

BYZANTIO

LEFTERIS IROGLIDIS, ALEXANDROS BOUGHARELIS, ANESTIS IROGLIDIS



2-4



45-60



10+

INTRODUCTION

Byzantio est un jeu d'intrigues médiévales se déroulant au Proche-Orient dans lequel les joueurs assument le rôle des chefs des principales dynasties byzantines du 11ème siècle après J.C et complotent pour le choix du successeur au trône impérial.

En cette année 1025 l'empereur Basileios II est mort sans descendance. L'Empire est maintenant dans la tourmente, à Constantinople les représentants des familles les plus prestigieuses de Byzantio luttent pour le trône et l'anneau impériaux. L'Empire est déchiré entre quatre dynasties, deux d'entre elles provenant de l'aristocratie provinciale et militaire (les maisons Komnenos et Phokas), les deux autres faisant partie de la bourgeoisie urbaine et séculaire (les maisons Doukas et Aggelos).

C'est une dispute futile et mesquine sur fond d'intrigues médiévales, chaque famille répugnant à laisser le trône à ses adversaires donnant ainsi le départ à une course à l'influence. Le nouvel empereur sera celui bénéficiant du soutien des cités les plus riches de l'empire. Tous les prétendants à la succession brandissent la bannière de leur dynastie et combattent pour la domination des cités qui leur assureront le trône.

Que l'héritier légitime s'avance !

SOMMAIRE

INTRODUCTION 1

NEKKEN 1

CONTENU 2

PRÉPARATION 3

DÉROULEMENT DE LA PARTIE 4

ACTIONS 4

ESPIONNAGE 6

ÉVÈNEMENTS ET
CATASTROPHES NATURELLES 6

FIN DE LA PARTIE ET
DÉCOMPTÉ DES POINTS 8

NEKKEN

Nekken est une variante du jeu avec un thème Fantasy. Le matériel utilisé est exactement le même que pour Byzantio, mais grâce à sa carte imprimée sur le revers du plateau, Nekken propose une expérience différente. Vous avez donc 2 jeux pour le prix d'un seul !

Quatre tribus ont réussi à vivre paisiblement pendant plus de 3000 ans malgré d'anciennes rancœurs. Cohabitant à Nekken, la capitale, elles ont oublié petit à petit la peur que leur inspirait le majestueux volcan surplombant la métropole... jusqu'à son éruption. Contraints d'abandonner leurs maisons, les tribus se sont éparpillées sur tout le continent, affrontant des dangers de toute part alors qu'elles cherchent à installer de nouvelles colonies. La haine des siècles passés a refait surface et les tribus luttent désormais pour leur survie. Cependant, elles ont toujours besoin des autres tribus et c'est une nouvelle guerre froide qui émerge sous la chaleur écrasante du volcan.

Dans Nekken, chaque joueur est un chef de tribu qui essaie de prédominer afin de devenir le souverain de cette nouvelle société. L'objectif est d'obtenir le prestige nécessaire grâce à de nouvelles et glorieuses cités à l'aide d'actions qui permettent de déplacer son chef sur la carte, en explorant ou en érigeant de nouvelles cités et en trahissant ses amis pour les empêcher d'atteindre leurs propres objectifs. Avec un peu de chance, aucun autre souverain ne cherchera à s'installer au même endroit !

CONTENU

1x PLATEAU DE JEU DOUBLE FACE

Le plateau de jeu est divisé en 25 provinces qui contiennent 34 cités. Il existe deux sortes de cités : les capitales historiques de province (icone représentant une grande cité) et les cités moins importantes de l'empire (icone de petite cité). Il n'y a aucune différence fonctionnelle entre celles-ci pendant le déroulement du jeu. La distinction n'est utile que pour les parties à 2 ou à 3 joueurs où seules les capitales historiques de province (icones de grande cité) sont utilisées.

Les provinces sont délimitées par les frontières provinciales et des couloirs maritimes des eaux orientales de la Méditerranée relient certaines provinces. Les chiffres figurant sur les provinces sont utilisés pour déterminer les lieux où se déroulent les événements.

