Matériel

1 plan de jeu

1 set de figurines (en plastique) par joueur, composé de:

10 chariots bâchés 9 guerriers 9 cavaliers

1 légionnaire romain

40 tuiles de pillage dans 5 couleurs différentes

35 pièces de monnaie de valeur 1 et 5 (20 petites, 15 grandes)

2 dés

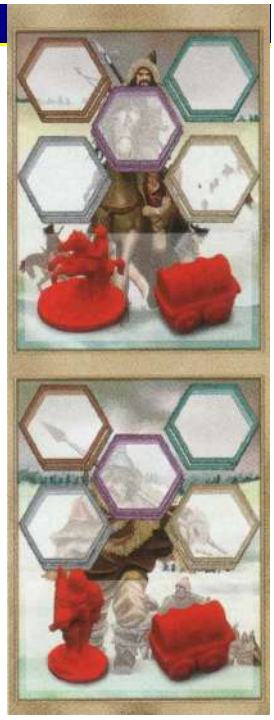
4 marqueurs blancs

90 cartes (14 x minerai, 14 x céréales, 20 prairies dont 10 chevaux et 10 bovins, 30 cartes de développement, 12 points de victoire spéciaux)

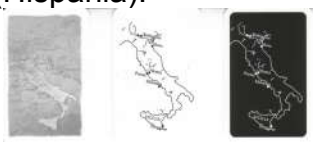
Plan de jeu

La carte montre l'empire Romain ouest avec les principales villes. Les villes ont 2, 3, 4 ou 5 tours (romaines) dessinées. Au total, il y a 5 provinces: Germains, Gaulois, Espagnols, Italiens du Nord et Italiens du Sud. Dans chaque province, les villes ont une couleur propre.

Préparation



- Chaque joueur choisit une couleur et obtient les figurines de sa couleur
- Chaque joueur place un cavalier et un guerrier sur le croisement de départ de sa couleur au nord-est du plan.
- Pour chaque joueur, il y a sur le plan de jeu 2 champs de peuple: un de cavaliers et un de guerriers.
  Chaque joueur place sur le champ pour les cavaliers un cavalier et un chariot, et sur le champ pour les guerriers, un guerrier et un chariot (voir ill. à droite). Les figurines restantes sont placées vers lui en réserve.
- S'il y a trois joueurs, toutes les villes marquées d'un "III" sont occupées par un chariot de la couleur non utilisée. Ces villes sont neutres et ne sont pas utilisées pour le jeu à trois.
- Les tuiles de pillage sont retournées face cachée, puis mélangées. Sur chaque ville du plan de jeu est placée une tuile. Dans le jeu à 3, il y en a 10 de trop qui ne sont pas utilisées.
- Le légionnaire est placé sur n'importe quelle case à choix en Espagne (Hispania).
- Les cartes de jeu sont triées selon leur type, matières premières (dos vert), points de victoire spéciaux (blanc), développements (noir).



- Les cartes céréale et minerai sont placés en deux piles face visible près du plan de jeu
- Les cartes prairies (Bœuf et Cheval) sont bien mélangées. Elles forment une pile de réserve de prairies. Celle-ci est placée dos visible, près des autres piles de cartes matière première.

- Les cartes de développements sont mélangées et placées en pile face cachée (dos en haut).
- Il y a trois sortes de points de victoire spéciaux. Ils sont triés et placés face visible sur les cases prévues sur le plan de jeu.
- Chaque joueur reçoit une aide de jeu.
- Les pièces de monnaie sont préparées.
- Les quatre marqueurs blancs sont placés au centre de la rose des vents.
- Chaque joueur reçoit: 5 pièces d'or (valeur 1), 1 céréale, et 1 prairie de la pile face cachée.
- Les joueurs lancent les dés pour déterminer qui commence. Celui qui obtient la plus haute valeur obtient les dés et est le premier joueur du premier tour.

