The top of the cover features a red banner with the word 'CONQUEST' in silver, serif, all-caps font. Below the banner, a golden eagle is on the left and another on the right. In the center, a black wolf stands on a yellow ground, with a small figure of a person kneeling before it.

CONQUEST

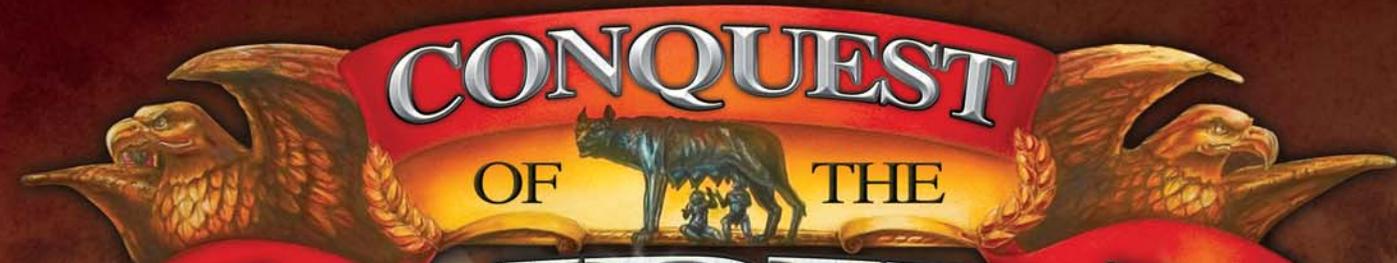
OF THE

EMPIRE

CLASSIC

REGLES DU JEU

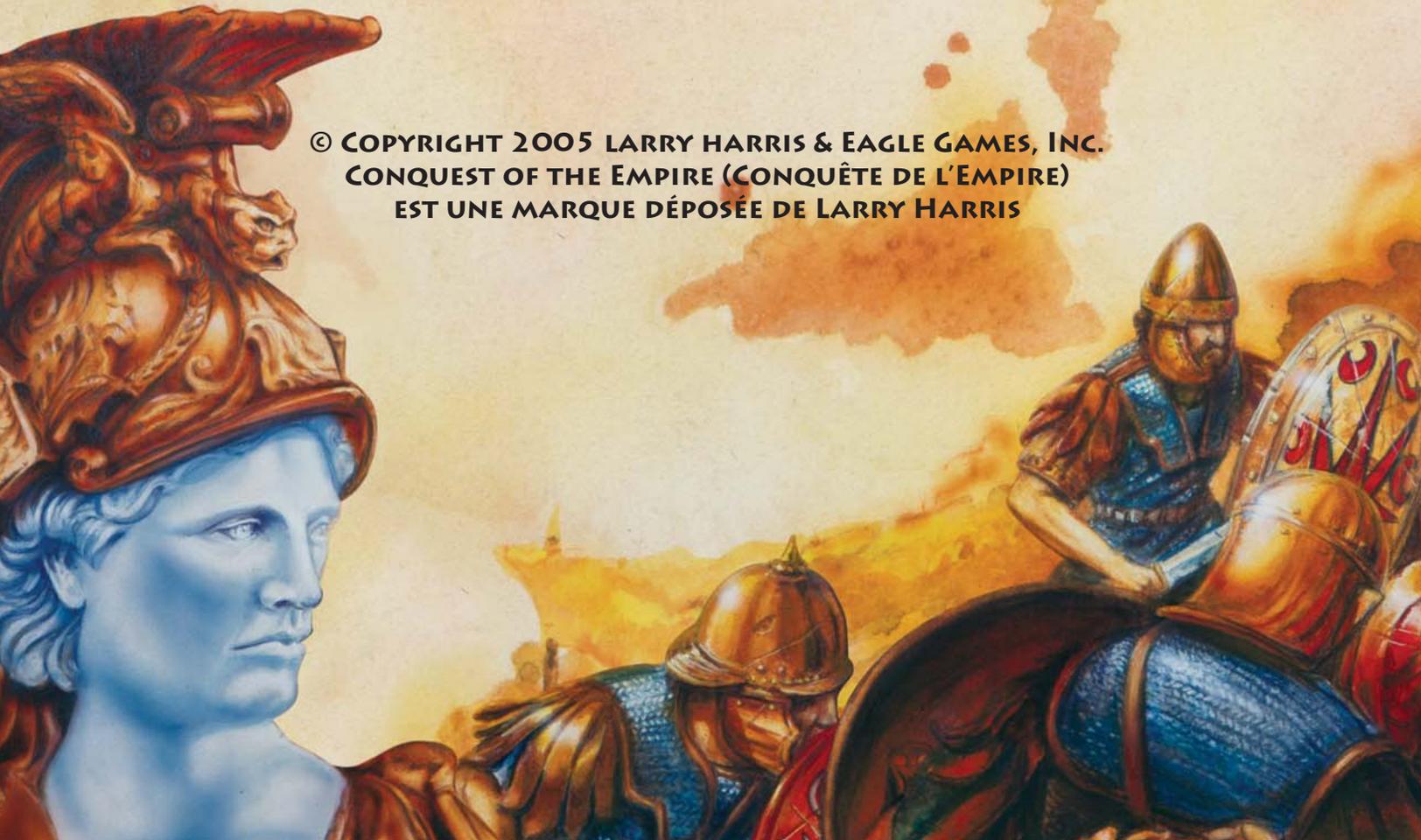


The logo features two golden eagles with spread wings flanking a central scene. In the center, a grey wolf stands on a ledge, with a small figure of a person kneeling before it. The scene is set against a yellow and orange background.

