

HISTORY OF THE ROMAN EMPIRE

Règles version 1.1

Les changements par rapport à la règle d'origine sont indiqués en **rouge**

History of the Roman Empire couvre en sept tours de jeu l'ascension et la chute de l'Empire Romain, du 1^{er} Triumvirat en 60 avant JC jusqu'à l'Empereur Romulus Augustus en 476 après JC. Chaque joueur prend en main la destinée d'une des quatre factions Romaines, commandant à la fois les légions de cette faction ainsi que divers Peuples Barbares vivant hors des frontières de Rome.

History of the Roman Empire est un jeu pour 4 joueurs mais il est également possible d'y jouer à 2 ou à 3. Une partie dure environ 3 heures.

1. Matériel

- Ce livret de règle (tables & résumés au dos).



- Une carte

La carte couvre toute la zone méditerranéenne ainsi qu'une partie de l'Asie et de l'Europe. La carte est divisée en neuf **Diocèses** (grandes zones de couleur différentes). Ces derniers sont divisés en Provinces dont certaines contiennent des **Sites** favorables à la construction de **Cités**. Les détroits franchissables sont indiqués par un dessin de pont. Les « Terrains difficiles » à franchir sont indiqués par les frontières montagneuses ou boisées.

Vous pouvez aussi trouver sur la carte :

- Une piste des Points de Victoire.
- Un rappel du tour de jeu.
- Une piste des points de victoire des Diocèses.
- Une légende de la carte.

Une planche et demie de pions :



- 5 pions **Barbares** (symbole Dague) et 6 pions **Empereur** (symbole Couronne).

- 4 jeu de pions Faction Romaine contenant chacun 10 Légions (Armées Romaines), 2 pions « Contrôle de Royaume », 6 pions « Past Barbarian Control », 1 pion point de victoire romain « VP Rome » et 1 pion point de victoire barbare « VP Barbarian ».

- 84 pions d'**Armées Barbares** appartenant à différents peuples. Tous ces pions ont des bords de couleur.



- 46 pions d'Armées appartenant à différents **Royaumes** et **Tribus**. Ces pions n'ont pas de bords colorés.

- Divers pions **Cité**, **Armée Rebelle**, **Forteresse** et **Fort**. Le verso des pions Cités indique que la cité a été pillée.

- 5 dés
- 55 cartes évènements
- 1 table Empereurs
- 1 table Barbares

Important: les termes "Armée/Armées" et "Légion/Légions" seront tout le temps utilisés. Les règles pour ces unités sont les mêmes, sauf quand "Légion/Légions" sont spécifiquement utilisés. Dans ce cas, la règle ne s'applique qu'à la Légion de la Faction Romaine.



2. DEMARRER LA PARTIE

I – Trouver quatre joueurs.

II – Donner un set de 20 pions d'une Faction Romaine à chaque joueur.

III – Chaque joueur place ses pions "VP Rome" et "VP Barb" sur la case "0" de la piste des Points de Victoire.

IV – Triez les 55 cartes Evènement par couleur (9 paquets). Mélangez chaque paquet et posez-les face cachée. Chaque joueur pioche alors 1 carte de chaque paquet pour former une main de 9 cartes Evènements (1 carte de chaque couleur). Les cartes Evènements restantes ne sont pas utilisées dans cette partie.

V – Placez les aides de jeu Empereurs et Barbares à côté de la carte avec les pions Barbare et Empereur qui peuvent être placés dans une tasse ou face cachée sur la table.

Note: Les noms géographiques latins sont compliqués à suivre dans un jeu qui couvre 500 ans d'histoire. Certains lieux n'ont jamais reçu de noms latin lors de l'époque classique. Certains Empereurs ont également change de noms, de titres ou de surnoms pendant leur carrière. Par exemple, Gaius Julius Caesar Augustus Germanicus est connu aujourd'hui sous le nom de "Caligula". Nous avons essayé d'utiliser les noms employés lors de leurs règnes (même si Magnus Maximus n'a jamais régné, c'était plus un « usurpateur » qu'un « Empereur ».

2.1 MANQUE DE JOUEURS

A deux joueurs, chacun prends 2 Factions Romaines et les Barbares associés. Le jeu se déroule normalement. Un joueur peut passer un Peuple Barbare ou un Empereur à lui-même dans la Phase de Pioche en le donnant à son « autre » Faction. Les autres éléments doivent être séparés pour chaque Faction. Un joueur gagne en ayant le score le plus élevé pour ses Factions et Peuples.

A trois joueurs, chacun d'entre eux joue une Faction Romaine mais ne commence qu'avec neuf Légions.

3. COMMENT GAGNER

Le joueur marque des points de victoire à la fin de sa phase de jeu (il en a deux par tour de jeu) pour le contrôle de Provinces et de Diocèses, ainsi que pour le pillage de cités. A la fin du 7^{ème} tour de jeu, les joueurs totalisent leurs points de Faction Romaine et ceux de leurs Barbares pour déterminer le vainqueur.