De quoi il s'agit

Chaque joueur dirige un peuple de cavaliers et un de guerriers. Un peuple est composé de la figurine de peuple (cavalier ou guerrier) et de celle de chariot bâché sur la case de peuple, ainsi que des figurines de peuple sur le plan de jeu. Ces dernières représentent l'ensemble du peuple, comme toutes les figurines d'un peuple ne peuvent pas trouver de place sur un croisement du plan de jeu.
Les joueurs commencent avec leur peuple à l'est de la frontière, et les déplacent pendant les tours de jeu sur les routes et croisement de l'empire Romain. Pour le moment, les villes romaines peuvent uniquement être **pillées**. Une fois qu'un joueur a pillé 3 villes dans trois provinces différentes avec son peuple, il peut commencer à **conquérir** ses premières villes avec ce peuple, et créer son propre empire.
Les points de victoire sont obtenus pour les villes romaines conquises et sous la forme de cartes de points de victoire spéciaux pour des pouvoirs définis. Le jeu se termine avec le tour où un ou plusieurs joueurs ont atteint 10 points de victoire.

Informations historiques
Au IV^{ème} siècle, les Huns, un peuple de cavaliers barbares des Steppes, agressèrent les peuples germains qui étaient établis au nord du Danube. Ils lancèrent ainsi l'époque des grandes migrations de peuples. Chassés par les Huns, les Wisigoths, Ostrogoths, Suèves, Lombards et Vandales se déplacèrent vers l'Ouest, et furent rapidement la terreur de l'Empire Romain, qui a l'époque était déjà faible et dépérissant. Les peuples ne rencontrèrent que peu d'opposition de la part de la légion autrefois si puissante, et pillèrent et rançonnèrent les riches villes de l'empire Romain de l'Ouest.
Les Wisigoths suivirent un long trajet. Ils abandonnèrent leur pays d'origine au bord de la mer Noire, se déplaçant jusqu'en Grèce, ravageant l'Italie, pillant Rome, conquérant une partie du Sud de la France, et s'installant finalement en Espagne pour y fonder leur Empire qui durera jusqu'en 711.
C'est ainsi que les peuples germains héritèrent de Rome. Non seulement les Wisigoths, mais aussi les Ostrogoths, les Vandales, les Suèves et les Francs basèrent leurs empires sur les débris de l'empire Romain de l'Ouest, dont l'histoire se termina définitivement en 476.

Déroulement du jeu

Le jeu est constitué de plusieurs tours consécutifs. Chaque tour consiste en 4 phases:

Phase 1: Lancer les dés de matières premières
Phase 2: Commerce et construction
Phase 3: Actions des peuples de cavaliers
Phase 4: Actions des peuples de guerriers

Une fois un tour terminé, le premier joueur passe les dés à son voisin de gauche. C'est lui qui devient le premier joueur du tour suivant.

1. Lancer les dés de matières premières

Le premier joueur lance les deux dés jusqu'à ce qu'il ait obtenu 4 valeurs différentes. Une valeur ainsi obtenue est indiquée avec l'un des marqueurs blancs sur la rose des vents.
Si un nombre déjà marqué est obtenu, le jet est répété – si nécessaire jusqu'à ce qu'un résultat encore libre soit tiré.
Après chaque jet de dé, les joueurs obtiennent une matière première pour chaque terrain avec ce nombre au bord duquel ils possèdent au moins une figurine sur un croisement. En cas de "7", c'est le légionnaire qui est déplacé (voir plus bas).
Il y a 4 types d'hexagones de terrain différents: terres cultivables, montagnes, pâturages et forêts. Il y a pour les prairies 2 cartes de matières premières différentes: bovins et chevaux. Les cartes de matière premières de prairie sont tirées de la pile face cachée. La forêt ne donne aucune matière première.
Faites attention: chaque joueur ne reçoit qu'une seule matière première par hexagone dont le numéro est sorti, même si, au cours du jeu, il se retrouve avec plusieurs figurines autour de ce terrain.