# CONQUEST OF THE EMPIRE

**CONCEPTION ORIGINALE PAR LARRY HARRIS  
CONCEPTION COMPLÉMENTAIRE PAR GLENN DROVER**

**© COPYRIGHT 2005 LARRY HARRIS & EAGLE GAMES, INC.  
CONQUEST OF THE EMPIRE (CONQUÊTE DE L'EMPIRE)  
EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE LARRY HARRIS**



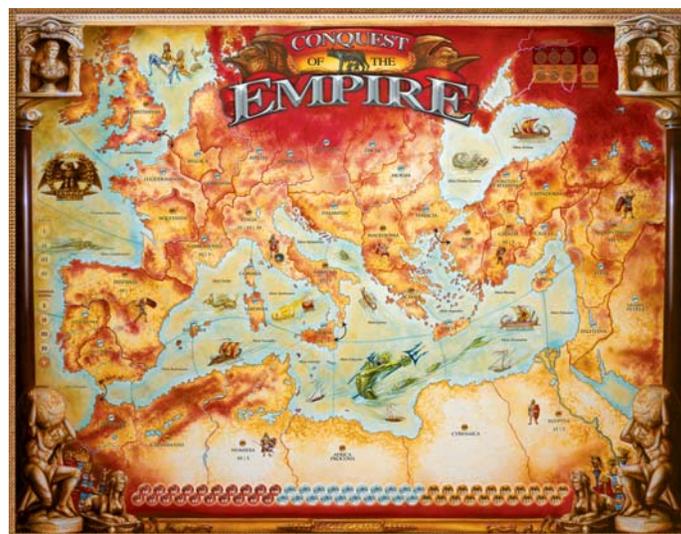
# CONQUÊTE DE L'EMPIRE (CLASSIQUE)

## BUT DU JEU

Le but du jeu Conquête de l'Empire consiste à devenir le nouvel Empereur de Rome tout en éliminant les autres prétendants au trône !

## MATÉRIEL

- 1 grand plateau de jeu
- 2 plaques de jetons
- 2 règles du jeu (une pour le jeu classique et une pour le nouveau jeu Conquête de l'Empire II)
- 1 jeu de cartes (uniquement pour Conquête de l'Empire II)
- 8 dés
- 1 Empereur (de chaque couleur)
- 4 Généraux (de chaque couleur)
- 20 unités d'Infanterie (de chaque couleur)
- 20 unités de Cavalerie (de chaque couleur)
- 6 Catapultes (de chaque couleur)
- 8 Galères (de chaque couleur)
- 16 Cités (ivoire)
- 16 Fortifications (ivoire)
- 20 Routes (ivoire)
- 25 Pièces de 5 Talents (argent)
- 50 Pièces de dix Talents (or)



## LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente l'Empire Romain tel qu'il était au 2<sup>e</sup> siècle ap. J.-C. Il comporte deux types de territoires : les Provinces terrestres (comprenant certaines îles) et les zones maritimes. Sur chaque Province est imprimée une pièce d'or ou d'argent avec le montant du Tribut (Talents) que doit payer le joueur pour en obtenir le contrôle. Il y a sept Provinces principales ; elles sont identifiées par un légionnaire romain et valent chacune 10 Talents : Hispanie, Italie, Macédoine, Galatie, Numidie, Mésopotamie et Égypte. Les autres Provinces valent 5 ou 10 Talents ; au début du jeu, elles sont inoccupées et sont prêtes à être conquises !

Au bas du plateau de jeu, l'échelle des Tributs sert à suivre la progression des Tributs (Talents) reçus par chaque joueur durant la partie. Le fonctionnement détaillé de l'échelle des Tributs est expliqué au chapitre « Jetons de contrôle ».

## PROVINCES ET ZONES MARITIMES ATTENANTES

Sur le plateau de jeu, les Provinces et les zones maritimes sont séparées les unes des autres par des frontières. Une Province ou une zone maritime touchant une autre Province ou zone maritime est dite attenante à celle-ci. Chaque Province ou zone maritime représente une case. Durant le jeu, vous devrez déplacer vos pièces dans les cases voisines pour essayer de les conquérir. Pour passer à la case voisine, vous utiliserez un point de Mouvement.

*Remarque : la Thrace est attenante à l'Asie, la Sicile à Néapolis ; la Bretagne à la Belgique et la Bétique à la Maurétanie Tingitane, comme cela est indiqué par les « flèches de traversée ». La Province d'Égypte n'est pas divisée par le Nil.*

## LES PIÈCES DU JEU

Les pièces du jeu se divisent en six (6) catégories : l'Argent (Talents), les Jetons, les Chefs, les Cités, les Routes et les unités de Combat. Chaque joueur ne peut acquérir qu'un nombre de pièces limité (à l'exception de l'argent et des jetons de contrôle). Il ne peut acheter que les pièces correspondant à sa couleur, ou dans le cas des Cités et des Routes, que le nombre de pièces disponibles dans le jeu.



