

L'Atelier
 Acta

LANISTA

Correctif des règles

Janvier 2023

Sommaire

Présentation du jeu	page 1	phase 4 : le combat	page 10
Durée du jeu	page 1	• sac de tirage de combat	page 11
Contenu du jeu	page 1	• sac de tirage de blessures	page 11
Mise en place du jeu	page 1	Combat Exhibitio	page 12
• schéma de mise en place	page 2	Combat sans soumission	page 12
• préparation des paquets	page 2	phase 5 : les soins	page 13
• distribution jetons,	page 2	phase 6 : encore une partie ?	page 13
• cartes Évènement	page 2	Fin de partie : calcul	page 13
• préparation sacs de tirage	page 2	de la valeur de votre	
• placement des marqueurs	page 2	école de gladiateurs	
• placement des pions	page 3		
		Annexe des règles	page 14
Carte Nota en détail	page 3	Pour les plus jeunes	page 14
Plateau joueur en détail	page 4	Pour les plus avancés	Page 14
Carte gladiateur en détail	page 5		
Carte Évènement en détail	page 5		
Points Action	page 6		
Déroulement d'une partie	page 7		
phase 1 : cartes Évènement	page 7		
phase 2 : achat des gladiateurs	page 7		
phase 2 (suite)	page 8		
phase 3 : les contrats	page 9		
La carte Contrat en détail	page 10		



Lanista et l'Histoire

Lanista a été développé sur la base des recherches historiques et archéologiques de la **société Acta**. Ainsi, chaque élément que vous trouverez ici a un lien avec l'univers réel des gladiateurs. **Les noms des lanistes, des gladiateurs, des villes où ont lieu les combats, les tenues et armures, tous ont nécessité un travail précis pour vous plonger dans le monde passionnant qu'est la gladiature.** Si vous souhaitez en savoir plus sur ce grand spectacle de la romanité, nous vous invitons à consulter notre chaîne Youtube en utilisant ce QR CODE :



Présentation du jeu :

Dans *Lanista*, **chaque joueur incarne un laniste**, c'est-à-dire le propriétaire d'une école de gladiateurs durant le Haut-Empire romain. Les joueurs doivent recruter et entraîner des gladiateurs pour pouvoir réaliser des combats et remplir les contrats les plus avantageux car **le but du jeu est d'accumuler le plus de points de prestige possible.**

De 1 à 4 joueurs, *Lanista* est un jeu de gestion compétitif, où chaque joueur doit gérer son école au mieux tout en essayant de perturber les stratégies de ses adversaires. **À la fin de la partie, c'est le joueur qui a accumulé le plus de points de prestige qui a gagné.**

Nota bene : Le bon état de santé des gladiateurs, leur expérience et la fortune de l'école permettent d'accumuler des points de prestige supplémentaires en fin de partie, pensez-y !

Lanista est un jeu qui se joue avec un nombre de tours déterminés en début de partie. Les tours sont regroupés en saisons.



2 tours de saison hivernale
(soit 2 combats par joueur)



2 tours de saison estivale
(soit 4 combats par joueur)

Ces 4 tours forment une année.

Une partie standard se joue en une année et une partie longue en deux années.

Durée de jeu :

- Une partie standard : environ 1h30 de jeu.
- Une partie longue : entre 2h30 et 3h de jeu
- une partie pour les + jeunes : env. 1h00 de jeu

Contenu du jeu :

- 1 plateau central
- 4 plateaux pour les joueurs
- 4 cartes « Nota »
- 6 cartes « Laniste » : L'Influent, Le Commerçant, L'Élitiste, Le Boucher, Le Cupide, L'ingénieur
- 80 cartes « Événement »
- 40 cartes « Gladiateur »
- 30 cartes « Contrat » ainsi réparties :
 - 10 cartes « Contrat gamma »
 - 10 cartes « Contrat bêta »
 - 10 cartes « Contrat alpha »
- 86 pièces de monnaie ainsi réparties :
 - 16 pièces de 50 sesterces
 - 40 pièces de 100 sesterces
 - 30 pièces de 500 sesterces
- 40 jetons de couleur ainsi répartis :
 - 12 jetons verts
 - 10 jetons blancs
 - 10 jetons rouges
 - 8 jetons noirs
- 2 sacs noirs pour les tirages, sac de blessures, sac de combat : pensez à mettre un repère pour les distinguer, cela facilitera le déroulement des tirages.
- 4 pions « Joueur »
- 1 jeton « Initiative »
- 1 jeton « Saison »
- 52 marqueurs ainsi répartis :
 - 24 marqueurs « Santé » (cubes rouges)
 - 24 marqueurs « Expérience » (cubes blancs)
 - 4 marqueurs « Action » (cubes bleus)

Mise en place du jeu :

Placer le plateau central sur votre table et, en bordure, les plateaux des joueurs en veillant à laisser un espace entre le plateau central et les autres.