"7" aux dés

Si le premier joueur obtient un "7", il doit déplacer le légionnaire sur l'hexagone de terrain de son choix dans l'empire romain, puis, chez un joueur possédant une figurine au bord de celui-ci, prend au hasard une carte de matière première. Si ce dernier n'a pas de matières premières, le premier joueur peut lui prendre jusqu'à deux pièces d'or.
Le légionnaire ne peut pas être placé sur un terrain au-delà de la frontière à l'Est (ligne brune). Un terrain où se trouve le légionnaire ne produit plus de matière première.

Faites attention: Contrairement aux "Colons de Catan", lorsqu'un "7" est obtenu, les joueurs n'ont pas à défausser la moitié de leur main s'ils ont plus de 7 matières premières.

2. Commerce et construction

Chaque joueur peut alors faire commerce et construire. C'est d'abord au premier joueur, puis les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Commerce

Le joueur dont c'est le tour peut échanger des matières premières avec tous les autres joueurs. Il peut aussi commercer avec la banque pour échanger 3 mêmes cartes de matière première contre 1 minerai, 1 céréale ou 1 prairie (prendre la première carte de matière première de la pile). L'échange de pièces d'or pour des matières premières n'est pas permis.

Construire

- Celui qui paye une carte minerai et une carte cheval peut placer un cavalier **et** un guerrier. Il prend les deux figurines dans sa réserve et place le cavalier sur sa case de peuple cavalier et le guerrier sur sa case de peuple guerrier. Il n'est pas permis de prendre 2 guerriers ou 2 cavaliers à la place.
- Celui qui construit un chariot bâché paye 1 carte cheval, 1 carte céréales et une carte bœuf, et place ce véhicule soit sur sa case de peuple cavalier, soit sur sa case de peuple guerrier.
- Celui qui achète une carte de développement paye 1 carte bœuf et 1 or, et place la carte face cachée devant lui.

Les cartes minerais et céréales payées sont placées sur les piles concernées. Les chevaux et bœufs payés sont placés avec le devant vers le haut sur une pile de défausse face visible. Dès que la pile des cartes prairies face cachée est vide, la défausse est soigneusement mélangée, puis forme la nouvelle pile de réserve de cartes prairies.
Tant que ses matières premières suffisent pour cela, un joueur peut effectuer chaque action de construction plusieurs fois durant son tour.

- **Or comme joker:** une fois par tour, chaque joueur peut remplacer une matière première par 3 pièces d'or pour une construction.
- **Jouer des cartes de développement**
  Chaque joueur peut jouer exactement une carte de développement. C'est aussi possible de jouer celle qu'il vient d'obtenir à la phase de construction.

3. Actions du peuple de cavaliers

Chaque joueur peut effectuer des actions avec ses cavaliers et jouer exactement une carte de développement. Le premier joueur commence, et tous les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.
Important: si un joueur ne peut ou ne veut pas entreprendre d'action avec son peuple de cavaliers (ni se déplacer, ni jouer de carte développement, ni piller, ni conquérir), il peut prendre pour lui 2 pièces d'or ou une carte de matière première.

4. Actions du peuple de guerriers

Chaque joueur peut effectuer des actions avec ses guerriers et jouer exactement une carte de développement. Le premier joueur commence, et tous les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Important: si un joueur ne peut ou ne veut pas entreprendre d'action avec son peuple de guerriers (ni se déplacer, ni jouer de carte développement, ni piller, ni conquérir), il peut prendre pour lui 2 pièces d'or ou une carte de matière première.

Les actions des peuples

Au début du jeu, les peuples sont nomades. Ils se déplacent le long des routes entre les hexagones de terrain, et peuvent, à la fin d'un mouvement ou s'ils ne se sont pas déplacés, piller une ville romaine voisine.

Si un joueur a, avec un peuple, pillé 3 villes dans différentes provinces, il peut, avec ce peuple (au tour suivant) conquérir une ville romaine, et grâce à cela, créer un empire. Dès qu'un joueur a créé un empire avec un peuple, le peuple n'est plus nomade, mais sédentaire. Le joueur ne peut alors plus que conquérir des villes romaines voisines avec ce peuple, et agrandir l'empire de ce peuple.

