

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)



# FORTUNA



**Note importante :** Avant de lire les règles, lisez la feuille de résumé pour savoir comment mettre le jeu en place et connaître les bases du jeu.

## But du jeu

La partie se termine à la fin du tour pendant lequel un ou plusieurs joueurs ont atteint le Palais de César au centre de Rome. Chaque joueur compte le nombre de marches qu'il a gravies en direction de Rome - chaque case représente un Point de victoire - et ajoute à ce nombre les Points de victoire des cartes Privilège qu'il a collectées pour calculer son score final. Le joueur avec le score le plus élevé gagne.

**Important :** seuls les joueurs qui sont entrés dans la cité de Rome (case X ou plus) peuvent prétendre à la victoire !

## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en manches successives. Le premier joueur débute la manche. Les autres joueurs suivent **dans l'ordre du Podium**. À son tour, le joueur actif exécute les phases de jeu suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Recevoir de l'Eau dans son Aqueduc
2. Choisir, exécuter et échanger une carte Action
3. Exercer la Puissance militaire
4. Recevoir la Faveur de l'empereur
5. Recevoir des cartes Privilège

### 1. Recevoir de l'Eau dans son Aqueduc



Si un joueur a déjà construit un Aqueduc lors d'une manche précédente et que cet Aqueduc est vide, il reçoit une Eau. L'Eau est placée sur l'Aqueduc, et **non** dans le Réservoir d'eau. Chaque joueur ne peut construire qu'un seul Aqueduc.

### 2. Choisir, exécuter et échanger une carte Action

- Le joueur actif retourne sa carte Action sur sa face visible et dispose dès lors de 3 cartes Action. Il choisit une de ces cartes et **peut** en exécuter l'action s'il le souhaite ;
- Ensuite, le joueur doit échanger la carte choisie avec une des cartes Action face visible de l'un des trois autres bords du plateau de jeu ;
- Il intervertit les deux cartes ; la carte Action qu'il vient d'utiliser est placée face visible sur l'autre bord tandis que la carte Action récupérée est placée face cachée sur l'emplacement libéré devant le joueur. Chaque joueur a toujours 3 cartes Action de disponibles ;
- La carte Action face cachée qu'il vient de prendre ne peut pas être échangée par d'autres joueurs au cours de cette manche ; le joueur est donc assuré de pouvoir l'utiliser lors de la prochaine manche. Ainsi, les joueurs peuvent planifier des séries d'actions sur plusieurs manches.

Les 12 cartes Action sont expliquées sur la feuille de résumé.

Exemple



(1) Martin a joué la carte Action « Moisson ». Après avoir reçu son blé (et l'avoir placé sur le champ de blé de sa province), (2) il échange cette carte avec la carte Action « Commerce de blé » d'Anna (3) et place la carte « Commerce de blé » face cachée devant lui. Ainsi, il se réserve cette carte pour la prochaine manche. Puisque la carte est face cachée, aucun autre joueur ne peut la prendre.

### 3. Exercer la Puissance militaire

Un joueur peut utiliser **un et un seul** Centurion pour activer une des deux cartes Action encore **face visible** de son bord du jeu. S'il exerce sa Puissance militaire, son Centurion retourne au stock général. Le Centurion utilisé est toujours celui de rang le plus élevé, celui qui coûte le plus cher. La carte Action ainsi activée n'est pas échangée et reste à sa place, face visible.

Exemple



(1) Martin qui possède un Centurion peut exercer la Puissance militaire en renonçant à ce Centurion et ainsi activer sa carte Action « Bâtiment » encore face visible devant lui. (2) Il décide de construire un Marché qui lui fera profiter d'un meilleur prix lors des prochaines manches. (3) Après avoir été utilisée, la carte Action « Bâtiment » reste face visible devant lui et sera disponible lors de la prochaine manche si aucun autre joueur ne l'échange entre temps. En utilisant sa Puissance militaire, Martin s'est assuré de bâtir, car autrement, les autres joueurs auraient pu lui prendre sa carte Action « Bâtiment » avant la manche suivante.

### 4. Recevoir la Faveur de l'empereur

Lancer du ou des dés



En phase 4, le joueur lance **son ou ses propres dés**. Au début de la partie, chaque joueur n'en possède qu'un. Il est possible d'obtenir plus de contrôle dans Fortuna grâce à la carte Action « Cérémonie religieuse », qui permet de recevoir un dé supplémentaire. Le résultat du jet détermine les moyens possibles pour recevoir la Faveur de l'empereur et donc se rapprocher de Rome. Le joueur doit décider quel moyen il va utiliser parmi ceux face visible au centre du plateau. Il ne peut utiliser qu'une carte de valeur **inférieure ou égale** au nombre de points sur le dé, ou sur l'un de ses dés. Un joueur qui possède et jette plusieurs dés doit en choisir un. Les résultats des dés ne s'additionnent pas.