### ARGENT (TALENTS)

Un élément important du jeu consiste à collecter les Tributs – appelés aussi Talents romains – qui équivalent à la valeur de toutes les cités et Provinces contrôlées par un joueur. Une Province vaut 5 Talents (une pièce d'argent) ou 10 Talents (une pièce d'or). Le montant du Tribut collecté est égal à la valeur totale des Provinces possédées par un joueur plus un complément de 5 Talents pour chaque cité possédée. Cela a une influence directe sur la puissance militaire du joueur et lui permet d'acheter d'autres Cités, Fortifications, unités de Combat, etc. Le Tribut peut également être utilisé pour payer une rançon si un ou plusieurs Généraux sont capturés.



### JETONS DE CONTRÔLE

Les jetons de contrôle ronds, en carton portent un symbole de couleur (le même sur chaque face). La couleur du symbole représente la couleur utilisée par le joueur (Empereur, Général et Galères).

Les jetons de contrôle sont placés sur le plateau afin d'indiquer que la Province a été conquise par un joueur.

On place également un jeton sur l'échelle des Tributs afin d'indiquer le montant du Tribut total obtenu par chaque joueur. Les jetons sont avancés – et reculés – sur l'échelle au cours de la partie. Chaque fois qu'un joueur conquiert une ou plusieurs Provinces, il avance son jeton de contrôle sur l'échelle des Tributs d'une valeur équivalente à celle de la Province gagnée. De même, chaque fois qu'il construit une Cité, il avance son jeton afin de comptabiliser son Tribut complémentaire. Par contre, chaque fois qu'il perd une Province ou une Cité, son jeton doit être reculé afin de signaler le Tribut perdu.

## CHEFS

Les Empereurs et les Généraux sont les Chefs. Les Chefs doivent accompagner les unités de Combat (Infanterie, Cavalerie et Catapultes) lors de leurs déplacements. Un Empereur ou un Général doit être présent pour déplacer les unités de Combat terrestres sur un territoire adjacent ainsi que pour embarquer dans les Galères ou en débarquer.



**EMPEREUR :** Les Empereurs sont les pièces les plus importantes du jeu ! Chaque joueur débute le jeu avec un Empereur et ne peut en obtenir d'autres durant la partie. Les Empereurs ont droit à 2 mouvements par tour. Un Empereur peut se déplacer seul ou bien il peut servir à déplacer des unités de Combat, mais, pour conquérir un territoire (déjà occupé ou non), il doit absolument être accompagné d'unités de Combat. Un joueur peut utiliser son Empereur pour conduire des unités de Combat dans un territoire attenant, mais il ne peut pas l'utiliser seul pour l'attaque ou la défense lors d'une bataille. Lors d'une bataille, un joueur peut perdre son Empereur, où qu'il se trouve, si toutes les unités de Combat présentes à cet endroit sont éliminées, c'est pourquoi il est préférable de ne pas engager l'Empereur dans les combats.



**GÉNÉRAL :** vos Généraux fonctionnent de la même façon que votre Empereur : ils ont droit à 2 mouvements par tour, ils peuvent déplacer les unités de Combat, etc. Toutefois, la perte d'un ou plusieurs Généraux n'entraîne pas l'élimination du joueur contrairement à la perte de l'Empereur. Les Généraux qui ont perdu une bataille (lorsque toutes leurs unités de Combat ont été éliminées) peuvent soit être éliminés du jeu, soit être pris en otage par le joueur victorieux. (Se reporter au chapitre « Gagner une bataille » pour plus de précisions.)

## CITÉS



**CITÉ :** une Cité ne peut pas être déplacée d'une Province à l'autre. Les Cités ont une valeur de base de 30 Talents qui augmente avec l'inflation. Un joueur peut construire une Cité dans toute Province occupée par lui mais il ne peut y avoir qu'une seule Cité par case.

La possession d'une Cité offre deux avantages. Tout d'abord, elle concède au possesseur un Tribut supplémentaire de 5 Talents qui s'additionne au total de ce joueur sur l'échelle des Tributs. Ensuite, des Routes peuvent être construites pour relier des Cités dans deux Provinces attenantes appartenant au même joueur. Lorsqu'un joueur conquiert une Province dans laquelle une Cité a été construite, il obtient un Tribut supplémentaire de 5 Talents en plus de la valeur de la Province.



**CITÉ FORTIFIÉE :** au moment où vous achetez une Cité, ou bien par la suite, vous pouvez décider de la fortifier en achetant une Fortification et en la plaçant sous la Cité. Une fortification (ajoutée à une Cité) possède une valeur de base de 20 Talents qui augmente avec l'inflation. Une Cité fortifiée a une valeur de base de 50 Talents qui augmente avec l'inflation. Toutes les règles et les avantages d'une Cité s'appliquent également à une Cité fortifiée. En outre, une Cité fortifiée peut donner au joueur un avantage lors de certains combats. (Voir « Combat ».)

## ROUTES

Les Routes servent de connexions entre les Cités (fortifiées ou non) situées sur des Provinces attenantes et occupées par un même joueur. Elles possèdent une valeur de base de 10 Talents, qui augmente avec l'inflation. Les Routes ne peuvent pas relier des Cités séparées par des mers ou des détroits (p. ex. la Sicile et Néapolis). L'avantage d'une Route est qu'elle permet au joueur qui l'a construite de se déplacer entre deux villes reliées par cette même Route en utilisant un seul point de Mouvement. Un joueur peut déplacer ses unités de la distance désirée en empruntant la Route et en s'arrêtant où il le souhaite. Il peut également combiner des déplacements sur Route et hors Route pour ses unités possédant suffisamment de points de Mouvement. Par exemple, une unité de Cavalerie peut se déplacer d'une case pour atteindre une Route, puis se déplacer d'une certaine distance sur cette Route lors du deuxième mouvement, ou vice-versa.