Une piste chronologique permet au joueur de suivre le déroulement du jeu.

De manière similaire, le plateau de Nekken est divisé en régions mais sans cités. Il n'y a pas de mer non plus et la piste chronologique est plus courte. La région comprenant le volcan n'influence pas le jeu, elle est seulement le point de départ pour tous les chefs de tribu.



9x TUILES ÉVÈNEMENT ET CATASTROPHE NATURELLE

Ces tuiles sont placées sur la piste chronologique pour marquer le premier tour, les événements qui auront lieu au cours de la partie et le tour final.



1x DÉ À HUIT FACES

Ce dé est utilisé pour les actions de Corruption, Diplomatie et Expulsion. Le joueur essayant une de ces actions lance le dé. Un résultat de 5 à 8 marque la réussite tandis que celui de 1 à 4 signifie un échec. Le dé est en outre utilisé pour déterminer l'ordre des tours et les événements annuels.



4x PIONS PRÉTENDANT AU TRÔNE

Chaque pion Prétendant d'un joueur peut être déplacé sur la carte à travers les provinces séparées par une frontière ou reliées par un couloir maritime. Le Prétendant n'est jamais placé sur une cité.



1x CARNET et 4x CRAYONS

Le carnet ainsi que les crayons sont fournis pour permettre aux joueurs de noter leurs objectifs au début du jeu, leurs actions au cours du jeu et leurs points à la fin du jeu.



40x PIONS GARNISON

Les pions Garnison sont placés sur les cités.



1x PION DE LA PISTE CHRONOLOGIQUE

Le pion de la piste chronologique est utilisé pour indiquer le tour en cours.



PRÉPARATION

1. Les joueurs sélectionnent leur dynastie et chaque joueur prend les éléments suivants :

- 1 pion Prétendant au trône
- 10 pions Garnison
- 1 feuille de carnet et 1 crayon

2. Chaque joueur note le nom des 7 cités, chacune située dans une province différente, qu'il s'efforcera de contrôler à la fin du jeu. Les chiffres figurant à gauche représentent l'importance de cette cité pour chaque joueur, celle qui se trouve au sommet de la liste procurant le plus de points.

3. Ensuite, les joueurs plient leur feuille en deux et la pose devant eux de sorte que leurs adversaires ne puissent pas voir ce qu'ils ont écrit.



4. Les joueurs placent devant eux leur réserve constituée de 10 pions Garnison. Ils placent ensuite leurs pions Prétendant sur leurs provinces natales respectives, indiquées sur la carte par la présence de leurs blasons :

- Le Prétendant Aggelos : 
- Le Prétendant Komnenos : 
- Le Prétendant Doukas : 
- Le Prétendant Phokas : 

5. Chacune des tuiles Évènement est placée à l'endroit approprié sur la piste chronologique (voir Évènements & Catastrophes naturelles).

6. Pour déterminer l'ordre des joueurs, lancez le dé à 8 faces. Le joueur ayant obtenu le plus grand résultat commence.

7. Placez le marqueur chronologique sur la première case de la piste chronologique. Vous voilà prêt à démarrer la partie.



NEKKEN: PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une des quatre tribus (Racan, Hunder, Anicarn et Heran), prend 9 pions Colons (Byzantio : Garnison) et un pion Chef (Byzantio : Prétendant).

Dans une partie à 2 ou à 3 joueurs, chaque joueur utilise la feuille de score mais n'y note que 6 régions lesquelles constitueront leurs objectifs dans leur quête de survie.

Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur ne note que 5 régions cibles.

Seuls 3 événements auront lieu au cours de la partie (voir le paragraphe « Évènements et Catastrophes naturelles »).