Toujours avec nous ? Personne dans ce jeu ne joue que les romains ou les barbares. A chaque tour, vous jouerez une partie de l'Empire Romain ainsi que plusieurs Peuples Barbares et ferez de votre mieux pour marquer des points de victoire en rendant la vie difficile aux factions romaines et peuples barbares des autres joueurs.

4. DEROULEMENT DU JEU

Au début de chaque tour de jeu, les joueurs piochent l'Empereur et le Peuple Barbare contrôlés par leur Faction lors de ce tour de jeu. Les joueurs effectuent leurs opérations dans l'ordre indiqué par le tirage. Chaque joueur joue deux phases complètes par tour de jeu, une phase Faction Romaine et une Phase Peuple Barbare.

4.1 SEQUENCE DE JEU DETAILLEE

PHASE DE PIOCHE

Les joueurs piochent de nouveaux Barbares et Empereurs. Ceci détermine l'ordre de jeu.

PHASE DU JOUEUR

Un joueur exécute deux phases à chaque tour de jeu, une pour sa Faction Romaine et une pour son Peuple Barbare.

- I – Jouer des cartes événements
- II - Recrutement (nouvelles armées, etc.)
- III - Placement (placer les nouvelles troupes, résoudre les combats)
- IV – Construction de Cités (Romain seulement)
- V – Comptage des Points de Victoire

5. PHASE DE PIOCHE

5.1 ORDRE DE PIOCHE

Au début du 1^{er} tour de jeu, chaque joueur lance un dé pour déterminer l'ordre de pioche. Lors des tours de jeu suivants, les joueurs piocheront dans l'ordre de leur total de points de victoire. Le joueur en ayant le moins (Faction Romaine + Barbare) piochant en 1^{er}. En cas d'égalité, le joueur ayant pioché le pion Barbare de la plus faible valeur au dernier tour pioche en 1^{er}.

5.2 LA TABLE DES PEUPLES BARBARES



Elle liste 35 Peuples Barbares, cinq pour chacun des sept tours de jeu. Chaque entrée liste la Province de départ du Peuple Barbare et sa force (en pions).

5.3 LA TABLE DES EMPEREURS ROMAINS



Elle liste 42 Empereurs Romains, six pour chacun des sept tours de jeu. Des bonus sont indiqués à côté de la plupart des noms d'Empereurs, ils seront utilisés par la faction contrôlant l'Empereur lors du tour de jeu. Les bonus sont expliqués au dos de ce livret.

5.4 LA PIOCHE

Le 1^{er} joueur pioche un jeton Barbare et le regarde sans le montrer aux autres joueurs. Le nombre sur le pion correspond à un peuple sur la Liste des Peuples Barbares (ex : au 3^{ème} tour de jeu, le pion II indique les « Alani (Alains) »). Le joueur choisit alors de le garder ou de le passer à un autre joueur n'ayant pas encore pioché ce tour-ci. Cela continue jusqu'à ce que chaque joueur ait pioché, gardé ou passé un pion Barbare. Un joueur recevant un pion d'un autre joueur avant d'en piocher un, doit passer celui qu'il piochera.

Une fois que c'est fait, chaque joueur répète le même processus pour les pions Empereurs. Les joueurs gardent leurs pions face cachée pour l'instant.

Exemple: Au début du tout 4, Messaline pioche le pion Barbare III - les Sarmatae (Sarmates). Comme les Sarmates se sont bien débrouillés les 2 tours précédents et menacent les Romains de Marcus en Asie, Messaline choisit de garder ce pion au lieu de le passer.

6. ORDRE DU TOUR

Chaque Empereur et Peuple Barbare est numéroté de 1 à 5/6 sur les tables, en fonction de leur approximative apparition dans l'histoire. La partie va se dérouler dans l'ordre indiqué. Le joueur effectuant la phase de Peuple Barbare ou de Faction Romaine est appelé joueur actif, toutes les autres Tribus, Royaumes, Factions Romaines et Peuples Barbares sont des « ennemis ».

Le joueur ayant le pion Barbare 1 le révèle maintenant et commence le Tour de jeu par la Phase du Peuple Barbare en question. Si personne n'a le pion 1 c'est le 2 qui commence, etc. Puis le joueur ayant le pion Empereur 1 effectue sa phase de Faction Romaine. Procédez ainsi en alternant les Barbares et les Romains jusqu'à ce que tous les joueurs aient révélé leurs pions.

NOTE: les étapes suivantes (numérotées 7 à 10) vous détaillent une Phase de joueur, que ce soit pour jouer les Barbares ou les Factions Romaines. Quand une section mentionne les termes "Romain" ou "Barbare", cette règle particulière s'applique seulement à la faction concernée.