Par exemple, si le premier joueur obtient « 1 », il ne peut recevoir que la Faveur correspondant à « 1 : Approvisionnement en eau » ; si un joueur obtient « 3 », il peut choisir les cartes Faveur disponibles de valeurs 1, 2 ou 3 et livrer ainsi Eau, Vin ou Blé à l'empereur pour recevoir sa Faveur.



#### Cartes Faveur

Les joueurs peuvent recevoir la Faveur de l'empereur en renonçant à des ressources ou en contribuant à la religion. Le mariage peut permettre de recevoir la Faveur de l'empereur et d'avancer vers Rome sans avoir à renoncer à quoi que ce soit. Un joueur ne peut utiliser qu'une seule carte Faveur face visible pendant son tour. Il existe six Faveurs :



• Carte Faveur « 1 : Approvisionnement en eau »  
Le joueur peut renoncer à une Eau pour supporter la Cité. Pour l'Eau délivrée, le joueur avance d'une case vers Rome. L'Eau délivrée retourne au stock général (lac). L'Eau ne permet d'avancer que d'une case.



• Carte Faveur « 2 : Orgie »  
Le joueur peut renoncer à un ou deux Vins pour contribuer aux festivités de l'empereur. Pour chaque Vin délivré, le joueur peut avancer d'une case vers Rome. Le Vin délivré retourne au stock général (vignoble). Le Vin permet d'avancer d'une ou de deux cases.



• Carte Faveur « 3 : Distribution de nourriture »  
Le joueur peut renoncer à un ou deux Blés pour nourrir le peuple de Rome. Pour chaque Blé délivré, le joueur peut avancer d'une case vers Rome. Le Blé délivré retourne dans le stock général (champ de blé). Le Blé permet d'avancer d'une ou de deux cases.



• Carte Faveur « 4 : Bataille »

Le joueur avance d'une case vers Rome pour chaque Centurion auquel il renonce. Les Centurions donnés retournent au stock général (centre de formation). Une Bataille permet d'avancer d'une à trois cases.



• Carte Faveur « 5 : Fortuna »

Le joueur avance d'une case s'il est marié. Il n'a pas à renoncer à quoi que ce soit. Si un joueur a bâti un Palais, il avance d'une case supplémentaire vers Rome. Fortuna permet d'avancer d'une ou de deux cases.



• Carte Faveur « 6 : Religion »

Le joueur avance d'une case vers Rome pour chaque Vestale qu'il possède. Les Vestales ne sont pas rendues et le joueur les conserve. La Religion permet d'avancer d'une à trois cases.

**Important :** Après avoir utilisé une carte Faveur, le joueur doit la retourner face cachée ; ainsi cette carte n'est plus disponible pour les joueurs suivants (pour deux joueurs voir plus loin la règle spéciale).

**Exemple**

Jonathan est le premier joueur et (1) il obtient « 3 » au dé. Il peut donc choisir entre « 1 : Approvisionner en eau », « 2 : Orgie » ou « 3 : Distribution de nourriture ». Il a un Blé sur le champ de blé de sa province. (2) Il le livre à l'empereur (le Blé retourne sur le champ de blé du plateau de jeu), (3) avance son marqueur d'une case vers Rome et (4) retourne face cachée la carte Faveur « 3 : Distribution de nourriture ».



**Note :** si le joueur actif n'est pas le premier joueur, il est possible que certaines cartes Faveur soient face cachée, ce qui limite les possibilités.

**Jetons Privilège**

À partir de la deuxième manche, les joueurs peuvent récupérer des jetons Privilège. On trouvera plus loin, au chapitre « 5. Recevoir des cartes Privilège » une explication sur la manière de récupérer et d'utiliser les cartes Privilège.

**Taxe**



Si un joueur n'est pas capable de répondre aux attentes de l'empereur, il devra payer une taxe. Cela se produit lorsqu'il ne peut pas livrer les ressources attendues ou qu'il ne souhaite pas les livrer. La pénalité encourue pour avoir déçu l'empereur consiste à payer une taxe de un Argent, c'est-à-dire de descendre son marqueur d'argent d'un cran.

