

## PHASE II – PHASE DE PLIS

Chaque joueur a 8 cartes pour les plis qui s'annoncent : celles en main et celles révélées dans sa zone d'information.

Le joueur qui possède le jeton de combat commence le premier pli en jouant la carte qui se trouve sous le jeton (reportez-vous à la description du jeton de combat en fin de règles). Si personne ne l'a pris, le joueur à gauche de celui qui distribue commence le premier pli en jouant une carte de son choix.

Le jeu se déroule dans le sens horaire et chaque joueur va devoir jouer une carte de la couleur demandée, s'il le peut. S'il ne peut pas, alors le joueur peut jouer une autre carte. Le joueur qui a joué la carte la plus forte dans la couleur demandée remporte le pli (qu'il place devant lui). Le vainqueur du pli ouvre le pli suivant en jouant une carte de son choix. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

**Important:** À chaque fois que vous gagnez avec un 9, vous le placez face visible devant vous !

## PHASE III – PHASE DE SCORE

(1) Chaque joueur va évaluer ses paris. Les tickets avec **des paris perdus** sont retournés face cachée, et des pièces de la banque sont placées sur les tickets avec **les paris gagnants** en fonction des cotes indiquées à côté des mises. En cas de pari doublé, vous placez le double de la somme. **Important :** le ticket de contre-pari est remis au joueur qui l'a utilisé.

**Traître :** Il place 2 pièces dans sa zone de paris pour chacun des paris perdus par ses adversaires. S'il n'y a pas eu de pari perdu, il paye alors 4 pièces à la banque.

(2) Chaque joueur déplace son jeton de séquence. Si le joueur a gagné chacun de ses paris, il avance son jeton de séquence : 1 case par pari gagnant. Cependant, si le joueur a au moins 1 pari perdu, il remet son jeton de séquence sur la position de départ.

**Traître :** Il avance son jeton de 1 case pour chaque pari perdu par ses adversaires. Mais, si tous les paris ont été réussis, il remet son jeton de séquence sur la position de départ.

(3) En commençant par le joueur à gauche de celui qui a distribué, puis dans le sens horaire, chaque joueur décide s'il veut récupérer les pièces ou pas pour la position de son jeton de séquence sur la piste des paris. Chaque joueur peut recevoir des pièces en fonction de la valeur associée à la position de son jeton sur la piste, s'il prend les pièces le joueur réinitialise son jeton de séquence (sur sa position de départ).

(4) Le joueur qui a gagné le plus de pièces est le vainqueur de la manche et il prend 2 pièces supplémentaires en bonus. S'il y a plusieurs vainqueurs, ils reçoivent chacun 1 pièce. **Important:** Toutes les pièces dans la zone de paris comptent : les pièces pour les paris gagnés, pour le jeton de séquence et pour celles placées sur le jeton 3-pièces (reportez-vous à la description du jeton 3-pièces pour plus de détails).



Image 4 : Peter a fait 4 paris et il a gagné 2 plis avec un 9 rouge et un 9 vert, aucun de ses plis n'a été le dernier pli.

Son premier pari : Remporter exactement 2 plis ! Il a gagné 2 plis, donc ce pari est gagné (la côte est de 5, il place 5 pièces sur le ticket).

Deuxième pari : Il aura 1, 2, 3 ou 4 cartes rouges ! Il a 3 cartes rouges à la fin de la manche, il remporte donc aussi ce pari (il place 3 pièces sur le ticket). Vous placez des paris de la même manière avec les tickets vert, rouge et bleu.

Troisième pari : Chaque 9 remportera un pli ! Ce n'est pas le cas pour le 9 bleu. Il perd donc ce pari. Il retourne ce ticket face cachée.

Quatrième pari : Il ne gagnera pas le dernier pli ! Aucun de ses deux plis n'étaient le dernier donc il remporte aussi ce pari (il place 2 pièces sur ce ticket).

Comme Peter a perdu un pari, il recule son jeton de séquence sur la position de départ. (Si le 9 bleu avait aussi gagné un pli, il aurait gagné tous ses paris, il aurait pu avancer son jeton de 4 cases et la valeur sur la piste aurait été de 6 – il aurait pu décider de récupérer les 6 pièces et réinitialiser son jeton de séquence).