Une fois les Routes construites, elles ne peuvent pas être supprimées tant qu'elles relient deux Cités.

## UNITÉS DE COMBAT

Les unités de Combat (Infanterie, Cavalerie, Catapultes et Galères) constituent la base des forces militaires. Les Galères sont sensiblement différentes des autres unités de Combat :

- Les Galères n'ont pas besoin d'un Général ou d'un Empereur pour se déplacer à vide. Cependant, les unités de Combat terrestres ont besoin d'un Général ou d'un Empereur pour être transportées.
- Le but premier des Galères est de transporter des unités de Combat terrestres.



**INFANTERIE :** les unités d'Infanterie sont les fantassins. Elles ont une valeur de base de 10 Talents chacune et ont droit à un mouvement par tour. Les unités d'Infanterie doivent être accompagnées d'au moins un Chef afin de pouvoir bouger.



**CAVALERIE** : les unités de Cavalerie sont les soldats à cheval. Elles ont une valeur de base de 20 Talents chacune et ont droit à 2 mouvements par tour. Comme l'Infanterie, la Cavalerie doit être accompagnée d'au moins un Chef afin de pouvoir se déplacer.



**CATAPULTES** : les Catapultes sont les engins destinés à envoyer des pierres. Elles ont une valeur de base de 30 Talents chacune et ont droit à un mouvement par tour, comme l'Infanterie. Pour se déplacer, les Catapultes doivent être accompagnées d'au moins un Chef.



**GALÈRES** : les Galères servent aux unités de Combat terrestres pour traverser des zones maritimes. Elles ont une valeur de base de 20 Talents et ont droit à 2 mouvements par tour. Une Galère peut se déplacer seule (sans être accompagnée d'un Chef). Chaque Galère peut transporter jusqu'à 7 unités de Combat en même temps et un nombre non limité de Généraux et d'Empereur.

## JEU

1. Placez le plateau de jeu sur une surface plane de façon à ce qu'il soit facilement accessible à tous les joueurs.
2. Chaque joueur choisit sa Province d'origine. (Après s'être mis d'accord sur la méthode à utiliser : au hasard, par tirage au sort ou par toute autre méthode.)

C'est le nombre de joueurs qui détermine les Provinces pouvant être possédées au départ :

- 6 joueurs : omettre la Mésopotamie
  - 5 joueurs : omettre la Numidie et la Galatie
  - 4 joueurs : Hispanie, Macédoine, Mésopotamie, Numidie
  - 3 joueurs : Macédoine, Égypte et Hispanie
  - 2 joueurs : Hispanie et Égypte
3. Choisissez une couleur et prenez les pièces de cette couleur.
  4. Placez l'Empereur et les 4 Généraux dans leur Province. Placez-y également les 5 unités d'Infanteries et une Cité fortifiée.
  5. Prenez un des jetons de contrôle et placez-le au niveau « 15 » sur l'échelle des Tributs.

## SENS DU JEU

Le jeu commence par la Macédoine et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la Méditerranée. Soit :

1. Macédoine
2. Galatie
3. Mésopotamie
4. Égypte
5. Numidie
6. Hispanie
7. Italie

## DÉROULEMENT DU JEU

Le tour de chaque joueur se décompose en 6 phases qui se déroulent dans l'ordre suivant :

1. Mouvement
2. Combat
3. Collecte des Tributs
4. Destruction de Cités
5. Achat de nouvelles pièces
6. Placement de nouvelles pièces

### PHASE UN : MOUVEMENT

Les joueurs peuvent déplacer leurs unités sur terre et sur mer en suivant les principes ci-dessous. Tous les mouvements doivent être achevés avant que les combats ne commencent.

### MOUVEMENTS TERRESTRES

Afin de comprendre le fonctionnement des déplacements, les joueurs doivent d'abord comprendre le concept de Légion. En ce qui concerne les déplacements, une Légion doit être composée d'au moins un Chef (Empereur ou Général) et d'un groupe qui peut comprendre jusqu'à 7 unités de Combat terrestre (Infanterie, Cavalerie et Catapultes).

Une Légion doit être accompagnée d'un Chef pour pouvoir se déplacer. Il est possible de laisser des unités de Combat sans chef, dans une Province, mais dans ce cas, elles ne pourront pas se déplacer. Lorsqu'un joueur déplace une Légion d'une case dans une case attenante, il utilise un point de Mouvement pour chaque unité déplacée, y compris pour le Chef. (Pour le déplacement sur route, voir la rubrique « Routes ».) Les unités ne peuvent dépasser à aucun moment les points de Mouvement qui leur sont alloués.

Les Empereurs et les Généraux ayant droit à 2 points de Mouvement, cela offre un certain nombre de possibilités à chaque joueur. Les joueurs sont libres de réorganiser ou diviser leurs Légions à tout moment durant la phase de mouvement afin de créer de nouvelles Légions, à condition qu'elles aient toujours chacune un Chef.

**Exemple 1 :** un Général commence son déplacement avec 6 unités d'Infanterie. Il déplace ces unités d'une case, sur une Province attenante où se trouvent une Cité et 2 autres unités d'Infanterie. Le Général laisse les 6 premières unités sur place et déplace les deux autres unités de la Cité d'origine à une Province attenante. Le Général s'est déplacé de 2 cases (son déplacement maximum autorisé par tour), chaque unité d'Infanterie s'est déplacée d'une case (son déplacement maximum autorisé par tour) et chaque Légion était toujours accompagnée d'un Chef durant son déplacement.

