

## Ave Caesar



**But du jeu** : terminer la course le premier, en bloquant ses adversaires, avec ses cartes, numérotées de 1 à 6, IDENTIQUES pour tous les joueurs.

**Préparation** :

- Chaque joueur prend **un char, une pièce et un jeu de cartes de la même couleur.**
- Il mélange les cartes et les place devant lui, **sur une seule pile, faces cachées.**
- **Le circuit est choisi au bon vouloir des joueurs. ! Il y a 1 circuit à 3-4 joueurs et circuit à 5-6 joueurs !**

**Déroulement** :

- La partie commence avec la **désignation, aléatoire, de la grille de départ.** Tous les joueurs placent leurs chars dans la ligne correspondante, juste derrière les cases numérotées et **pioche les 3 premières carte de leur pile de cartes.**

**! L'ordre du tour de jeu est celui défini sur la grille de départ et ne sera jamais modifié** > **S'ASSEOIR** à la table en fonction de cela.

▶ A son tour, un joueur va pouvoir **JOUER l'1 des 3 CARTES** qu'il a en main, et **AVANCER** du nombre de cases correspondant.

Il **PIOCHE ENSUITE** une nouvelle carte pour reconstituer sa main.

▶ Durant la **course qui dure 3 TOURS**, les joueurs doivent **OBLIGATOIREMENT passer une fois dans L'ALLEE IMPERIALE et s'y IMMOBILISER pour saluer l'empereur.** Celle-ci est étroite, et séparée du reste de la piste par un mur. Lors de son passage, **le joueur dépose sa pièce sur la tribune.**

- **quand l'accès à L'ALLEE IMPERIALE EST BLOQUEE par un adversaire, il faut attendre et passer son tour !**
- **un joueur qui après le second tour ne peut emprunter l'allée impériale est DISQUALIFIE et ne prend pas de points.**
- **un attelage qui ne franchit pas la ligne et a utilisé toutes ses cartes, doit ABANDONNER et obtient 0 point.**

**REGLES de DEPLACEMENT :**

- **Un char est toujours OBLIGE D'AVANCER** même s'il lui faut emprunter des détours plus longs
- Il ne peut y avoir **qu'un seul char par case.**
- Un char peut **CHANGER DE FILE EN DIAGONALE UNIQUEMENT** > Le **déplacement latéral est donc interdit !**
- **On ne peut PAS SAUTER au dessus d'un adversaire.**
- **Un char ne peut PAS FRANCHIR LES MURS (ligne en continu).**
- **Le DEPLACEMENT indiqué par la carte doit être effectué EN TOTALITE > S'il ne peut pas jouer, il PASSE son tour !** > Le joueur replace une de ses 3 cartes sous sa pioche non utilisée !
- **! Le joueur en TETE DE LA COURSE NE PEUT PAS JOUER DE 6 ! Sauf au départ !**
  - > EXCEPTIONNELLEMENT, un joueur en tête de la course **qui aurait trois cartes « 6 » doit passer son tour et attendre de se faire dépasser** pour pouvoir jouer.
    - **sauf** s'il se trouve exceptionnellement sur un passage étroit.
  - > Si plusieurs chars sont en tête, aucun d'eux ne peut jouer de cartes « 6 ».
    - **sauf** super exceptionnellement s'ils ont tous trois cartes « 6 »... !
  - > **Dès qu'un char a dépassé la ligne d'arrivée, LE JOUEUR EN TETE SUIVANT peut jouer une carte « 6 ».**



### Fin du jeu :

- Le joueur dont le char parcourt **le premier 3 tours de circuit**, sans oublier de saluer l'empereur, est **déclaré vainqueur**.
- Si on joue en **PLUSIEURS COURSES**, on attribue les points comme suit :

### POINTS :

- 6 POINTS au premier
- 4 POINTS au deuxième
- 3 POINTS au troisième
- 2 POINTS au quatrième
- 1 POINTS au cinquième
- 0 POINT au sixième

### Ordre de départ de la course suivante > on commence dans L'ORDRE INVERSE DE L'ARRIVEE PRECEDENTE

- > les joueurs **changent de place autour de la table** en fonction de l'ordre de départ.

### 4 courses =

- 2 COURSES SUR LE MEME PARCOURS DANS LE MEME SENS.
- 2 COURSES SUR LE MEME PARCOURS DANS LE SENS INVERSE.

### Conseils

- Les couloirs extérieurs mangent les points et **la réserve de carte risque de ne pas suffire** pour terminer la course.
- Le jeu est encore plus amusant quand les conducteurs essaient de **contraindre** les uns et les autres à emprunter le couloir extérieur et **de bloquer** ses adversaires dans les passages étroits.
- **Attention au plateau avec la rivière**, car un joueur qui prendrait en permanence le plus long chemin ne pourra **pas finir la course**.
- Les **cases à l'entrée et à la sortie de l'allée impériale** peuvent être utilisées de façon stratégique jusqu'à **contraindre les adversaires à abandonner**.