Peter a gagné 10 pièces – cela va compter lorsqu'il faudra désigner le vainqueur de la manche.

## FIN DE LA MANCHE

La manche se termine par la distribution des pièces bonus. Chaque joueur récupère ses pièces sur son plateau et annonce la somme totale qu'il a.

Si aucun des joueurs n'a rempli une des conditions de victoire, les tickets et les jetons sont remis à leur place et une nouvelle manche peut commencer. Le joueur qui a le plus de pièces devient celui qui distribue ; en cas d'égalité, c'est l'ancien joueur qui a distribué qui distribue à nouveau.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur remplit une des deux conditions de victoire : soit avoir au moins 30 pièces, soit avoir atteint la 9e case de la piste des paris.

(1) Si plusieurs joueurs ont rempli une condition de victoire, alors le joueur qui a atteint la fin de la piste des paris l'emporte.

(2) Si plusieurs joueurs remplissent la même condition de victoire, le joueur qui a le plus de pièces l'emporte. S'il y a égalité, le joueur qui a gagné le plus de pièces lors de la dernière manche l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Si aucun joueur n'a rempli une condition de victoire à la fin de la cinquième manche, chaque joueur récupère les pièces de la piste des paris en fonction de sa série de paris et le joueur qui a le plus de pièces l'emporte. S'il y a égalité, le joueur qui a gagné le plus de pièces lors de la dernière manche l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

## LE TICKET DE CONTRE-PARI

Le ticket de contre pari est le seul placé devant un adversaire. Vous pariez sur le fait que votre adversaire va perdre au moins 1 de ses paris !

Pendant la phase de score, vous reprenez le ticket pour le placer dans votre zone de paris. Si votre adversaire a perdu au moins un de ses paris (**vous avez gagné le contre-pari**), vous placez 3 pièces de la banque dessus. Si votre adversaire a remporté tous ses paris (**vous avez perdu le contre-pari**), vous le retournez face cachée.

**Important:** vous pouvez aussi utiliser le jeton double pari pour doubler le résultat de ce pari !

## LES JETONS

### JETON DE COMBAT

Vous placez immédiatement une carte face visible devant votre plateau de joueur et vous placez le jeton dessus. Vous commencerez la phase de plis en jouant la carte qui se trouve dessous.

### JETON DOUBLE PARI

Vous le placez dans votre zone de paris, ce qui vous permet de placer un double pari lors d'un tour suivant (si vous le voulez). Vous l'utilisez après avoir choisi un des tickets (Action A), vous placez le jeton avec 2 jetons de paris dessus et vous payez deux pièces à la banque. Si vous gagnez, vous recevez le double de pièces indiquées à la cote.

### JETON MODIFICATEUR

Placez-le immédiatement sur un de vos tickets et vous pouvez alors changer le pari (**seulement si vous le voulez**). **Important :** vous ne pouvez pas changer un pari doublé. Vous ne pouvez pas non plus changer un pari si vous avez un ticket de contre-pari placé devant vous.

### JETON 3-PIÈCES

Placez-le immédiatement dans votre zone de pari et placez **3 de vos pièces dessus**. Elles compteront pour déterminer le vainqueur de la manche.



Auteur : Dorsonczky Jozsef, Illustrateur : Niki Czank  
Traduction française : Stéphane Athimon  
Relecture des règles : Natacha Athimon-Constant  
Édition française, adaptation et relecture : PixieGames



© 2016 Dorsonczky Jozsef, Mind Fitness Games. Tous droits réservés. Sponsio sont des marques déposées de Mind Fitness Games - Roumanie  
© 2016 PixieGames pour la version française

# SPONSIO™

Les lanistes (les maîtres des gladiateurs)... des personnages tristement célèbres dans la Rome antique. Ils entraînaient les combattants, affûtaient leurs capacités, et les échangeaient selon leur bon vouloir. La plupart du temps, ils étaient ceux qui étaient appelés pour organiser les combats de gladiateurs. Menés par la cupidité et leurs propres intérêts, ils s'emparaient de telles opportunités pour envoyer leurs combattants dans les arènes – le véritable enjeu pour eux était simplement de remporter leurs paris. En ces temps-là, ils appelaient ceci Sponsio, le super jeu des intrigues !