Un joueur à court d'argent recule d'une case sur le chemin menant à Rome. Un joueur peut, volontairement, refuser de livrer des ressources demandées par les cartes Faveur 1 à 4, alors qu'il les possède, et préférer payer la taxe.

Éric a obtenu « 3 » au dé. Les cartes Faveur « 2 : Orgie » et « 1 : Approvisionnement en eau » ont toutes les deux été retournées face cachée par les joueurs précédents. Si Éric ne peut pas livrer de blé à l'empereur, il devra payer la taxe. Éric possède deux Centurions dans sa province. S'il avait obtenu un « 4 » au dé, il aurait pu en offrir un ou deux à l'empereur pour avancer d'une ou deux cases vers Rome, ou refuser d'en livrer et dans ce cas payer la taxe.



**Retournement de la carte Faveur**

Si et **seulement si** le joueur s'est rapproché de Rome, il doit retourner face cachée la carte Faveur qu'il a utilisée. Une carte Faveur face cachée est inutilisable jusqu'à la fin de la manche. Si toutes les cartes Faveur désignées par le résultat du dé sont indisponibles (face cachée), le joueur ne peut pas se rapprocher de Rome, mais il n'a pas à payer la taxe.

**Exemples**

- Éric a obtenu « 1 » au dé et la carte Faveur « 1 : Approvisionnement en eau » est face cachée. Éric ne peut pas avancer vers Rome, mais ne paye pas de taxe.
- Anna a obtenu « 3 » au dé et les cartes Faveur « 1 : Approvisionnement en eau » et « 3 : Distribution de nourriture » sont toutes deux face cachée. Elle doit donc répondre à la demande « 2 : Orgie », mais comme elle ne possède pas de Vin, elle doit payer une taxe d'un Argent. Comme elle n'a pas répondu à la carte Faveur « 2 : Orgie », elle ne la retourne pas face cachée et n'avance pas vers Rome.
- Martin a obtenu « 2 » et « 3 » avec ses deux dés. Les cartes Faveur « 1 : Approvisionnement en eau » et « 2 : Orgie » sont toutes deux face cachée. Martin n'a pas le Blé qui lui permettrait de répondre à la carte Faveur « 3 : Distribution de nourriture ». Pour éviter de payer la taxe, il choisit son dé « 2 ». Ainsi, il ne payera pas la taxe et ne retournera aucune carte Faveur face cachée.

**Astuce tactique**

On constate qu'il est intéressant de jouer parmi les premiers de la manche. Plus on joue tard, moins il existe de cartes Faveur disponibles et moins il est possible d'avancer vers Rome.

**5. Recevoir des cartes Privilège**

**Distribution de jetons**

À la fin de chaque manche, on place un jeton Privilège sur chacune des cartes Faveur non utilisées et donc face visible. Une carte ne peut pas recevoir plus de trois jetons.

Si un joueur réalise la demande d'une carte Faveur et avance donc vers Rome, et que cette carte contient de un à trois jetons Privilège, ce joueur reçoit la totalité des jetons de cette carte. Le nombre de cases parcourues vers Rome n'a aucune influence sur le nombre de jetons récupérés.



**Réception des cartes Privilège**

- Un joueur qui a reçu un jeton Privilège pioche la première carte Privilège de la pile face cachée et la conserve sans la dévoiler aux autres joueurs. Il rend le jeton au stock général.
- Un joueur qui a reçu deux ou trois jetons Privilège pioche autant de cartes Privilège de la pile face cachée et en choisit une seule qu'il conserve sans la dévoiler aux autres joueurs. Il rend les jetons au stock général et défausse face visible les cartes non choisies à côté de la pioche de cartes Privilège.
- **Basilique :** un joueur qui a construit la Basilique peut conserver deux cartes Privilège, s'il a pu en piocher deux ou trois grâce aux jetons reçus avec la carte Faveur accomplie.



**Exemple**

(1) La carte Faveur « 6 : Religion » n'a pas été utilisée depuis au moins trois manches et contient donc 3 jetons Privilège. (2) Anna, qui possède 2 Vestales, obtient « 6 » au dé. Elle peut choisir de répondre à la demande de la carte Faveur « 6 : Religion » pour avancer de deux cases vers Rome. (3) Elle prend donc les 3 jetons de cette carte Faveur puis la retourne face cachée.



(4) Elle pioche les trois premières cartes Privilège, en choisit une qu'elle conserve et défausse les deux autres. Les trois jetons retournent au stock général.