**Exemple 2 :** Un Général commence son mouvement avec 4 unités d'Infanterie basées dans la Cité A, reliée par des Routes à la Cité D, distante de 3 cases. Le Général déplace 4 unités d'Infanterie jusqu'à la Cité B en empruntant la Route ; il y laisse 2 unités d'Infanterie et continue jusqu'à la Cité D où il laisse les 2 unités restantes. Le mouvement complet n'a coûté qu'un seul point de Mouvement au Général grâce aux Routes. Ensuite le Général termine son mouvement en se déplaçant encore d'une case pour se positionner sur une Province attenante non reliée par la Route.

Une Légion (ainsi que ses Chefs) doit stopper son mouvement si elle arrive sur une case occupée par les unités de Combat terrestres ennemies. Une Légion ne peut pas se déplacer suite à un combat sauf si elle bat en retraite. (Voir « Combat ».) Lors de vos mouvements, si vous laissez vacante une Province que vous contrôlez, placez un de vos jetons sur cette Province pour mettre en évidence votre possession.

### MOUVEMENTS MARITIMES (GALÈRES)

Les Galères peuvent se déplacer de 2 cases à chaque tour et peuvent occuper une zone maritime ou une Province côtière (Province bordant la mer). Cependant, une Galère ne peut pas se déplacer directement d'une Province côtière à une autre Province côtière même si elles sont attenantes. La Galère doit d'abord « aller en mer » et revenir sur la Province côtière. Une Galère peut se déplacer sans Chef à condition qu'il n'y ait pas d'unités de Combat à bord. Une Galère peut transporter une Légion sans dépenser de points de Mouvement supplémentaires.

Une Galère se déplaçant d'une zone maritime à une Province côtière attenante, ou vice versa, utilise un point de Mouvement.

Afin de pouvoir se déplacer en Galère, une Légion (chacune des unités formant cette Légion) ne peut pas se déplacer sur terre durant le tour où elle embarque (monte dans la Galère), ou débarque (descend de la Galère).

Les unités de Combat terrestres n'ont pas besoin de Galères pour traverser les détroits décrits au début du document. (Voir « Le plateau de jeu ».)

### PHASE DEUX : COMBAT

Une fois que vous avez terminé vos déplacements, vous devez résoudre les éventuelles situations de combats que vous avez créées. Un Combat s'impose lorsqu'un joueur déplace une Légion dans une case occupée par les unités de Combat d'un autre joueur (bataille terrestre). Les batailles multiples

(en différents endroits) sont livrées dans l'ordre désiré par l'attaquant. Si vous n'avez créé aucune situation de combat, passez à la phase suivante.

Le joueur qui est en train de se déplacer peut décider d'engager un combat maritime (Galères contre Galères). Les Galères ne sont pas obligées de stopper leur mouvement lorsqu'elles traversent une zone maritime occupée par les Galères ennemies. Les Galères peuvent livrer des combats, qu'elles transportent des Légions ou qu'elles soient à vide, sans s'occuper des unités qu'elles transportent.

Les combats fonctionnent comme suit. Chaque joueur lance les dés spéciaux de combat afin d'infliger des pertes à l'adversaire. Chaque dé de combat comporte deux faces symbolisant l'Infanterie, une face la Cavalerie, une face les Catapultes et une face les Galères. Il reste une face blanche.

**Étape 1 – Organisation des unités de Combat :** en commençant par le défenseur, chaque joueur organise ses propres troupes dans la « Légion de Combat » : celle-ci est peut comporter jusqu'à 5 unités de Combat plus une unité de Combat supplémentaire pour chaque Général ou Empereur présent dans la bataille. Une Légion de Combat doit être aussi importante que possible, en fonction des unités de Combat et des Chefs disponibles. Les unités de Combat qui ne sont pas sélectionnées pour faire partie de la Légion de Combat restent en réserve et peuvent être engagées dans un combat futur.

Les Galères ne font jamais partie d'une Légion de Combat, elles ne participent pas aux combats terrestres et n'attribuent aucun dé supplémentaire au joueur lors des combats (la face « Galère » est donc un coup perdant lors d'une bataille terrestre).

**Étape 2 – Lancement des dés de combat :** le joueur lance autant de dés qu'il a d'unités engagées dans sa Légion de Combat. Les résultats sont calculés aussitôt de la façon suivante :

Après avoir lancé les dés, l'attaquant compare les résultats obtenus aux unités qu'il a engagées dans sa Légion de Combat. Chaque dé correspondant à une unité attaquante est un coup gagnant. Chaque dé ne peut être apparié qu'à une seule unité attaquante.

Si les dés sortent une Catapulte et qu'une Catapulte se trouve engagée dans la Légion de Combat ou bien en réserve, c'est un coup gagnant.