Remontons au temps de Domitien dans la ville de Rome et imaginez que vous êtes un de ces lanistes en chair et en os – vous avez été missionné pour préparer les combats de gladiateurs du spectacle de fin d'année. Vous jouez vos tours de jeu et vous ferez combattre vos gladiateurs au milieu de « l'arène » : le plus fort survivra et remportera tout. Menés par leur cupidité, tous les joueurs ont leurs propres raisons sur les choix de cartes qu'ils ont faits, mais tournés vers la victoire, tous ont parié sur le résultat des combats.

## APERÇU DU JEU

Au début de la manche, vous avez quatre tours pour optimiser vos différents objectifs en pariant sur les plis que vous pensez faire. Vous pouvez placer des paris sur le nombre de plis que vous gagnerez, sur le nombre de cartes de couleur gagné, sur le fait que vous ferez le dernier pli, ou même sur l'échec d'un adversaire à remporter un de ses paris.

Vous pourrez placer jusqu'à 4 paris, mais cela peut aussi parfois porter ses fruits de choisir d'augmenter les chances de vos paris, de doubler les mises ou même de changer un de vos paris.

**Vous pourrez clamer votre victoire dans un des deux cas suivants :**  
**(1) avoir récupéré 30 pièces ou (2) gagner 9 paris d'affilée.**

## CONTENU

**4 plateaux de joueur, 4 jetons de gloire,**

**36 cartes de gladiateur** – quatre couleurs avec des valeurs allant de 1 à 9,

**16 tickets de paris, 20 jetons de paris.**

Ce sont les éléments centraux du jeu – vous placez vos jetons de paris sur ces tickets pour les plis à venir. Dans une partie à 3 joueurs, vous en utilisez 8, et dans une partie à 4 joueurs vous en utilisez 12.



**Image 1 :** Chaque ticket propose plusieurs paris, chacun ayant certaines cotes qui indiquent combien de fois le joueur recevra la somme payée en pièces pour une mise correcte. Dans Sponsio, il y a 5 types de tickets de paris :

- Combien de plis le joueur va gagner (couleur cappuccino) ;
- Combien de cartes d'une couleur donnée le joueur aura dans les plis qu'il prendra (couleurs : vert, jaune, bleu et rouge) ;
- S'il va gagner le dernier pli ou pas (marron) ;
- Chaque 9 remportera un pli ou pas – (marron foncé) ;
- L'adversaire choisi perdra au moins un pari (XVI).

**4 jetons de capacité** – chacun fournit une action supplémentaire ou une capacité ;

**44 pièces** – de valeur 1, 5 et 10.

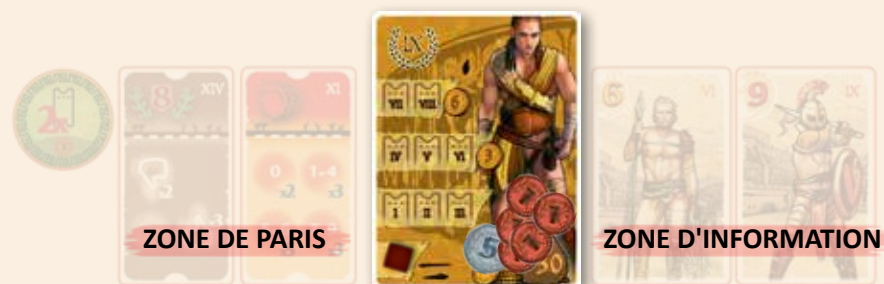
## MISE EN PLACE DU JEU

- (1) Placez toutes les pièces au milieu de la table pour former la banque.
- (2) Placez un plateau de joueur devant vous.
- (3) Prenez un jeton de séquence et placez-le sur la position de départ de votre plateau.
- (4) Prenez des pièces pour une valeur totale de 10, et placez-les sur votre plateau.
- (5) Dans une partie à 3 joueurs, retirez une couleur de votre choix de la pile des cartes gladiateurs.
- (6) Placez les tickets de paris au milieu de la table (à côté des pièces) :
  - Dans une partie à 3 joueurs, utilisez les tickets numérotés de I à VIII (sauf celui de la couleur que vous avez retirée) et le ticket numéro XVI (celui du contre-pari).
  - Dans une partie à 4 joueurs, utilisez les tickets numérotés de V à XVI.
- (7) Placez les 4 jetons de capacité à côté des tickets de paris.

