

STRADA ROMANA

UN JEU DE WALTER OBERT



45'



2-5



8-99



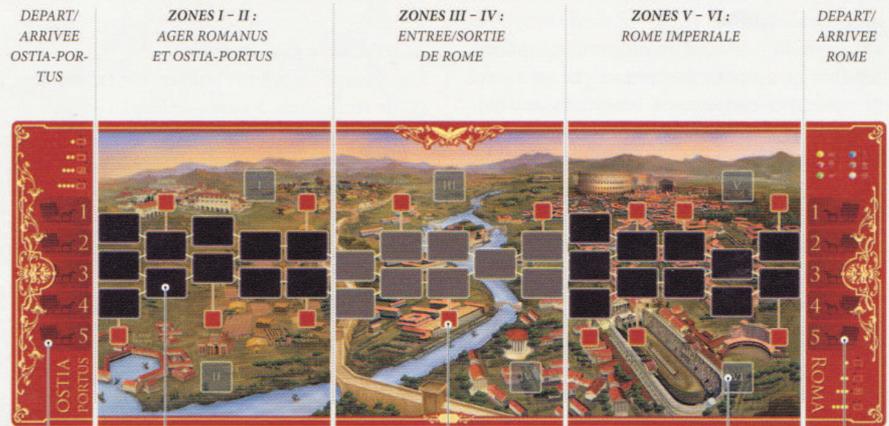
FRA

Durant la Rome ancienne, au temps de l'empereur Trajan, la circulation à Rome posait de réels problèmes : sur les routes, des centaines de chariots acheminaient des biens venant de Portus et d'Ostia vers les forums et les marchés de Rome, tandis que les produits manufacturés partaient des villes pour les ports. Les meilleurs marchands étaient ceux qui se déplaçaient rapidement dans les embouteillages et faisaient le plus de commerce tout au long de la « Strada Romana ».

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 10 chariots
- 36 cubes « marchandises »
- 36 tuiles « marchandises »
- 10 tuiles « chariots »
- 20 pièces (jaunes)
- 20 points de victoire (noirs)
- 1 sac

LES DIFFÉRENTES PARTIES DU PLATEAU



Emplacements de départ ou d'arrivée à Ostia-Portus.

Route : les cases noires et grises représentent la route où le commerce s'effectue.

Emplacements pour les cubes « marchandises » (Marchés) : ils représentent les marchés et forums où le commerce s'effectue.

Emplacements pour les tuiles « marchandises » (Commande) : ils représentent la commande de marchandises dans cette zone.

Emplacements de départ ou d'arrivée à Rome.

PREPARATION DE LA PARTIE

- Placer le plateau de jeu au centre de la table.
- Placer au hasard les 10 chariots sur les zones de départ : 5 du côté de « Ostia-Portus » et 5 du côté de « Rome ». Les chariots doivent être dans le sens de la route.
- Placer au hasard une tuile « marchandises » de chaque sorte sur les 6 emplacements réservés. Les tuiles « marchandises » déterminent la commande de cette zone.
- Placer au hasard un cube « marchandises » sur chaque emplacement « marché ». Les cubes « marchandises » symbolisent les marchandises commercialisées.
- Tous les cubes « marchandises » et tuiles « marchandises » restants sont mis dans le sac.



- Mélanger les 10 tuiles « chariots ». Enlever l'une d'entre elles et la ranger dans la boîte sans la regarder. Placer les 9 tuiles « chariots » restantes - face cachée - au bord du plateau de jeu.
- Déterminer au hasard le premier joueur puis procéder dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit des pièces (jaunes) avant de commencer la partie (aucune pièce n'est donnée au joueur qui commence). Voir ci-contre.

Mis en ligne par <http://jeuxstrategie.free.fr>

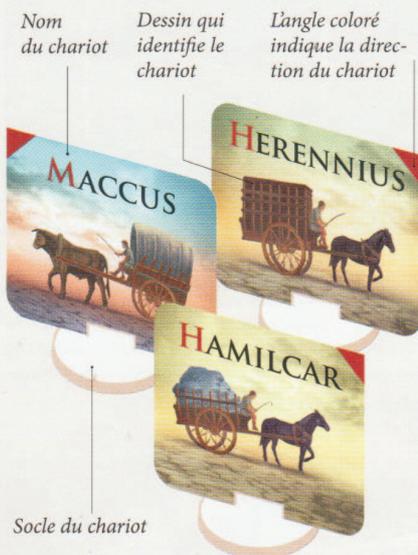


LES CHARIOTS

Strada Romana se joue en déplaçant les chariots d'une extrémité à l'autre de la route (de « Ostia-Portus » à « Rome » et inversement).