7. EVENEMENTS

Le joueur actif peut jouer des cartes événements au début de chacune de ses phases de jeu. Seules les cartes portant la mention « A jouer au début de la Phase du Joueur » peuvent être jouées à ce moment. Un joueur ne peut pas jouer plus de 2 cartes événements par tour de jeu et pas plus d'1 par Phase de joueur. **Chaque joueur peut jouer 2 cartes événements à chaque tour.**



7.1 Périodes

Une carte événement ne peut être utilisée qu'au tour indiqué sur la carte.

7.2 ROYAUMES ET TRIBUS

Quand un Royaume ou une Tribu apparaît lors de la Phase Évènement, il obtient instantanément une « mini-phase » pour s'étendre et combattre. Toute armée ennemie commençant le tour dans la Province de départ du Royaume ou de la Tribu doit retraiter vers une Province amie adjacente ou être éliminée. Tout Fort ou Forteresse présent est également éliminé. **Ceci s'applique aussi aux Provinces Romaines de départ.** Un Royaume place toujours une Cité et un Fort dans sa Province de départ. Placez un de vos pions « Contrôle du Royaume » de votre Faction Romaine sur la province de départ.

Après avoir été placés, les Royaumes et les Tribus ne sont plus en aucune façon sous le contrôle des forces du joueur actif, sauf qu'ils comptent pour les points de victoire à la fin de la Phase Peuple Barbare du joueur.

Exemple: pendant le Tour 1, le second joueur Romain, Claudius, joue la carte événement "Dacie" au début de sa phase. Il place 1 Cité, 1 Fort et 1 armée Dace dans la Province de Dacie. Ceci force une légion romaine à reculer en Dalmatie, province amie. Puis Claudius peut placer 2 armées Daces supplémentaires. Il en pose une en Dacie pour protéger la Cité et la seconde en Thrace.

7.3 PROVINCES VIDES

Les Cités ne sont pas affectées par les Epidémies, la Peste ou les Infections. Dans le cas où toutes les armées de la Province sont éliminées, elle peut être conquise sans combat par le prochain joueur qui y place une armée.

8. CONSTRUCTION

Le Joueur Actif recrute de nouvelles armées pour la Faction Romaine ou le Peuple Barbare qu'il va jouer et les place à côté de la carte. Le nombre de pions fournis indique la limite absolue de recrutement.

8.1 RECRUTER DES BARBARES

Les Barbares ne reçoivent pas de nouvelles unités. La carte d'activation de chaque peuple indique le nombre d'armées reçues par le joueur. Si les Barbares sont déjà en jeu, il reçoit le nombre d'armées nécessaires pour « compléter » le chiffre indiqué sur la carte.

Exemple: il y a 2 armées Goths sur la carte au tour VI. D'après la carte de ce peuple, il devrait y en avoir 7 au total. Le joueur « recrute » donc 5 nouvelles armées Goths.

D'autres armées Barbares peuvent devenir disponibles en « déplaçant les Barbares » comme cela est indiqué en 9.2.1.

Notez qu'à ce moment il peut être utile pour le joueur de placer un marqueur « Contrôle Barbare » sur la zone contrôlée au dernier tour par le Peuple Barbare.

8.2 RECRUTER DES ARMEES ROMAINES

Chaque Faction Romaine commence le 1er tour avec 7 Légions (plus le bonus de l'Empereur, s'il y en a) et 1 Fort. Les Forts peuvent être placés à n'importe quel moment lors d'une Phase de Faction Romaine. A partir du 2^{ème} tour de jeu, chaque Faction Romaine peut remplacer les Légions éliminées, corrompre les Légions Rebelles et construire des Forts/Forteresses. Notez qu'à moins de corrompre ou du bonus de l'Empereur, une Faction Romaine ne peut pas avoir plus de 7 Légions en jeu.

Lors du recrutement, le Joueur Romain peut également prélever des Légions sur la carte pour les utiliser ailleurs. Il n'est pas possible de vider une zone, il faut obligatoirement y laisser une Légion et/ou un Fort.

8.2.1 RECRUTER DES LEGIONS

Pendant les trois premiers Tours de Jeu, recruter une Légion coûte 2 points de Victoire. Le coût passe à 3 points de Victoire par Légion à partir du 4^{ème} Tour de Jeu. Si une ou plusieurs de vos Légions se sont rebellées, elles ne sont pas considérées comme éliminées et ne peuvent donc pas être remplacées.

8.2.2 CORROMPRE LES LEGIONS REBELLES

Le Joueur Actif peut corrompre les Légions rebelles de n'importe quelle Faction Romaine en payant 2 points de Victoire Romaine par Légion. Ce n'est possible que si la Légion Rebelle se trouve dans une Province adjacente à une Province contrôlée par le joueur Actif. Remplacez la Légion Rebelle par une Légion du joueur Actif.

8.2.3 CONSTRUCTION DE FORTS/FORTERESSES

Construire 1 Fort coûte 1 point de Victoire Romaine. Les Forts ne peuvent être construits que dans les Provinces contrôlées par la Faction Romaine. Il ne peut y avoir qu'un seul Fort par Province. Le joueur Actif peut transformer ses Forts en Fortereses pour un coût supplémentaire d'1 point de Victoire Romaine chacun (il n'est pas possible d'améliorer un Fort le tour même de sa construction). Il n'est possible de construire une Forteresse que dans une Province contenant une Cité (pas seulement un site de construction de Cité).