Tous les joueurs placent leur pion Chef dans la région Nekken, la région contenant le volcan, case de départ du jeu. Après son premier déplacement qui l'éloigne de cette case, un joueur ne peut pas revenir dans la région Nekken. Aucun joueur ne peut placer un quelconque pion Colon dans la région Nekken.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie comprend 30 tours. Les joueurs peuvent effectuer une seule et unique action à chaque tour. Après avoir exécuté une action, le joueur note le tour auquel a été effectuée l'action en reportant le numéro du tour sur la case appropriée du carnet.

ACTIONS

Le nombre d'actions pouvant être exécutées est limité et les joueurs confirmés se montreront prévoyants pour déterminer le type d'actions qu'ils veulent effectuer à certains tours.

Les joueurs utilisent les actions pour obtenir le soutien des Provinces Impériales en plaçant des troupes de garnison fidèles dans les cités. Ils luttent pour exercer la plus grande influence et pour avoir la plus grande allégeance à la fin du jeu.

Aucun joueur ne peut avoir plus de 2 pions Garnison dans une cité et le nombre total maximum de pions dans une cité est de 4.

Emplacements de tour



NEKOH: COLONISATION (9)



NEKOH: INSTALLATION (5)



CAMPAGNE (10)



LA PROJECTION D'UNE NOBLE PUISSANCE

L'action Campagne permet à un joueur de déplacer le Prétendant, de placer une garnison et de retirer une garnison adverse.

Lors de la Campagne, le pion Prétendant doit être déplacé vers une province avoisinante, soit en traversant une frontière provinciale soit à l'aide d'un couloir maritime. Le joueur peut ensuite placer un pion Garnison sur une cité dans la province vers laquelle s'est déplacé le pion Prétendant.

Si une cité contient déjà un pion garnison du joueur actif, le joueur ne peut pas ajouter un autre pion Garnison sauf s'il existe également un pion Garnison d'un autre joueur dans cette cité.

Si une cité contient déjà un pion Garnison adverse, celui-ci est retiré du plateau et est replacé dans la réserve de son propriétaire. Si la cité contient des pions Garnison appartenant à plusieurs adversaires, le joueur choisit celui qui doit être retiré.



RASSEMBLEMENT (6)

PERSONNE N'ARGUMENTE DEVANT LA POINTE D'UNE LANCE

L'action de Rassemblement permet à un joueur de placer une garnison sans déplacer le pion Prétendant.

Lors du Rassemblement, le pion Prétendant du joueur n'est pas déplacé vers une province avoisinante. Le joueur peut placer un pion Garnison sur une cité dans la province où se trouve actuellement le pion Prétendant.

Si une cité contient déjà un pion Garnison du joueur actif, le joueur ne peut pas ajouter d'autres pions Garnison sauf s'il existe également au moins un pion Garnison d'un adversaire dans cette cité.

Aucun pion Garnison d'un adversaire n'est retiré avec l'action Rassemblement.

NEGOCIATION (4)



LA DIPLOMATIE EST UNE GUERRE
D'UN AUTRE GENRE

L'action Négociation permet à un joueur d'échanger des garnisons avec un autre joueur.

Lors d'une Négociation, le joueur choisit un de ses propres pions Garnison et un pion Garnison parmi ceux de ses adversaires. Les pions doivent être dans des cités différentes. Le joueur actif propose ensuite d'échanger les positions des pions sélectionnés.

Si l'adversaire accepte la proposition, l'échange a lieu immédiatement et le tour du joueur actif se termine.

Si l'adversaire rejette la proposition, le joueur actif lance le dé à 8 faces. Si le résultat du dé est compris entre 5 à 8, l'échange est effectué. Si le résultat est compris entre 1 à 4, l'échange n'a pas lieu.

Si le pion Prétendant du joueur actif se trouve dans la province où se trouve également le pion garnison de l'adversaire, le joueur reçoit un modificateur +1 et un jet de Négociation réussit avec un résultat de 4-8. Si le Prétendant de l'adversaire est présent à cet endroit, le joueur reçoit un modificateur -1 et un jet de Négociation est réussi avec un résultat de 6-8. Si les deux Prétendants sont là, leurs modificateurs s'annulent mutuellement et un jet Négociation est réussi avec un résultat normal de 5-8.