Les règles pour les chariots sont les suivantes :

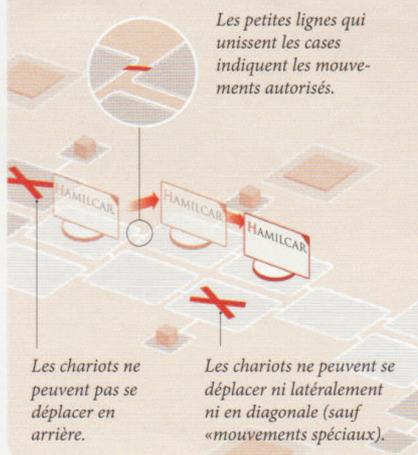
- Les chariots se déplacent de case en case et ne peuvent pas faire demi-tour.
- Il ne peut y avoir sur chaque case « route » qu'un seul chariot.
- Hormis dans le cas d'un mouvement spécial, un chariot ne peut pas passer par une case occupée. Par conséquent, un chariot est bloqué quand un autre chariot se trouve sur la case devant lui (quelle que soit sa direction).



- Les chariots n'appartiennent à aucun joueur. Au cours de son tour de jeu, un joueur peut déplacer le ou les chariots de son choix.
- Les chariots peuvent être déplacés uniquement sur les cases unies par les petites lignes (sauf pour les « mouvements spéciaux »).

Attention : lors du départ d'un chariot, son premier déplacement peut être effectué sur n'importe quelle case (3 du côté de Ostia-Portus et 2 du côté de Rome).

MOUVEMENT DES CHARIOTS



LA PARTIE

Durant son tour de jeu, un joueur peut choisir parmi trois options :

- DÉPLACER LES CHARIOTS** (et éventuellement prendre un cube « marchandises » et / ou une tuile « marchandises ») ;
- PRENDRE UNE TUILE « CHARIOT »** (trois fois par joueur au maximum dans la partie) ;
- PASSER SON TOUR** et prendre une pièce.

A) DÉPLACER LES CHARIOTS

Les joueurs doivent utiliser de la manière qu'ils souhaitent **3 cases** de déplacement. Ils peuvent - quelle que soit la direction - déplacer un chariot de 3 cases ou déplacer un chariot de 2 cases et un autre d'une case ou déplacer trois chariots d'une case.

Les joueurs doivent toujours utiliser ces 3 cases de déplacement sauf si aucun déplacement n'est possible. Dans ce cas, ils peuvent acheter un mouvement spécial (voir « mouvements spéciaux »).

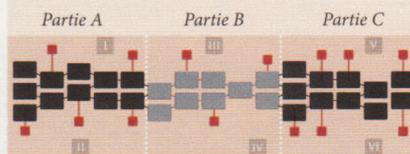
PRISE DE TUILE « MARCHANDISES ». Chacune des 6 zones a un emplacement pour la tuile « marchandises » représentant la commande de marchandises dans cette zone à ce moment du jeu. Immédiatement après avoir déplacé un chariot, un joueur peut prendre la tuile « marchandises » de la zone où le chariot a **terminé** son déplacement (voir ci-dessous). Une nouvelle tuile « marchandises » est tirée au hasard dans le sac et remplace celle qui vient d'être prise.

Dès qu'une tuile « marchandises » est prise,

EMPLACEMENT DU CHARIOT ET DES TUILES MARCHANDISES

LES 3 PARTIES

La route est divisée en trois grandes parties (cases noires-grises-noires) avec pour chaque partie 2 zones (exemple : dans la partie A, les zones I et II).

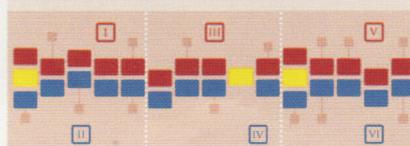


Une tuile « marchandises » peut être prise si elle est située dans la zone où un chariot a terminé son déplacement.

3 TYPES DE CASES

Tout au long de la route, il y a des cases hautes, basses et centrales qui sont définies par leur position.