Lorsque la pioche de cartes Privilège est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche. S'il n'y a plus de carte Privilège, il n'est plus possible d'en recevoir.



## Fin d'une manche

- À la fin d'une manche, déterminez le nouvel ordre des joueurs en déplaçant les jetons sur le Podium. Le joueur qui possède devant lui la carte Fortuna, devient premier joueur. L'ordre des joueurs suivants est déterminé par l'Argent qu'ils possèdent : le plus riche est deuxième joueur, etc. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par leur position autour du jeu : le plus proche du premier joueur dans le sens horaire est placé plus haut sur le Podium.
- Placez un jeton Privilège sur chaque carte Faveur inutilisée (encore face visible), sans dépasser le maximum autorisé de trois jetons par carte. Quand le maximum est atteint sur une carte Faveur, n'ajoutez aucun jeton.
- Retournez face visible les cartes Faveur utilisées de façon à ce qu'elles soient toutes disponibles pour la manche suivante.

## Fin de la partie

- La partie s'arrête à la fin de la manche durant laquelle un ou plusieurs joueurs parviennent au Palais de César au centre de Rome (quinzième case). La manche se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé leur tour.
- Le joueur qui atteint le premier le Palais de César reçoit les trois jetons Privilège disposés en début de partie et pioche, dans la mesure du possible, les trois premières cartes Privilège. Il en choisit une qu'il conserve et pose les deux autres cartes face cachée sur la table. Si un deuxième joueur atteint le Palais au cours de cette dernière manche, il peut choisir une carte Privilège parmi les deux mises de côté. Dans le cas exceptionnel où un troisième joueur atteindrait le Palais lors de cette dernière manche, il recevrait la dernière carte Privilège.

### Exemple

(1) Anna est la première à atteindre le Palais. Elle reçoit les trois jetons Privilège et pioche trois cartes Privilège de la pile. (2) Elle en choisit une qu'elle conserve. Éric a déjà joué, mais Jonathan et Martin sont troisième et quatrième sur le Podium et jouent donc leur dernier tour. (3) Jonathan termine sur la treizième case. (4) Martin parvient également au Palais. Il choisit (5) une des deux cartes Privilège reposées par Anna après son choix.



## Gagnant de la partie

- Un joueur ne peut prétendre gagner la partie si son marqueur est à l'extérieur de Rome. Un joueur doit avoir au moins atteint la case numéro X pour avoir franchi les portes de la Cité.
- À la fin de la partie, tous les joueurs dont le marqueur se trouve à l'intérieur de Rome révèlent la valeur des cartes Privilège qu'ils ont récupérées.
- Chaque joueur compte le nombre total de cases parcourues par son marqueur vers Rome. Chaque case rapporte un Point de victoire. Le maximum est de quinze cases. Pour calculer son score total, il ajoute à ce nombre les Points de victoire obtenus grâce à ses cartes Privilège.
- Parmi ces joueurs, celui dont le score total est le plus élevé remporte la partie.
- En cas d'égalité, c'est celui qui a parcouru le plus de cases qui gagne. Si l'égalité persiste, on compare la richesse, puis le nombre de Centurions et, pour finir, le nombre de Vestales.

## Précisions

- Le solde en Argent d'un joueur ne peut être supérieur à vingt ni négatif.
- L'exécution des Actions (phase 2) est volontaire. Un joueur peut choisir une carte Action pour l'échanger sans en exécuter l'Action.

## Règles pour 2 joueurs

Les mêmes règles que pour trois et quatre joueurs s'appliquent, à une seule exception près.

- Après sa phase de jeu « 4. Recevoir la Faveur de l'empereur », le premier joueur **et seulement lui** peut immédiatement retourner face cachée une carte Faveur supplémentaire de son choix **indépendamment du résultat de son lancer de dés**.

**Important** : il est interdit de retourner face cachée une carte faveur qui contient des jetons ! Si toutes les cartes Faveur restantes contiennent des jetons Privilège, aucune carte supplémentaire n'est retournée.

## CARTES

### Cartes Action

Les douze cartes action sont expliquées sur la feuille de résumé.

### Cartes Bâtiment



#### Marché

Le propriétaire d'un Marché gagne un Argent supplémentaire par unité vendue lorsqu'il utilise la carte Action « Commerce de vin » ou « Commerce de blé ».