NEKEM: NEGOCIATION (4)



PROGRESSION (4)



LES VENTS ALIZÉS APPORTENT SOUVENT BIEN
PLUS QU'UN SIMPLE ÉCHANGE

L'action Progression permet à un joueur de déplacer le pion Prétendant. Lors de la Progression, le joueur déplace le pion Prétendant vers n'importe quelle autre province située sur la carte.

NEKEM: EXPLORATION (3)



CORRUPTION (3)



L'OR PEUT FRAPPER PLUS FORT
QUE L'ACIER

L'action Corruption permet à un joueur de remplacer une garnison adverse par une de ses propres garnisons.

Lors de la Corruption, le joueur choisit un des pions de garnison d'un adversaire présent sur la carte. Le joueur actif lance ensuite le dé à 8 faces. Si le résultat du dé est 5-8, l'action de Corruption est exécutée. Si le résultat du dé est 1-4 alors la Corruption échoue.

Si le pion Prétendant du joueur actif est présent dans la province où se trouve également le pion garnison de l'adversaire, le joueur reçoit un modificateur +1 et un jet de Corruption est réussi avec un résultat de 4-8. Si le Prétendant de l'adversaire est là, le joueur reçoit un modificateur -1 et un jet de Corruption est réussi avec un résultat de 6-8. Si les deux Prétendants sont là, leurs modificateurs s'annulent mutuellement et un jet Négociation est réussi avec un résultat normal de 5-8. En cas de réussite, le joueur remplace le pion de garnison de l'adversaire par un de ses propres pions, retournant le pion retiré à la réserve de son propriétaire. L'action Corruption ne peut pas être exécutée par un joueur qui ne dispose d'aucun pion de garnison dans sa réserve.

NEKEM: CORRUPTION (3)



НЕЖИ: EXPULSION (3)



EXPULSION (3) L'UN DE NOUS EST DE TROP DANS CET EMPIRE

L'action Expulsion permet à un joueur de retirer une garnison adverse de la carte.



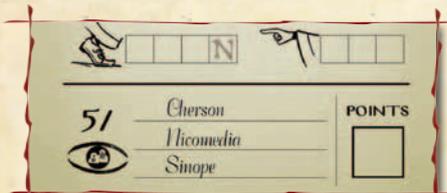
Lors de l'Expulsion, le joueur choisit un des pions Garnison d'un adversaire se trouvant sur la carte. Le joueur actif lance ensuite le dé à 8 faces. Avec un résultat 5-8, l'Expulsion est exécutée. Avec un résultat 1-4, l'Expulsion échoue.

Si le pion Prétendant du joueur actif est présent dans la province où se trouve le pion Garnison de l'adversaire, le joueur reçoit un modificateur +1 et un jet d'Expulsion est réussi avec un résultat de 4-8. Si le Prétendant de l'adversaire est là, le joueur reçoit un modificateur -1 et le jet Expulsion est réussi avec un résultat de 6-8. Si les deux Prétendants sont là, leurs modificateurs s'annulent mutuellement et un jet Négociation est réussi avec un résultat normal de 5-8.

En cas de réussite, le joueur retire le pion Garnison de l'adversaire de la carte et le retourne à la réserve de son propriétaire.



ESPIONNAGE



Tout au long de la partie, les joueurs doivent garder un œil sur les efforts que produisent leurs adversaires pour accéder au trône. Pouvoir déduire ce qui sera la première priorité d'un adversaire constitue un avantage stratégique et peut déterminer l'héritier de l'empire. Chaque joueur doit deviner quel est la cité constituant l'objectif principal de chaque adversaire et la noter sur sa feuille de décompte des points à la fin du jeu.

