



REGLES DU JEU

SPARTACVS

La République Romaine en péril 80-71 avant JC

Copyright © Compass Games, LLC 2008. Tous droits réservés.

Table des matières

1.0 Introduction.....	4	7.3 Les proconsuls.....	10
1.1 L'Histoire.....	4	7.4 Capacités spéciales des commandants.....	11
1.2 Le jeu.....	4	8.0 Renforts.....	11
1.3 Contacter Compass Games.....	4	8.1 Les renforts Républicains.....	11
1.4 Obtenir de l'aide.....	4	8.2 Les renforts Sertoriens.....	12
2.0 Les composants du jeu.....	4	9.0 Cartes Stratégie.....	12
2.1 Inventaire.....	4	9.1 Description.....	12
2.2 Les pièces du jeu.....	4	9.2 Distribution des cartes Stratégie.....	12
2.3 Echelle.....	4	9.3 Les cartes : Europe et Asie Mineure.....	12
2.4 Les pions.....	5	9.4 Utiliser une carte Stratégie pour ses Points de Commandement.....	13
2.5 Le plateau de jeu.....	5	9.5 Utiliser une carte Stratégie comme événement.....	14
2.6 Les cartes Stratégie.....	6	9.6 Utiliser une carte Stratégie comme événement surprise.....	14
3.0 Glossaire.....	7	9.7 Utiliser une carte Stratégie pour entraîner des troupes.....	14
4.0 Mise en place du jeu.....	8	9.8 Cartes Ressources.....	14
5.0 La séquence de jeu.....	8	9.9 Cartes à retirer du jeu après utilisation.....	15
5.1 L'ordre de jeu.....	8	9.10 Jeter des cartes.....	15
5.2 La phase d'élection des consuls.....	8	9.11 Garder des cartes d'un tour à l'autre.....	15
5.3 La phase de renfort (sauf pendant le premier tour de chaque scénario).....	8	9.12 Mélanger la pioche.....	15
5.4 La phase de distribution des cartes Stratégie.....	8	10.0 La Phase d'Opérations.....	15
5.5 La phase d'opérations.....	8	11.0 Mouvement terrestre.....	15
5.6 La phase de reddition.....	8	11.1 Les détroits Siciliens.....	16
5.7 La phase d'attrition hivernale.....	8	11.5 Débordement.....	16
5.8 La phase de démantèlement des Légions.....	9	11.7 Déplacement du joueur Républicain.....	16
5.9 La phase d'isolement politique.....	9	11.8 Déplacement du joueur Sertorien.....	16
5.10 La phase de contrôle des conditions de victoire.....	9	12.0 Interception et refus de la bataille.....	16
5.11 Fin du tour.....	9	12.2 Interception.....	16
6.0 Généraux et légats (Commandants).....	9	12.3 Refus de la bataille.....	16
7.0 Consuls et proconsuls.....	10	13.0 Combat.....	17
7.1 Sylla (Scénario III uniquement).....	10	13.1 Déroulement du combat.....	17
7.2 Les consuls.....	10		

13.2 Perte d'un commandant.....	17	20.4 Les crises entraînant un déplacement vers la Stabilité	23
13.3 Les Modificateurs au Jet de Dé (MJD) du combat.....	18		
14.0 Retraite.....	18	21.0 Conditions de victoire.....	23
15.0 contrôle politique.....	18	21.1 Conditions de victoire générales.....	23
15.6 Isolement politique.....	19	21.2 Victoire par contrôle des Provinces.....	23
16.0 Raids et pacification.....	19	21.3 Victoire automatique.....	23
16.1 Raids.....	19	22.0 Scénarios.....	23
16.2 Pacification.....	19	22.1 Scénario I : SPARTACVS.....	23
17.0 ports et mouvement Naval.....	20	22.2 Scénario II : La République en péril.....	24
17.2 Déplacer des armées par voie de mer.....	20	22.3 Scénario III : La campagne.....	25
17.3 Les Commandants et les unités isolés.....	20	23.0 Règles optionnelles.....	26
17.4 L'attrition navale.....	20	23.1 Le ravitaillement (règle optionnelle).....	26
18.0 Siège, soumission, reddition.....	20	23.2 Les cartes de bataille et la résolution du combat (règle optionnelle).....	27
19.0 Attrition hivernale.....	22	23.3 Plus de contrôle sur les cartes quand les deux cartes sont en jeu (règle optionnelle).....	28
20.0 L' Echelle de crise Républicaine.....	22	23.4 La main de neuf cartes.....	28
20.1 L'Echelle de Crise.....	22	23.5 Renforts Républicains supplémentaires (règle optionnelle).....	28
20.2 Le niveau d'anarchie.....	22	23.6 Scenario bonus : la renaissance des Marius.....	28
20.3 Les crises entraînant un déplacement vers l'Anarchie	22		