1. Peuples nomades

Les règles de déplacement

Le joueur a le choix de déplacer le peuple concerné ou de le laisser sur le croisement. Les règles suivantes sont appliquées pour le déplacement d'un peuple:

- Le joueur choisir un croisement libre (sans ville, sans peuple) où il désire déplacer son peuple.
- À l'exception de la première flèche, il doit payer des coûts de déplacement pour chaque flèche entre le croisement où se trouve le peuple et celui où il le déplacer. Une flèche de terre coûte soit une carte céréales, soit 3 or, une flèche de mer (flèche avec un navire) coûte 1 or.
- Un joueur peut déplacer un peuple aussi loin qu'il le veut, du moment qu'il peut payer les coûts de déplacement. Les chemins terrestres et aquatiques peuvent être combinés à volonté. Les villes ou les peuples sur le tracé du voyage entre le croisement de départ et d'arrivée ne sont pas des obstacles.
- Si le joueur a payé les coûts de déplacement, il déplace son peuple sur le croisement d'arrivée.
- Si le voyage se termine sur un croisement directement à côté d'une ville romaine, il peut le cas échéant piller ou conquérir, du moment que le peuple remplis les conditions de l'action. Après un pillage ou une conquête, le tour avec ce peuple est terminé.

Exemple: *Pour le peuple de guerriers du joueur "rouge", il y a deux routes de voyage possible pour arriver en un tour sur le croisement indiqué d'une croix. S'il choisit le chemin par la mer (cercles blancs), il doit payer 1 pièce d'or (la première flèche est gratuite). S'il n'a pas d'or, il doit choisir le chemin le plus cher par la terre. Chacun des chemins au but passe sur au moins 3 flèches (cercles rouges). La première est gratuite, les autres coûtent chacune soit 1 carte de céréales soit 3 or.*

Piller

Si un peuple d'un joueur se trouve sur un croisement directement à côté d'une ville romaine, il peut la piller (même si le peuple ne s'est pas d'abord déplacé) si:

- La ville possède une tuile de pillage
- Le nombre de guerriers, respectivement cavaliers **sur le champ de peuple** est au moins aussi grand que la valeur de défense de la ville. La valeur de défense est indiquée par le nombre de tours de la ville.

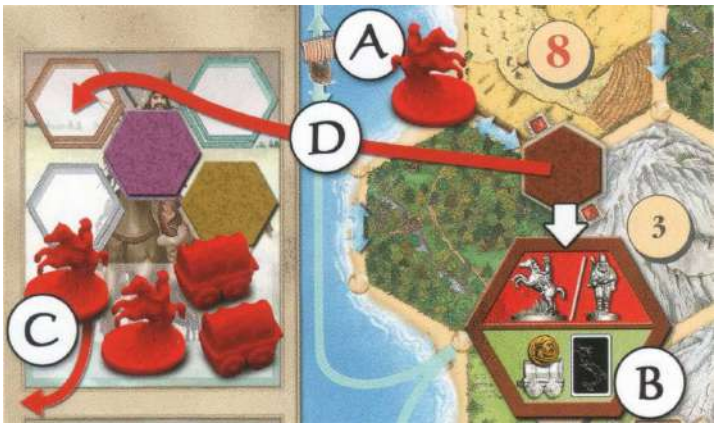
Si un joueur pille une ville, il prend la tuile de pillage et la retourne.

- Si la tuile de pillage montre un champ rouge avec l'image d'un guerrier et / ou d'un cavalier, le joueur doit retirer un guerrier, respectivement un cavalier du champ de peuple concerné et le placer dans sa réserve.
- Si la tuile de pillage montre le dos d'une carte de matière premier, le joueur récupère la première carte de la pile des cartes prairie.
- Si elle montre le dos d'une carte de développement, le joueur reçoit une carte de développement
- Si elle montre 2 pièces de monnaie, le joueur reçoit 2 or
- En plus, le joueur reçoit 1 pièce d'or **pour chaque** chariot dans le champ de peuple.

Finalement, le joueur place la tuile sur le champ de peuple qui a pillé la ville.

Chaque peuple peut avoir jusqu'à deux tuiles de pillage de la même couleur. Les tuiles de même couleur sont stockées en pile.

