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 (Saône-et-Loire), 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

FRÉDÉRIC BIZET & MICHEL BUSSI / GOUPIL

BRUTUS

RÈGLES

GOUPIL

Présentation

Bienvenue dans les coulisses de la Rome antique. Oubliez les récits de grandeur des hommes illustres ayant bâti cette nation. Ici, vous devrez lutter âprement pour monter dans l'échelle de l'aristocratie, et grappiller un peu de gloire qui peut s'avérer bien éphémère. Cette gloire s'acquiert en vous débarrassant de vos cartes le plus rapidement possible.

MATÉRIEL :

104 cartes Personnage numérotées de 1 à 13, chaque valeur est en 8 exemplaires.
5 cartes aide de jeu
10 cartes Position :
Imperator, Consul, Servus, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX.

But du jeu

Chaque joueur cherche à se débarrasser de ses cartes en main pour marquer des points.

Préparation

Selon le nombre de participants, il faut retirer certaines cartes Personnage et utiliser certaines cartes Position :

NOMBRE DE JOUEURS	CARTES PERSONNAGE À RETIRER	CARTES PERSONNAGE DISTRIBUÉES PAR JOUEUR	CARTE POSITION À UTILISER
4	3 cartes de chaque valeur	16	Imperator, Consul, III, Servus
5	2 cartes de chaque valeur	15	Imperator, Consul, III, IV, Servus
6	2 cartes de chaque valeur	13	Imperator, Consul, III, IV, V, Servus
7	1 carte de chaque valeur	13	Imperator, Consul, III, IV, V, VI, Servus
8	1 carte de chaque valeur	11	Imperator, Consul, III, IV, V, VI, VII, Servus
9	Aucune	11	Imperator, Consul, III, IV, V, VI, VII, VIII, Servus
10	Aucune	10	Imperator, Consul, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, Servus

Avant la première manche, chaque joueur va piocher aléatoirement une carte Position pour déterminer l'ordre du jeu. Par ordre hiérarchique, on a les positions suivantes : Imperator, Consul, puis les cartes chiffre de III à IX et enfin Servus (esclave). L'Imperator est donc le premier joueur, le Consul est le deuxième joueur jusqu'au Servus qui est le dernier joueur. Les joueurs ne changent pas de place autour de la table.

Déroulement

Une partie se déroule en plusieurs manches.
Une manche est composée de plusieurs phases :

- DISTRIBUTION DES CARTES
- FORUM
- AVIS DU CONSUL
- JEU DES CARTES

DISTRIBUTION DES CARTES

Le joueur avec la carte Servus est l'esclave. Il mélange les cartes Personnage et les distribue aux joueurs une par une. Tous les joueurs doivent recevoir le même nombre de cartes. Les cartes non distribuées sont mises de côté, on ne jouera pas avec pour cette manche mais elles seront à nouveau disponibles pour la suivante.
À 5 joueurs, on joue avec 78 cartes (on retire 2 cartes de chaque valeur). On distribue 15 cartes à chaque joueur, soit 75 cartes. Les 3 cartes restantes sont mises de côté.

LE FORUM

Une fois la distribution effectuée et les cartes consultées, l'Imperator (le joueur avec la carte Imperator) annonce le nombre de cartes (1, 2 ou 3) qu'il veut voir échangées au forum. Chaque joueur (Imperator y compris) défausse alors ce nombre de cartes face cachée au centre de la table. On mélange ces cartes et on les révèle. En commençant par l'Imperator puis par ordre hiérarchique (selon le résultat de la manche précédente ou le tirage de cartes au début du jeu), chaque joueur va prendre les cartes de son choix en récupérant le même nombre de cartes que le nombre de cartes défaussées.
Si l'Imperator annonce 2 cartes pour le forum, chaque joueur va défausser face cachée 2 cartes de sa main. Ces cartes sont révélées et l'Imperator va en récupérer 2. Le Consul fait de même. C'est au tour du joueur avec la carte position III de choisir et ainsi de suite jusqu'au joueur avec la carte Servus qui se sert en dernier.

L'AVIS DU CONSUL

Après la phase de forum, c'est au tour du Consul (le joueur avec la carte Consul) de décider d'activer ou non son pouvoir. Si son pouvoir est activé, on peut jouer une combinaison de même valeur que la combinaison à battre et dans ce cas, le joueur suivant passe son tour (si le tour de jeu lui revient il pourra à nouveau jouer). Par défaut, le pouvoir du Consul n'est pas activé. Si le Consul oublie d'activer son pouvoir, on joue donc sans.

Dans une partie à 4 joueurs, le 1er joueur pose un 4. Le 2ème joueur fait de même, ce qui fait que le joueur suivant (le 3ème donc) passe son tour. C'est donc au 4ème joueur de jouer qui pose lui aussi un 4. Le 1er joueur doit donc passer et c'est au 2ème joueur de jouer. Ce dernier joue un 8.