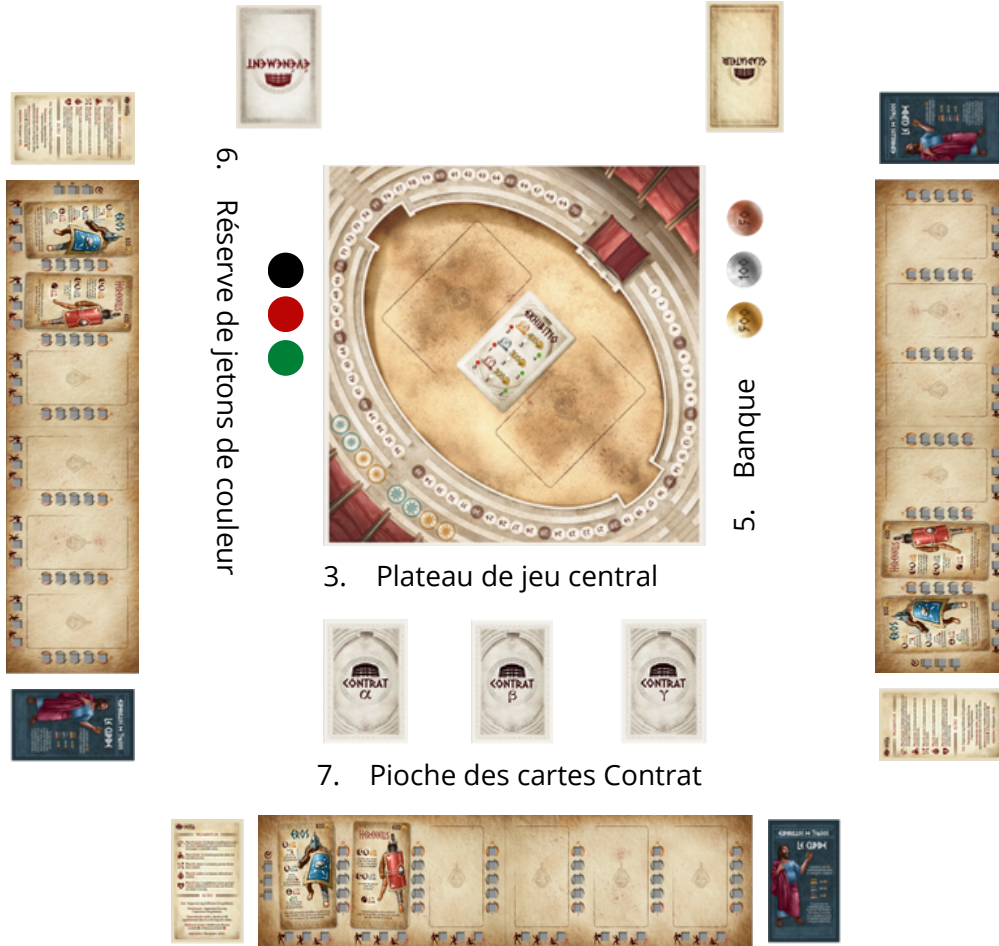
Voir schéma ci-dessous.

1. Pioche des cartes Événement
2. Pioche des cartes Gladiateur
3. Plateau de jeu central
4. Plateau du joueur
5. Banque
6. Réserve de jetons de couleur
7. Pioche des cartes Contrat
8. Carte Nota
9. Carte Laniste

Schéma de mise en place



1. Pioche des cartes Événement 2. Pioche des cartes Gladiateur



8. Carte Nota

4. Plateau du joueur

9. Carte Laniste

Préparez les paquets :

Séparer les cartes en 5 paquets distincts :

- Les cartes « Gladiateur »,
- Les cartes « Événement »,
- Les 3 paquets de « Contrat » (Gamma, Bêta et Alpha)

En fonction du nombre de joueurs, la pioche de cartes Événement n'est pas composée du même nombre de cartes Événement.

Un joueur : pioche composée uniquement de cartes avec le logo 1 joueur.

De 2 à 4 joueurs : pioche composée de toutes les cartes.

Distribuez à chaque joueur :

- **1 carte Nota** : essentielle, elle est un repère pour le joueur tout au long de la partie.
- **1500 sesterces**.
- **3 jetons d'influence** : 1 vert, 1 blanc, un rouge.
- **6 cartes Évènement** (9 pour le laniste l'Ingénieur)

Préparez les sacs de tirage au sort :

- Dans le sac « Combat » : glisser 1 jeton vert, 1 jeton blanc et 1 jeton rouge.
- Dans le sac « Blessures » : glisser 1 jeton vert, 1 jeton blanc, 1 jeton rouge et 1 jeton noir.

Placez les marqueurs sur les plateaux joueurs :

- Poser les marqueurs Action à l'emplacement initial sur la frise Action du plateau de chaque joueur (cubes bleus)
- Poser les marqueurs sur les cases « Gamma » de la frise d'expérience pour chacun des gladiateurs (cubes blancs)
- Poser les marqueurs sur les cases « En bonne santé » de la frise de santé pour chacun des gladiateurs (cubes rouges).

Placez les pions :

Placez les pions Joueurs sur la zone de départ du plateau central.

Placez le jeton Saison sur la première case de saison.

Observez votre carte Nota :

La carte Nota est une carte très importante car elle permet, au moins pour les toutes premières parties, de repérer les différentes phases du jeu et d'en comprendre les éléments clés.

La carte Nota en détail :

La carte Nota vous donne des informations essentielles, notamment par rapport :

- au déroulement des phases = MOMENTUM
- à la valeur des points Action et quand les utiliser = ACTIO
- au nom des panoplies = ARMATURA
- aux paires de gladiateurs qui peuvent combattre ensemble = PARIA
- aux jetons qui doivent se trouver dans le sac de combat = SAC DE COMBAT
- aux jetons qui doivent se trouver dans le sac de blessures = SAC DE BLESSURES
- aux jetons qui influencent un combat avec mise à mort (*sine missione*) = SAC DE MISE À MORT
- au nombre de combats qui ont lieu par tour de jeu = SAISONS



Choisissez votre Laniste :

Chaque joueur peut choisir un Laniste. Lors d'une première partie, il est conseillé de jouer sans les cartes Laniste.

Si vous êtes des joueurs confirmés, laissez faire le hasard et tirer une carte Laniste parmi les cartes retournées !

