Le joueur qui a récolté le plus de lauriers gagne la partie, mais seulement s'il possède au moins un sénateur au sénat. Si un joueur n'a pas au moins un sénateur au sénat, il ne peut pas gagner la partie, quel que soit le nombre de lauriers qu'il a pu récolter.

Dans le cas d'une égalité, le premier à avoir atteint le sénat gagne. Les places au sénat sont remplies de gauche à droite, permettant de garder une trace de l'ordre d'arrivée.



## Négociations:

Les joueurs peuvent passer tous les accords qu'ils souhaitent. Les joueurs peuvent refuser tout accord ou même refuser de négocier. Il y a une seule règle :

**Vous êtes tenu de respecter votre engagement jusqu'à la fin du PROCHAIN tour du joueur dont c'est actuellement le tour.**

Après quoi le joueur est libre de continuer ou non à tenir sa promesse.

Voici quelques exemples d'accords possibles entre les joueurs. Pour chacun des exemples, on part du principe que Rouge a besoin de l'accord de Noir pour quitter une assemblée à trois membres :

- **Faveurs mutuelles** : le joueur rouge promet de rendre au noir son vote pour quitter une assemblée dans les quelques tours qui suivent. (Rappel : le rouge n'est tenu de respecter son contrat que jusqu'à la fin de son prochain tour. Après, libre à lui de tenir sa parole ou pas)
- **Paiement** : le rouge offre au noir un jeton laurier. Ce paiement est en plus du laurier que le noir recevra pour avoir donné son vote.
- **Déplacer César** : le rouge accepte de bouger César vers une destination choisie par le noir
- **Accord à plusieurs termes** : le rouge peut non seulement offrir son soutien au noir mais aussi promettre de ne pas supporter le blanc pour une certaine durée et de rémunérer le noir avec quelques jetons.

Rappelez-vous : le joueur noir ne peut exiger du rouge de tenir sa promesse que jusqu'à la fin du prochain tour du rouge.

N'hésitez pas à participer aux négociations, même si vous n'êtes pas directement impliqué.

## Règles optionnelles :

Pour les joueurs qui souhaitent un jeu plus compétitif, tout ou partie des règles optionnelles suivantes peuvent être ajoutées :

- **Limiter le nombre de jeton laurier "I"**: 10 pour trois joueurs, 14 pour quatre joueurs et 18 seulement pour les parties à cinq joueurs.
- **Jouer avec les lauriers révélés** : Après chaque entrée au sénat, un joueur peut demander que tous les lauriers de tous les joueurs soient révélés puis remis face cachée dès que tout le monde a pu compter à son aise.
- **Réguler les promesses** : augmenter la période d'obligation de tenir ses engagements en passant de un à deux tours d'obligation.

## Gloria Victis

Gloire au vainqueur !