

ANTIQUÉ DUELLUM

ROMA

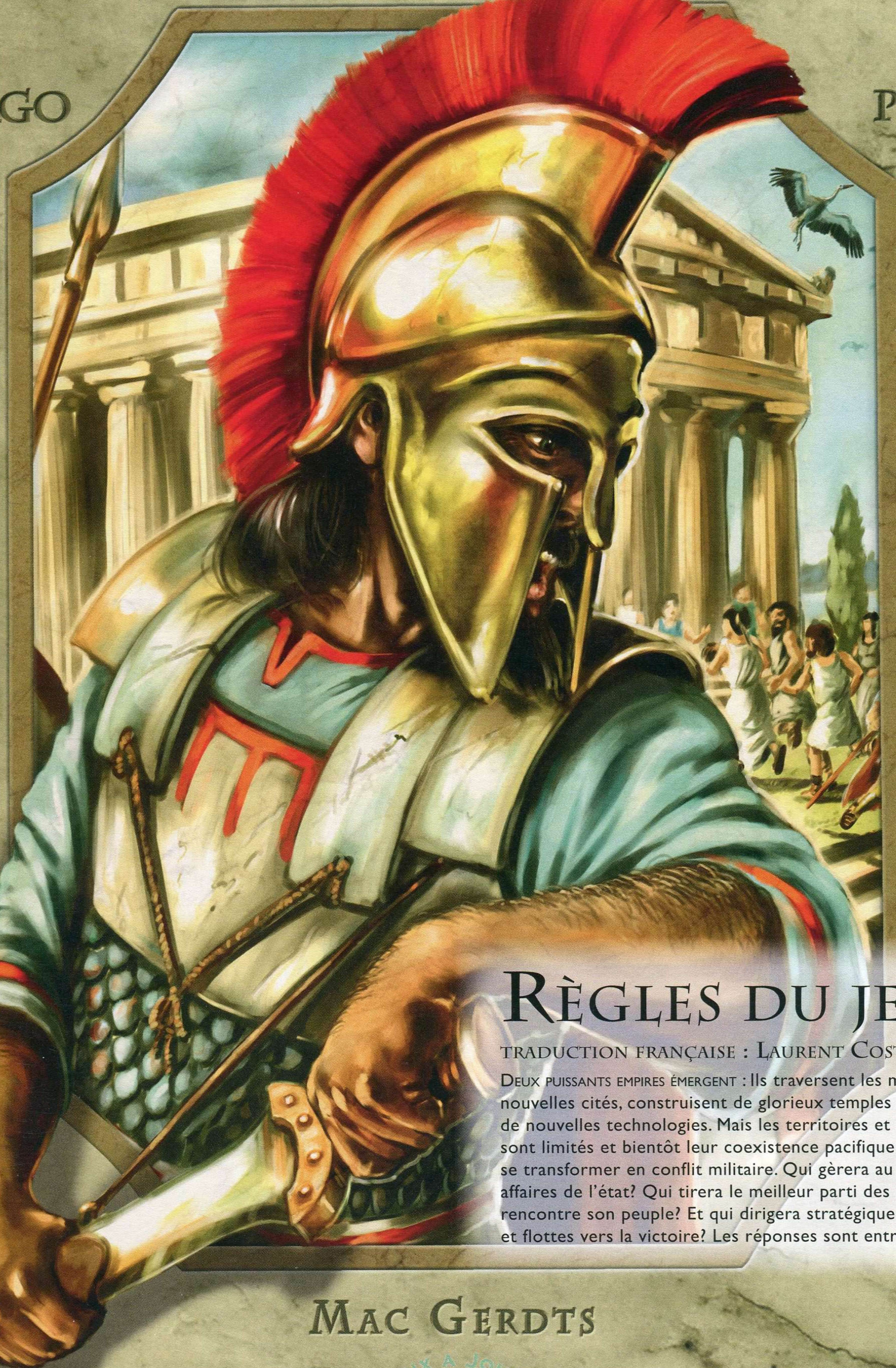


CARTHAGO

GRAECIA



PERSIA



RÈGLES DU JEU

TRADUCTION FRANÇAISE : LAURENT COSTE

DEUX PUISSANTS EMPIRES ÉMERGENT : Ils traversent les mers, fondent de nouvelles cités, construisent de glorieux temples et développent de nouvelles technologies. Mais les territoires et les ressources sont limités et bientôt leur coexistence pacifique menace de se transformer en conflit militaire. Qui gèrera au mieux les affaires de l'état? Qui tirera le meilleur parti des événements que rencontre son peuple? Et qui dirigera stratégiquement ses légions et flottes vers la victoire? Les réponses sont entre vos mains.

MAC GERDTS

JEUX A JOUER

OYA

MATÉRIEL DE JEU

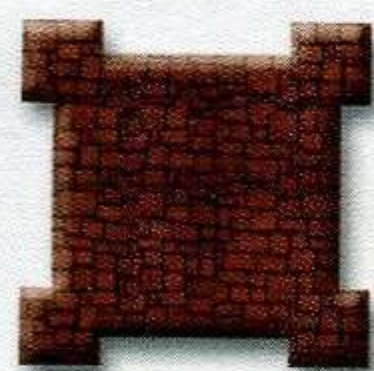
74 pièces de bois

-  24 galères (12 par joueur, brunes ou beiges)
-  24 légions (12 par joueur, brunes ou beiges)
-  2 « pierres » octogonales (1 brun, 1 beige)
-  12 jetons de bois (6 par joueur, bruns ou beiges)
-  12 temples

34 marqueurs de cité

-  10 en or
-  12 en marbre
-  12 en métal

12 marqueurs de remparts



Les marqueurs de cité et de remparts sont bicolores et réversibles

Monnaie



Jetons de ressources :

-  1
-  2
-  5

Les jetons de ressources sont de taille 1, 2 ou 5. Les ressources Or sont de couleur or, les ressources Marbre sont blanches, les ressources Fer sont bleues.