Déterminez le premier joueur :

Chaque joueur tire un jeton dans le sac « Blessures », celui qui obtient le meilleur jeton (vert > blanc > rouge > noir) joue en premier.

Il prend alors le jeton « Initiative ». Cela lui donne le droit de choisir les gladiateurs et les contrats en premier. Le tour se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plateau joueur en détail :

Le plateau d'un joueur représente son Ludus, son école de gladiateurs.

Il sert à suivre les progrès des gladiateurs et leur état de santé ainsi que le nombre de points "Action" disponibles.

Nota bene : après les combats, pensez à bien replacer vos gladiateurs sur la case qui leur a été attribuée au départ.

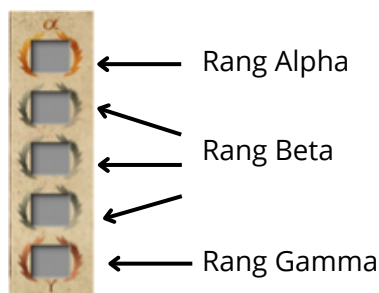
- Points Action : zone qui permet de comptabiliser les points d'actions restants au joueur. C'est ici que doit être placé le marqueur Action (cube bleu).
- Emplacement de gladiateur : à l'achat d'un gladiateur, celui-ci doit être placé sur un emplacement vide. La carte quitte son emplacement seulement durant un combat.
- Rang du gladiateur : on place ici le marqueur pour suivre le rang du gladiateur (cube blanc).
- Niveau de santé : on place ici le marqueur de santé pour suivre l'état de santé du gladiateur (cube rouge).



Le rang du gladiateur :

Le rang d'un gladiateur représente son niveau d'expérience. Tout gladiateur commence en rang Gamma, chaque case correspond à 1 point d'expérience.

Pour suivre le rang de vos gladiateurs, il faut poser un marqueur dans l'emplacement dédié. Le gain d'1 point d'expérience fait monter d'une case le marqueur sur la frise d'expérience.



Le gain de rang :

Voici les moyens d'augmenter le rang d'expérience d'un gladiateur :

Utilisation d'1 point Action = 1 point d'expérience

Une carte Événement « doctor expérimenté » = 1 point d'expérience

Un combat = 1 point d'expérience

Une carte Événement « entraînement extrême » = 2 points d'expérience

Un combat « sans soumission » = 2 points d'expérience

L'état de santé :



En réalisant des combats ou en raison de certains événements, un gladiateur peut être amené à être blessé. Pour suivre l'état de santé d'un gladiateur, il faut placer un marqueur sur la frise de Santé (cube rouge).

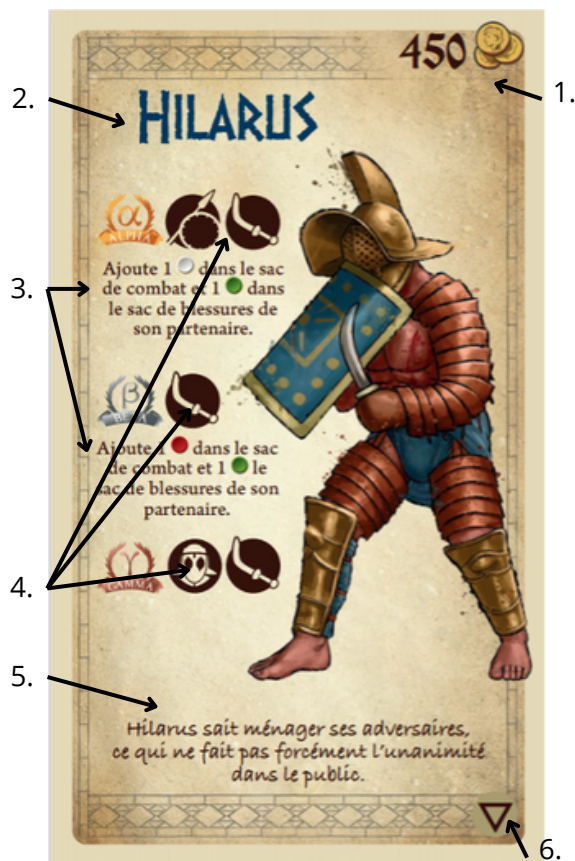
Nota bene : un gladiateur blessé légèrement ou grièvement ne peut pas faire de combat classique, seulement un combat Exhibitio.



Bonne Santé Blessé légèrement Blessé grièvement

La Carte Gladiateur en détail :

- 1- **Prix** du gladiateur à l'achat
- 2- **Nom historique** du gladiateur
- 3- **Compétence** : un gladiateur peut avoir une compétence particulière qui se débloque en fonction de son rang.
- 4- **Panoplie** : en fonction de son rang un gladiateur a accès à différentes panoplies lui permettant différents types d'affrontements.
- 5- **Anecdote** : vous permet d'en apprendre plus sur votre gladiateur.
- 6- **Duo historique** : un duo historique possède le même symbole. (C'est un duel qui a réellement existé dans l'Antiquité, les noms des deux gladiateurs du duo figurent sur des sources archéologiques). Réunir un duo historique permet de gagner plus de points de prestige.



La carte Événement en détail:

Chaque carte Événement est rattachée à une phase de jeu qui est **indiquée en haut à gauche**, celle-ci ne peut pas être jouée hors de cette phase. Une carte Événement peut être jouée n'importe quand au sein de sa phase hors instruction spéciale sur sa capacité. Il est important que le joueur qui possède le jeton d'initiative annonce la fin d'une phase pour qu'aucun joueur ne soit lésé.

Phase de jeu : permet de savoir dans quelle phase de jeu peut être jouée cette carte.