8.2.4 RECONSTRUIRE LES CITES PILLEES

Pour 1 point de Victoire Romaine, le joueur Actif peut retourner un pion de Cité pillée.

Exemple: début de la Phase d'action de la Faction Romaine de Magnus du tour III. Il achète 3 nouvelles Légions (4 PV), corrompt 1 Légion Rebelle en Lusitanie (2 PV), construit 2 Forts (2 PV) et retourne le pion de la Cité pillée d'Aquitaine (1 PV). Comme Magnus utilise l'Empereur Domitien lors de cette phase, il obtient également 1 Légion Romaine supplémentaire.

9. PLACEMENT ET EXPANSION

Le joueur Actif peut maintenant placer ses nouvelles unités sur la carte et effectuer des combats lors de rencontres avec les armées ennemies.

9.1 EMPILEMENT

Une Province peut contenir 3 armées au maximum ainsi qu'un Fort ou une Forteresse (en plus de la présence temporaire d'une armée ennemie attaquante). A la fin de la Phase du

joueur, il ne peut y avoir que des unités d'un seul camp par Province. Chaque Province contenant le symbole d'un site de Cité ne peut contenir qu'une seule Cité.

9.2 PLACER LE PREMIER BARBARE

S'il n'y a pas de barbares de ce peuple sur la carte au début du tour de jeu, le joueur Actif place une des armées barbares dans la Province de départ de ce peuple (voir la Table des Peuples Barbares). Toute armée ennemie présente dans cette Province doit faire retraite dans un territoire ami adjacent ou être éliminée. Tout Fort ou Forteresse également présent est détruit.

9.2.1 DEPLACEMENT DES BARBARES

Dans le cas où ce Peuple Barbare particulier a commencé le Tour de Jeu sur la carte, le Joueur Actif peut utiliser les Armées Barbares déjà présentes sur la carte au début de la Phase d'Expansion. Prenez ces Armées en laissant les Provinces vides non contrôlées.

9.2.2 EXPANSION DES BARBARES

Le Joueur Actif place ses nouvelles Armées Barbares une par une sur :

- n'importe quelle Province accueillant déjà 1 armée barbare.
- n'importe quelle Province adjacente à sa Zone de départ.
- n'importe quelle Province adjacente à une Province déjà occupée par son Peuple Barbare.

Si le joueur place une Armée dans une Province occupée par une Armée ennemie, il doit la combattre immédiatement (voir 10). Il continue ensuite de placer ses armées. (Tant que les règles d'empilement sont respectées).

9.3 PLACER LE PREMIER ROMAIN

Au 1er tour de jeu, chaque joueur débute sa Phase d'Action Romaine en plaçant **1 de ses Légions et 1 Cité** dans l'une des Provinces suivantes (noms en rouge sur la carte) :

- Aquitania (Aquitaine)
- Roma (Rome)
- Achaea (Ionie)
- Syria (Syrie)

La Province choisie est la Province de Départ du joueur. Les autres joueurs devront choisir une autre Province de Départ

Exemple: le 1er Tour de cette partie débute par la Phase de Peuple Barbare. Le joueur doit placer 5 armées Gauloises (Galli) à partir de Lugdunensis (Lugdunum). Livia prend les 5 armées, place la 1^{ère} sur la Province de Lugdunensis puis occupe Belgica (Belgique). Puis elle prend le contrôle du Diocèse Gaulois en plaçant ses 3 dernières armées sur les Iles Britanniques.



parmi les Provinces restantes.

9.3.1 EXPANSION DES ROMAINS

Le joueur actif place ses nouvelles unités (Armées et Forts) une par une dans :

- n'importe quelle Province contenant déjà une de ses armées.
- n'importe quelle Province adjacente à l'un de celles contenant déjà une de ses armées.

Si le joueur place une armée dans une province contenant une armée ennemie, le combat doit être résolu immédiatement (voir 10). Il poursuit alors son placement, tout en respectant les règles d'empilement.

9.3.2 MOUVEMENT NAVAL ROMAIN

Seules les Factions Romaines peuvent s'étendre à travers les mers (sauf la Mer Caspienne). Si un tel déplacement conduit une unité à pénétrer dans une Province appartenant à une Faction Romaine ennemie, le défenseur gagne de bonus de terrain difficile. Si la Province appartient à un Royaume ou un Peuple Barbare, le défenseur obtient le bonus de terrain difficile et un modificateur de +1 à ses jets de dés.

9.3.3 CONSTRUIRE DES CITES

A la fin de son expansion, le joueur Romain (pas Barbare) peut construire une Cité par tranche de deux sites de Cités qu'il contrôle. Les Cités doivent être placées dans des Provinces contrôlées par le joueur Actif. Le site choisi doit, si possible, être celui de la province de départ de la faction du joueur.