54 cartes



21 personnalités



25 cartes événement



2 cartes vierges (à remplir vous-même, selon vos désirs)



6 cartes d'aide de jeu (résumé de règles)

- 1 livret de règle
- 1 introduction rapide
- 1 almanach

plateau de jeu bi-face



2 unités spéciales : l'Amiral et le Général



Le matériel de jeu est en quantité limitée. Si un joueur vient à manquer de légions ou de galères, ou si la banque n'a plus de marqueurs de cité ou de temples, la réserve

est épuisée. Seules les ressources sont en quantité illimitée. Dans le rare cas où la réserve de ressources ne serait pas suffisante, vous pouvez utiliser n'importe quel

autre type de pièces, comme des centimes d'euro en guise de pièces, mais pensez à respecter la valeur des pièces remplacées.

MISE EN PLACE DU JEU

La mise en place du jeu est présentée en image dans l'introduction rapide. Voici une brève présentation de la mise en place.

1- Mise en place pour chaque joueur

Chaque joueur reçoit les pièces de bois de sa couleur : 12 galères, 12 légions, 1 pierre octogonale et 6 jetons de bois. De plus chaque joueur reçoit un rempart.

Chaque joueur place 1 jeton de bois de sa couleur sur le zéro de la piste de score.

Chaque caserne de recrutement reçoit 1 légion et 1 galère chacun. On place un marqueur de cité sur chacune des 3 cités de

départ de chaque joueur, avec les couleurs correspondantes : une cité avec un symbole Or reçoit un marqueur de cité Or (ex : ROMA & CARTHAGO NOVA → OR) et ainsi de suite. Chaque joueur reçoit comme réserve de départ 3 jetons d'or, 3 jetons de marbre, 3 jetons de fer.

2- La Banque

Placez les jetons de ressources, les pièces de monnaie, les temples, les remparts et les marqueurs de cité à côté du plateau de jeu, en réserve pour la suite. Les 21 cartes personnalités sont réparties en 5 piles.

3- Cartes événement.

Les 25 cartes événement sont mélangées et posées face cachée à côté du plateau. On tire les 3 premières cartes événement de la pioche, qu'on expose face visible à côté.



4- l'Oya

L'Oya (le joueur qui commence) est choisi au hasard, et l'autre joueur reçoit une pièce de monnaie en compensation.

APERÇU D'UNE PARTIE

Chaque joueur conduit une ancienne civilisation.

Sur le plateau côté face, les Carthaginois jouent contre les Romains, et sur le côté pile les Grecs jouent contre les Perses. Chaque nation commence avec 3 cités qui produisent respectivement du marbre, du métal et de l'or. Ces ressources sont utilisées pour développer la civilisation. Une civilisation peut bâtir des temples ou construire des remparts avec du marbre. Elle peut développer sa technologie et recruter des militaires avec

l'or. Elle utilise le fer pour armer ses légions et équiper ses galères recrutées pour être envoyées dans les cités.

Avec leurs légions et leurs galères, les peuples étendent leur civilisation. Ils fondent aussi de nouvelles cités, pour lesquelles les ressources de marbre, fer et or seront nécessaires. Légions et galères peuvent également servir à conquérir les cités adverses. À l'aide des temples, les cités deviennent plus puissantes. Leur production, leur capacité de défense, ainsi que leur capacité de recrute-

ment militaire augmentent. Et les remparts renforcent également la défense des cités.

À l'aide du développement des savoirs, les légions et les galères voient leur capacité de mouvement augmenter, ou bien la capacité de défense de la cité peut être accrue, ou encore l'économie renforcée.

Si un peuple parvient à achever certains objectifs, il obtient la faveur de grandes personnalités antiques. Le premier peuple à bénéficier de la faveur de 9 personnalités antiques remporte la partie.

Pour gagner la partie, un joueur doit avoir en sa possession 9 personnalités (cartes personnages).

Il y a 5 sortes de personnalités, pour lesquelles chaque objectif à atteindre est différent.



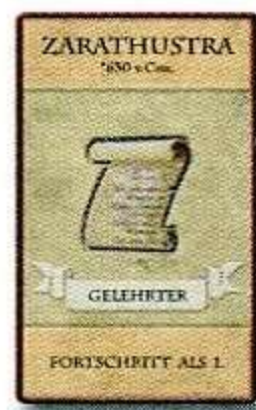
6 Rois

Par groupe de 5 cités qu'un peuple possède, le joueur obtient un Roi (un 2ème Roi pour 10 cités, etc)



4 CITOYENS

Par groupe de 3 temples qu'un peuple possède, le joueur obtient un Citoyen (un 2ème Citoyen pour 6 temples, un 3ème Citoyen pour 9 temples, etc).



5 SAVANTS

Pour chaque savoir scientifique, un joueur reçoit un Savant.



4 GÉNÉRAUX

Pour chaque temple adverse détruit, un joueur reçoit un Général. Pour détruire un temple il suffit d'occuper la cité.



2 NAVIGATEURS

Chaque zone maritime contrôlée rapporte 1 point de navigation. Si cette zone porte un symbole Galère (zone de haute mer, ex : Corse, Balears, Mer Thyrienne), elle rapporte 2 points de navigation. Si une nation a 7 points de navigation, elle obtient un Navigateur (total qui

peut être atteint avec seulement 4 galères) ; avec 14 points elle obtient son 2ème Navigateur. Le comptage pour le contrôle des zones maritimes est effectué en fin de tour, et donc après un éventuel combat naval.

Une fois qu'une personnalité est acquise à un peuple, elle ne peut plus la lui être retirée. Un peuple ne perd pas les personnalités dont il a la faveur, même si les conditions d'obtention de cette personnalité ne sont plus remplies par la suite au cours de la partie.