Remarque: Lors d'un pillage, il n'est pas nécessaire de payer pour les éventuelles flèches entre le peuple et la ville.



Exemple: *Un joueur est arrivé avec son cavalier (A) près d'une ville romaine. Les conditions pour le pillage sont remplies, puisque le champ de peuple contient 2 cavaliers, et que la ville ne possède que 2 tours de garde. Le joueur retourne la tuile de pillage (B). Il obtient comme récompense une carte de développement et par chariot une pièce d'or – donc au total 2 pièces d'or pour ses deux chariots. En même temps, il doit retirer un cavalier du champ et le replacer dans sa réserve (C). La tuile de pillage est finalement placée sur le champ de peuple (D).*

Conquête de la première ville romaine – création d'un empire

Pour pouvoir conquérir une première ville romaine avec un peuple, les conditions suivantes doivent être remplies:

- Sur le **champ de peuple** doivent se trouver au moins trois tuiles de pillage de couleurs différentes.
- La **figurine du peuple** doit se trouver sur un croisement directement voisin de la ville romaine à conquérir
- Sur le champ de peuple doivent se trouver au moins autant de guerriers, respectivement cavaliers, que la ville romaine possède de tours de garde.

Lorsque ces critères sont remplis,

- Le joueur déplace la figurine du peuple du croisement voisin jusque sur la ville (il n'y a rien à payer pour une éventuelle flèche entre la ville et le croisement voisin).
- Le joueur prend un chariot du **champ de peuple** (pas de la réserve) et le place près de la figurine du peuple sur la ville conquise.

Lors d'une conquête, il n'y a pas de butin – si la ville possède encore une tuile de pillage, celle-ci est remise dans la boîte, sans en tenir compte.

Chaque ville romaine conquise vaut un point de victoire.

Exemple: le joueur conquiert sa première ville avec son peuple de cavaliers et commence un empire. Il déplace le cavalier du croisement voisin et un chariot du champ de peuple sur la ville.

Important: les figurines de peuples nomades restent toujours sur les croisements en dehors des villes. Les figurines de peuples appartenant à un empire restent toujours dans les villes.
Dès qu'un joueur a commencé un empire avec un peuple, il ne peut pas revenir à la vie nomade pour piller quelques villes de plus. IL peut maintenant uniquement s'emparer des villes voisines depuis les villes conquises.

2. Agrandir un empire – conquêtes ultérieures

Si un joueur a conquis sa première ville romaine avec un peuple, il peut en conquérir d'autre dans le voisinage.
Pour les conquêtes ultérieures, les règles suivantes s'appliquent:

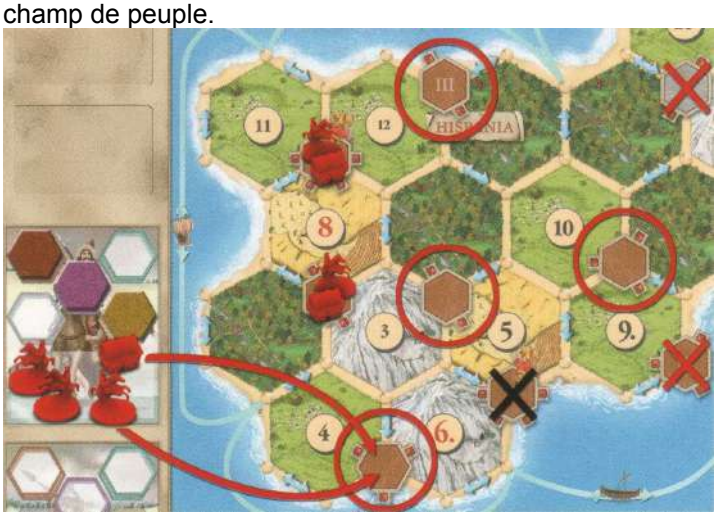
- Seule une ville romaine distante au maximum d'une flèche de terre ou de mer d'une ville déjà dans l'empire peut être conquise.
- Sur le champ de peuple doit se trouver au moins un chariot, puisque sur chaque ville conquise doit être placée un chariot
- Sur le champ de peuple doivent se trouver au moins autant de guerriers, respectivement cavaliers, que la ville romaine possède de tours de garde.