Si aucun site n'est disponible, la faction ne peut pas construire de nouvelle cite. Le joueur ne peut avoir qu'une cité (pillée ou pas) par tranche de deux sites possédés. La perte de contrôle de sites de cités n'a aucun effet sur les cités déjà placées sur la carte.

César débarque sur la scène un peu plus tard dans le même tour. C'est la 1^{ère} Phase d'Action Romaine de Drusus et il doit placer ses 7 Légions de départ (plus 2 pour le Divin Julius) ainsi qu'1 Cité et 3 Forts.

La Phase de Drusus se déroule comme ceci :

Légion 1 placée dans la Province de Départ (Aquitania) avec 1 Cité et 1 Fort (non montrés sur la carte).
Légion 2 placée en Narbonensis (Narbonèse).
Légions 3 et 4 placées en Cisalpina (Cisalpine).
Légion 5 placée en Raetia (Réthie).
Légion 6 placée en **Germania Magna** (Germanie).
Légion 7 placée en Belgica (Belgique). Un combat s'engage immédiatement avec les Gaulois de Livia et bien qu'ayant traversé un Terrain Difficile, la Légion remporte la bataille et le pion Gaulois est retiré du jeu.

Suite à cette victoire facile, Drusus place sa Légion 8 en Lugdunensis (Lugdunum), mais un jet de dé catastrophique assure la destruction de la Légion. Drusus envoie donc sa 9^{ème} Légion et remporte la bataille pour Lugdunum.

Ceci termine la Phase Romaine de Drusus. Il a pris le contrôle de 2 nouveaux sites de Cités et pourra construire une nouvelle Cité au prochain tour.

11. REBELLION ET REVOLTE

Ces événements permettent au joueur Actif de créer des unités dans une Province d'une autre faction. Le défenseur ne reçoit pas l'avantage de Terrain Difficile contre les rebelles. Les forts et les forteresses dans la Province aident toujours le défenseur.



Les Légions rebelles ne peuvent pas être reconstruites avant d'avoir été éliminées ou corrompues par une faction Romaine. Vous devez garder une trace de ce qui arrive à « vos » Légions rebelles.

12. CONQUETE ET PILLAGE

Quand une armée du joueur Actif finit la phase du joueur dans une province qu'il ne contrôlait pas au début de la Phase, elle est conquise par cette armée. Toute cité dans la Province peut, à cet instant, être pillée par le conquérant. Le pillage accorde un dé de points de victoire. (Les cités de certains royaumes sont encore plus riches. Voir les cartes événements).



Exemple: Les Romains de Julia ont détruit la dernière armée Egyptienne et capturé l'Egypte et une cité. Elle décide de piller et lance un dé. Elle obtient un 4 et ajoute 2 pour la carte Aegypti Event pour un total de 6 points de victoire supplémentaire.

Un joueur de Faction Romaine ne peut jamais piller les cités contrôlées par d'autres factions Romaines (les Romains ne pillent pas d'autres Romains, il y a des limites...).

Notez qu'un Fort ou Forteresse sans garnison peut, au choix du joueur de la faction Romaine attaquante, être conquis ou détruit sans combat. Les Provinces qui tombent suite à Trahison, Rébellion ou Révolte sont sujettes aux mêmes effets.

13. FIN D'UNE FACTION ROMAINE

Si un joueur Romain n'a plus de Légion en jeu (sans compter les forts ou forteresses), mais a toujours des points de victoire, il peut recruter des Légions dans sa phase d'expansion et en placer une sur la carte en fonction des priorités suivantes :

- dans n'importe quelle Province Romaine ne contenant qu'un Fort ou une Forteresse.
- dans une Province vacante adjacente à une Province contrôlée par les Romains.
- dans une Province Romaine (attaquant immédiatement l'armée qui s'y trouve).

Si une Faction Romaine n'a plus d'unités en jeu et plus de points de victoire, elle est éliminée pour le reste de la partie.

14. ROYAUMES ET TRIBUS

Les Royaumes et Tribus entrent en jeu par les cartes Evénements au début de la Phase du joueur actif. Ils effectuent immédiatement une « mini-phase » contrôlée par le joueur actif. Les Royaumes ont des Cités et des Forts, pas les Tribus. Les Tribus se défendent mieux contre les attaques utilisant le mouvement naval (car elles n'ont pas de ports). Voir 9.2.3.

15. COMMENT GAGNER

A la fin de la partie, les joueurs additionnent leurs points de Faction (Romain + Barbares). **Le score le plus élevé remporte la partie.** En cas d'égalité, le joueur possédant le pion Empereur le plus puissant lors du dernier tour de jeu gagne.

