

NUNDINAE

Règles du jeu - V0.2

3 à 8 joueurs

9 manches · valeurs I à IX

Vous incarnez des institores, agents chargés d'approvisionner leurs ateliers lors des nundinae, les marchés périodiques romains.

1. But du jeu

Lors des *nundinae*, les marchés périodiques du monde romain, chaque joueur incarne un **institor**, chargé d'approvisionner un atelier.

Les marchandises appartiennent à 9 familles : Métaux, Pierres, Tissus, Ivoire & os, Bois, Pigments, Nacre & coquillages, Cuir & peaux, Cires & résines. Chaque famille contient 9 tuiles Ressource, de **I à IX**.

Chaque joueur reçoit secrètement deux familles de prédilection, appelées **Spécialités**. Les tuiles de ces familles rapporteront davantage de points et donneront accès à deux pouvoirs utilisables une fois chacun pendant la partie.

La partie dure **9 manches**. À chaque manche, chacun acquiert exactement 1 tuile. Après la neuvième manche, le joueur qui obtient le **score le plus élevé** l'emporte.

2. Matériel

Le jeu complet contient :

- **81 tuiles Ressource** : 9 familles de 9 tuiles, de I à IX ;
- **18 tuiles Famille** : 2 exemplaires de chacune des 9 familles ;
- **2 marqueurs Caisse** ;
- **1 jeton Premier joueur**.

Sur une tuile Ressource, la famille reste visible lorsque la valeur est cachée. Ainsi, lorsqu'une règle demande de placer une tuile « face cachée », seule sa **valeur** est cachée : sa famille reste toujours identifiable.

3. Mise en place

À **N joueurs**, utilisez **N+1 familles**.

Choisir les familles de la partie

Formez 9 paires de tuiles Famille identiques, mélangez-les puis tirez-en **N+1**. Les autres familles ne sont pas utilisées.

Parmi les familles tirées, choisissez-en une au hasard. Elle devient la **Famille publique** : son effet spécial s'appliquera à tous les joueurs pendant toute la partie.

Placez une de ses tuiles Famille visible près du centre de la table et écartez l'autre exemplaire.

Distribuer les Spécialités

Après avoir retiré la Famille publique, il reste **N familles privées**, avec deux tuiles Famille pour chacune.

- 1 Mélangez les familles privées puis disposez leurs tuiles en **deux rangées identiques** : les deux exemplaires de chaque famille doivent d'abord être l'un sous l'autre.
- 2 Décalez toute la rangée du bas d'**un cran vers la gauche**. La première tuile passe à la fin de la rangée.
- 3 Chaque colonne forme maintenant un **couple de Spécialités**.
- 4 Retournez les couples face cachée, mélangez-les sans les séparer, puis distribuez **un couple à chaque joueur**.

Les deux tuiles reçues sont vos **deux Spécialités**. Gardez-les face cachée.

Exemple à 4 joueurs. Pigments est la Famille publique. Après mélange :

- rangée du haut : **Métaux - Tissus - Bois - Pierres** ;
- rangée du bas : **Métaux - Tissus - Bois - Pierres** ;
- après décalage de la rangée du bas : **Tissus - Bois - Pierres - Métaux**.

Les quatre colonnes donnent donc les couples **Métaux + Tissus**, **Tissus + Bois**, **Bois + Pierres** et **Pierres + Métaux**.

Chaque joueur reçoit ainsi 2 Spécialités différentes, et chaque famille privée apparaît dans exactement **deux couples**.

Préparer le Forum

Réunissez les 9 tuiles Ressource de chacune des N+1 familles utilisées. Placez-les toutes valeur face cachée, mélangez-les ensemble puis étalez-les au hasard au centre de la table : elles forment le **Forum**.

La famille de chaque tuile reste visible. Une fois le Forum en place, ne déplacez plus les tuiles sauf lorsqu'une règle vous le demande.

Le dernier joueur à être allé sur un marché, quel qu'il soit, devient le **Premier joueur** et prend le jeton Premier joueur.

4. Jouer une manche

Le joueur qui possède le jeton Premier joueur commence, puis on joue dans le sens horaire.