**Maintenant, le jeu va se dérouler en plusieurs manches et la partie peut commencer. Le joueur le plus âgé est le premier à distribuer !**



**Image 2 :** Une mise en place pour une partie à 4 joueurs – les pièces, les 12 tickets de paris, et les 4 jetons de capacité. Pendant la distribution, les cartes du talon sont placées face visible à côté de ces éléments.



**Image 3 :** Chaque joueur a un plateau devant lui où il garde ses pièces et où il indique les paris qu'il a gagnés consécutivement (le joueur déplace le jeton de séquence sur la piste des paris).

À gauche du plateau, vous trouvez la zone de paris (les tickets sont placés ici), alors qu'à droite vous trouvez la zone d'information (les cartes révélées sont placées ici).

## APERÇU D'UNE MANCHE, PRINCIPE DU JEU

Chaque manche est divisée en trois phases :

**Phase de paris** → **Phase de plis** → **Phase de score**

Pendant la première phase, chaque joueur construit sa main et essaye de placer autant de paris que possible pour la phase de plis qui s'annonce. Enfin, lors de la phase des scores, les joueurs récupèrent les pièces pour leurs paris gagnants, pour les manches qu'ils ont gagnées et, si possible, pour les paris gagnés consécutivement.

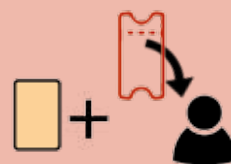
## PHASE I – PHASE DES PARIS (aussi appelée Sponsio)

Le joueur qui va distribuer, mélange les cartes et en distribue 8 à chaque joueur, une à la fois, dans le sens horaire. Les cartes restantes – **les cartes du talon** – sont placées face visible à côté des jetons (image 2).

La phase se déroule en **4 tours**. En commençant par le joueur à gauche de celui qui a distribué, les joueurs vont jouer chacun leur tour dans le sens horaire. Lors de son tour, un joueur peut soit passer, soit poser une carte (face visible) dans sa zone d'information (à droite de son plateau joueur). S'il a posé une carte, il peut ensuite réaliser une action :

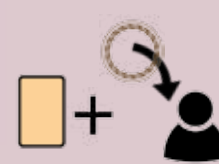
### A. PLACER UN PARI

Vous prenez un ticket disponible, placez-le dans votre zone de paris, validez votre mise et payez 1 pièce à la banque.



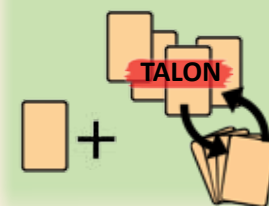
### B. PRENDRE UN JETON

Vous prenez un jeton disponible, payez son prix et gagnez une action supplémentaire ou une capacité.



### C. CHANGER UNE CARTE

Vous prenez une des cartes du talon et vous la remplacez par une des cartes de votre main.



- (1) Les cartes posées sont des cartes révélées, elles ne peuvent pas être changées.
- (2) Vous ne pouvez pas avoir deux tickets de la même couleur – ex : le V et le VI.

**Prix des jetons :** 1 pièce que vous payez à la banque OU vous révélez une carte supplémentaire – le coût est indiqué sur chaque jeton.

**Si un joueur ne place pas de paris avant la fin du 4e tour, il devient un traître et ne gagne qu'en ruinant les paris de ses adversaires. Il peut y avoir plusieurs traîtres, mais pas tout le monde : si aucun pari n'a été placé au début du 4e tour, celui qui distribue doit en placer un !**