	0	1	2	3	4
VICTORY POINTS TRACK	26	27	28	29	
	51	52	53	54	
	76	77	78	79	

Les points de Victoire sont comptabilisés à la fin des phases d'action Barbare et Romaine et quand une cité est pillée. Les compteurs Barbare et Romain sont déplacés par le joueur sur la piste des points de victoire.

15.1 POINTS DE VICTOIRE BARBARE

- A la fin de chaque phase d'action Barbare, je joueur marque :
- 2 points pour le contrôle d'une cité dans une province Romaine (1 point si la cité est pillée).
 - 1 point pour le contrôle de toute autre cité qui n'est pas pillée.
 - pour le contrôle des Diocèses (voir 15.3 et la carte).
 - A PARTIR DU TOUR 4 - 2 points pour le contrôle d'une cité dans une province Thrace (1 point si la cité est pillée).

Lors de la phase Barbare d'un joueur, tous ses barbares, Tribus et Royaumes comptent pour le contrôle des Diocèses et des cités.

- quand des barbares pillent une cité, le joueur gagne 1d6 points de victoire (plus les modificateurs – Voir les cartes d'événements des Royaumes). Piller une cité dans une province Romaine ou Thrace (à partir du tour 4 pour ces derniers) donne 2d6 points de victoire.

15.2 POINTS DE VICTOIRE FACTION ROMAINE

- A la fin de chaque phase d'action Romaine, je joueur marque :
- 3 points pour le contrôle d'une cité dans une province romaine (2 points si la cité est pillée).
 - 2 points pour le contrôle de n'importe quelle autre cité (1 point si la cité est pillée).
 - le bonus de l'Empereur pour les provinces contrôlées (+1 point par province).
 - pour le contrôle des Diocèses (voir 15.3 et la carte).
 - quand une cité non romaine est pillée : 1d6 points de victoire (plus modificateurs – voir Cartes Evénements Royaumes).
 - A PARTIR DU TOUR 4 - 3 points pour le contrôle d'une cité dans une province Thrace (2 points si la cité est pillée).
 - A la fin du jeu, vous obtenez 2 points par province romaine contrôlée et lancez les dés pour chacune des cités toujours intactes dans vos royaumes, comme si elles étaient pillées.

Exemple: Tour deux et les Romains d'Anthony ont été brillants à cette phase. Il contrôle les provinces suivantes :

Roma (avec la cité)	3 PV
Cisalpinia	
Raetia	
Dalmatia (cité pillée)	1 PV
Sicilia (avec la cité)	2 PV
Narbonensis	
Dacia (avec la cité)	2 PV
Thracia (pas de cité)	

Le contrôle du Diocèse romain donne à Anthony (3x3) 9 PV. Sa présence dans les Diocèses grec et hispanique lui donne 2 + 3 PV. Le total d'Anthony est de 22 PV : 14 pour les Diocèses et 8 pour les cités.

15.3 POINTS DE VICTOIRE DE DIOCESE

La carte est divisée en 9 Diocèses de couleurs différentes, composés chacun de 5 Provinces. Chaque Diocèse vaut un certain nombre de points de victoire lors des tours de jeu, comme vous pouvez le voir sur le tableau imprimé sur la carte. Un joueur qui possède une armée dans un Diocèse à la fin de sa phase marque les points suivants :

PRESENCE: le contrôle d'une ou deux provinces dans un Diocèse permet au joueur de marquer les points de victoire de base du Diocèse.

DOMINATION: le contrôle de 3 ou 4 provinces d'un Diocèse, ou plus que les autres joueurs, permet de marquer le double des points de victoire de base du Diocèse.

CONTROL: le contrôle de toutes les provinces permet à un joueur de marquer le triple des points de base du Diocèse. Un joueur Romain gagne des points de victoire romains s'il possède au moins 1 Légion et un Fort/Forteresse dans toutes les provinces du Diocèse (Les Forts/Forteresses ne contrôlent pas les provinces sauf dans ce cas particulier).

Notez qu'un joueur peut marquer deux fois les points de Diocèse à chaque tour de jeu. Un joueur ne peut pas cumuler sa faction Romaine et ses Barbares pour le contrôle d'un Diocèse.

16. CORROMPRE LES BARBARES

CETE REGLE EST OPTIONNELLE – A chaque fois qu'un joueur de faction romaine est attaqué par les barbares (et seulement eux), il peut tenter de les corrompre en offrant un certain nombre de points de victoire. Si le joueur barbare accepte, il prend les points de victoire et peut ne pas attaquer la faction romaine pour le reste du tour de jeu. Si le joueur barbare refuse la proposition, le joueur romain conserve les points de victoire proposés.

GLOSSAIRE

Joueur actif – Le joueur actuellement en phase de jeu avec ses peuples barbares ou sa faction romaine.

Armées – Unités militaires des différentes tribus, royaumes ou peuples barbares et les légions romaines.

Barbares – Peuple barbare contrôlé par un joueur.

Contrôle – Une province est contrôlée si une armée y est présente, sans tenir compte des forts et forteresses.

Diocèse – Un groupe de 5 provinces de la même couleur, exemple, l'Asie.