Pendant une manche, chaque joueur acquiert **1 seule tuile**. Si vous en avez déjà pris une grâce à l'offre d'un autre joueur, vous passerez votre tour lorsque celui-ci arrivera.

À votre tour

Si vous n'avez pas encore acquis de tuile :

- 1 choisissez une famille encore présente au Forum ;
- 2 choisissez **3 tuiles de cette famille** et regardez secrètement leurs valeurs ;
- 3 gardez-en **1** devant vous, valeur face cachée ;

4 les **2 tuiles refusées** deviennent des offres.

S'il reste moins de 3 tuiles de la famille choisie, examinez simplement toutes celles qui restent.

Former les offres

Parmi les deux tuiles refusées, choisissez :

- **1 offre visible** : retournez-la pour montrer sa valeur à tout le monde ;
- **1 offre cachée** : laissez sa valeur cachée.

Vous connaissez donc la valeur des deux offres, puisque vous venez de les examiner. Les autres joueurs ne connaissent que la valeur de l'offre visible.

Les offres restent à leur emplacement dans le Forum pendant toute la phase d'offres.

S'il ne reste qu'une seule tuile refusée, elle devient une offre visible.

Choisir une offre

En commençant par le joueur suivant le joueur actif, puis dans le sens horaire, chaque joueur qui n'a pas encore acquis de tuile cette manche a **une seule occasion** de choisir :

- prendre **une des offres encore disponibles** ;
- ou passer.

Si vous prenez une offre, placez-la devant vous : c'est votre acquisition pour la manche. Si l'offre était cachée, regardez sa valeur seulement **après l'avoir choisie**.

Le choix passe ensuite au joueur éligible suivant. Ainsi, un joueur peut prendre l'offre visible puis un autre prendre l'offre cachée. Un joueur qui passe ne peut pas revenir sur sa décision pendant cette phase d'offres.

La phase d'offres se termine lorsque toutes les offres ont été prises ou lorsque tous les joueurs éligibles ont fait leur choix.

Toute offre non prise est alors remise **valeur face cachée au même emplacement**, sans mélange. Une valeur déjà vue peut donc être mémorisée et retrouvée plus tard, tant qu'aucun effet n'a déplacé ou mélangé la tuile.

Exemple. Vous examinez trois Métaux valant III, VI et IX. Vous gardez IX, rendez III visible et laissez VI caché. Le joueur suivant peut prendre III, tenter VI sans connaître sa valeur, ou passer. S'il prend III, l'offre VI reste disponible pour le joueur suivant.

Fin de la manche

La manche prend fin dès que chaque joueur a acquis 1 tuile.

Appliquez les éventuels effets de fin de manche, puis passez le **jeton Premier joueur** au joueur suivant dans le sens horaire.

5. Spécialités privées

Chacune de vos deux Spécialités vous apporte deux avantages :

- à la fin de la partie, chaque tuile que vous possédez dans cette famille rapporte **+1 point** ;
- le pouvoir associé à cette famille peut être utilisé **une seule fois par partie**.

Lorsque vous utilisez un pouvoir, révélez immédiatement la tuile Spécialité correspondante. Elle reste visible jusqu'à la fin de la partie. La révéler ne supprime pas son bonus de score.

Métaux - Refonte

Après avoir regardé les tuiles de votre inspection, mais avant d'en choisir une à garder, vous pouvez utiliser Refonte.

Remplacez face cachée à leur emplacement une ou plusieurs tuiles que vous venez d'examiner. Pour chaque tuile ainsi rendue, examinez une autre tuile de la **même famille**.

Une tuile rendue par Refonte ne peut pas être reprise pendant cette même inspection.

Pierres - Polissage

Juste après qu'un joueur a acquis une tuile Pierres, vous pouvez utiliser Polissage si vous possédez déjà une Pierre et qu'une autre offre Pierres est encore disponible pendant cette phase d'offres.

Échangez une de vos Pierres avec cette offre.

Votre ancienne Pierre prend exactement la place de l'offre et conserve son état : visible si l'offre était visible, cachée si elle était cachée.