*Exemple : Un joueur vend trois Vins. Normalement, il reçoit neuf Argent au total. S'il a bâti un Marché, cette vente lui rapporte douze Argent (trois supplémentaires).*



#### Aqueduc

Le propriétaire d'un Aqueduc reçoit une Eau, mais **seulement** si son aqueduc est vide. Cette Eau est prise au stock général. Il ne peut pas placer cette Eau dans son réservoir du domaine. Seules les Eaux obtenues avec la carte Action « Distribution d'eau » peuvent être placées dans le réservoir ! Pour utiliser l'Eau de l'Aqueduc, et donc le vider, un joueur peut profiter de chaque opportunité comme les cartes Action « Vendange » et « Moisson », ou la Faveur de l'empereur « 1 : Approvisionnement en eau ».



#### Palais

Pour construire un Palais, un joueur doit déjà être marié. Un joueur marié et propriétaire d'un Palais avance d'une case **supplémentaire** vers Rome lorsqu'il utilise la carte Faveur « 5 : Fortuna » durant la phase 4. Dans ce cas, il avance donc de deux cases. Il n'a pas à renoncer à quoi que ce soit pour utiliser cette carte Faveur et avancer vers Rome.



#### Basilique

Le possesseur d'une Basilique peut conserver une seconde carte Privilège lorsque les jetons Privilège reçus lui permettent d'en piocher plusieurs lors de la phase « 5. Recevoir des cartes Privilège ». La Basilique n'a pas d'effet sur les trois jetons placés au centre de Rome (Palais de César). Même s'ils possèdent une Basilique, les joueurs qui atteignent le Palais de César ne peuvent conserver qu'une seule carte Privilège.

*Exemple : Anna a obtenu « 4 » au dé et elle donne un Centurion pour obtenir une Faveur et avancer d'une case vers Rome. Sur la carte Faveur « 4 : Bataille », il y a trois jetons. Anna possédant une Basilique, elle peut garder deux des trois cartes Privilège piochées.*

## Cartes Privilège

Les joueurs conservent face cachée leurs cartes Privilège pendant la partie. Le jeu comprend vingt-six cartes Privilège. Lors des parties à deux ou trois joueurs, on retire les quatre cartes Privilège marquées en haut à gauche d'un symbole représentant quatre pions. On n'utilise donc que vingt-deux cartes Privilège.

Les cartes Privilège peuvent apporter :

- A. des ressources supplémentaires utilisables durant la partie ;
- B. une avancée supplémentaire vers Rome ;
- C. des possibilités de Points de victoire supplémentaires à la fin de la partie.

### A. Ressources supplémentaires utilisables durant la partie (5 cartes)

Ces cartes Privilège fournissent une ou plusieurs ressources supplémentaires. Le joueur peut convertir une carte de ce type à tout moment pendant son tour. Deux cartes identiques permettent d'obtenir soit une Vestale soit un Centurion. Les trois autres cartes permettent de récupérer selon le cas une Eau, un Blé ou un Vin, ainsi qu'un autre cube de ressource, au libre choix du joueur. Une fois utilisée, la carte est défaussée face visible.



### B. Avancée supplémentaire vers Rome (8 cartes)



Ces cartes Privilège permettent d'avancer d'une case supplémentaire vers Rome. Le joueur peut utiliser une carte d'Avancée supplémentaire quand il le souhaite pendant son tour. Un joueur ne peut utiliser qu'une seule carte de ce type par manche, qu'elle comporte ou non le symbole des quatre pions. Une fois utilisée, la carte est défaussée face visible.

### C. Possibilités de Points de victoire supplémentaires à la fin de la partie (13 cartes)

Ces cartes peuvent rapporter des Points de victoire (P.V.) supplémentaires à un joueur s'il en remplit les critères à la fin de la partie.



1 Bâtiment → 2 P.V. (2 cartes)

Chaque bâtiment que vous possédez à la fin de la partie vous rapporte deux Points de victoire supplémentaires. Cette carte peut s'appliquer à plusieurs bâtiments, mais dans la mesure où un joueur ne peut en construire plus de trois, elle lui rapportera six Points de victoire au maximum.



1 Blé → 1 P.V. (1 carte)

Le joueur qui détient cette carte Privilège reçoit un Point de victoire pour chaque Blé qu'il possède à la fin de la partie.

Voici les 7 autres cartes Privilège présentes dans le jeu et pouvant apporter des Points de victoire :



- 3 Argents → 1 P.V. (1 carte) — 5 Argents → 2 P.V. (1 carte)
- 1 Centurion → 2 P.V. (2 cartes) — 1 Vestale → 2 P.V. (2 cartes)
- 1 Eau → 1 P.V. (1 carte) — 1 Vin → 1 P.V. (1 carte)
- Mariage → 3 P.V. (2 cartes).