Nom de la carte : certaines capacités de gladiateur font appel à des cartes Événement spécifiques appelées par leur nom.

Capacité de la carte : indique la capacité de la carte et les instructions spécifiques à son fonctionnement.

Anecdote : vous permet d'en savoir plus sur l'univers des gladiateurs.

Solo/Multi : en fonction du logo de la carte, celle-ci peut être jouée en partie solo ou uniquement en multijoueur.



Les points Action :



Descriptif :

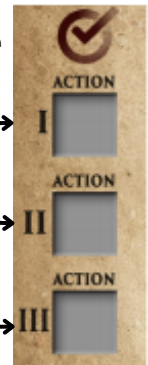
- Les joueurs ont, en plus des cartes Événement, 3 points Action qu'ils peuvent dépenser librement durant les différentes phases pour gérer au mieux leur école.
- Les points Action sont réinitialisés à chaque début de tour.
- Pour suivre leurs points d'actions restants, les joueurs ont un marqueur sur leur plateau de jeu (cube bleu).

Position initiale

1 point d'action utilisé

2 points Action utilisés

Dernier point Action



Comment et quand les utiliser ?

- **Les points Action peuvent être utilisés** pour différentes actions qui ne peuvent être jouées **que sur certaines phases spécifiques**, à l'instar des cartes Événement. **Cf Carte Nota p.3**
- Soins : soignez un gladiateur d'un rang de blessures.
- Entraînement : augmentez d'un rang l'expérience d'un gladiateur.
- Préparation au combat : ajoutez un jeton vert supplémentaire dans le sac de tirage de combat.
- Médecins de secours : modifiez une blessure mortelle en blessure profonde.
- Argent placé : vous gagnez 150 sesterces.
- Les joueurs peuvent jouer autant de fois la même action qu'ils veulent, **dans la limite d'un soin valide par gladiateur et d'un entraînement par gladiateur.**



Pendant la phase d'achat.



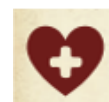
Pendant la phase de contrat.



Pendant la phase de combat.



Pendant la phase de combat.



Pendant la phase de soin .

Déroulement d'une partie

Les différentes phases d'un tour de jeu :



Phase de pioche : en début de partie, on distribue aux joueurs 6 cartes Événement (sauf L'Ingénieur qui en a 9). Aux tours suivants, les joueurs doivent toujours avoir 6 cartes en main, 9 pour L'Ingénieur. Si les joueurs le souhaitent, les cartes Contrat peuvent être dévoilées lors de cette phase (mise en place cf.p.9)



Phase d'achat : les Lanistes peuvent acheter de nouvelles recrues.



Phase de contrat : Les Lanistes peuvent choisir leurs contrats.



Phase de combat : les Lanistes font combattre leurs gladiateurs.



Phase de soin : les Lanistes peuvent soigner leurs gladiateurs. Les gladiateurs n'ayant participé à aucun combat reçoivent un soin et leur niveau de blessures est réduit d'un rang.

Phase 1 : pioche des cartes Événement

En début de partie, les Lanistes ont en main 6 cartes Événement (sauf L'Ingénieur qui en a 9).

Au tour suivant, ils complètent leur main de cartes Événement jusqu'à 6 (9 pour L'Ingénieur) et peuvent défausser et tirer jusqu'à 2 nouvelles cartes.

La main est secrète et ne doit pas être vue des autres joueurs.

Exemple : si un joueur a terminé son tour avec 2 cartes, il tire 4 nouvelles cartes.

Les joueurs peuvent choisir de **mettre en place les Cartes Contrat (Cf. p.9)** : le choix ne se fera cependant que lors de la Phase 3 de Contrat.

Phase 2 : achat des gladiateurs

Durant la phase d'achat, les joueurs vont pouvoir recruter de nouveaux gladiateurs et ainsi compléter leur école, jusqu'à atteindre un maximum de 6 gladiateurs.

Un joueur choisit d'acheter, ou pas, un gladiateur à chaque arrivage. Il va pouvoir aussi durant cette phase soigner les gladiateurs qu'il a déjà (voir ci-dessous # Soins apportés aux gladiateurs).

Le prix du gladiateur se trouve en haut à droite de la carte. Le joueur s'en acquitte auprès de la banque.

Nombre d'arrivages par saison

En fonction des saisons, il y a plusieurs arrivages permettant aux joueurs d'acheter de nouveaux gladiateurs.

Phase hivernale / 1 tour : 2 arrivages

Phase estivale / 1 tour : 3 arrivages

Nombre de recrues par arrivage

Une phase d'achat se décompose en plusieurs arrivages, d'un nombre différent en fonction du nombre de joueurs.

1 joueur : 3 recrues par arrivage

2 joueurs : 4 recrues par arrivage

3 joueurs : 5 recrues par arrivage

4 joueurs : 6 recrues par arrivage

Les nouvelles recrues sont posées au centre de la table, faces visibles à la vue de tous les joueurs.

Le joueur qui possède le jeton initiative est le premier à pouvoir acheter un gladiateur, puis les joueurs suivants, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au second arrivage, c'est celui qui a choisi en dernier précédemment qui choisit cette fois en premier.

Dans le cas d'un troisième arrivage, on revient à la configuration initiale.

Durant un arrivage, les joueurs peuvent recruter au maximum un gladiateur.

Phase 2 (suite)

Pioche et défausse des cartes Gladiateur

Tous les gladiateurs sont mélangés dans la pioche des cartes Gladiateur. À côté de celle-ci est laissé un espace pour la défausse. Les gladiateurs non achetés durant une phase de recrutement sont posés dans la défausse. Une fois la pioche vide, la défausse est mélangée et sert à faire une nouvelle pioche.