Exemple : Laurent, l'attaquant, possède 1 Général et une Légion de Combat composée de 3 unités d'Infanterie, 1 Cavalerie et 1 Catapulte. Laurent lance 5 dés (une pour chaque unité de Combat). Il obtient le résultat suivant : 1 Infanterie, 2 Cavalerie, 1 Catapulte, et 1 Blanc, c'est à dire

trois (3) coups gagnants. Le dé représentant l'Infanterie est associé à l'une des unités d'Infanterie attaquante ; un dé représentant la Cavalerie est associé à la seule unité de Cavalerie engagée dans la Légion attaquante. Le deuxième dé de Cavalerie n'est pas pris en compte car il ne peut être associé à aucune unité de Cavalerie attaquante. Le troisième coup gagnant est la Catapulte qui est associée à la Catapulte attaquante.

Le joueur attaqué décide des unités qui seront éliminées dans sa propre Légion de Combat et il les renverse. Puis il lance les dés afin de frapper à son tour les unités de Combat de l'attaquant. Le joueur attaqué lance deux dés supplémentaires s'il possède une Cité fortifiée dans la Province où a lieu la bataille. Il lance un seul dé supplémentaire si l'attaquant a encore une ou plusieurs Catapultes engagées dans la bataille.

Toutes les unités touchées sont retirées du jeu et replacées dans la réserve où elles pourront être rachetées.

**Étape 3 – Continuer ou battre en retraite ? :** Les joueurs (l'attaqué d'abord) décident de continuer la bataille ou de battre en retraite. Si chacun des joueurs bat en retraite, la bataille est terminée. Si toutes les unités de Combat de l'un des joueurs (ou des deux !) ont été éliminées, la bataille est également terminée.

Si les deux joueurs choisissent de continuer la bataille, ils recommencent à l'étape 1 et réorganisent leurs Légions de Combat avec les unités de Combat qu'il leur reste.

Remarque : si un joueur a perdu toute sa Légion de Combat, mais qu'il lui reste encore des unités pour former une autre Légion, la bataille peut continuer.

## BATAILLES NAVALES

Les batailles navales sont plus simples. Chaque Galère donne droit à deux dés de combat. Seules les faces « Galères » sont des coups gagnants. Aucune retraite n'est permise mais la bataille navale ne peut durer que trois manches. C'est le joueur propriétaire des Galères qui choisit celles qui seront coulées. Les Galères transportant des unités perdent celles-ci lorsqu'elles coulent.

## GAGNER UNE BATAILLE

Une fois complètement résolus, les combats n'offrent que deux issues possibles : l'attaquant obtient le contrôle sur les Provinces ou les zones maritimes qui étaient occupées par le joueur attaqué. Voir « Conquérir une Province » (ci-dessous).

**POURSUITE** : si un joueur choisit de battre en retraite, ses unités restantes doivent encore survivre à la « Poursuite ». Le joueur qui a gagné la bataille lance autant de dés que d'unités de Combat terrestres restantes dans la totalité de ses forces armées. Chaque dé symbolisant la Cavalerie et pouvant être associé à une unité de Cavalerie survivante de ce joueur est un coup gagnant pour lui ; il choisit alors une unité de Combat terrestre qu'il retire des rangs de l'ennemi.

Si toutes les unités de Combat terrestres ennemies ont été détruites avant la Poursuite, tous les Chefs ennemis présents dans la zone de la bataille sont capturés. Cependant, si toutes les unités de Combat ennemies sont détruites durant la Poursuite, les Généraux et l'Empereur réussissent quand même à s'échapper et à battre en retraite !

Si votre Empereur est capturé, vous êtes immédiatement éliminé du jeu. Le vainqueur obtient la possession de tout votre argent ainsi que de vos pièces, jetons et unités ! Le jeton du vainqueur avance sur l'échelle des Tributs afin de répercuter ses gains tandis que les jetons du perdant sont retirés du jeu.

Si l'attaquant a gagné la bataille, toutes les Galères ennemies qui se trouvent sur la Province où a eu lieu la bataille doivent être détruites et retirées du jeu.

## RETRAITE

Toutes les unités survivantes doivent se retirer sur une Province attenante à celle où s'est déroulée la bataille, et libre de toute unité de Combat appartenant à un autre joueur. Les unités qui ne peuvent pas se retirer sont éliminées, et tous les Généraux ou l'Empereur battant en retraite sont capturés par le joueur qui a gagné la bataille.

**Conquérir une Province** : lorsqu'un attaquant gagne une bataille terrestre, il conquiert la Province en question. Avancer le jeton du vainqueur sur l'échelle des Tributs et descendre le jeton du joueur qui a perdu la bataille. Seules des unités de Combat (et non un Général ou un Empereur isolé) peuvent capturer une Province ennemie, que le territoire soit libre ou occupé. Remarque : une Province inoccupée peut être conquise sans combat mais simplement en y faisant pénétrer une Légion et en la laissant dans cette

Province pendant un tour. S'il y a une ville dans la Province conquise, n'oubliez pas d'ajouter un Tribut supplémentaire lorsque vous déplacez les jetons !

## PHASE TROIS : COLLECTE DES TRIBUTS

Cette phase consiste à collecter le nombre de Talents indiqués par les jetons sur l'échelle des Tributs. Ce nombre doit correspondre aux Provinces et Cités possédées par chaque joueur sur le plateau de jeu.

## PHASE QUATRE : DESTRUCTION DE CITÉS

Vous pouvez détruire une ou plusieurs de vos Cités si vous pensez qu'elles courent le risque d'être prises par un attaquant. L'ensemble de la Cité (avec ses éventuelles Fortifications) doit être retiré du jeu. Il est impossible de supprimer seulement la Fortification. Supprimez toute route qui reliait la Cité détruite. Enfin, descendez votre jeton sur l'échelle des Tributs afin de répercuter la destruction de vos Cités. Les pièces détruites redeviennent disponibles à l'achat.