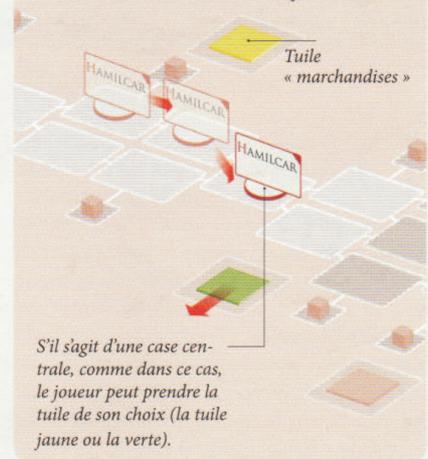
- CASES HAUTES
- CASES CENTRALES
- CASES BASSES



- **Sur une case haute** le joueur peut prendre la tuile « marchandises » haute correspondante.
- **Sur une case centrale**, le joueur a le choix entre la tuile « marchandises » de la zone haute et celle de la zone basse.
- **Sur une case basse**, le joueur peut prendre la tuile « marchandises » basse correspondante.

PRISE D'UNE TUILE « MARCHANDISES »

Immédiatement après avoir déplacé un chariot, un joueur peut prendre la tuile « marchandises » de la zone où le chariot a terminé son déplacement.

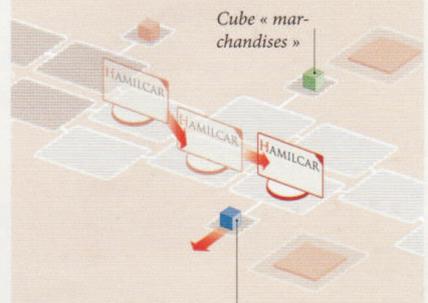


S'il s'agit d'une case centrale, comme dans ce cas, le joueur peut prendre la tuile de son choix (la tuile jaune ou la verte).

le joueur reçoit une pièce pour chaque cube de la même couleur présent sur le plateau de jeu à cet instant. Chaque fois qu'un joueur a 5 pièces, il est obligé de les échanger contre 1 point de victoire.

PRISE DE CUBE « MARCHANDISES ». Si un chariot termine son déplacement sur une case adjacente à un marché, alors le joueur peut prendre immédiatement le cube « marchandises » présent sur ce marché. Un nouveau cube « marchandises » est tiré au hasard dans le sac et remplace celui qui vient d'être pris. La prise d'un cube n'apporte aucune pièce aux joueurs.

PRISE D'UN CUBE « MARCHANDISES »



Si un chariot termine son déplacement sur une case adjacente à un marché, alors le joueur peut prendre immédiatement le cube « marchandises » présent sur ce marché. Dans ce cas, il s'agit d'un cube bleu.

NOMBRE DE JOUEURS



2-3 JOUEURS
Lors de son tour un joueur ne peut prendre qu'une marchandise : un cube **ou** une tuile.



CUBE OU TUILE



4-5 JOUEURS
Lors de son tour un joueur peut prendre deux marchandises : un cube **et** une tuile.



CUBE + TUILE

COULEURS DES CUBES «MARCHANDISES»

La couleur d'un cube « marchandises » correspond à des produits :

		JAUNE Blé, pain
		ROUGE Vin, amphore
		VERT Huile, jarre
		BLEU Métaux, bijoux
		MARRON Peaux, textiles
		BLANC Marbre, statues

LES CONTRATS. Lorsqu'un joueur a une tuile « marchandises » et un cube « marchandises » de la même couleur, il les empile comme sur la figure ci-dessous.

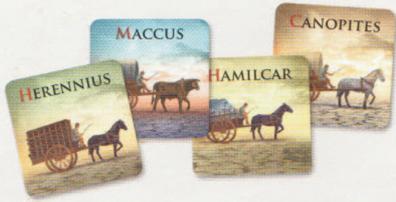


CONTRAT
Un contrat est réalisé quand une tuile « marchandises » et un cube « marchandises » de la même couleur sont empilés.

Il réalise alors un contrat, ce qui constitue le principal moyen de marquer des points à **Strada Romana**.

B) PRENDRE UNE TUILE « CHARIOT »

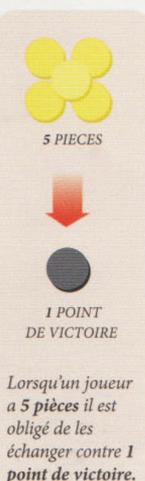
Les joueurs peuvent marquer des points en devinant quels seront les 4 premiers chariots à atteindre leur destination (Roma ou Ostia-Portus). Pour cela, lors de son tour, un joueur prend le tas des tuiles « chariot », les regarde et en prend une de son choix. Puis il les repose, face cachée. Les autres joueurs peuvent



savoir combien chaque joueur a de tuiles « chariot » mais pas lesquelles. Chaque joueur peut avoir au maximum 3 tuiles « chariot ». Il ne pourra en aucun cas en défausser. Lorsqu'un joueur décide de prendre une tuile « chariot », il ne peut pas se rétracter et se trouve dans l'obligation d'en choisir une.