Exemple :

Une nation contrôle 10 cités, et a donc 2 Rois en sa possession. Elle vient à perdre une cité; elle n'en a donc plus que 9. Néanmoins elle conserve son 2nd Roi. Lorsqu'elle regagnera sa 10ème cité, elle ne reprendra pas un autre Roi. La condition pour obtenir un 3ème Roi sera qu'elle contrôle un total de 15 cités.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Chaque joueur joue l'un après l'autre. À son tour un joueur doit effectuer les 3 étapes suivantes dans l'ordre ci-dessous :

1- Choisir une Action

Au début de son tour, le joueur déplace sa « pierre » octogonale sur le disque des actions, et effectue l'action choisie. Au tout premier tour, l'action est librement choisie. Par la suite, la « pierre » se déplace dans le sens horaire (des aiguilles d'une montre). Elle peut avancer gratuitement sur les 3 portions/actions devant elle. Mais si un joueur avance sa « pierre » au-delà de ces 3 premières portions, il doit payer une ressource de son choix (Marbre, Fer, Or ou Monnaie) par portion supplémentaire. Il n'est pas permis de rester sur place. Pour pouvoir répéter une même action sur deux tours consécutifs, il faut parcourir les 8 portions du disque des actions, et donc payer 5 ressources. Les 2 « pierres » peuvent se trouver dans la même portion sans conséquence. Chaque action est détaillée dans les paragraphes suivants.

Exemple :

Une « pierre » se trouve sur la portion FERRUM. Elle peut avancer sur les portions TEMPLUM, AURUM, DUELLUM gratuitement. Pour aller sur la portion MILITIA, le joueur doit payer une ressource, deux ressources pour aller sur MARMOR, etc.



2- Fonder une Cité

Un joueur peut fonder une ou plusieurs cités. Pour cela il doit avoir au moins une de ses unités militaires (légion ou galère) dans une région où il n'y a pas de cité fondée jusqu'à présent. Une présence militaire adverse dans une région n'empêche pas la fondation d'une cité. Pour chaque nouvelle fondation, il faut payer 1 Marbre, 1 Fer, 1 Or à la banque. On peut remplacer toute ressource manquante par une pièce de monnaie. Le joueur choisit alors dans la réserve de la banque un marqueur de cité de son choix (Marbre, Fer, ou Or) et le met à l'emplacement de la nouvelle cité fondée, avec sa couleur face visible. De surcroît, pour chaque ville voisine qui produit la même ressource, le joueur doit payer une pièce de monnaie supplémentaire. Ici peu importe que la frontière entre cette cité et ses voisines soit terrestre (rouge) ou maritime (bleue), et à qui ap-

partiennent les cités voisines. On fonde les cités les unes après les autres, de sorte que le coût d'une cité peut augmenter en fonction des nouveaux voisinages.

Exemple :

Le joueur Carthage fonde 2 cités. Il peut fonder Baecula et Saguntum. Comme il n'a pas d'armée en Numitia, il ne peut pas fonder cette cité. Pour la fondation de ses nouvelles cités, il paye à la banque 2 Ors, 2 Marbres, 1 Fer et 1 pièce de monnaie (en remplacement du Fer manquant). À Baecula Carthage fonde une cité Or. Mais comme la cité voisine de Carthage



gène (Carthago Nova) est également une cité Or, il doit payer une pièce de monnaie supplémentaire. Pour fonder une autre cité Or à Saguntum, Carthage devrait payer 3 pièces de monnaie supplémentaires, ce qu'il ne peut pas se permettre. Carthage fonde alors une cité Fer et pose ses deux marqueurs de cité sur les emplacements.

3- Obtenir une Personnalité

À la fin de son tour, un joueur doit prendre une ou plusieurs personnalités, s'il remplit les conditions adéquates et si les personnalités sont encore disponibles dans la réserve de la banque. Pour chaque personnalité que le joueur obtient, son adversaire peut choisir une carte événement parmi les cartes exposées face visible.

Le nombre de personnalités qu'un joueur possède est reporté sur la piste de score à l'aide de son jeton de bois. Sur cette piste se trouvent également des symboles de remparts (à 0, 1, 2, 3, 5 et 7) : chaque fois que le disque d'un joueur atteint un symbole de rempart, ou le dépasse, le joueur obtient un nouveau rempart dans sa réserve. Si par exemple, son disque passe de 1 à 3, le joueur obtient 2 remparts. Le symbole sur le 0 indique qu'au début de la partie, chaque joueur détient un rempart dans sa réserve.



Les différentes actions offertes sur le disque sont expliquées plus bas.

Il y a 3 sortes d'action :

- Actions de production de ressources : MARMOR/Marbre, FERRUM/Fer, AURUM/Or
- Action de développement : TEMPLUM/Temple, MILITIA/Armée, SCIENTIA/Savoir. Chacune de ces actions est placée sur le disque à l'opposé de la ressource nécessaire correspondante.
- DUELLUM/Manœuvre militaire, pour les mouvements de troupe, combats et conquêtes – cette action apparaît deux fois sur le disque.

ACTIONS DE PRODUCTION



MARMOR/MARBRE, FERRUM/FER, AURUM/OR

Chacune de ces 3 actions permet de produire la ressource désirée. Pour chacune des ressources on procède de la manière suivante :

- 1 ressource (par ville sans temple)
- 3 ressources (par ville avec temple)

Le joueur reçoit le montant de sa production de la réserve de la banque. De plus il reçoit 1 pièce de monnaie, quelle que soit la ressource produite. La monnaie peut être utilisée en remplacement de n'importe quelle ressource si nécessaire. Si la banque est à cours de monnaie, le joueur peut choisir n'importe quelle ressource en compensation.

Exemple

Production :

Sur l'image Rome possède 5 cités. Le joueur choisit de produire de l'Or. Il reçoit 4 Or : 3 Or pour Ancona et 1 Or pour Rome. Plus une pièce de monnaie.