Si vous choisissez une offre cachée, vous ne découvrez sa valeur qu'après l'échange. L'échange est alors définitif.

Polissage ne compte pas comme une acquisition.

Tissus - Couture

Au moment de choisir les tuiles de votre inspection, vous pouvez utiliser Couture.

Au lieu d'examiner 3 tuiles d'une même famille, choisissez vos **3 tuiles librement parmi les familles utilisées dans la partie** : 1+1+1, 2+1 ou 3 tuiles d'une même famille.

Gardez ensuite 1 tuile ; les 2 autres deviennent une offre visible et une offre cachée comme d'habitude.

Ivoire & os - Taille

Pendant votre tour, si vous possédez au moins une tuile Ivoire & os, choisissez un autre joueur qui en possède également.

Sans regarder les valeurs pour faire votre choix, déterminez au hasard une de vos tuiles Ivoire & os et une des siennes, puis échangez-les.

Vous choisissez le joueur ciblé, mais ni la tuile donnée ni la tuile reçue.

Taille ne peut jamais échanger une autre famille et ne compte pas comme une acquisition.

Bois - Mise en caisse

Lorsqu'une offre non prise devrait retourner face cachée au Forum, vous pouvez placer votre marqueur Caisse dessus.

La tuile reste à son emplacement. Jusqu'à votre prochain tour où vous êtes en mesure d'effectuer une inspection, elle :

- ne peut pas être acquise ;
- ne peut pas être déplacée ;
- ne peut pas être mélangée.

À ce prochain tour, si vous choisissez la famille de cette tuile, elle doit faire partie de votre inspection. Si vous choisissez une autre famille, retirez simplement le marqueur Caisse.

Pigments - Coloration

Au début du tour d'un autre joueur, avant qu'il ne choisisse sa famille, vous pouvez utiliser Coloration.

Choisissez une famille qu'il peut légalement inspecter. Il doit effectuer son inspection dans cette famille pendant ce tour.

Nacre & coquillages - Ressac

Lorsqu'aucune action ni aucun pouvoir n'est en cours de résolution, vous pouvez déclencher Ressac.

Pour chaque famille présente au Forum, mélangez entre elles les tuiles de cette famille puis replacez-les au hasard sur les emplacements qu'occupaient les tuiles de cette famille.

Ainsi, la disposition générale des familles ne change pas, mais les valeurs ne sont plus associées aux mêmes positions.

Si une phase d'offres est en cours, elle prend immédiatement fin : les offres retournent d'abord à leur emplacement face cachée avant le mélange.

Une tuile explicitement protégée, notamment par Mise en caisse, ne bouge pas.

Cuir & peaux - Résilience

Lorsqu'un autre joueur annonce l'utilisation d'un pouvoir de Spécialité, avant que ce pouvoir soit résolu, vous pouvez utiliser Résilience.

L'activation est annulée.

Le pouvoir adverse n'est pas dépensé, mais il ne peut plus être utilisé pendant le **tour en cours**. Il redevient disponible ensuite.

Résilience ne peut pas annuler un effet de Famille publique.

Cires & résines - Essaim

Lorsqu'un pouvoir de Spécialité déjà révélé par un autre joueur pourrait normalement être utilisé, vous pouvez utiliser Essaim pour copier ce pouvoir.

Appliquez alors le pouvoir copié avec toutes ses restrictions habituelles.

Un pouvoir ne devient copiable qu'après la résolution complète de l'activation qui l'a révélé.

Essaim ne peut copier ni Essaim ni un effet de Famille publique.

6. Famille publique

La Famille publique choisie pendant la mise en place ajoute une règle commune à toute la partie.

Son effet n'est pas un pouvoir de joueur : il ne peut être ni copié par Essaim ni annulé par Résilience.

Métaux - Refonte collective

À chaque inspection, après avoir regardé les tuiles examinées, vous pouvez en replacer **1** face cachée à son emplacement et en examiner une autre de la **même famille**.

La tuile replacée ne peut pas être reprise pendant cette inspection.

