

Objectif

- Posséder au moins un sénateur au sénat **ET** avoir le plus de lauriers
- Si égalité, le premier joueur ayant atteint le sénat gagne

Mise en place

Chaque joueur

- Choisit sa couleur
- Prend les sénateurs correspondants

Commun

1. Plateau au centre
2. Tous les lauriers de valeur 1 face visible
3. Tous les autres lauriers face cachée
4. 10 lauriers piochés dans le tas caché placés au hasard sur les losanges
5. Retourner ces jetons
6. César sur le jeton devant le sénat.

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif) : le joueur choisit une action parmi 3

- OU**
- Introduction d'un nouveau sénateur
 - Déplacement d'un sénateur
 - Déplacement de César

Introduction d'un nouveau sénateur

- Placement d'un sénateur dans une des 4 assemblées de départ

Déplacement d'un sénateur

Si le jeton César n'est pas devant

- Pour déplacer un sénateur, majorité absolue obligatoire (y compris sièges vides) obtenue aux votes des sénateurs
- La négociation permet d'obtenir les voix des autres sénateurs (échanges de lauriers ou toute autre promesse afin d'obtenir la voix des sénateurs)
- Lorsqu'un sénateur passe sur un jeton laurier, le joueur le place face cachée devant lui
- Les joueurs ayant aidé un sénateur à quitter une assemblée obtiennent un laurier (dans la limite du stock)
- Si un joueur remporte un laurier comportant la tête de César, il peut déplacer César (voir ci-dessous)

Si le jeton César est devant

- Le sénateur peut avancer sans aucun vote
- Le laurier sous César n'est pas récolté

Déplacement de César

- Déplacement libre du jeton César sur les lauriers du plateau

Fin de partie

Condition

- La partie prend fin immédiatement dès que 5 sénateurs sont dans le sénat

Décompte

- Posséder au moins un sénateur au sénat **ET** avoir le plus de lauriers

Égalité

- Vainqueur = 1^{er} joueur ayant atteint le sénat