Attention ! un gladiateur mort ou qui a reçu la carte « remise du rudis » est exclu du jeu et n'est pas placé dans la défausse.

Exemple ci-dessous d'un arrivage pour 4 joueurs :



Soins apportés aux gladiateurs :

Durant la phase d'achat, il est possible de soigner ses gladiateurs grâce :

- à un **point Actio « Soin »** cf. page 6
- à une **carte Événement « Remède »**

Ce type de soin ne peut être utilisé qu'**une fois par gladiateur et par tour**.

À noter : un soin apporté par la carte Événement « remède » peut être contré par la carte Événement « remède inefficace ». Exemple ci-après.

Exemple d'un soin "contré" :

- 1) Le joueur A voit son gladiateur Herennius blessé grièvement en début de tour.
- 2) Le joueur A se décide à jouer sa carte « Remède » pendant la phase d'achat.
- 3) Le jour B contre le soin avec sa carte « Remède inefficace » pendant la phase d'achat.



Deux cas de figure sont alors possibles :

- 1) Le joueur A peut toutefois décider d'utiliser un point Actio pour jouer un « Remède maison ».
- 2) Le joueur A n'a plus de points Actio pour annuler la carte du joueur adverse, il ne peut donc pas soigner son gladiateur.

Phase 3 : les contrats

C'est durant la phase de contrat que les joueurs vont pouvoir se disputer les contrats les plus avantageux pour gagner des sesterces et des points de prestige.

Le nombre de contrats que le joueur doit choisir change en fonction des saisons.

Saison hivernale : 1 contrat

Saison estivale : 2 contrats

Mise en place des contrats

Les contrats sont tirés et posés faces visibles sur la table de jeu. La quantité de contrats tirés varie en fonction du nombre de joueurs.

1 à 2 joueurs : 3 Gamma, 2 Bêta, 1 Alpha

3 à 4 joueurs : 4 Gamma, 3 Bêta, 2 Alpha

À chaque nouveau tirage, tous les contrats sont mélangés pour faire place à un nouveau tirage.

Prise d'un contrat

Le joueur qui **possède le jeton initiative est le premier joueur à choisir son contrat**, suivi par les joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. **Au second arrivage**, c'est celui qui a choisi en dernier précédemment qui choisit cette fois en premier.

Un joueur choisit **un seul contrat par tirage en hiver, deux en été**.

Un joueur peut choisir de ne prendre aucun contrat durant son tour.

À noter : un joueur qui a choisi un contrat a pour obligation de le remplir, dans le cas contraire, il s'expose à des pénalités, cf. ci-dessous.

Contrat non rempli

Un contrat qui n'est pas rempli par un joueur durant la phase de combat provoque des pénalités. **Les points de prestige sont retirés au joueur au moment du constat.**

Contrat Gamma : -1 point de prestige

Contrat Bêta : -3 points de prestige

Contrat Alpha : -5 points de prestige

Contrat verrouillé

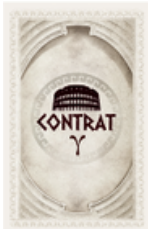
Un joueur peut prendre un contrat d'un certain rang si et seulement si, **il possède deux gladiateurs du même rang et en bonne santé.**

En cas de non-respect de cette règle, le contrat est automatiquement considéré comme non rempli.

À noter : un joueur peut tout de même prendre un contrat qui ne correspond pas aux paires dont il dispose, dans le but de jouer une carte Événement.

Exemple de mise en place des contrats à 4 joueurs :

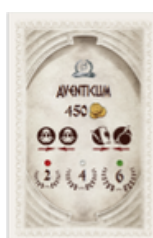
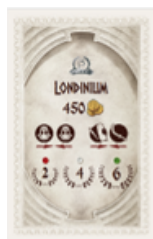
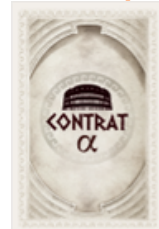
Contrats Gamma



Contrats Bêta



Contrats Alpha



La carte contrat en détail :

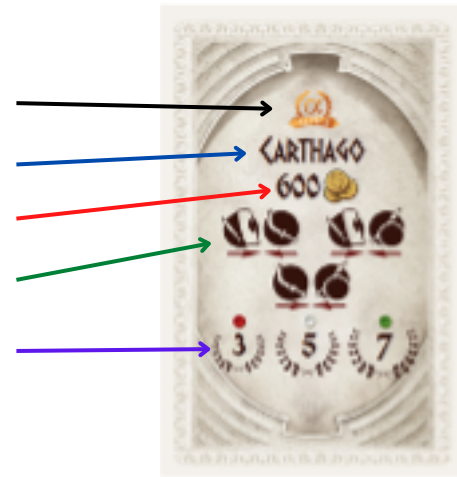
Rang de contrat : vous permet de savoir quel rang de gladiateur peut accéder à ce contrat.

Nom de la ville romaine disposant d'un amphithéâtre et accueillant des combats de gladiateurs.

Gain en sesterces que vous rapportera ce contrat.

Paire : un contrat demande une ou plusieurs paires spécifiques pour pouvoir être rempli.

Prestige : gain en prestige en fonction du résultat de tirage dans le sac de combat.



Phase 4 : le combat

C'est durant la phase de combat que les joueurs/Lanistes vont pouvoir mettre en scène leurs gladiateurs et réaliser ainsi les contrats pour lesquels ils se sont engagés.

Mise en place d'un combat :

Les joueurs présentent leur combat les uns après les autres en commençant par le joueur qui possède le jeton d'initiative, puis les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour mettre en place son combat, le joueur doit placer ses deux gladiateurs et son contrat sur les emplacements dédiés sur le plateau central.