Si ces conditions sont remplies, il conquiert la ville en prenant un guerrier, respectivement cavalier, et un chariot du champ de peuple et en plaçant les deux figurines sur la ville.

Important: Les villes qui appartiennent à un joueur ne peuvent pas être conquises par un adversaire.

Exemple (image page suivante): Le joueur a déjà conquis deux villes romaines. Une des villes marquée d'un cercle rouge peut donc être conquise par la suite, puisque ces villes sont distantes d'une seule flèche d'une ville déjà conquise, et ne possèdent pas plus de tours qu'il y a de

cavaliers dans le champ de peuple. Les villes marquées d'une croix rouge sont hors de portée dans cette situation et ne peuvent pas être conquises. La ville marquée d'une croix noire est à portée, mais ne peut pas être conquise à cause de ses 4 tours de garde. Le joueur se décide à conquérir la ville au sud, et y place un chariot et un cavalier pris dans le champ de peuple.



Les cartes de points de victoire spéciaux

- **Diplomatie** [*Diplomatie*] **(2 points de victoire):**
  Celui qui a joué le premier 3 cartes de diplomatie obtient cette carte. Elle doit être donnée à un autre joueur si celui-ci pose plus de cartes Diplomatie.
- **Fléau de Rome** [*Plage Roms*] **(2 points de victoire)**
  Celui qui possède avec le même peuple 5 tuiles de pillage de couleurs différentes reçoit une carte "Plage Roms". Si le même joueur réussi à récolter à nouveau 5 tuiles de couleur différentes avec son second peuple, il reçoit la deuxième carte "Plage Roms".
- **Héritage de Rome** [*Erbe Roms*] **(2 points de victoire)**
  Cette carte est remise au joueur qui a conquis au moins 4 villes romaines avec ses deux peuples. Souvent, récupérer cette carte signifie aussi la victoire, si aucun autre joueur n'a récolté de même 10 points de victoire ou plus au même tour.

Les cartes de développement

À l'exception de la première phase, chaque joueur peut utiliser exactement une carte de développement à chaque phase. Un joueur peut par conséquent jouer jusqu'à 3 cartes de développement dans un seul tour. Pour montrer la possibilité de jouer une carte de développement, l'aide de jeu montre le dos d'une carte de développement. Si la pile des cartes de développement est entièrement utilisée, il n'est plus possible d'en obtenir.

Fin du jeu

Si un joueur atteint 10 points de victoire, il en informe ses adversaires. Le tour de jeu est joué jusqu'au bout. Puis le jeu est terminé. Le joueur qui a atteint 10 points de victoire ou plus gagne. Si plusieurs joueurs ont autant de points de victoire à la fin, c'est celui qui a le plus d'or qui gagne.

Questions sur les cas spéciaux

Pas assez de matières premières pour tous: Que se passe-t-il lorsque pendant la phase de production, il n'y a pas assez de cartes matières premières pour tous ?

Réponse: ce cas est très peu probable. S'il avait quand même lieu, chaque joueur doit donner la moitié de ses cartes de ce type de matière première (les quantités impaires arrondies à l'inférieur) pour la réserve. Puis chaque joueur reçoit les matières premières qui lui sont dues.

Plus de guerrier ou de cavalier dans la réserve: J'ai payé une carte minerai et un or, mais je ne peux mettre qu'un guerrier parce qu'il ne me reste pas de cavalier dans ma réserve.

Réponse: Dans ce cas, vous ne placez qu'un guerrier.

Sens des Aigles des Légions: Dix villes sont marquées d'un Aigle des Légions. Quel sens à cela ?

Réponse: Les villes marquées d'un Aigle des Légions possèdent au moins 4 tours de garde et sont donc plus difficiles à conquérir ou à piller.
En plus, vous trouverez sur internet à l'adresse www.klausteuber.de* une variante où les Aigles des Légions jouent un rôle clé.

* traduction sur www.ludivers.ch

Piller et conquérir au même tour: Lorsque j'ai pillé une ville et possède alors pour un peuple trois tuiles de pillage de couleurs différentes, puis-je finalement conquérir cette ville au même tour ?

Réponse: non, dans un même tour avec un peuple, il est possible de piller ou de conquérir, mais pas les deux.

Pourquoi n'y a-t-il que trois cartes de points de victoire spéciaux "Héritage de Rome" [*Erbe Roms*] ?

Réponse: Il est très peu probable que quatre joueurs arrivent avec leurs deux peuples à conquérir 4 villes romaines au dernier tour. C'est pour ça que cette carte est en quantité limitée.

Impressum © 2006

Auteur: Klaus Teuber
www.klausteuber.de
Illustrations: Tanja Donner
Graphisme: Fine Tuning
www.fine-tuning.de
Réd.: TM-Spiele GmbH
Traduction: Nicole Loutan
Ludivers, www.ludivers.ch

KOSMOS Verlag
Postfach 206011
D-70049 Stuttgart
Tél.: +49 (0) 711-2191-0
Fax.: +49 (0) 711-2191-422
E-mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de

Note: Chez l'éditeur Kuhlmann Geschichtsspiele, deux jeux sur le thème "Bataille pour Rome" ont été édités: "Kampf um Rom – Das Brettspiel" (Bataille pour Rome – le jeu de plateau) avec les deux jeux "Germanica" de Hartmut Witt et "Hunnen, Römer und Germanen" (Huns, Romains et Germains) de Gerhard H. Kuhlmann (épuisé, nouvelle version en préparation), ainsi que "Kampf um Rom – Das Kartenspiel" (Bataille pour Rome – le jeu de cartes) de Gerhard H. Kuhlmann (disponible). Plus d'informations sur ces jeux se trouvent sur www.geschichtsspiele.de. L'utilisation du titre "Kampf um Rom" pour le présent jeu est en accord avec les éditions Kuhlmann Geschichtsspiele.

INDEX DES CARTES / VERSION FRANÇAISE

Cartes de points de victoire spéciaux

Fléau de Rome [*Plage Roms*]: 2 points de victoire

Diplomatie [*Diplomatie*]: 2 points de victoire

Héritage de Rome [*Erbe Roms*]: 2 points de victoire

Cartes de développement

Diplomate [*Diplomat*]: **Jouable uniquement pendant la phase de construction !** Déplacez le légionnaire sur un autre terrain. Prenez une carte de matière première au hasard et face cachée dans la main d'un joueur qui possède une figurine sur un des croisements (ville) de ce terrain. Si ce joueur n'a pas de matières premières, il doit vous donner 2 pièces d'or.

Grand chef de peuple [*Grosser Stammesführer*]: Tirez deux cartes prairies de la pile en phase 2 **ou** tirer déplacez vous en phase 3 ou 4 aussi loin que vous le voulez gratuitement.

Progrès culturel [*Kultureller Fortschritt*]: **Christianisation** [*Christianisierung*], **1** point de victoire. Cette carte est retournée lorsqu'avec elle vous atteignez 10 points de victoire.

Progrès culturel [*Kultureller Fortschritt*]: féodalité [L*ehenswesen*], **1** point de victoire. Cette carte est retournée lorsqu'avec elle vous atteignez 10 points de victoire.

Progrès culturel [*Kultureller Fortschritt*]: **Assemblée populaire** [*Stammesrat*], **1** point de victoire. Cette carte est retournée lorsqu'avec elle vous atteignez 10 points de victoire.

Trésor des Vandalles [*Schatz der Wandalen*]: Vous recevez immédiatement 3 pièces d'or **ou** vous retournez cette carte à la fin du jeu, elle compte alors pour 7 pièces d'or.

Traitre [*Verrätter*]: Pour 1 or, vous pouvez utiliser votre peuple pour piller ou conquérir même une ville qui possède plus de 1 ou 2 tours de garde de plus que vous n'avez de figurines sur le champ de peuple.