ÉVÈNEMENTS ET CATASTROPHES NATURELLES



Une suite d'évènements aura lieu tout au long de la partie. Ils reflètent l'histoire tumultueuse de l'empire Byzantin qui a été marqué par des remous politiques, économiques et sociaux ainsi qu'un certain nombre de calamités naturelles. Ces évènements apparaissent à des moments définis au tour indiqué par chaque évènement.

Pendant les tours d'évènement/catastrophe, aucune action régulière n'est effectuée- les tours servent uniquement à résoudre les évènements.

Après la résolution de chaque évènement, les joueurs doivent rayer une action sur leur feuille de carnet. Cette action n'est plus disponible pour la suite de la partie.



TOUR 6 SÉISME

Les joueurs lancent le dé une fois pour déterminer les provinces touchées par le séisme.

Tous les joueurs ayant des pions Garnison dans les provinces dont les numéros correspondent au nombre du dé doivent immédiatement retirer tous leurs pions de toutes les cités situées dans ces régions.



TOUR 12 FAMINE

Les joueurs lancent le dé une fois pour déterminer les provinces touchées par la famine.

Tous les joueurs ayant des pions Garnison dans les provinces dont le numéro correspond à celui du dé doivent lancer à nouveau le dé pour déterminer si leurs garnisons vont survivre à la famine.

Si une province comprend des garnisons appartenant à plusieurs joueurs, alors chaque joueur, dans l'ordre des joueurs, lance le dé séparément pour chaque garnison lui appartenant.

Avec un résultat de 5-8, les garnisons survivent et les pions garnison appartenant au joueur qui a lancé le dé restent sur le plateau.

Si une province comprend des garnisons appartenant à plusieurs joueurs, alors chaque joueur dans l'ordre des joueurs, lance le dé, séparément pour chaque garnison lui appartenant.

Avec un résultat de 1-4, les garnisons meurent de faim et les pions Garnison appartenant au joueur qui a lancé le dé sont retirés du plateau et retournent dans la réserve du joueur.

Si le pion Prétendant d'un joueur est présent dans la province touchée par la famine, ce joueur reçoit un modificateur +1 et ses garnisons survivent avec un résultat de 4-8.



TOUR 18 SUCCESSION DU PATRIARCHE

L'occasion capitale que présente un changement du statu quo ecclésiastique permet aux joueurs de profiter du chaos et de la confusion pour modifier leurs objectifs.

Les joueurs peuvent modifier une de leurs 7 cités cibles. S'ils choisissent de le faire, ils rayent une de leurs cités cibles actuelles et en choisissent une autre. Ils écrivent le nom de leur nouvelle cité cible et lui attribuent le même nombre de points que possédait la cité abandonnée. A la fin du jeu, cette cité rapportera 2 points de moins à leur score. La nouvelle cité cible choisie ne doit pas se trouver dans la même province qu'une des autres 6 cités.

OBJECTIVES	
14	Boris
10	Khazim
10	Picost
8	Icontim
8	Corintus
6	Serrhas
6	Amesin
10	Cherson -2

ACTIONS	
	<input type="checkbox"/>
5/	<input type="checkbox"/>

POINTS



TOUR 24 LA PESTE

Les joueurs lancent le dé pour déterminer les provinces touchées par la peste.

Tous les joueurs ayant leur pion Prétendant dans une province dont le numéro correspond au résultat du dé voient leur Prétendant déplacé vers une autre province. Le joueur assis à gauche du joueur affligé prend la décision et déplace le Prétendant vers une autre province sur la carte.

NEKKEN ÉVÈNEMENTS

Le séisme est provoqué au tour 6 et a le même effet que le séisme dans Byzantio. *La terre tremble et la seule chose qui reste intacte est la lave qui s'écoule continuellement du volcan.*

La peste apparaît au tour 13 et a le même effet que l'épidémie de peste dans Byzantio. *Les nomades qui restent groupés pour plus de sûreté, constituent la plus belle cible pour une maladie souhaitant leur mort.*

La Prophétie arrive au tour 20 et a le même effet que la Succession du Patriarche dans Byzantio.