Il annonce à **voix haute les deux gladiateurs qui s'affrontent, le rang du combat et les panoplies utilisées.** cf pages 3 et 5.

Si un joueur remarque un problème pour la bonne réalisation du combat (état de santé d'un gladiateur, expérience et panoplie) celui-ci est déclaré non rempli et s'en suivent les malus appropriés.

Une fois le combat mis en place et validé, et avant même de découvrir l'issue du combat, **le joueur perçoit la somme annoncée sur la carte Contrat.**

(Dans l'Antiquité, les gladiateurs sont payés **avant le combat.**)

En période estivale, chaque joueur, l'un après l'autre, présente son premier combat avant de présenter le second.

Nota bene :

Un gladiateur blessé légèrement ou grièvement n'est plus en état de réaliser un contrat classique, mais peut toujours participer à un combat «Exhibitio» (voir ci-après)

Conditions pour participer à un combat :

Comme dans l'Antiquité, les combats de gladiateurs doivent s'organiser avec des **paires spécifiques de la même école.**

Le joueur, en se référant à sa carte Nota, doit repérer les panoplies de ses gladiateurs pour organiser un combat avec des paires autorisées.

Pour qu'un gladiateur puisse participer à un combat sous contrat, il lui faut remplir plusieurs critères :

- o **Être en bonne santé.**
- o **Être du rang exigé par le contrat** (ou d'un rang supérieur).
- o **Avoir accès aux panoplies demandées.**

La panoplie accessible en fonction du rang est affichée sur la carte Gladiateur.

Exemples :

Si un gladiateur combat dans un contrat de rang Gamma, il doit utiliser les panoplies et les compétences attachées au rang Gamma indiquées sur sa carte.

Si un gladiateur combat dans un contrat de rang Bêta, il doit utiliser les panoplies et les compétences attachées au rang Bêta indiquées sur sa carte.

Si un gladiateur combat dans un contrat de rang Alpha, il doit utiliser les panoplies et les compétences attachées au rang Alpha indiquées sur sa carte.

Nota bene : un gladiateur de rang Bêta peut réaliser un contrat de rang inférieur (càd Gamma), mais il doit alors combattre avec la panoplie indiquée en Gamma sur sa carte. Idem pour un gladiateur de type Alpha, pour un combat Bêta ou Gamma.

Duo historique

Certains gladiateurs font partie d'un duo historique reconnaissable à leur symbole en bas à gauche de la carte gladiateur.

Si un joueur réussit à réunir un duo historique durant un combat, il gagne des points de prestige bonus en fonction du rang de l'affrontement.

- o **Gamma : +1 point de prestige**
- o **Bêta : +2 points de prestige**
- o **Alpha : +3 points de prestige**

Sac de tirage de combat :




Pour connaître la qualité d'un combat et donc le nombre de points de prestige à attribuer, les joueurs procèdent à un **tirage au sort dans le sac de combat**.

Le sac de combat contient : un jeton vert, un jeton blanc et un jeton rouge.

Les joueurs peuvent ensuite **modifier la quantité de jetons dans le sac de plusieurs manières :**

- **Point Actio** "préparation du combat" : ajout d'un jeton vert (cf. carte Nota)
- **Compétence d'un gladiateur** : cf. carte Gladiateur
- **Compétence d'un Laniste** : cf. carte Laniste
- **La capacité d'une carte Événement** : cf. carte Événement
- **Influence des autres joueurs** : jetons d'influence (cf. Jetons d'influence)
- **État de santé d'un gladiateur** : cf. combat Exhibitio

Une fois que tous les jetons ont été mis dans le sac, **le joueur en tire un**. Ce jeton détermine la **qualité du combat et le gain en prestige** pour le joueur/Laniste.

-  = combat glorieux
-  = combat médiocre
-  = combat hué

À chaque fin de tirage, le sac de combat doit être réinitialisé avec 1 jeton rouge, 1 vert,

Les jetons supplémentaires sont défaussés.

Jetons d'influence

Les autres joueurs ne sont pas inactifs durant les combats de leurs adversaires ! En plus des cartes Événement qu'ils peuvent jouer, ils ont en réserve des jetons qu'ils vont pouvoir ajouter au sac de combat de leurs adversaires.

Ces jetons d'influence sont en nombre limité et changent en fonction du nombre de joueurs :

1 ou 2 joueurs : 1 vert, 1 blanc, 1 rouge. Un maximum de 2 jetons sont attribués par combat.

3 ou 4 joueurs : 1 vert, 1 blanc, 1 rouge. Un maximum de 1 jeton est attribué par combat.

En mode multijoueur, les jetons d'influence doivent obligatoirement être placés dans le sac d'un joueur adverse. En mode solo, le joueur s'attribue lui-même ses jetons.

Les jetons sont **réinitialisés à la fin des 2 tours d'hiver et à la fin de chaque tour d'été**.

Si au moment de réinitialiser les jetons d'influence, un joueur possède encore des jetons en réserve, il subit un **malus de -3 points de prestige par jeton**.

Si le nombre de combats réalisés n'a pas permis aux joueurs d'utiliser l'ensemble de leurs jetons d'influence, aucun malus ne leur sera appliqué.

Sac de tirage de blessures :

À la fin du combat, un joueur doit déterminer à quel point ses gladiateurs ont été blessés durant leur spectacle.

Pour cela, le joueur doit procéder à un **tirage dans le sac de blessures pour chacun des gladiateurs**.

