

**Objectif**

- Avoir le maximum de lauriers (points) remportés après 4 étapes d'une course de chars de 3 tours.

**Mise en place**

**Chaque joueur**

- 1 set de couleur
  - 1 char
  - 1 pièce
  - Pioche cachée = 1 paquet de cartes
  - Main du joueur = 3 premières cartes



**Commun**

- Plateau
  - Face A à 3 ou 4 joueurs
  - Face B à 5 ou 6 joueurs
- Choix du parcours
  - Bleu ou Blanc
  - Sens horaire ou antihoraire

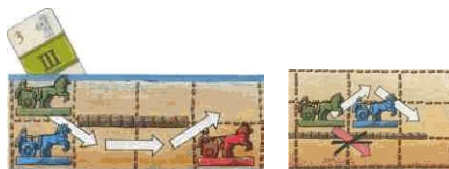
**Déroulement général d'une manche**

- Une manche = 3 tours de piste
- Départ
  - Course dans le sens horaire des joueurs
  - Les joueurs sont placés dans les couloirs de 1 à 4/6 dans l'ordre du jeu
  - Départ libre : possible de poser une carte 6
- Obligé de passer un fois dans l'allée impériale devant César pour le saluer
  - Uniquement à la fin du tour de piste 1 ou 2
  - Arrêt obligatoire : terminer un tour dans l'allée impériale
  - Déposer la pièce devant César
  - Si pas possible : joueur disqualifié après l'arrivée
- Panne : si pas assez de points pour terminer la course, retrait immédiat du cheval = disqualification

**Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)**

**1. Choix de carte à poser**

- Obligé de poser une carte si possible
- Obligé de jouer une carte entière : interdit d'avancer d'un nombre de cases < à la valeur de la carte
- Interdit de jouer une carte 6 si on est en tête
- Si en tête et 3 cartes 6 : on passe son tour (pas de changement de cartes)
  - Sauf si on est sur un couloir étroit (à 1 passage)
  - Sauf si on est 2 joueurs sur un couloir à 2 passages et que les 2 joueurs ont 3 cartes 6 (le premier à jouer débloque la situation)
- Si bloqué par d'autres chars
  - Pose une carte sous la pioche
  - Pioche une carte
  - Passe son tour



**2. Déplacements**

- Déplacement diagonale autorisé (si pas à travers mur)
  - Y compris avant et après mur
- traversée des murs interdite

**3. Fin de tour**

- Compléter main à 3 cartes (si pioche suffisante)

**Fin de partie**

**Condition**

- Dès que tous les joueurs ont franchi la ligne **OU** sont éliminés

**Décompte**

- Gain de lauriers par manche, uniquement pour les non disqualifiés

Position	1 <sup>er</sup>	2 <sup>nd</sup>	3 <sup>ème</sup>	4 <sup>ème</sup>	5 <sup>ème</sup>	6 <sup>ème</sup>
Points	6	4	3	2	1	0