Les grands prêtres de Nekken n'abandonnent pas la cité et continuent à envoyer des messagers alertant les tribus pour qu'elles modifient leurs plans afin d'apaiser la montagne, sacrée pour certains, maudite pour d'autres.

VARIANTE

Pour une partie plus exigeante retournez les tuiles événements face vers le bas et placez-les au hasard sur les emplacements de tour 6, 12, 18 et 24 pendant la préparation. Ne révélez alors l'événement que lorsque le tour est atteint au cours de la partie.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie se termine à la fin du 30ème tour. A ce stade, les joueurs déplient leur feuille et dévoilent leurs villes cibles et leurs prévisions concernant les villes cibles principales de leurs adversaires.

- Pour les récompenser de leurs talents d'espionnage, les joueurs reçoivent 5 points supplémentaires pour chaque présomption correcte des objectifs principaux de leurs adversaires.

Les joueurs déterminent ensuite qui a le contrôle de ses cités cibles et déterminent le nombre de points générés par chaque cité, selon le niveau d'accomplissement de leur contrôle. Un joueur peut par conséquent contrôler une cité mais ne recevoir aucun point pour celle-ci si elle n'était pas désignée comme constituant une de ses cités cibles. Cependant, en contrôlant cette cité, le joueur empêche à tout adversaire ayant fait de cette cité un objectif de marquer des points.

Chaque joueur détermine les points gagnés par chacune de ses cités cibles :

- Si un joueur détient le plus de pions garnison dans une cité cible, il contrôle cette cité et reçoit le total des points qui lui correspondent.
- Si deux joueurs se partagent le contrôle d'une cité, chacun d'entre eux reçoit la moitié des points qui correspondent à cette cité.
- Si trois joueurs se partagent le contrôle d'une cité, chacun d'entre eux reçoit 2 points pour cette cité.
- Si quatre joueurs se partagent le contrôle d'une cité (c'est-à-dire que chaque joueur possède un pion sur cette cité) alors les joueurs ne reçoivent aucun point pour cette cité

Les joueurs calculent leur score en ajoutant leurs points des cités cibles à leurs points d'espionnage. Le joueur disposant du plus grand nombre de points est couronné empereur et fonde une nouvelle dynastie glorieuse qui régnera pendant 1000 ans !

En cas d'égalité, le joueur qui devance l'autre dans l'ordre des joueurs remporte la partie et le trône.

REMERCIEMENTS

Les auteurs souhaitent dédicacer Byzantio/Nekken à leurs familles et à toutes les personnes qui aiment les jeux de société dans le monde entier.

Auteurs : Lefteris Iroglidis, Alexandros Boucharelis, Anestis Iroglidis

Illustration : Mateusz Bielski, Chrisi Giannopoulou, Jukka Höysniemi

Création graphique : Maciej Mutwil

Édition des règles : Corrie and Todd Walden

Traduction des règles : Ellh Karlaouzos-Gaston & Pierre Gaston (Français), Susanne Hirche & Rainer Winstel (Allemand)

Développement : LudiCreations

Nous remercions particulièrement Richard Ham, Jeff King, Scott Morris Lance Myxter, Jordan Scott et Ignacy Trzewiczek.

Les auteurs souhaitent remercier également Charalambos Alatas, Nikos Chondropoulos, Konstantinos Demertzidis, Gianni Dimitrousis, George Gelastopoulos, Michael Karatsoris, Christos Mallis, Olga Mavrofridi, Stefanos Mikertzis, Kosmas Rokos, Vangelis Simeonidis, Giannis Sofianopoulos, Spyros Stavropoulos, George Tigkas, Konstantinos Touloukoglou, Sotiris Tsantilas, Dimitris Vasiadis, Manos Velivassakis et Vangelis Velles pour avoir essayé le jeu et contribué ainsi à son développement.

L'éditeur souhaite dédicacer ce jeu à Aniina qui ne cesse jamais de surprendre le monde par sa gentillesse.



Total des points