Empereur – Chef d'une faction romaine pour le tour de jeu en cours.

Bonus de l'Empereur - Bonus associés à certains Empereurs.

Faction – Une des 4 factions romaines (les joueurs) et leurs armées.

Royaume – Etat indépendant contrôlé par le joueur ayant joué la carte événement correspondante.

Légion – Une armée romaine.

Province – Zone de la carte délimitée par une frontière, par exemple : Belgica.

Tribu – Tribu indépendante contrôlée par le joueur ayant joué la carte événement correspondante.

Tour de jeu – "Période du jeu". Une partie dure sept tours de jeu.

Province libre – Une province ne contenant aucune armée.

Point de victoire (PV) – Points nécessaires pour remporter la partie. Il y a les points de victoire de faction romaine et les points de victoire barbare.

CREDITS

**Design & Recherches
Développement**

Marco Broglia
Anders Fager & Udo Grebe **Proofing**
Hans Korting & Lewis Goldberg **Box Art**
Adrian George
Andreas Bertram, Dirk Blech, Anders

Illustrations & Mise en page
Fager

Remerciements

Costumes

Consultant

Impression

Elias Nordling **Mr Fage**
Togas R Us **Latin**
Maria Wikström
Etats-Unis d'Amérique

Testeurs

Franco Barisone, Andreas Bertram, Dirk Belch, Maurizio Peruzzo, Mauro Calvi, Luigi Menghini, Giuseppe Morino, Udo Grebe et le Heavy Metal Chapter du Swedish Bikini Team: Björn Hansson, Patrik Livchitz, Mikael "Pollak" Hjelm et Henrik Blyvall.

Relerciements de Mr Broglia

A ma femme et mes fils pour leur soutien, Mark Easterday, Federico Faenza, Nando Ferrari, Ulrich Blennemann, La Tana dei Goblin, la TREEMME, la GiocaTorino et la Signainferre et à tous les nobles romains qui en rendu cela possible.



Signainferre (www.signainferre.it) est un portail internet créé en 2001, s'intéressant à ce qui a rendu Rome "immortelle" au cours des siècles de développements militaires, sociaux-économiques, artistiques, juridiques et littéraires. Merci aux membres de Signainferre pour les débats passionnés, association essentielle pour chaque personne passionnée par la Cité Eternelle et sa civilisation.

© 2007 UGG (Udo Grebe Gamedesign)

History of the Roman Empire est une marque UGG

Service clientèle :

UGG (Udo Grebe Gamedesign)

Bergheimer Str. 36

50181 Bedburg

Téléphone : + 49 2272 7702

Fax : +49 2272 7702

orders@ugg.de for service

Questions sur les règles :

cseditor@ugg.de



BIBLIOGRAPHIE

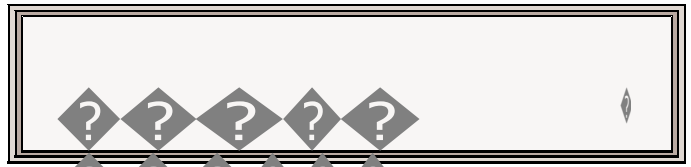
OUVRAGES CLASSIQUES

G.I. Caesar	<i>Bello Gallico, Bello Civili</i>
F. Josephus	<i>Bellum Iudaicum</i>
M. Plutarchos	<i>Parallel Lives</i>
Diodorus Siculus,	<i>Bibliotheca Historica</i>
G. Seutonius Tranquillus,	<i>De Vita Caesarum</i>
G. C. Tacitus	<i>Anales</i>

OUVRAGES MODERNES

Barker, Phil	<i>The Armies and Enemies of Imperial Rome</i>
Brizzi, Giovanni	<i>La Guerra Nell'impero Romano</i>
Delbruck, Hans	<i>The Barbarian Invasions</i>
Gibbon, Edward	<i>The History of the Decline and Fall of the Roman Empire</i>
Hagen, V.Von	<i>Le Strade Imperiali di Roma</i>
Kovaliiov, S.I.	<i>Storia di Roma</i>
Le Bohec, Yann	<i>L'armée Romaine Sous le Haut-Empire</i>
Luttwak, Edward N.	<i>The Grand Strategy of the Roman Empire</i>
Mengotti, Francesco,	<i>Del Commercio de' Romani</i>
Mommsen, Theodor,	<i>History of Rome</i>
Newark, Tim	<i>The Barbarians</i>
Parker H.M.D.	<i>The Roman Legion</i>
The Cambridge Ancient History	<i>The Roman Imperial Army</i>
Wheeler, Mortimer	<i>Rome Beyond the Imperial Frontiers</i>

RESUME



ORDRE DE PIOCHE (5.1)

Lancez un dé au tour 1. Aux tours suivants, c'est le joueur ayant le moins de PV qui piochera en premier. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant pioché le moins de jetons barbares au tour précédent qui débute.