## PHASE CINQ : ACHAT DE NOUVELLES PIÈCES

Durant cette phase, le joueur peut utiliser ses Talents pour acheter de nouvelles pièces : Cités, Fortifications, unités de Combat terrestres et Galères. La valeur de base (avant inflation) de chaque pièce est la suivante :

Infanterie : 10

Cavalerie : 20

Galères : 20

Catapulte : 30

Cité fortifiée : 50

Cité : 30

Fortification : 20

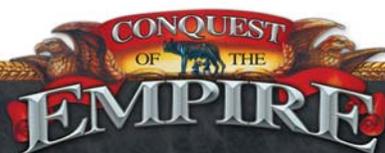
Route : 10

Le nombre d'unités comprises dans le jeu (ou dans chaque couleur) est un facteur limitatif ; les unités que vous souhaitez acheter peuvent ne pas être disponibles !

## INFLATION

L'Empire romain était durement touché par l'inflation. Pour imiter cette situation, au fur et à mesure de leur progression sur l'échelle des Tributs, les joueurs auront à subir deux fois « l'inflation » !

Durant le jeu, il arrivera un moment où un joueur atteindra ou dépassera la limite des 105 Talents. Lors de la manche suivante, quand ce sera à lui de jouer, TOUS les prix



doubleront ! Mais avant cela, tous les joueurs bénéficieront encore d'un dernier tour pour acheter les pièces au prix en cours, à commencer par celui qui a déclenché « l'inflation ».

Une deuxième « inflation » aura lieu lorsqu'un joueur atteindra ou dépassera la limite des 205 Talents. Selon la même procédure que précédemment, TOUS les prix tripleront alors par rapport aux prix de base annoncés en début de jeu.

Enfin, si le joueur responsable d'une inflation redescend en dessous des 105 ou 205 Talents, cela ne change rien, car il n'y a pas de possibilité de retour en arrière. Chacune des deux inflations ne peut être déclenchée qu'une seule fois, indépendamment des joueurs qui refranchiront ensuite la limite.

## PHASE SIX : PLACEMENT DE NOUVELLES PIÈCES

Lorsqu'un joueur a acheté toutes ses nouvelles pièces, il peut alors les placer. Les nouvelles unités de Combat doivent être placées dans la Province d'origine du joueur. (Les Galères peuvent être placées sur toute côte bordant cette Province. Un joueur dont la Province d'origine est la Mésopotamie ne peut installer ses Galères qu'en Syrie ou en Arménie, à condition qu'il possède l'une de ces Provinces.) Un joueur peut construire une nouvelle Cité dans toute Province occupée par lui à condition qu'il n'y ait pas déjà une Cité dans cette Province. Les Fortifications ne peuvent être construites que sur de nouvelles Cités ou sur des Cités construites précédemment.

Durant cette phase, le joueur peut négocier le retour d'un Général captif. Cela peut être monnayé en Talents, ou par l'échange d'un autre Général captif ou par des faveurs promises. En cas d'acceptation, les Talents et les Généraux sont alors échangés. Lorsqu'un joueur récupère un Général, il le place dans sa Province d'origine. Cela doit être un positionnement légal. Les promesses de faveurs futures peuvent être tenues... ou pas.

## ALLIANCES ENTRE JOUEURS

À tout moment, vous pouvez proposer une alliance à un ou plusieurs joueurs. Mais n'oubliez pas que le jeu ne peut être gagné que par un seul Empereur !

## COMMENT GAGNER ?

Le vainqueur est le joueur qui détient le dernier Empereur restant en jeu. Bien sûr, si les autres joueurs acceptent de vous déclarer Empereur avant que vous ne les ayez complètement écrasés, il n'y a pas lieu de s'en plaindre ?

## EXEMPLES DE PARTIES

### EXEMPLE 1 – COMBAT

Fred attaque Alice dans une Province ouverte (sans ville). Fred possède 2 Généraux, 5 unités d'Infanterie, 2 unités de Cavalerie et 1 Catapulte. Alice a 1 Général, 4 unités d'Infanterie et 2 unités de Cavalerie. Fred décide de créer sa Légion de Combat (qui comportera si possible 7 unités de Combat) avec 5 unités d'Infanterie et 2 de Cavalerie. Il garde la Catapulte en réserve. La Légion de Combat d'Alice doit être constituée de ses 6 unités.

Fred lance 7 dés et obtient le résultat suivant : 3 Infanteries, 1 Cavalerie, 1 Catapulte, 1 Galère et 1 blanc. Il peut utiliser 3 unités d'Infanterie (il en a 5 engagées dans la bataille), l'unité de Cavalerie et la Catapulte même si elle est en réserve, ce qui totalise 5 coups gagnants. Alice perd 3 unités d'Infanterie et ses 2 unités de Cavalerie.

Alice joue à son tour et lance 6 dés. Elle obtient 4 unités d'Infanterie, 1 unité de Cavalerie et 1 Galère. Elle peut utiliser les 4 unités d'Infanterie et l'unité de Cavalerie ce qui lui fait 5 coups gagnants ! Fred retire 4 unités d'Infanterie et 1 unité de Cavalerie.

Les deux joueurs décident de continuer le combat ! La Légion de Combat de Fred est maintenant constituée d'une unité d'Infanterie, 1 unité de Cavalerie et 1 Catapulte, face à la Légion décimée d'Alice qui ne comporte plus qu'une unité d'Infanterie.