JOUER LES CARTES

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs passent consécutivement. C'est l'Imperator qui commence le premier round en jouant une ou plusieurs cartes de sa main. Quand on joue plusieurs cartes, elles doivent toutes être de même valeur. Le joueur à la gauche de l'Imperator (qui n'est pas forcément le Consul) a alors le choix entre passer (on peut passer même si l'on peut jouer sur la combinaison à battre) ou jouer le même nombre de cartes que la combinaison en cours mais de valeur plus forte (sauf si le pouvoir du Consul est actif). Puis c'est au joueur suivant d'avoir le même choix et ainsi de suite jusqu'à ce que personne ne batte la combinaison actuelle. **Dans ce jeu, on appelle combinaison une ou plusieurs cartes posées par un joueur.**

Un joueur qui passe a le droit à nouveau de poser des cartes quand le tour de jeu lui revient.

Quand le tour de jeu revient à un joueur et que la combinaison à battre est la sienne (tous les autres joueurs ont donc passé ou n'ont pu jouer à cause du pouvoir du Consul), ce dernier est le vainqueur du round qui est donc terminé. Il n'a pas le droit de jouer sur sa propre combinaison.

Remarque : la combinaison Caesar (13) ne peut être battue que par la combinaison Brutus (1). Les cartes Brutus ne peuvent être posées que sur une combinaison Caesar, ou en tant que première combinaison pour le round, ou sur une autre combinaison de 1 si le pouvoir du Consul est actif. Après une combinaison de 1, le jeu se déroule normalement.

Agrippa vient de poser une paire de 13. C'est à Claudius de jouer. Il pose une paire de 1. C'est au tour de Decimus qui pose une paire de 12. C'est à Octavius de jouer. Il a une paire de 1 mais il ne peut la jouer sur la paire de 12. Il décide de passer, tout comme les autres joueurs. Decimus a gagné ce round.

Decimus commence le round en posant un 1. Le pouvoir du Consul étant actif, Octavius joue un 1 sur celui de Decimus. Le joueur suivant, Agrippa, doit donc passer son tour.

Quand un round est fini, si la combinaison gagnante a un effet,

il faut le déclencher (cf. paragraphe suivant). Puis les cartes qui ont été jouées lors de ce round sont défaussées. Le joueur ayant posé la combinaison victorieuse commence un nouveau round en posant une combinaison de sa main.

Dans une partie à 4 joueurs, Octavius commence le round en posant deux cartes 2 de sa main. Agrippa qui joue après lui passe. Claudius qui est 3ème dans l'ordre du tour pose une paire de 5. Decimus, le dernier joueur pose deux cartes 6. C'est à nouveau à Octavius de jouer. Il décide de passer. Agrippa qui a passé la première fois, a le droit de poser des cartes, ce qu'elle fait en jouant une paire de 8. Claudius, le joueur suivant passe. Decimus pose une paire de 9. Les trois autres joueurs décident alors de passer, Decimus est donc le vainqueur de ce round. Il effectue l'effet des cartes 9 en donnant deux cartes de sa main à Agrippa. Puis il commence le round suivant en posant une carte 5.

Cartes Spéciales

Certaines cartes ont des effets particuliers. L'effet de ces cartes est obligatoire et n'intervient qu'à la fin du round qu'elles viennent de remporter.

Dux (9)

Quand un joueur gagne un round en posant une combinaison de 9, il doit donner 1 ou 2 cartes de sa main à 1 ou 2 joueurs de son choix. Si un joueur n'a plus de carte en main quand il remporte un round avec une combinaison de 9, il n'effectue pas cette action.

Agrippa vient de gagner le round avec une paire de 9. Elle donne une carte à Decimus et une carte à Claudius. Elle aurait pu donner 2 cartes à Claudius ou une seule carte à Decimus.

Censor (10)

Quand un joueur gagne un round en posant une combinaison de 10, il doit défausser une carte de sa main. Si un joueur n'a plus de carte en main quand il remporte un round avec une combinaison de 10, il n'effectue pas cette action.

Senator (11)

Quand un joueur gagne un round en posant une combinaison de 11, il doit donner une carte de sa main au joueur de son choix mais ce dernier commence le prochain round. Si un joueur n'a plus de carte en main quand il remporte un round avec sa combinaison de 11, il n'effectue pas cette action.

Claudius vient de gagner le round avec une paire de 11. Il donne une carte à Decimus qui commence le prochain round en posant un brelan de 4.

Vestalis Virgo (12)

Quand un joueur **gagne** un round en posant une combinaison de 12, il **doit** défausser une carte de sa main (celle de son choix). C'est le joueur à sa droite qui commence le prochain round. Si un joueur n'a plus de carte en main quand il remporte un round avec sa combinaison de 12, il ne défausse pas de carte mais le joueur à sa droite commence bien le prochain round.

Caesar (13)

Quand un joueur **gagne** un round en posant une combinaison de 13, il gagne un point de victoire (2 points si c'est une partie à 7 joueurs ou plus). Ce point est remporté même si ce joueur n'a plus de carte en main après avoir posé sa combinaison gagnante.