Chaque Faction Romaine débute le 1er tour de jeu avec 7 Légions, 1 Fort et 1 Cité à placer dans la zone de départ de la faction.

CONSTRUIRE DES CITES (9.3.3)

A la fin de l'expansion, le joueur romain (pas barbare) peut construire 1 cité pour chaque paire de symbole de cités qu'il contrôle.

Séquence de jeu

Phase de pioche – Tous les joueurs

Phase du joueur(S) – Tous les joueurs,

Commencer par la tribu barbare avec le plus petit numéro, puis l'Empereur avec le plus petit numéro et ainsi de suite.

- 1) Jouer des cartes événements
- 2) Bâtir (Armées et Forts/Forteresses)
- 3) Placement (Placer les nouvelles troupes sur la carte et combattre)
- 4) Construction de Cités (Romains seulement)
- 5) Comptabiliser les points de victoire

Conquête d'un Fort/Forteresse (10.4)

Si le fort/forteresse est seul en défense, et que l'attaquant est une faction romaine, le joueur actif peut choisir de le conquérir sans combat ou de le détruire. Dans tous les autres cas, le fort/forteresse doit être battu en combat.

Coûts de construction romains (8.2)

- Recruter une Légion** = 2 PV Romain (Turn 1-3).
- Recruter une Légion** = 3 PV Romain (Turn 4-7).
- Corrompre une armée rebelle** = 2 PV Romain par armée.
- Construire un Fort** = 1 PV Romain.
- Améliorer un Fort en Forteresse** = 1 PV Romain (seulement dans une Province contenant une Cité)
- Reconstruire une cité pillée** = 1 PV.

PILLAGE (12)

Une cité peut être pillée une fois conquise. Le joueur actif obtient 1D6 points de victoire. (Certaines cités sont encore plus riches. Voir les cartes événements).

Un joueur de Faction Romaine ne peut jamais piller les cités contrôlées par d'autres Factions Romaines.

Combat (10)

- Se produit quand une armée est placée dans une province contenant une armée ennemie.
- L'attaquant lance 2 dés et le défenseur lance 1 dé.
- Le plus fort résultat sur un seul dé l'emporte et le perdant retire une armée. Relancer en cas d'égalité.
- Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un camp. (Voir également „Conquête d'un Fort/Forteresse“).
- Après le second round de combat, les Légions romaines en défense peuvent se retirer dans une province amie adjacente ou contenant un Fort/Forteresse.
- Un défenseur en terrain difficile lance 2 dés.
- Un Fort ajoute 1 à chaque dé du défenseur. Une Forteresse également, mais elle permet de l'emporter en cas d'égalité.

BONUS DE L'EMPEREUR (5.3)

- + 1 DIE** La Faction Romaine menée par cet Empereur utilise 3 dés jusqu'à ce qu'elle obtienne un triple (trois 1 par exemple), ce qui signifie la mort de l'Empereur et la disparition du bonus.
- + 1 ATT** La Faction Romaine menée par cet Empereur ajoute 1 point à chacun de ses dés d'attaque.
- + X LEG** Au début du tour de jeu de la Faction Romaine menée par cet Empereur, le joueur peut placer X Légions supplémentaires.
- WINS TIES** La Faction Romaine menée par cet Empereur remporte les égalités lorsqu'elle attaque.
- + VP / PROV** La Faction Romaine menée par cet Empereur gagne 1 point de victoire supplémentaire pour chaque province qu'elle contrôle à la fin de son tour.

Seuls les modificateurs au dé sont cumulatifs.

Points de Victoire Barbares (15.1)

- **2 points** par cité contrôlée dans la Province Roma (1 si pillée).
 - **1 point** par cité non-pillée contrôlée.
 - Contrôle d'un Diocèse (voir Carte).
 - Piller une cité – **1 dé** de points de victoire (plus modificateurs – voir cartes événements des Royaumes). Piller une Cité dans Les provinces Roma ou Tracia (la dernière apparaissant au tour 4) rapporte 2 dés Points de Victoire.
 - (A partir du Tour 4.) **2 points** par Cité contrôlée dans la province Tracia.
- Tous les Barbares, Tribus & Royaumes d'un joueur comptent pour le contrôle d'un Diocèse ou d'une Cité à la fin de son tour de jeu.**

Points de Victoire Romains (15.2)

- **3 points** par cité contrôlée dans la Province Roma (2 si pillée).
- **2 points** par cité contrôlée (1 si pillée).
- Bonus de l'Empereur pour les Provinces contrôlées (+1 par province).
- Contrôle d'un Diocèse (voir Carte).
- Piller une cité non-romaine - **1 dé** de points de victoire (plus modificateurs – voir cartes événements des Royaumes).
- A la fin de la partie, vous obtenez 2 PV par province contrôlée par les romains et vous lancez 1 dé de PV pour chacune de vos cités de royaumes non pillée.
- (A partir du Tour 4.) **3 points** par cité contrôlée dans la province Tracia (2 si pillée).