Fred lance maintenant 3 dés et obtient 1 Infanterie et 1 Catapulte. Les deux sont gagnantes ! Alice perd sa dernière unité d'Infanterie.

Alice lance 1 dé et obtient 1 Infanterie. Fred élimine 1 unité d'Infanterie ; il ne lui reste plus qu'une unité de Cavalerie et 1 catapulte. Le Général d'Alice est capturé et il n'y a ni poursuite ni retraite dans cette bataille.

### EXEMPLE 2 – UN TOUR COMPLET

C'est au joueur qui possède l'Italie de jouer. L'Hispanie (à l'ouest) a déplacé une Légion (un Général et 2 unités d'Infanterie) en Gaule narbonnaise. La Macédoine (à l'est) a déplacé une Légion (un Général, 1 Catapulte, 2 unités de Cavalerie et 4 d'Infanterie) en Dalmatie. Les deux Provinces sont attenantes à l'Italie et la menacent ainsi que son Empereur.

#### MOUVEMENT

L'Italie décide d'attaquer à la fois la Gaule narbonnaise et la Dalmatie ; ce mouvement représente une agression, mais



il est nécessaire pour la protection de l'Italie. L'Italie forme deux Légions ; elle en déplace une en Gaule narbonnaise (fig. 2) et une autre en Dalmatie (fig. 4). La Légion déplacée en Gaule narbonnaise comporte 1 Général, 1 unité de Cavalerie et 2 d'Infanterie. La Légion déplacée en Dalmatie comporte 1 Général, 3 unités d'Infanterie, 2 de Cavalerie et 2 Catapultes.

### COMBAT

Ces batailles s'achèvent par la victoire de l'Italie sur la Gaule narbonnaise, mais la Macédoine conserve le contrôle de la Dalmatie. Montez le jeton de l'Italie sur l'échelle des Tributs et descendez celui de l'Hispanie pour répercuter le changement de main de la Gaule narbonnaise.

### COLLECTE DES TRIBUTS

L'Italie collecte maintenant les Tributs de toutes les Provinces et les Cités qu'elle occupe. Le jeton de l'Italie est maintenant placé sur 40 après l'occupation de la Gaule narbonnaise, et l'Italie récupère donc un Tribut de 40 Talents.

### DESTRUCTION DES CITÉS

L'Italie craint que sa Province de Néapolis ne soit attaquée par la mer (une Galère ennemie avec une Légion à son bord navigue dans les parages). L'Italie ne veut pas que l'ennemi fasse main basse sur la Cité qui se trouve là ; elle détruit cette Cité ainsi que la Route qui reliait l'Italie à Néapolis. En même temps, l'Italie descend son jeton de 5 sur l'échelle des Tributs pour répercuter la perte de la Cité.

### ACHAT DE NOUVELLES PIÈCES

L'Italie décide d'acheter 4 nouvelles unités d'Infanterie avec son Tribut de 40 Talents. Elle les place toutes quatre en Italie, sa Province d'origine.

Le tour de l'Italie est maintenant terminé.

### EXEMPLE 3 – UNE BATAILLE NAVALE

Une Galère égyptienne est attaquée par une Galère de Galatie en Mer d'Alexandrie. La Galère égyptienne transporte une Légion formée d'un Général, de 3 unités d'Infanterie et d'1 Catapulte, alors que celle de Galatie est vide.

Les deux joueurs lanceront 2 dés car chacun a 1 Galère engagée dans la bataille. Le joueur égyptien lance les dés mais n'obtient pas de Galère. Le joueur galate lance les dés et obtient une Galère ! La Galère égyptienne est coulée avec toute la Légion qu'elle transporte ! Le Général est capturé.

## LES AUTEURS

**Conception du jeu :** ...Larry Harris

**Conception complémentaire :** ...Glenn Drover

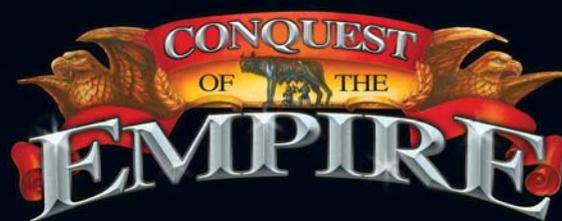
**Illustration :** ...Paul Niemeyer

**Conception graphique et mise en page :** ...Jacoby O'Connor, Fast Forward Design Associates; Glenn Drover, Paul Niemeyer

**Règle du jeu :** ...Glenn Drover, Theodore Kuhn

**Production et assemblage :** ...Tammy Burger, J.R. Leclair, Insight World Group

**Tests du jeu :** ...Jack Provenzale, Keith Blume, Theodore Kuhn, Glenn Drover, Rick Lorgus, Paul Niemeyer, Lary avec un seul « R »



## DÉROULEMENT DU JEU

Le tour de chaque joueur se décompose en 6 phases se déroulant dans l'ordre suivant :

1. Mouvement
2. Combat
3. Collecte des Tributs
4. Destruction de Cités
5. Achat de nouvelles pièces
6. Placement de nouvelles pièces

## VALEURS D'ACHAT

- Infanterie : 10
- Cavalerie : 20
- Galères : 20
- Catapulte : 30
- Cité fortifiée : 50
- Cité : 30
- Fortification : 20
- Route : 10