S'il avait choisi le Marbre, il aurait reçu 2 Marbre (Genua + Neapolis) + 1 pièce de monnaie ; pour le Fer, il aurait reçu 1 Fer (Cremona) + 1 pièce de monnaie.



ACTIONS DE DEVELOPPEMENT



Templum (Temple)

Cette action permet au joueur de bâtir des temples et/ou des remparts.

Un joueur peut bâtir un ou plusieurs nouveaux temples. Pour chaque nouveau temple, il paie 6 Marbres à la banque, et il place son temple sur le plateau près de sa ville. De plus pour chaque temple d'une région voisine (amie ou ennemie) du nouveau temple, il paie une taxe d'1 pièce de monnaie. Si au cours d'un tour de jeu, un joueur construit plus d'un temple, ils sont construits l'un après l'autre, de sorte que la taxe peut augmenter à chaque nouvelle construction. Un temple permet à une cité d'augmenter de 1 à 3 sa capacité de production, d'activation et de défense.

On ne peut construire qu'un temple par cité. Une fois que les 12 temples de la réserve sont construits, on doit attendre que certains soient détruits et remplacés en réserve pour pouvoir en construire de nouveaux.

En plus ou à la place de la construction d'un temple, un joueur peut également construire des remparts. Ils augmentent la défense d'une cité de 1 point. La construction d'un rempart coûte 1 Marbre, et le marqueur de rempart est placé sous la cité. On ne peut bâtir plus d'un rempart autour d'une cité. Les joueurs ne peuvent construire que les remparts qu'ils ont dans leur réserve personnelle (où elles retournent en cas de destruction).

Exemple – Temples et remparts :

Le joueur Rome veut construire un temple à Neapolis. Il doit payer 6 Marbres pour ce temple plus 3 pièces de monnaie pour les 3 temples adjacents. (Ancona, Croton, et Syracuse). Il veut également construire deux remparts à Croton et Neapolis. Il paie 2 Marbres et place les remparts sous les jetons Cité.





Militia (Armée)

L'action MILITIA permet de prendre des unités militaires (légions ou galères) de sa caserne de recrutement pour les placer sur le plateau de jeu, dans les régions de la carte.

Pour chaque nouvelle unité prise, il faut payer 2 Fers à la banque. On ne peut déployer que des unités qui se trouvent dans la caserne de recrutement au début de son tour.

Le déploiement de nouvelles unités militaires dans les régions est limitée comme suit :

- 1 unité militaire pour chaque cité sans temple
- 3 unités militaires pour chaque cité avec temple

Légions et galères peuvent être déployées dans n'importe laquelle de ses cités, même si elle contient déjà des unités, amies ou ennemies. La limite énoncée plus haut ne vaut que pour les nouvelles unités ajoutées au cours du tour. Il n'y a en revanche pas de limite au nombre d'unités qui peuvent se trouver en même temps dans une seule et même région.

Mais si des unités ennemies de même nature se trouvent dans une même région, elles ne peuvent cohabiter : elles déclenchent immédiatement un combat, et elles s'éliminent 1 à 1. Chaque unité perdue retourne immédiatement dans la caserne de recrutement. Mais ces unités, perdues au cours du tour, ne peuvent pas être redéployées dans ce même tour.

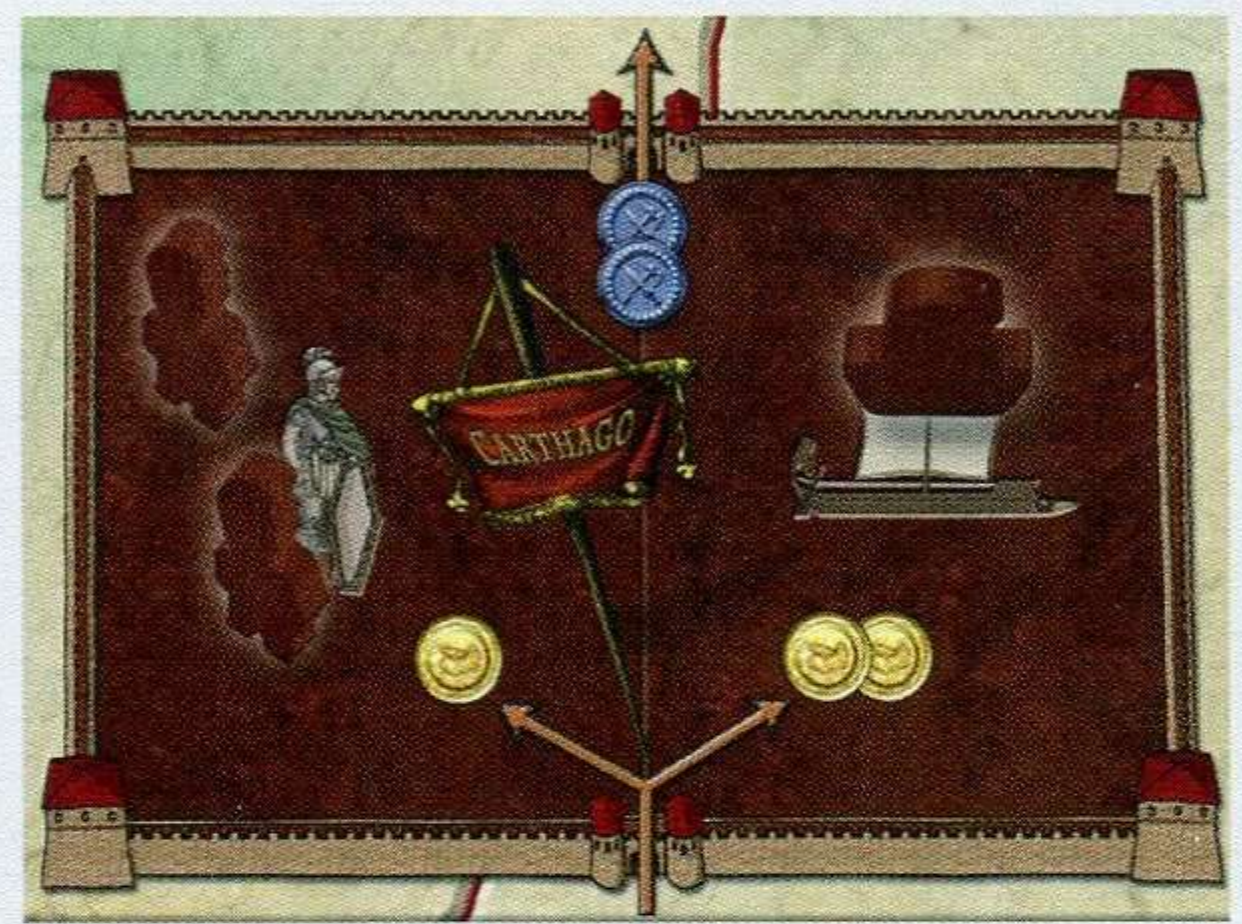
Les cités entourées uniquement de frontière rouge (terre) ne peuvent contenir que des légions, et les cités entourées uniquement de frontière bleue (mer) ne peuvent contenir que des galères.