C) PASSER SON TOUR

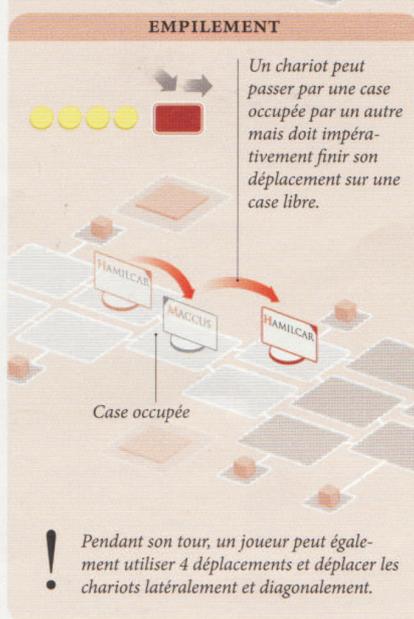
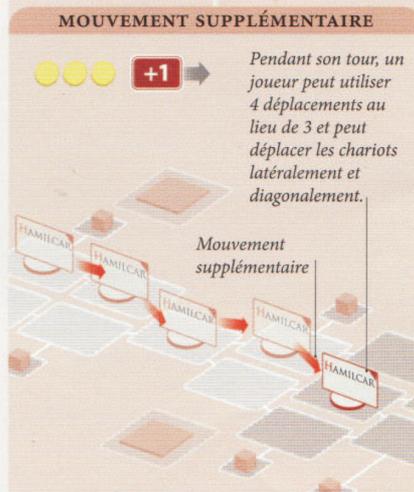
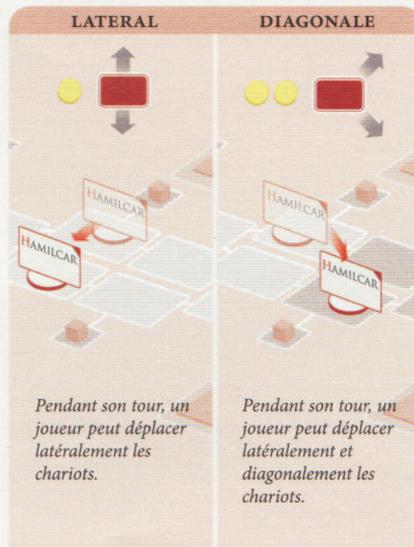
Lors de son tour, un joueur peut décider de passer et prendre une pièce.



MOUVEMENTS SPECIAUX

En payant au début de son tour, un joueur pourra effectuer des déplacements particuliers.

Les mouvements spéciaux peuvent être utilisés dans n'importe quel ordre et autant de fois que l'on souhaite pendant son tour de jeu. Par



exemple, un joueur qui paye 3 pièces (mouvement supplémentaire : 4 cases de déplacement au lieu de 3) peut se déplacer de la façon suivante : 1 mouvement en ligne droite, 1 mouvement en diagonale, 1 mouvement en ligne droite et le quatrième un nouveau mouvement en diagonale. Il aurait pu mais n'a pas utilisé de mouvement latéral.

A la fin d'un mouvement spécial, le joueur peut prendre une tuile « marchandises » et / ou un cube « marchandises » (si les conditions expliquées dans les règles ci-dessus sont remplies).

Les coûts et les effets des mouvements spéciaux sont récapitulés sur le plateau de jeu.

A noter : chaque mouvement spécial inclut les caractéristiques des mouvements spéciaux moins coûteux et peut être employé sur tous les chariots pendant ce tour

EMBOUTEILLAGE

Si cela est possible, un joueur doit effectuer ses 3 déplacements.

Si les chariots sont bloqués, il peut acheter un mouvement spécial afin de déplacer un ou plusieurs chariots. Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas payer pour déplacer un chariot, il peut choisir une tuile « chariot » ou passer et prendre une pièce.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin immédiatement soit :

Quand les 20 points de victoire sont attribués.

Quand le quatrième chariot atteint sa destination (Roma ou Portus ; l'ordre d'arrivée n'a pas d'importance).

RESULTAT

Les points sont calculés en additionnant :

- **LES POINTS DE VICTOIRE**
- **LA VALEUR DES TUILES « CHARIOTS »** possédées par chaque joueur
- **LA VALEUR DES CONTRATS** réalisés par chaque joueur.

Le vainqueur est le joueur qui a obtenu le plus de points.

