


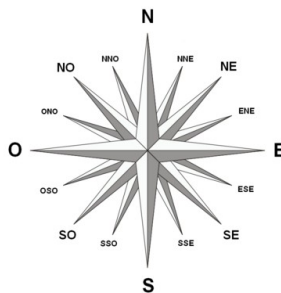
GRILLE DE JEU : CONSTRUCTION DE LA VILLE ROMAINE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
















 Puits

 Village gaulois

 Cours d'eau



Marché aux aménagements

Figurés		Aménagements	Point(s) pour le créer
		AMPHITHEATRE	5
		AQUEDUC	1
		ARENES	5
		BASILIQUE	3
		DOMUS (MAISON DES RICHES)	4
		ECOLE DE GLADIATEURS	4
		FONTAINE	2
		FORUM	6
		INSULA (MAISON DES PAUVRES)	2
		MURAILLE	1
		PONT	2
		PORT	4
		TEMPLE	4
		THERMES	2
		VOIES OU ROUTES	1

Règles du jeu

Le but est de **construire une ville avec ses bâtiments romains**.

Vous devez **respecter l'ordre de construction** suivant :

1° : une **voie** depuis le village jusqu'à votre ville

2° : le **cardo et le decumanus** (voies nord-sud et est-ouest qui se croisent au cœur de la ville) qui déterminent l'emplacement du *forum*. Ces voies occupent toute la largeur et la hauteur du plateau.

3° : le **forum**

4° : pensez à entourer votre ville d'une **muraille** le plus vite possible !

- Pour créer les aménagements, vous lancez un dé chacun votre tour. Le chiffre indiqué vous donne le nombre de points que vous pouvez utiliser.
- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos points à chaque fois ; ce qui vous permet d'en garder pour plus tard. Pour cela, vous devez utiliser le tableau intitulé : « *Report de points* ».

Les piments du tour : lorsque chaque joueur du groupe a jeté le dé, le chef d'équipe (désigné en début de partie) le lance à nouveau pour déterminer un évènement imprévu selon le tableau suivant :

1	Crue du fleuve en 11/11 qui détruit votre aménagement
2	Aucun gain sur ce tour
3	La révolte du village Gaulois détruit votre dernier aménagement
4	Bravo, vous gagnez une école de gladiateurs ! Quelle chance !
5	Les Barbares attaquent la ville romaine voisine : ils détruisent votre dernier aménagement, sauf si votre muraille est terminée
6	Les Barbares approchent de votre ville : ils détruisent vos aménagements. Lancez 3 dés pour déterminer le nombre horizontal puis 3 dés pour le nombre vertical. Les chiffres obtenus désignent la case détruite

Quelques conseils : ***N'oubliez qu'il faut bâtir un pont pour franchir le fleuve...**

***Faîtes les bons choix pour pouvoir vivre dans votre ville, comme au temps des Romains...**

Avant de débiter le jeu : répartissez les rôles des joueurs :

- Le **chef d'équipe** prend les décisions (à l'aide du « marché aux aménagements ») et doit accorder les membres de son équipe. Il lance les dés pour le « piment du tour »
 - Le **dessinateur** réalise la ville ou efface si nécessaire sur la « grille de jeu »
- Le **comptable** écrit le nombre de points obtenus chaque tour et écrit les « points restants » dans le tableau « report de points »