Conseil :

Afin d'éviter toute situation confuse, lors d'une implantation armée dans une région, couchez les nouvelles unités entrantes, pour les distinguer des anciennes. Puis redressez-les à la fin du tour de jeu.

Exemple – Recrutement :

Sur l'image Carthage a deux légions et 1 galère dans sa caserne de recrutement. Pour 4 Fers, elle déploie 2 unités. Elle peut soit déployer les 2 légions soit 1 légion et 1 galère. Carthage décide de déployer 1 légion et 1 galère. Sur l'image Carthage pourrait placer ses unités à Caesarea, Carthago et Zama. Zama et Carthago ne peuvent recevoir qu'une seule unité.



En revanche Caesarea, avec son temple, peut recevoir jusqu'à 3 unités. À Zama, on ne peut placer qu'une légion, car la région est continentale (terre - frontières rouges). Le joueur carthaginois décide de déployer sa légion à Carthage et sa galère à Caesarea.

La légion est prise de la caserne de recrutement et effectivement placée dans la région de Carthage. La galère est prise de la caserne de recrutement, mais comme une galère ennemie se



trouve dans la région de Caesarea, les deux galères combattent immédiatement et s'éliminent mutuellement, pour retourner chacune dans leurs casernes respectives.



Scientia (Savoir)

L'action SCIENTIA permet avec de l'Or de développer de nouveaux savoirs et/ou de recruter de nouvelles unités militaires.



Savoir : Le prix des savoirs est affiché au dessus de chaque case (STRATA / NAVIGATIO / MONETA / RES PUBLICA / COMMERCIUM) sur la tablette des savoirs, au bas du plateau. Le prix le plus élevé est destiné au joueur qui développera le premier ce savoir. Chaque savoir acquis par un joueur sera porteur d'un jeton de bois. Être le premier à acquérir un savoir est une avancée culturelle significative, qui est récompensée par l'obtention d'un SAVANT. Le choix du développement des savoirs est libre, il n'y pas d'ordre à respecter. Tant qu'un joueur peut payer, il peut développer plusieurs savoirs dans un même tour.

Exemple – Progrès et recrutement militaire :



Sur l'image Carthage (en brun) choisit l'action SCIENTIA/Progrès et développe la navigation (NAVIGATIO) et le commerce (COMMERCIUM). Pour la navigation le joueur paie 3 Ors, car ce savoir a déjà été développé (présence d'un jeton beige sur NAVIGATIO). Pour le commerce il doit payer 9 Ors. Les deux progrès lui coûtent donc 12 Ors. Pour marquer ces deux nouvelles avancées technologiques, le joueur place deux de ses jetons de bois sur les cases NAVIGATIO et COMMERCIUM. Et comme il est le premier à avoir développé le commerce, il reçoit un SAVANT à la fin de son tour.

De plus Carthage veut recruter 3 légions et 1 galère. Pour ce faire, elle paie 5 Ors à la banque (3 pour les légions, 2 pour la galère), et déplace ces 4 unités de sa réserve dans sa caserne de recrutement.

Effets des savoirs :

- **STRATA** (Route) — Les légions peuvent avancer de 2 régions (traverser 2 frontières continentales rouges)
- **NAVIGATIO** (Navigation) — Les galères peuvent avancer de 2 régions (traverser 2 frontières maritimes bleues)
- **MONETA** (Monnaie) — On reçoit une ressource supplémentaire à chaque action Production (une ressource du type produit)

- **RES PUBLICA** (République) — La puissance de combat de toutes les cités d'un joueur est augmentée de 1 point
- **COMMERCIUM** (Commerce) — On peut échanger des ressources au tarif de 3 pour 2 avec la banque. Pour 3 ressources apportées à la banque, un joueur peut prendre en échange 2 ressources d'un autre type (mais pas de pièces de monnaie). Cet échange peut avoir lieu à tout moment dans son tour de jeu, excepté

dans le tour de jeu même où le **COMMERCIUM** a été développé.

Recrutement

Le recrutement peut se faire en plus ou alternativement avec le développement technologique. Le coût de recrutement est le suivant : 1 Or pour 1 légion ; 2 Ors pour 1 galère. Une fois payée à la banque, l'unité recrutée est placée dans sa caserne de recrutement.

**Duellum (Manœuvre)**

Cette action est conduite en deux étapes successives.

1- Mouvement

Chacune des unités (légion ou galère) d'un joueur peut être déplacée vers une région voisine du plateau de jeu, dans n'importe quel ordre. Les frontières terrestres rouges ne peuvent être franchies que par des légions, et les frontières maritimes bleues ne peuvent être franchies que par des galères. Si un joueur possède le savoir STRATA/Route, il peut faire parcourir deux régions continentales à ses légions (leur faire traverser deux frontières terrestres rouges), si un joueur possède le savoir NAVIGATIO/Navigation, il peut faire parcourir deux régions maritimes à ses galères (leur faire traverser deux frontières maritimes bleues).