Si 2 joueurs ou plus ont le même nombre de points alors celui qui a le plus de pièces remporte la partie. S'il y a encore une égalité, le joueur qui a joué en dernier perd.

POINTS DE VICTOIRE



Chaque joueur marque un point par point de victoire obtenu au cours de la partie. Les pièces ne donnent aucun point.

TUILES « CHARIOTS »

A la fin de la partie, chaque joueur dévoile la ou les tuiles « chariot » qu'il possède. Pour chaque chariot arrivé (Roma ou Portus ; l'ordre d'arrivée n'a pas d'importance), le joueur

qui possède la tuile « chariot » correspondant à ce chariot marque 3 points.

Si un joueur a une tuile « chariot » qui ne correspond pas à un des 4 chariots arrivés à leur destination alors il perd un point par tuile.

Exemple : un joueur a 2 tuiles « chariot ». Sur ces 2 tuiles, seulement une correspond à un chariot arrivé à sa destination. Il marque alors 2 points : 3 pour le chariot qui est arrivé et -1 pour celui qui est encore sur la route.

CONTRATS

Un contrat est réalisé lorsqu'un joueur a empilé un cube « marchandises » et une tuile « marchandises » de la même couleur.

Pour comptabiliser les points liés aux contrats de chaque joueur, il faut multiplier le nombre maximum de contrats réussis dans une même couleur par le nombre de contrats de couleurs différentes réussis.

EXEMPLE

Un joueur finit la partie avec :

CONTRATS REALISES

2 contrats jaunes 4 contrats verts 1 contrat rouge 2 contrats bleus
1 contrat blanc

CONTRATS NON REALISES

1 cube marron et 1 tuile verte

POINTS DES CONTRATS

5 couleurs : jaune, vert, rouge, bleu, blanc	X	Nombre maximum : 4 contrats verts	= 20
---	---	---	------

Cependant il perd 2 points : 1 point pour la tuile « marchandises » verte et 1 point pour le cube « marchandises » marron.

20 - 2 = 18 POINTS

à noter: le 2ème contrat jaune et le 2ème contrat bleu ne contribuent pas à augmenter le total des points obtenus.

Cependant, un joueur perd un point pour chaque cube « marchandises » ou tuile « marchandises » qu'il possède et qui ne font pas partie d'un contrat.

RESULTAT FINAL

1. Compter les points de victoire :

Nombre de jetons noirs (les pièces ne donnent aucun point) = POINTS DE VICTOIRE

2. Compter les points liés aux tuiles « chariot » :

Un chariot arrivé dans les 4 premiers (3 points)	=	Un chariot non arrivé (-1 point)	=	POINTS DES TUILLES « CHARIOT »
--	---	----------------------------------	---	--------------------------------

3. Compter les contrats réussis:

Nombre maximum de contrats réussis de la même couleur X Nombre de contrats de couleurs différentes réussis = POINTS DES CONTRATS REUSSIS

Si certains contrats ne sont pas réussis (cubes et/ou tuiles seuls):

POINTS DES CONTRATS REUSSIS	-	cubes ou tuiles seuls	=	POINTS DES CONTRATS
-----------------------------	---	-----------------------	---	---------------------

4. Calcul du score final:

POINTS DE VICTOIRE	+	POINTS DES TUILLES « CHARIOT »	+	POINTS DES CONTRATS	=	SCORE FINAL
--------------------	---	--------------------------------	---	---------------------	---	-------------

CREDITS

AUTEUR: Walter Obert
 ILLUSTRATIONS: Seyyed Ghassem Farhany
 PROJET GRAPHIQUE: Paula Simonetti
 ADAPTATION: Alfredo Genovese
 CORRECTION: Anna Genovese et Michele Quondam

REMERCIEMENTS

Une marque de gratitude à Piero Cioni, Paolo Mori, Federico Faenza, Andrea Chiarvesio, Mario Sacchi, Fabio Cambiaghi, Tinuz et Paoletta, Diego Di Dato, Marco Averone, Carlo Lanzavecchia, Paolo Vallerga, Andrea Mainini et Alberto Vendramini. Une marque de gratitude spéciale à Maura Mattio, Serena et Giulia Obert pour leurs conseils précieux et pour leur patience. ...

Jarnac, the word game

A thrilling letter game combining thinking, stress and tactics...

Jarnac can be played in 6 different languages (French, English, German, Dutch, Italian and Spanish).

2 PLAYERS (YEARS 8+)

PLAYING TIME: 30 MINUTES



BLACKROCK Editions

WWW.BLACKROCKEDITIONS.COM