Pierres - Mise au jour

Au début de chaque manche, s'il reste au moins une tuile Pierres face cachée au Forum, choisissez-en **1 au hasard**, sans regarder sa valeur, et révélez-la.

Elle reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit acquise ou qu'un effet la retourne face cachée.

Pendant chaque phase d'offres, toutes les Pierres ainsi révélées sont disponibles comme **offres visibles supplémentaires**. En prendre une compte comme une acquisition normale.

Tissus - Trame

Lors d'une inspection, choisissez d'abord une famille principale.

Vous pouvez ensuite examiner :

- 3 tuiles de cette famille ;
- ou **2 tuiles** de cette famille et **1 tuile d'une autre famille**.

Traitez ensuite les 3 tuiles normalement : 1 gardée, 1 offre visible, 1 offre cachée.

Ivoire & os - Troc

Juste après avoir acquis une nouvelle tuile Ivoire & os depuis votre inspection ou grâce à une offre, vous pouvez proposer un Troc.

Choisissez un autre joueur. Celui-ci regarde ses propres valeurs et protège temporairement **toutes ses tuiles ayant sa valeur maximale**. S'il possède deux IX, par exemple, les deux IX sont protégés.

Parmi ses autres tuiles, choisissez-en une au hasard, sans regarder sa valeur, puis échangez-la avec l'Ivoire & os que vous venez d'acquérir.

Les tuiles protégées sont ensuite remises devant leur propriétaire.

Si toutes les tuiles du joueur ciblé ont la même valeur, il ne peut pas être choisi.

Une tuile Ivoire & os reçue grâce à un Troc ne déclenche pas un nouveau Troc.

Bois - Étal permanent

Les offres non prises ne retournent pas immédiatement à leur emplacement.

Elles restent disponibles comme **offres persistantes** jusqu'à la fin de la manche, en conservant leur état visible ou caché.

Lors des phases d'offres suivantes de cette même manche, les joueurs éligibles peuvent choisir parmi les nouvelles offres et toutes les offres persistantes.

À la fin de la manche, les offres persistantes encore présentes retournent face cachée à leur emplacement d'origine, sans mélange.

Pigments - Alternance

Vous ne pouvez pas faire deux acquisitions consécutives dans la **même famille**.

Cette restriction s'applique que la tuile provienne de votre inspection ou d'une offre.

Les échanges provoqués par Polissage, Taille ou Troc ne sont pas des acquisitions et ne modifient donc pas la famille de votre dernière acquisition.

Si aucune acquisition légale n'est possible, ignorez Alternance pour cette acquisition uniquement.

Nacre & coquillages - Marée

À la fin de chaque manche, pour chaque famille présente au Forum, mélangez entre elles les tuiles de cette famille puis replacez-les au hasard sur les emplacements qu'occupaient les tuiles de cette famille.

Les tuiles explicitement protégées, notamment par Mise en caisse, restent à leur emplacement.

Cuir & peaux - Absorption

Lorsqu'un joueur annonce l'utilisation d'un pouvoir de Spécialité, avant que ce pouvoir soit résolu, un seul autre joueur peut tenter une Absorption.

Pour cela, choisissez une tuile Cuir & peaux encore présente au Forum, révélez sa valeur puis défaussez-la définitivement.

- **V à IX** : L'Absorption réussit. Le pouvoir est annulé ; il n'est pas dépensé, mais ne peut plus être utilisé pendant le tour en cours.
- **I à IV** : L'Absorption échoue. Le pouvoir se résout normalement et vous subissez une pénalité.

Après un échec, vous ne pouvez plus effectuer d'inspection jusqu'à votre **prochaine acquisition**.

La première fois qu'une offre que vous pouvez légalement prendre vous est proposée, vous devez la prendre. Cette acquisition met fin à la pénalité.

Si aucune offre ne peut plus vous parvenir avant la fin de la manche, vous effectuez exceptionnellement une inspection normale afin de pouvoir acquérir votre tuile.

Cires & résines - Ruche

À la fin de la partie, parmi les joueurs qui possèdent au moins une tuile Cires & résines, celui ou ceux qui en possèdent **le plus** gagnent chacun **+3 points**.