En déplaçant ses unités militaires dans une région où se trouvent déjà des unités militaires ennemies de même type, un joueur déclenche automatiquement un combat. Les deux camps perdent au cours du combat le même nombre d'unités de même type, et prennent de ce fait leurs unités une à une pour les remettre dans leurs casernes de recrutement. Tous les combats sont résolus l'un après l'autre.

Une ville n'est affectée en aucune façon par la présence d'unités ennemies dans sa région. Elle continue à produire des ressources et à accueillir des unités militaires supplémentaires.

2- Conquête

Une conquête n'est possible que si le nombre d'unités ennemies dans une région est au moins égal à la puissance de combat de la ville.

La puissance de combat d'une ville s'élève à :

- 1 pt pour une ville sans temple
- 3 pts pour une ville avec temple

À cette valeur de base est ajouté :

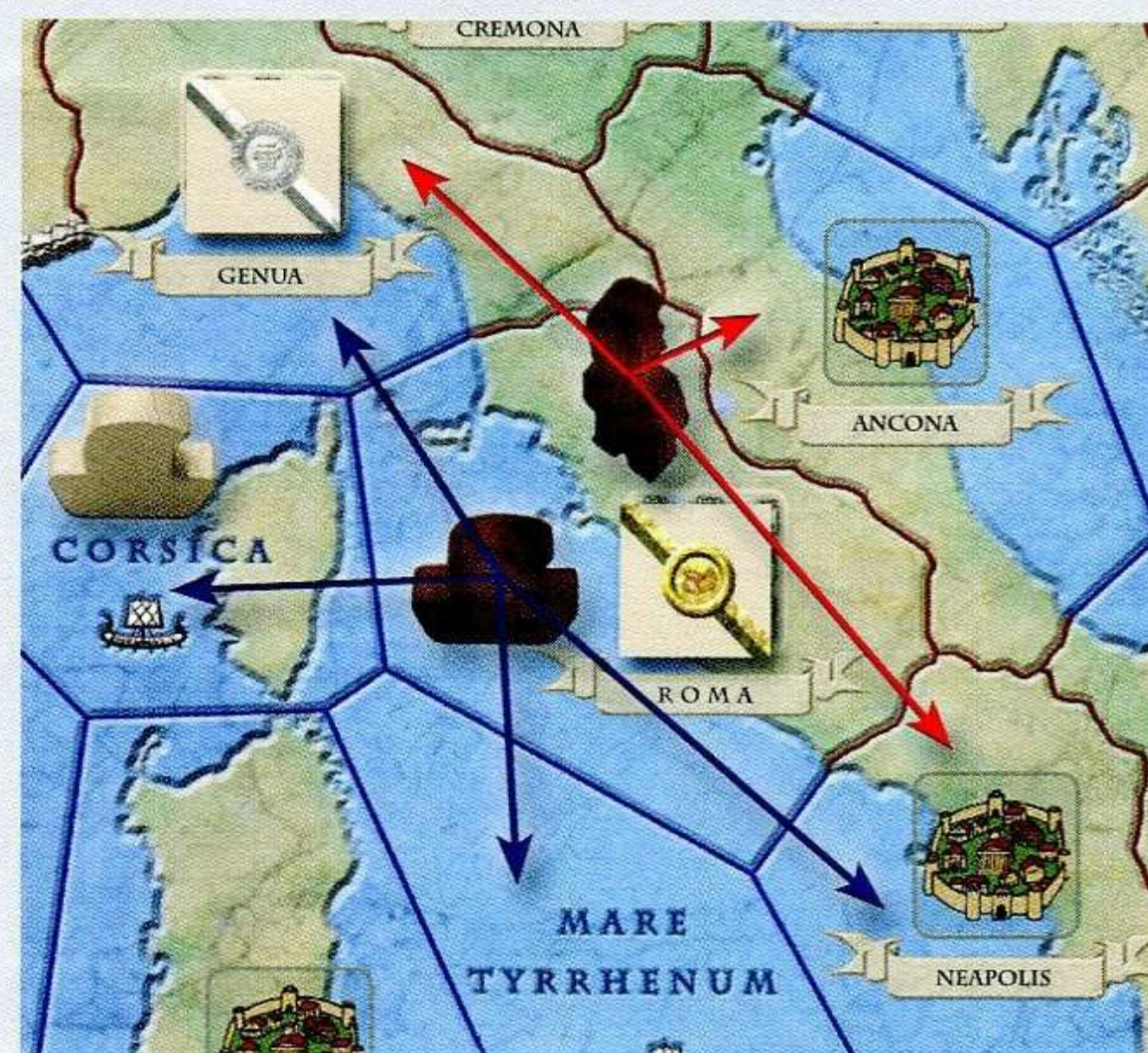
- le nombre de légions ou de galères que l'agressé détient dans la région de la ville attaquée
- 1 pt si l'agressé détient le savoir RES PUBLICA/République
- 1 pt si la ville possède un rempart

L'attaquant remet alors de la région vers sa caserne de recrutement le nombre d'unités auquel correspond la puissance de combat de la ville. L'attaquant choisit lui-même le type d'unités (légion ou galère) qu'il reprend. De plus les légions et galères de l'agressé sont également renvoyées de la région vers sa caserne de recrutement. S'il y avait un temple dans la ville conquise, il est détruit par la conquête et remis dans la réserve de la banque. Le rempart est également détruit et retourne dans la réserve de l'agressé. Enfin le marqueur de ville est retourné sur la couleur du conquérant, afin de montrer qu'elle lui appartient dorénavant.

Si au cours d'une manœuvre au moins une ville est conquise, le joueur qui a perdu la ville doit choisir une carte événement parmi celles exposées (1 carte pour l'ensemble des villes perdues, et non 1 par ville perdue).