## Remerciements

L'éditeur et les concepteurs souhaitent remercier les nombreux joueurs testeurs qui ont contribué à la finalisation du jeu. Tout d'abord, des remerciements particuliers vont à Andrea Schlosser pour le grand effort qu'elle a fourni dans le test de ce jeu et sa précieuse contribution. Et nous voulons remercier le retour d'informations de tous les joueurs testeurs (dans l'ordre alphabétique) : Guillaume Besson, Maarten Boer, Patrick Bots, Inka et Markus Brand, Michael Braun, Thijs Bressers, Daan Brüggeman, Pol Cors, Claus-Jürgen Danker, Yvonne van Dijk, Danny Kip, Daniel Dittmann, Peter Eggert, Friedemann Friese, Arnd et Maria Fischer, Jeroen Geenen, Tim Grebin, Hjalmar Haagsman, Ronald Hoekstra, Herke van Hoof, Arjo van Houwelingen, Mirjam Klopper, Ruud Kool, Detlef Kraut, John Lopez, Edwin Lubbers-Van der Wal, Wolfgang Luedtke, Anna Ferreira Marques, Kim Melkert, Wilfred Meyboom, Saskia van Reeden, Elke Renwanz, Jeroen op 't Root, Birgit Rupp, Markus Reichert, Thomas et Jeannette Stadler, Frank Stürmann, Ralph Querfurth, Ester en Madelief van Tol, Bas Verkaik, Marcel van Vliet, Mike Witkamp, Arrie ten Wolde, Hanneke en Marjan Wouda.

## Crédits

Auteurs du jeu :  
Édition et finalisation :  
Illustrations :  
Conception graphique :

Michael Rieneck & Stefan Stadler  
Hans van Tol  
Franz Vohwinkel  
Imelda Vohwinkel

Version Française :  
Traduction :

Intrafin Games  
Bruce Demaugé-Bost & François Haffner

Éditeur  
The Game Master BV  
Raadhuisplein 21  
2914 KM Nieuwerkerk aan den IJssel  
The Netherlands  
www.thegamemaster.nl  
© The Game Master BV, 2011,  
tous droits réservés



## A. PRÉPARATION DU JEU

# FORTUNA



- Placer le plateau de jeu au centre de la table. Les couleurs des trois emplacements sur chaque côté indiquent la couleur du joueur : bleu, gris, orange ou violet. Chacun choisit en face de quelle couleur il se place.



- Chaque joueur reçoit les éléments de sa couleur :

- une figurine 
- trois marqueurs en forme de disque 

- Puis, chacun place :

- sa figurine sur la case de départ de son chemin vers Rome (dans son village) ;



- un de ses marqueurs sur la case de départ de l'échelle de richesse (valeur d'Argent à « 5 »).



- Déterminer un ordre de jeu initial. Prendre un marqueur de chaque joueur et les tirer au hasard en les plaçant successivement sur les marches I à IV, du Podium ; le premier joueur sera celui qui est sur la marche « I ». Le troisième et dernier marqueur est placé devant son propriétaire. Il servira à signaler son mariage plus tard dans la partie. Dans l'exemple ci-contre, le premier joueur est le joueur Orange.



- Chaque joueur reçoit un plateau Province de sa couleur ainsi que les éléments de jeu suivants : un Blé, une Eau, un Vin, un Dé, une Vestale et un Centurion.



- Placer ces éléments comme indiqué sur l'image.

Note :

- La capacité du champ de blé, du réservoir d'eau et de la vigne est illimitée.
- Le nombre maximum de Dés, de Vestales et de Centurions est de trois par joueur.
- Au cours de la partie, les joueurs pourront construire des bâtiments qu'ils placeront au bas de leur plateau individuel, sur les symboles Bâtiments.

### Important

Il faut bien placer le Dé, la Vestale et le Centurion initiaux sur leurs cases « 1 » respectives. Les autres Blés, Eaux, Vins, Dés, Vestales et Centurions sont triés et placés pour former le stock général sur les emplacements réservés du plateau de jeu (voir le dessin). Les Dés supplémentaires sont mis en réserve à côté du plateau de jeu.

- Trier les 12 cartes Bâtiment et les placer en quatre piles (par type) à côté du plateau de jeu. Lorsqu'il n'y a que deux ou trois joueurs, retirer une carte de chaque pile de sorte qu'il ne reste que huit cartes Bâtiment disponibles.