Fin d'une Manche

Quand un joueur n'a plus de carte en main après avoir joué une combinaison de cartes (ou activé un effet de cartes spéciales), il ne participe plus à cette manche. Il prend la carte Position correspondant à sa place de sortie pour cette manche et marque autant de points qu'indiqué sur cette carte en fonction du nombre de joueurs. Puis le round se poursuit.

Le premier joueur à sortir d'une manche récupère la carte Imperator, le deuxième la carte Consul, le troisième la carte III et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui prend la carte Servus.

Dans une partie à 6 joueurs, le premier joueur à n'avoir plus carte en main prend la carte Imperator. Ce joueur marque 10 points, car dans la colonne 6 joueurs de cette carte, il est marqué 10. Le deuxième joueur à ne plus avoir de carte prend la carte Consul et marque 8 points (chiffre de la colonne 6 joueurs) et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui prend la carte Servus et ne marque donc pas de point.

Quand un joueur vient de poser ses dernières cartes, le round se poursuit normalement. Si personne ne joue sur cette combinaison, c'est le joueur à la gauche du joueur qui vient de sortir de la manche qui commence le nouveau round sauf si le round a été remporté par une combinaison de cartes 12 ou 11. Une manche se termine quand il ne reste plus qu'un seul joueur encore en jeu et ce dernier ne marque pas de points. Les points sont notés sur une feuille ou dans une application de type Keepscore sur un smartphone.

Lors d'une partie à 4 joueurs, Octavius vient de gagner le round et n'a plus de cartes en main. Comme c'est le premier joueur à ne plus avoir de cartes, il prend la carte Imperator (soit 6 points à 4 joueurs). C'est au joueur à sa gauche de commencer le nouveau round, Agrippa. Elle pose son brelan de 4. Comme elle n'a plus de cartes en main, elle prend la carte Consul (soit 4 points à 4 joueurs). Puis le round se poursuit avec le joueur à sa gauche, Claudius, qui joue un brelan de 5. Claudius n'ayant plus de cartes en main, il prend la carte III (sa place est troisième pour cette manche) et marque 2 points. Puisqu'il ne reste plus qu'un joueur, la manche est finie. Le dernier joueur ne marque pas de point et prend la carte Servus.

Nouvelle Manche

Le joueur ayant gagné la manche précédente est donc le nouvel Imperator (ce n'est pas le joueur avec le plus fort total de points). Le joueur ayant fini deuxième est donc le Consul. Le joueur ayant fini dernier est donc l'Esclave. Les autres joueurs n'ont pas d'attribution particulière mais leur ordre détermine celui de la récupération des cartes lors de la prochaine phase de forum.
La nouvelle manche commence avec la distribution des cartes par l'Esclave.

Fin du Jeu

Après un nombre de manches défini au début du jeu, le joueur avec le plus de points est le vainqueur.
Il est conseillé de jouer autant de manches que la moitié du nombre de participants, arrondie au supérieur (3 manches à 5 joueurs). Mais vous pouvez jouer autant de manches qu'il y a de joueurs, ou définir une durée du jeu et arrêter quand le temps imparti est terminé, un total de points à atteindre, etc.
En cas d'égalité, c'est le joueur qui a remporté le plus de manches qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est une victoire partagée.

Variantes

Ces variantes peuvent se jouer seules ou mélangées à votre convenance.

Révolte des Gladiateurs

Un joueur qui parvient à terminer la manche avec une combinaison de cartes 2, quel que soit son rang (mais pas dernier évidemment), gagne des points de victoire supplémentaires. Il gagne 2 points par carte 2 jouée lors de cette combinaison.

Un joueur qui finit une manche avec une paire de 2 marque donc 4 points supplémentaires.

Conspiration

Quand un joueur joue une combinaison de 1 sur une combinaison de 13 (Brutus vient d'assassiner César), il peut décider de déclencher une Conspiration (sauf s'il n'a plus de carte en main). Quand une Conspiration est déclenchée, chaque joueur doit passer une carte de sa main à son voisin de gauche, puis le round reprend.

Si le pouvoir du Consul est activé, on peut poser des 1 sur une combinaison de 1 mais cela ne déclenche pas de Conspiration, tout comme lorsque l'on commence un round avec une combinaison de 1.

Bienveillance de l'Imperator

Lors de la phase de forum, avant de révéler les cartes défaussées par les joueurs, l'Imperator peut dans un geste de miséricorde décider que le joueur Esclave (Servus) prenne ses cartes en premier. L'Imperator gagne alors 2 points de victoire mais il prendra ses cartes en dernier. L'ordre pour les autres joueurs ne change pas.

Brutus est un jeu de Frédéric Bizet et Michel Bussi et illustré par Goupil.
Logo et direction artistique : www.goupil-graphiste.com

Merci à tous ceux qui ont participé à la progression du jeu en jouant aux divers stades d'avancée du prototype. Ce jeu n'existerait pas sans eux !
Édité par Bad Taste Games – une marque commerciale de Robinwood Corporation, chemin du bois Hébert, 76690 Clères, France. Tel : 02 35 33 88 28.
Gardez ces informations pour vos archives.