Le sac de blessures comporte initialement 1 jeton vert, 1 jeton blanc, 1 jeton rouge et 1 jeton noir. Les joueurs peuvent ensuite modifier la quantité de jetons dans le sac de plusieurs manières :

- **Compétence d'un gladiateur** : cf. page 5 carte Gladiateur
- **Compétence d'un Laniste** : cf. page 5 carte Laniste
- **La capacité d'une carte Événement** : cf. carte Événement
- **La participation à un combat « sans soumission »** (en latin *sine missione*) cf. Combat sans soumission

Une fois tous les jetons mis dans le sac, le joueur en tire un. Ce jeton détermine la blessure initiale du combattant, qui peut être modifiée ensuite par des cartes Événement.

Les différents niveaux de blessures :

Jeton vert : aucune blessure
blessure légère

Jeton rouge : blessure grave

Jeton noir : blessure mortelle

À noter : une carte Événement ou un point ACTIO peuvent sauver un gladiateur de blessures « mortelles ».

Si le gladiateur survit à ses blessures, il est ensuite replacé dans son école avec son état de santé mis à jour.

À chaque fin de tirage, le sac de combat doit être réinitialisé avec 1 jeton rouge, 1 vert, 1 noir. Les jetons supplémentaires sont défaussés.

C'est seulement après avoir remis le sac à zéro que l'on peut tirer le jeton Blessures du second gladiateur.

Combat Exhibitio :

Un **combat « Exhibitio » se déroule normalement tout en permettant aux gladiateurs blessés** de participer.

C'est un combat d'exhibition qui permet de les mettre en scène sans danger pour eux, et de rapporter la somme indiquée sur le plateau central.

- Un gladiateur blessé légèrement peut participer à un combat Exhibitio en ajoutant **1 jeton rouge** au sac de combat.
- Un gladiateur blessé grièvement peut participer à un combat Exhibitio en ajoutant **2 jetons rouges** au sac de combat.
- Un combat « Exhibitio » autorise les d'affrontements selon les paires figurant sur la carte Nota.
- À la fin d'un combat Exhibitio il n'y a pas de tirage Sac de blessures , seulement un tirage Sac de combat .
- Un combat Exhibitio permet aux gladiateurs d'acquérir un rang d'expérience.

Combat sans soumission



Il existe des combats plus rares et lucratifs, mais aussi plus dangereux, nommés combats « sans soumission » ou *sine missione* en latin.

Ces combats sont reconnaissables par un symbole distinctif sur les cartes Contrats.

Un combat « sans soumission » respecte toutes les règles d'un combat classique mais suit des aménagements particuliers.

- Le tirage du sac de combat se déroule de façon classique.
- Pour le tirage du Sac de blessures, on ajoute **1 jeton rouge** et **1 noir** dans le sac.
- Le gladiateur ayant subi la plus importante blessure est considéré comme perdant et doit procéder au tirage de mise à mort.
- Si les **deux gladiateurs** ont subi la **même blessure**, ils sont considérés à **égalité** et il n'y a **pas de tirage de mise à mort**.

À noter : l'état de blessures pris en compte est celui du tirage avant toute utilisation de carte Évènement (carte Medicus) ou de point Actio (cf carte Nota « Medicus de secours »)

- Si le joueur tire un jeton noir pour l'un de ses gladiateurs et décide de ne pas utiliser de carte Évènement (carte Medicus) ou de point Actio (cf carte Nota « Medicus de secours »), le gladiateur meurt et il n'y a pas de tirage supplémentaire de mise à mort.

Un tirage de mise à mort se déroule ainsi :

o Videz le sac de blessures et placez-y un **1 jeton vert** et **1 jeton noir**.

o Si le combat était en gamma, ajoutez **1 jeton noir**.

o Si le combat était en Alpha, ajoutez **1 jeton vert**.

o Si le résultat du combat était médiocre, ajoutez **1 jeton noir**.

o Si le résultat du combat était glorieux, ajoutez **1 jeton vert**.

Tirez ensuite le résultat de la mise à mort :

- **Jeton vert :** le gladiateur est gracié et retourne dans son école.
- **Jeton noir :** le gladiateur est condamné à se suicider avec honneur et ne peut être sauvé d'aucune manière. Un gladiateur qui meurt durant une mise à mort peut tout de même rapporter des points de prestige avec les compétences des gladiateurs ou du Laniste, ou avec des cartes Évènement adéquates (par exemple carte "Éloge funèbre").

Les gladiateurs ayant participé à un combat sans soumission gagnent 2 points d'expérience après le combat.

Phase 5 : les soins

Durant la phase de soins, **les gladiateurs se remettent de leurs blessures.**

- Les gladiateurs n'ayant participé à aucun combat **diminuent leur niveau de blessures d'un rang.**
- Les soins dont bénéficie un gladiateur en phase de soins ne peuvent être contrés d'aucune manière.
- Durant cette phase, les points Actio qui n'ont pas été utilisés par les joueurs leur rapportent **150 sesterces par point Actio.** (cf Carte Nota « Argent placé »)

Phase 6 : c'est reparti pour un... ou plusieurs tours de jeu !

Selon la partie que vous aurez choisi de mener, il vous reste maintenant plusieurs tours de jeu à effectuer, avec pour chaque tour, les cinq phases que nous venons de détailler ensemble.

Alors, maintenant que vous maîtrisez mieux Lanista, prenez du plaisir et partagez votre expérience avec d'autres proches et d'autres ami(e)s !

Fin de partie

Cette fois, la partie est terminée !

Il est temps de déterminer qui remporte **le titre du meilleur laniste** ou de **la meilleure laniste... et la partie** par la même occasion !

Aux points de prestige cumulés durant les combats qui leur ont assuré une position sur le plateau de jeu, les joueurs doivent à présent **calculer la valeur de leur école.** 3 critères entrent en jeu : **l'expérience des gladiateurs, leur état de santé, la quantité de sesterces restante !**



Il est vivement conseillé de procéder par étape pour chaque joueur : un joueur annonce l'expérience de ses gladiateurs (toujours en vie), et avance son pion sur le plateau d'autant de points de prestige que cela lui rapporte.

Puis le joueur suivant fait de même, etc.

Puis un joueur annonce les blessures de ses gladiateurs et recule son pion sur le plateau d'autant de points de prestige que cela lui fait perdre.

Le joueur suivant fait de même, etc.

Calcul de la valeur de votre école de gladiateurs :

1) Expérience des gladiateurs :

Les gladiateurs toujours en vie en fin de partie rapportent les points de prestige supplémentaires à leur école.

- Gamma : **+ 1 point de prestige**
- Bêta : **+ 3 points de prestige**
- Alpha : **+ 5 points de prestige**

2) État de santé des gladiateurs :

il peut faire perdre de la valeur à un gladiateur, et donc à son école.

- Bonne santé : **pas de changement de prestige**
- Blessé légèrement : **-1 point de prestige**
- Blessé grièvement : **-2 points de prestige**

3) Valeur des sesterces :

Avoir beaucoup de trésorerie pour une école est aussi un gage de grandeur !

Le gain en prestige en fonction du nombre de sesterces se calcule ainsi :

- 300 sesterces = **+1 point de prestige**

Si un joueur a presque 300 sesterces mais pas tout fait, genre 250 sesterces ! il ne gagne pas prestige supplémentaire, ce n'est pas négociable.



Vous avez calculé la valeur de votre école ? Vous avez additionné tous vos points de prestige ? Vous avez fait avancé votre pion-laniste sur le plateau de jeu ?

Vous savez alors qui est le vainqueur !

C'est le joueur qui est en tête sur le plateau, et qui a donc cumulé le plus de points de prestige, qui est le grand gagnant de la partie ! Bravo !



Annexe des règles :

Vous trouverez en suivant une explication de points particuliers.

- **Carte Évènement Empoisonnement contre le Laniste dit L'Ingénieur :**

Si un joueur A joue la carte Empoisonnement sur le Laniste L'Ingénieur d'un joueur B, le joueur A obtient le droit de retirer 3 cartes Évènement de la main du Joueur B. Le joueur B dispose la totalité de ses cartes Évènement faces cachées sur la table et le joueur A en choisit 3 au hasard. Ces cartes rejoignent la défausse. Le joueur B ne pourra compléter sa main qu'au tour suivant.

- **Carte Évènement Arbitre corrompu et Équipement défectueux :**

Un joueur peut choisir d'utiliser ces deux cartes sur ses propres gladiateurs.

- **Carte Gladiateur Beryllus : le top !**

Le joueur qui possède cette carte est libre de définir les compétences et capacités spécifiques à ce gladiateur.

Ni la capacité de la carte Empoisonnement ni la compétence du Gladiateur Velox ne peuvent affecter les compétences de Beryllus.

- **Cartes Gladiateur Nymphéros et Paktolos :**

Ces deux gladiateurs coûtent 1 point Action en plus de leur prix en sesterces.

Pour les plus jeunes :

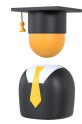


Il se peut que les règles de *Lanista* soient un peu complexes pour les plus jeunes, voici quelques pistes pour simplifier le jeu, à vous de choisir celles que vous souhaitez mettre en place :

- proposer seulement les deux tours de saison hivernale : **env. 1h30 de jeu**
- ne pas utiliser les cartes Laniste.
- sélectionner les cartes Évènement les plus simples.
- ne pas compter les malus.
- ne pas utiliser les cartes Contrat avec mise à mort.



Pour les plus avancés :



Si vous êtes un joueur expérimenté et que vous souhaitez "pimenter" votre expérience de jeu sur *Lanista*, voici quelques conseils :

Revendez un de vos gladiateurs lors des phases d'achat !

- Un joueur peut choisir de revendre un gladiateur à n'importe quel autre joueur. Ce dernier l'achète "en l'état", avec blessures et rang d'expérience acquis.
- Les cartes Armure prestigieuse et Produits dérivés qui lui sont attachées peuvent faire l'objet d'une négociation et d'un rachat également.

Si elles ne sont pas vendues avec le gladiateur concerné, les cartes sont perdues pour l'un et l'autre des joueurs et doivent être remises dans la défausse.

- Un joueur peut aussi décider de revendre un de ses gladiateurs à la banque avec les bonus/malus suivants (sesterces) :
 - Gamma : -50
 - Bêta : +50
 - Alpha : + 150
 - Blessé légèrement : -50
 - Blessé grièvement : -100



Lors d'une vente à la Banque, les objets liés à un gladiateur revendu sont définitivement perdus.

- Le gladiateur revendu à la Banque peut réintégrer les phases d'achat de gladiateurs à son prix initial, sauf si le joueur décide que ce gladiateur a terminé sa carrière, auquel cas, le gladiateur revendu quitte définitivement le jeu.

Lanista : à jouer sur deux cycles !

C'est le nombre de tours de jeu que nous conseillons pour que le jeu prenne toute sa saveur, c'est-à-dire deux fois le "combo" deux saisons hivernales + deux saisons estivales.

Si vous êtes arrivé au terme des 70 cases du plateau de jeu, reprenez à zéro et additionnez vos points de prestige.

Il faut bien prévoir alors 4h30-5h de jeu. Mais quand on aime...

Bonnes parties à tous !