- Mélanger les vingt-six cartes Privilège et les placer en une pile face cachée à côté du jeu. Placer trois jetons Privilège  sur le Palais de César au centre du jeu. Placer les douze autres jetons Privilège à côté du plateau de jeu.



Note : Lors des parties à deux ou trois joueurs, on retire les quatre cartes Privilège marquées en haut à gauche d'un symbole représentant quatre pions. On n'utilise donc que vingt-deux cartes Privilège.



- Placer les six cartes Faveur sur leurs emplacements respectifs autour de Rome : Religion sur l'emplacement marqué d'un dé « 6 », Fortuna en face de « 5 », Bataille en face de « 4 », Orgie en face de « 3 », Distribution de nourriture en face de « 2 » et Approvisionnement en eau en face de « 1 ».



- Distribuer les cartes Action.

Le premier joueur reçoit la carte « Fortuna » qu'il pose sur l'un des trois emplacements de son bord de jeu. Puis le reste des cartes Action peut être distribué de deux façons :



- Joueurs débutants** : utiliser cette méthode lors des premières parties. Mélanger les onze cartes Action et les distribuer aléatoirement de sorte que chaque bord du plateau reçoive trois cartes. Lorsqu'il n'y a que deux ou trois joueurs, il faut aussi distribuer des cartes aux côtés du plateau où ne se trouve personne.
- Joueurs expérimentés** : n'utiliser cette méthode que si tous les participants ont déjà joué à Fortuna car il faut connaître les effets des cartes Action. Disposer les onze cartes visibles. En commençant par le joueur à gauche du premier joueur, et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur choisit une carte qu'il dispose sur l'un des emplacements. À deux ou trois joueurs, les six ou trois cartes restantes sont disposées au hasard sur les emplacements des bords non occupés par un joueur.

Dans les deux cas, chaque joueur choisit ensuite une des trois cartes Action qui sont devant lui et la retourne face cachée de sorte qu'aucun adversaire ne puisse la prendre en échange durant la première manche.

Lorsque la distribution des cartes Action est terminée, la partie peut commencer.

## B. RÉSUMÉ DU JEU

Ce résumé rafraîchira la mémoire des joueurs expérimentés et permettra à ceux qui découvrent le jeu de se faire une idée rapide de son fonctionnement. L'explication complète des règles se trouve dans le livret de règles. Les explications ci-dessous n'abordent que les bases du jeu.

### Comment démarrer ?

Merci de consulter le chapitre « A. PRÉPARATION DU JEU » au dos de ce feuillet.

### Comment se déroule un tour de jeu ?

Lors de son tour, un joueur suit les cinq phases suivantes dans l'ordre exact :

1. Recevoir de l'Eau dans son Aqueduc
2. Choisir, exécuter et échanger une carte Action
3. Exercer la Puissance militaire
4. Recevoir la Faveur de l'empereur
5. Recevoir des cartes Privilège

### Comment gagner ?

Chaque case qui rapproche de Rome fait gagner un Point de victoire. Les ressources possédées peuvent aussi rapporter des Points de victoire en fonction de certaines cartes Privilège.

### Comment la partie se termine-t-elle ?

Dès qu'au moins un joueur atteint le Palais de César, on termine la manche en cours puis la partie est terminée. Les joueurs qui atteignent le Palais de César durant cette dernière manche peuvent gagner une carte Privilège supplémentaire.

### Score final

Les cartes Privilège sont révélées et les Points de victoire qu'elles rapportent s'ajoutent au nombre de cases parcourues vers Rome. Le joueur au score le plus élevé est le vainqueur.

Important : seuls les joueurs parvenus à Rome (case X ou plus) peuvent prétendre à la victoire.

Les règles détaillées sont dans le livret de règles.

## C. LES 12 CARTES ACTION



### Approvisionnement en eau

Prendre deux Eaux du stock général (le lac) et les poser dans le réservoir d'eau de sa province.



### Moisson

Prendre deux Blés du stock général (le champ de blé sur le plateau de jeu) et les poser sur le champ de blé de sa province. De plus, il est possible de rendre une ou plusieurs Eaux de sa réserve et/ou de son Aqueduc au stock général (lac), et de recevoir en échange autant de Blés.



### Vendange

Prendre deux Vins du stock général (la vigne sur le plateau de jeu) et les poser sur le vignoble de sa province. De plus, il est possible de rendre une ou plusieurs Eaux de sa réserve et/ou de son Aqueduc au stock général (lac), et de recevoir en échange autant de Vins.



