

Bataille d'aura

Règle du jeu • Empereurs romains

2 à 4 joueurs • 2 manches de 6 tours • 20 à 30 minutes

Le but du jeu

Découvrez les paroles et les intentions des empereurs en vous appuyant sur les textes et leur contexte. Gagnez le plus de points en deux manches.

Préparer la partie

Matériel : 27 cartes Empereurs romains, une feuille et un crayon pour les points. Le bonus de cette règle est un ajout de +2 au score : aucune carte supplémentaire n'est nécessaire.

Mélangez le jeu et distribuez 6 cartes à chacun. Les cartes restantes sont écartées face cachée pour la manche. Chacun garde sa pile face cachée, sans en changer l'ordre.

Tirez au sort le premier meneur. Ce rôle passe au joueur suivant après chaque tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Choisissez ensemble le niveau de défi présenté page 2.

Jouer un tour

1. Choisir. Chacun regarde secrètement la carte du dessus de sa pile. Le meneur annonce Aura, Mordant ou Style avant de voir les cartes adverses. Ce critère détermine le score comparé et le défi de tous.

2. Expliquer. Tous révèlent leur carte. En commençant par le meneur, chacun prend la parole à son tour. Lisez le nom de l'empereur et sa parole, puis relevez le défi lié au critère annoncé (page 2). Appuyez-vous sur le contexte imprimé.

3. Ajouter le bonus. Une réponse validée ajoute +2 à la seule valeur annoncée. Sinon, gardez la valeur imprimée. Un seul bonus par joueur et par tour ; le total peut dépasser 10.

4. Compter les points. Le meilleur total rapporte 1 point. Si plusieurs joueurs sont à égalité au meilleur total, chacun marque 1 point. Les autres ne marquent pas. Le total de la carte n'est pas le nombre de points gagnés.

5. Passer au tour suivant. Mettez les cartes jouées dans une défausse commune et changez de meneur. Aucune carte jouée ne revient dans une pile pendant la manche.

Terminer la partie

Après 6 tours, les piles sont vides. Gardez les points, réunissez toutes les cartes, y compris celles écartées, mélangez et distribuez à nouveau 6 cartes chacun. Le meneur continue à tourner. Après la seconde manche, le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Les défis et les exemples

Aura pour présenter la situation

Nommez l'empereur, lisez ses dates de règne et résumez la situation indiquée sur sa carte.

Exemple : Tibère, 14 à 37 : il répond à des gouverneurs qui proposent d'augmenter les impôts. Il leur demande de ménager les contribuables.

Mordant pour expliquer une intention

Dites ce que l'empereur cherche à obtenir ou à faire comprendre. Justifiez par un mot ou une expression.

Exemple : Caligula privilégie la peur à l'affection de ses sujets. Le mot « craignent » appuie cette lecture de la parole rapportée par Suétone.

Style pour observer une façon de dire

Relevez une image, une opposition ou un ton particulier. Expliquez son effet dans le contexte.

Exemple : Chez Tibère, les « brebis » représentent les contribuables. « Tondre » et « écorcher » opposent un prélèvement modéré à une exploitation destructrice.

Valider une réponse

Validez une réponse cohérente qui remplit la consigne. Acceptez plusieurs interprétations justifiées. Une correction est permise. L'enseignant arbitre les désaccords ; sans arbitre, aucun bonus si le doute persiste.

Choisir le niveau

Découverte : carte et cours accessibles. Approfondissement : après lecture, masquez le contexte et expliquez votre réponse sans le relire. La source reste consultable.

Un tour avec le critère Mordant

Carte	Mordant	Bonus	Total
Tibère	9	+2	11
Caligula	10	0	10

Le défi de Tibère est validé, celui de Caligula ne l'est pas. Tibère gagne 1 point avec 11 contre 10.

Bien lire les cartes

Les dates indiquent les règnes, parfois partagés. Dites « Suétone rapporte que... » et conservez les mentions « attribué » ou « rapporté ». Un score élevé ne prouve ni la vertu ni la qualité du gouvernement.

Sources des repères et exemples : Suétone, Tibère, 32, 5, trad. Cabaret-Dupaty (BCS). Suétone, Caligula, 30, 3, traduction française (Université Grenoble Alpes).