Exemple :**Mouvement**

Sur l'image Carthage (en brun) a une légion et une galère situées à Rome. Elle peut laisser sa légion sur place ou bien l'envoyer vers une région voisine. Les possibilités de mouvement se font bien entendu en suivant les flèches rouges pour les légions, et les flèches bleues pour les galères. Avec le savoir STRATA,



Carthage pourrait pousser de la même manière ses légions vers une région plus loin, idem pour les galères avec le savoir NAVIGATIO. Si la galère est poussée vers Corsica, il y aura combat immédiatement. Les deux galères se détruiront mutuellement et seront replacées chacune dans leurs casernes de recrutement respectives

Conquête

Carthage (en brun) a achevé sa manœuvre et aimerait conquérir Tarraco. La puissance de combat de la ville est de 2 pts (1 pour la ville et 1 pour la galère dans sa région). Comme Carthage a 2 unités dans la région, elle peut conquérir la ville. Pour montrer sa victoire, on retourne le marqueur de ville et les 2 légions marrons ainsi que la galère beige sont retirées et remises dans leurs casernes de recrutement respectives. Si Rome (en beige) avait eu une galère supplémentaire, la puissance de combat de la ville aurait été de 3 pts, et la conquête de la ville n'aurait pas été possible. Comme dans l'exemple Rome (en beige) a perdu une ville, elle choisit une carte événement parmi celles exposées.





Exemple de manœuvre et de conquête : Mouvement

Les 2 légions situées à Abdera et la galère située à Lesbos peuvent se rendre directement à Ainos. Les galères situées en mer Égée ne peuvent atteindre Ainos qu'en passant par Lemnos, où une galère sera perdue. Les deux galères, grecque et perse, retournent dans leurs casernes de recrutement. Les 2 légions situées à Pergamon vont à Abydos.



Conquête

La puissance d'Ainos est de 4 pts (ville avec un temple : 3 + Rempart : 1). Avec 4 pts d'attaque grecs, la ville est conquise, et les 2 légions et 2 galères sont replacées dans leur caserne de recrutement. Le temple est détruit et retourne dans la réserve de la banque. Le rempart est détruit et retourne dans la réserve perse. Le marqueur de la ville d'Ainos est retourné côté grec. Comme les Grecs ont détruit un temple, le joueur reçoit un GÉNÉRAL et avance son disque de bois d'une case sur la piste de score. Puis les Grecs veulent encore conquérir Abydos. La puis-



sance de cette ville est d'1 pt, de sorte qu'une seule légion grecque retourne à la caserne de recrutement. Le marqueur de la ville d'Abydos est retourné côté grec. Les Perses peuvent maintenant choisir 2 cartes événement l'une après l'autre, puisque les Grecs ont récupéré une nouvelle personnalité et que des villes perses ont été conquises.

Si les Perses avaient eu le savoir RES PUBLICA, la conquête d'Ainos n'aurait pas pu avoir lieu, car sa puissance de combat aurait été de 5 pts. Or les Grecs n'auraient pas pu envoyer 5 unités militaires jusqu'à Ainos.

CARTES ÉVÉNEMENT

Exposer des cartes événement

Dès qu'un joueur a choisi une des 3 cartes exposées, on retourne une nouvelle carte événement, afin qu'il y ait toujours 3 cartes au choix (jusqu'à épuisement de la pioche).

Choisir une carte événement

Les joueurs choisissent des cartes événement au cours du tour de leur adversaire, si celui-ci a obtenu une carte personnalité ou si un joueur a vu au moins une de ses villes conquises par l'adversaire au cours du tour.

Jouer des cartes événement

Les joueurs peuvent jouer leurs cartes événement à tout moment au cours de leur

tour, en respectant le texte des cartes et leur condition, tant qu'il n'y a pas contre-indication. À titre d'exception, la carte FORTERESSE est jouée durant le tour de l'adversaire. Si en jouant cette carte, l'adversaire ne peut pas amener d'unités en nombre suffisant pour conquérir la ville, la ville n'est pas conquise et les unités ennemies restent en place dans la région. Sinon, si la conquête a lieu, l'adversaire perd une unité supplémentaire.

Une fois jouées, les cartes événement sont défaussées face cachée. Si la pioche est épuisée, on prend la défausse, que l'on mélange pour former une nouvelle pioche.

GENESE DE ANTIQUE DUELLUM

Lorsque mon premier jeu ANTIQUE est paru en 2005, immédiatement il a eu un important succès. Il a été placé à la 3ème place du Deutsche Spielpreis, et également nommé au International Gamers Award.

Il y avait une volonté particulière de développer une version distincte pour deux joueurs, avec de nouveaux plateaux de jeu. Aussitôt des idées nouvelles ont émergé pour rendre le jeu encore plus riche à chaque nouvelle partie, comme de pouvoir jouer des cartes événement, une répartition plus souple des ressources ou une défense plus individuelle des cités, à l'aide des remparts. Au moment d'expliquer ANTIQUE, la conquête des cités a toujours été un obstacle connu, mais là on a trouvé une solution facile. Un jeu pour deux joueurs, qui a pour thème le développement des

civilisations, ne peut pas être réduit à un simple jeu de conflit armé. Contrebalancer cet aspect restrictif du jeu a été un point particulièrement difficile à surmonter durant le développement du jeu. ANTIQUE DUELLUM est donc un jeu basé sur les principes antérieurs de ANTIQUE, mais c'est également un jeu très différent. Sans les nombreuses discussions échangées sur Internet et l'engagement d'autres joueurs, qui ne peuvent pas tous être mentionnés ici, ce jeu n'aurait pas pu prendre forme ainsi.

Que tous soient ici chaleureusement remerciés. Ils ont tous fait en sorte, par leurs efforts, qu'avec ANTIQUE DUELLUM un jeu entièrement nouveau voit le jour.