### Commerce de blé

Permet de vendre du Blé. Chaque Blé vendu rapporte deux Argents. Avancer le marqueur sur la piste de richesse du montant obtenu. Le blé vendu retourne au stock général. Si le joueur a construit un Marché, son revenu par Blé est de trois Argents au lieu de deux.



### Commerce de vin

Permet de vendre du Vin. Chaque Vin vendu rapporte trois Argents. Avancer le marqueur sur la piste de richesse du montant obtenu. Le vin vendu retourne au stock général. Si le joueur a construit un Marché, son revenu par Vin est de quatre Argents au lieu de trois.



### Enrôlement de Centurions

Permet d'acheter de un à trois Centurions. Le prix d'achat est progressif. Le premier Centurion coûte un Argent, le deuxième deux Argents et le troisième trois Argents. Ajuster le marqueur de richesse en conséquence. Un joueur ne peut pas posséder plus de trois Centurions.



### Engagement de Vestales

Permet d'acheter de une à trois Vestales. Le prix d'achat est progressif. La première Vestale coûte un Argent, la deuxième trois Argents et la troisième cinq Argents. Ajuster le marqueur de richesse en conséquence. Un joueur ne peut pas posséder plus de trois Vestales.



### Cérémonie religieuse

Permet de rendre une et une seule Vestale et de recevoir en échange un Dé supplémentaire. Le joueur doit rendre la Vestale de rang le plus élevé de son plateau. Le Dé reçu est placé sur l'emplacement libre le plus bas de son tableau de Dés. À partir de maintenant et jusqu'à la fin de la partie, le joueur pourra lancer un dé de plus lors de la phase « 4. Recevoir la faveur de l'empereur ».

*Dans l'exemple ci-contre, un joueur a rendu sa dernière Vestale pour gagner un deuxième Dé. À partir de maintenant, ce joueur pourra lancer deux Dés en phase « 4. Recevoir la faveur de l'empereur » et choisir l'un de ces deux Dés pour le reste de cette phase.*



### Famille

- Un joueur qui exécute l'Action de cette carte pour la première fois peut se marier. Cela coûte trois Argents et il faut ajuster le marqueur de richesse en conséquence. Il pose alors son troisième et dernier marqueur à côté des anneaux sur son plateau individuel. À partir de maintenant, il pourra choisir la carte Faveur « 5 : Fortuna » lors de la phase 4 et avancer d'une case vers Rome sans renoncer à quelque ressource que ce soit.
- Si le joueur est déjà marié, exécuter cette Action permet de recevoir un Blé, un Vin ou trois Argents. Cette carte Action donne un autre avantage prévisionnel important, qu'elle est seule à offrir : le joueur peut jeter ses Dés au moment où il joue la carte, donc avant sa phase 4, et tenir compte de leur résultat pour choisir ce qu'il souhaite recevoir.



### Construction

Le joueur qui utilise cette Action peut construire un et un seul Bâtiment et le poser sur l'un des trois emplacements au bas de son plateau individuel. Le coût de construction de chaque Bâtiment est inscrit sur chaque carte. Un joueur ne peut construire qu'un seul Bâtiment de chaque type. Les explications détaillées des Bâtiments sont dans le livret de règles.



### Corruption

Cette carte autorise deux types d'Action au choix :

- A. Gagner deux Argents en avançant son marqueur de richesse de deux cases.
- B. Choisir une carte Action d'un des trois autres bords et en exécuter l'Action. Cela coûte un Argent payé au joueur qui possède cette carte, ou payé « au stock » si le bord qui possède la carte est libre (dans le jeu à deux ou trois joueurs uniquement). La corruption permet **également** d'exécuter l'Action d'une carte face cachée. Dans ce cas, la carte reste face cachée après son utilisation.  
Note : la carte Action utilisée à l'aide de la corruption ne change pas de place, mais la carte Action « Corruption » doit ensuite être échangée comme toutes les autres cartes Action (sauf si la corruption est utilisée avec la Puissance militaire).



### Fortuna

- Cette carte détermine le premier joueur de la prochaine manche. Le joueur qui possède cette carte sur son bord à la fin d'une manche devient ou demeure premier joueur de la manche suivante.
- L'exécution de l'Action de cette carte permet d'avancer d'une case vers Rome. Note : si un joueur utilise cette carte lors de sa phase 2, (et non lors de la phase « 3. Exercer la Puissance militaire ») il doit l'échanger contre une carte située sur un autre bord du jeu ; ainsi, il peut offrir la place de premier joueur à un autre joueur.