7. Interactions et priorités

Si plusieurs effets doivent s'appliquer au même moment :

- une tuile explicitement protégée contre un déplacement ou un mélange ne bouge pas ;
- Polissage, Taille et Troc sont des échanges, pas des acquisitions ;
- un pouvoir annulé par Résilience ou Absorption n'est pas dépensé, mais ne peut pas être déclaré de nouveau pendant le tour en cours ;
- si plusieurs joueurs veulent réagir au même événement, résolvez leurs réactions dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur situé après celui dont le tour est en cours.

8. Fin de partie et décompte

Après la neuvième manche, révélez toutes les Spécialités encore cachées.

Additionnez d'abord la valeur de vos **9 tuiles Ressource**, avec I = 1 jusqu'à IX = 9.

Ajoutez ensuite **+1 point** pour chaque tuile appartenant à l'une de vos deux Spécialités.

Enfin, si Cires & résines est la Famille publique, appliquez éventuellement le bonus **Ruche de +3 points**.

La Famille publique ne rapporte jamais de bonus de Spécialité puisqu'elle n'est la Spécialité de personne.

Les tuiles restées au Forum et les tuiles défaussées par Absorption ne rapportent aucun point.

Exemple. Vos Spécialités sont Bois et Pigments. Vos 9 tuiles valent 52 points. Vous possédez 3 Bois et 2 Pigments : vos Spécialités ajoutent +5. Votre score est donc **57 points**, avant un éventuel bonus Ruche.

Le joueur qui obtient le **score le plus élevé** remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

Aide de jeu - une manche

- 1 Si vous avez déjà acquis une tuile, passez votre tour.
- 2 Sinon, examinez normalement **3 tuiles d'une même famille** et gardez-en 1.
- 3 Parmi les 2 refusées : **1 offre visible, 1 offre cachée**.
- 4 À partir du joueur suivant, chacun encore sans tuile peut **prendre 1 offre ou passer**, une seule fois.
- 5 Continuez jusqu'à ce que les offres soient prises ou que tous les joueurs éligibles aient choisi.
- 6 Remettez les offres restantes face cachée **au même emplacement, sans mélange**.
- 7 Quand tout le monde a acquis 1 tuile, appliquez les effets de fin de manche puis passez le jeton Premier joueur.

Aide de jeu - tous les effets

Famille	Spécialité privée - 1×	Famille publique
Métaux	Refonte : remplacez une ou plusieurs tuiles examinées par d'autres de la même famille.	Refonte collective : chaque inspection peut remplacer 1 tuile examinée.
Pierres	Polissage : après l'acquisition d'une Pierre, échangez une de vos Pierres avec une offre Pierres restante.	Mise au jour : au début de chaque manche, révélez 1 Pierre ; elle reste disponible comme offre.
Tissus	Couture : inspectez 3 tuiles librement parmi les familles utilisées.	Trame : une inspection peut être 3 tuiles d'une famille ou 2 + 1 d'une autre.
Ivoire & os	Taille : échange aléatoire Ivoire & os contre Ivoire & os avec un joueur choisi.	Troc : l'Ivoire & os fraîchement acquis peut être échangé contre une tuile aléatoire non protégée d'un joueur ciblé.
Bois	Mise en caisse : protégez une offre non prise jusqu'à votre prochain tour d'inspection.	Étal permanent : les offres non prises restent disponibles jusqu'à la fin de la manche.
Pigments	Coloration : imposez la famille inspectée par un autre joueur.	Alternance : impossible d'acquérir deux fois de suite la même famille.
Nacre & coquillages	Ressac : remélangez les valeurs du Forum et interrompez la phase d'offres.	Marée : à la fin de chaque manche, remélangez les valeurs du Forum.
Cuir & peaux	Résilience : annulez un pouvoir adverse pour ce tour sans le dépenser.	Absorption : sacrifiez un Cuir ; V-IX annule, I-IV échoue et impose la prochaine acquisition par une offre.
Cires & résines	Essaim : copiez un pouvoir révélé au moment où il pourrait être utilisé.	Ruche : majorité de Cires & résines en fin de partie = +3 points.