Hamburg, October 2012

Mac Gerdt

VARIANTE

On utilise les 2 unités spéciales. Le joueur en beige (Rome / la Perse) possède un Amiral, le joueur en brun (Carthage / la Grèce) possède un Général. Ces unités spéciales sont placées dans leurs casernes de recrutement respectives. Pour 3 Fers, elles peuvent être activées, et placées sur le plateau, mais uniquement dans des villes avec temple.

En manœuvre, l'Amiral se déplace comme une galère, et le Général comme une légion. Si l'Amiral ou le Général prennent part à la conquête d'une ville, en se trouvant dans la région attaquée, il augmente, par sa compétence stratégique, la puissance de l'attaquant ou de l'attaqué d'1 point. Si une ville est conquise en présence de l'Amiral ou du Général, celui-ci ne retourne pas dans la caserne de recrutement et reste sur place dans la région occupée.

Si l'Amiral traverse une région maritime où il croise une galère ennemie, un combat a lieu et l'Amiral comme la galère retourne dans leurs casernes respectives. Si l'Amiral est accompagné de quelques-unes de ses propres galères, et qu'il croise des galères ennemies dans une région maritime, on règle d'abord le combat entre galères, puis l'Amiral rentre dans la bataille au dernier moment. On procède de même en cas de conflit terrestre en présence du Général.

La partie s'arrête dès qu'un peuple possède 9 personnalités. Ce peuple est le vainqueur de la partie.

LES DIFFERENCES ENTRE ANTIQUE & ANTIQUE DUELLUM

Pour tous ceux qui connaissent déjà ANTIQUE, les plus importantes différences sont exposées ci-dessous.

Monnaie : Les joueurs n'obtiennent pas de monnaie au début de leur tour (ni même l'Oya). En lieu et place ils obtiennent UNE pièce de monnaie chaque fois qu'ils produisent des ressources.

Fonder une cité :

On ne peut fonder de villes que dans les régions où un symbole de ville apparaît. Le joueur décide, au moment de la fondation de la ville, quelle ressource celle-ci produira, et place un marqueur de cité adéquat (Or/Marbre/Fer) à sa couleur. Pour chaque cité voisine (amie ou ennemie), qui fournit la même ressource, le joueur doit payer une pièce de monnaie. Quoi qu'il en soit, la fondation d'une cité coûte toujours au moins 1 Marbre, 1 Fer et 1 Or.

Navigateur : Dans les régions maritimes sans cité apparaît chaque fois le symbole d'une galère. Ces régions maritimes comptent double dans le décompte pour obtenir un navigateur. Ainsi avec une répartition avisée de seulement 4 galères, on peut obtenir son premier navigateur.

Savoir : Les savoirs ont souvent une valeur sous-estimée. Outre les 4 savoirs présents dans ANTIQUE, il y en a maintenant un supplémentaire : COMMERCIIUM/Commerce, qui permet de négocier les ressources sur la base d'échange de 3 pour 2 à la banque. Pour 3 ressources de son choix, qu'un joueur cède à la banque, il peut prélever 2 ressources de son choix (mais sans

pièce de monnaie). Les choix des savoirs sont libres, il n'y a pas de progression à suivre.

Temple : La construction d'un temple coûte 6 Marbres au lieu de 5 à ANTIQUE. De plus il faut payer une pièce de monnaie au moment de la construction d'un temple pour chaque temple présent dans une région voisine (amie ou ennemie).

Remparts : Avec l'action Temple on peut construire des remparts, au prix d'1 Marbre. Un rempart augmente la puissance de combat d'une cité d'1 point.

Enrôlement : L'activation d'une légion ou d'une galère coûte 2 Fers au lieu d'1. Seules peuvent être activées les unités qui se trouvent au préalable dans les casernes de recrutement. Avec l'action Progrès on recrute des unités militaires, c'est-à-dire qu'on les déplace de sa réserve vers la caserne de recrutement. Recruter une légion coûte 1 Or, et 2 Or pour une galère.

Manœuvre : À la différence d'ANTIQUE, on parvient à conquérir une cité, si les unités se trouvent dans la région de la cité attaquée, qu'elles se soient déplacées précédemment ou non. Toutes les unités perdues (soit au cours d'un combat, soit au cours de la conquête d'une cité) sont replacées dans les casernes de recrutement des joueurs. Le rempart est détruit au cours de la conquête d'une cité et retourne dans la réserve personnelle du joueur qui a perdu la ville.

CE QUI PEUT PARFOIS ECHAPPER...

Réserves

- à l'exception des ressources de Marbre, Fer et Or, les réserves sont limitées. Si un joueur n'a plus de légions ou de galères en réserve, il ne peut plus recruter d'unité.

Disque des actions

- L'utilisation des ressources est toujours diamétralement opposée à la portion du disque où se trouve l'action de production de la ressource nécessaire. Sur les portions du disque se trouvent représentés les symboles en vue de leur utilisation.

Légions et galères

- Un combat direct ne peut pas avoir lieu entre légions et galères. Néanmoins elles peuvent s'affronter au moment de la conquête d'une cité. Ainsi, par exemple, une cité, défendue uniquement par des légions, peut être conquise par des galères, et vice-versa.
- Les légions ne peuvent pas être transportées sur mer.
- Tant qu'une cité ne peut pas être conquise, elle ne peut pas être attaquée. Il n'y a pas d'action « conquête manquée »

- Seules les légions et galères placées dans les casernes de recrutement peuvent être activées. Après un combat, les unités militaires retournent dans leurs casernes de recrutement respectives.

Cartes événement

- Même si un joueur perd plus d'une cité au cours d'un tour, il ne peut choisir qu'UNE seule carte événement.

Pour toutes questions sur Antique Duellum, vous pouvez contacter Oya au 0147075959 ou à oya@oya.fr.

D'AUTRES JEUX DE STRATÉGIE ÉDITÉS PAR PD-GAMES:

