

# QUO VADIS

---

## AIDE DE JEU

---

### Mise en place :

---

- Mettre les lauriers « 1 » de côté
- Mettre les autres lauriers face visible sur les emplacements prévus entre les salles
- Mettre César sous le Sénat (la salle aux 5 cases rouges)
- Déterminer au hasard le premier joueur

### Tour de jeu :

---

- A son tour le joueur peut :
  - **Poser un Sénateur** (uniquement dans les salles du bas)
- Ou**
- **Faire monter un Sénateur :**
  - Gratuitement, si César est présent entre les deux salles → **aucun joueur n'empoché de laurier**
  - Sinon, il doit y avoir une majorité de Sénateurs dans la salle  
(2 Sénateurs dans une salle à 3, 3 dans une salle à 5)
  - Le joueur doit obtenir la majorité des Sénateurs présents  
(soit avec ses Sénateurs, soit avec l'aide de Sénateurs d'autres joueurs)
  - Ceux-ci touchent automatiquement un laurier « 1 » pour cette aide (tant qu'il en reste)
  - Quand le Sénateur passe dans la salle suivante, **le joueur empoché le jeton laurier** → remettre des lauriers
- Ou**
- **Déplacer César**
  - Mettre César sur une autre case Laurier
  - On peut déplacer gratuitement César si on a empoché un laurier avec « César »

### Négociations

---

- Tout est négociable (partage de lauriers, promesse de vote futur, de déplacement de César, etc.)
- Tout ce qui est promis sur ce coup doit être réalisé. Tout engagement au-delà du coup est optionnel.

### Fin du jeu

---

- Dès qu'un 5<sup>ème</sup> Sénateur entre au Sénat, la partie se termine.
- **Le joueur qui a le plus de lauriers gagne (s'il a au moins un Sénateur au Sénat)**
- En cas d'égalité, celui qui est entré en premier au Sénat gagne