1.0 INTRODUCTION

1.1 L'Histoire

Vers 80 avant JC, la République Romaine et son empire étaient totalement sous l'emprise de P. Cornelius Sulla et de ses partisans. Sur le plan domestique, après avoir éliminé la faction ennemie des Marii, Sulla était devenu dictateur incontesté et avait réécrit la constitution pour l'expurger de la plupart des amendements populistes introduits par Marius et revenir à une approche plus « traditionnelle ». A l'étranger, ses lieutenants avaient complètement éliminé les dernières poches de résistances des Marii en Afrique et en Espagne. De fait, le *propraetor* d'Espagne C. Aurelius Cotta se préparait à lancer une expédition punitive contre le dernier chef Marii encore libre, Quintus Sertorius, chassé d'Espagne l'année précédente et actuellement en exil en Mauritanie. Cependant, Sertorius ne se résigna pas à être pourchassé et déclaré hors la loi par les alliés de Sulla. Jouant son va-tout, il avait l'intention de franchir le détroit de Gibraltar pour relancer la cause et relever l'étendard de Marius en Espagne. Après une victoire navale sur Cotta, ses 3300 hommes débarquèrent près de Gades et furent rapidement rejoints par les tribus espagnoles de Lusitanie. La République Romaine se trouvait face à une nouvelle crise imprévue. Une crise qui allait s'accroître au cours des 10 années suivantes et englober non seulement l'Espagne, mais aussi l'Italie et l'Asie Mineure. Une crise qui allait secouer le cœur même de la République, de l'intérieur et à l'extérieur. A son apogée, la République Romaine allait se trouver engagée simultanément sur des fronts en Espagne contre Sertorius, en Asie Mineure contre Mithradates IV du Pont, et même en Italie d'abord contre M. Aemilius Lepidus puis contre un adversaire beaucoup plus redoutable, Spartacus ! Les mesures prises pour contrer ces ennemis furent souvent plus dangereuses que les ennemis eux-mêmes, car en utilisant les hommes et les moyens à sa disposition pour faire face à la crise, la République marchait sur la corde raide entre la préservation de la République et la libération de forces capables d'entraîner sa disparition complète.

1.2 Le jeu

SPARTACVS est un jeu à 2 joueurs, piloté par carte événement, avec une simulation point à point. Il oppose l'instable coalition des forces commandées par Sertorius à la République Romaine réformée par Sulla et ses lieutenants. Si vous jouez la coalition de Sertorius, votre but est de précipiter l'effondrement de la République pour la reconstruire sur ses bases d'avant les réformes de Sulla. Pour cela, vous devez mettre la République sous pression en conquérant ses territoires, exacerber les tensions au sein de la République en la forçant à employer les services d'émules de Sulla pour contrer vos armées sur le champ de bataille, voire prendre directement le contrôle de Rome ! Si vous jouez la République, vous devez battre et neutraliser rapidement Sertorius, avant qu'il ne conclue une alliance avec Mithradates IV et ouvre un second front. Cependant, le recrutement de troupes trop nombreuses pour faire face à l'ennemi combiné à l'utilisation de généraux ambitieux peuvent avoir l'effet inverse de celui escompté et entraîner la chute de la République. Vos positions sont en danger en Italie même du fait de l'embryon de guerre civile menée par Lepidus et, pire encore, du fait de la révolte des esclaves conduits par le très compétent chef des gladiateurs, Spartacus. Les deux cherchent réciproquement à s'exterminer soit en s'appuyant sur des forces conventionnelles, soit par des tactiques de guérilla ou des opérations de pacification afin de priver votre adversaire du contrôle de cases et de provinces stratégiques, soit en tentant de précipiter ou de prévenir l'effondrement de la République. Le

mécanisme central repose sur l'Echelle de Crise, qui permet de suivre le niveau de stabilité de la République. Toutes les actions sur le champ de bataille, l'état de l'empire, les tensions liées au recrutement des légions, à l'utilisation de généraux ambitieux et l'emploi d'une politique de la force finissent par impacter l'Echelle de Crise. Les alliés de Sertorius essaient de l'amplifier jusqu'à dépasser le seuil critique pendant que les Républicains font tout pour éviter l'effondrement final. Si le déploiement des forces Sertoriennes est trop important à la fin du jeu, la victoire échappe à la République, même si elle a réussi à se préserver du chaos. **SPARTACVS** demande aux joueurs de déployer toute la palette de leurs talents politiques et militaires pour défaire leurs adversaires et garantir leur atout le plus précieux, la survie.

1.3 Contacter Compass Games

Si un des composants du jeu manque ou est endommagé, vous pouvez nous contacter par courriel à compassgames@yahoo.com ou par courrier à Compass Games LLC., PO Box 271, Cromwell, CT 06416, USA. Merci d'inclure une enveloppe timbrée à votre adresse si vous avez des questions.

1.4 Obtenir de l'aide

Les questions sur le jeu peuvent être postées dans le forum dédié à SPARTACVS sur www.consimworld.com ou nous être adressées directement à compassgames@yahoo.com. Les joueurs peuvent discuter du jeu et obtenir de l'assistance sur www.boardgamegeek.com. Les sites www.trictrac.net et www.ludism.fr offrent des services équivalents au joueur francophone.

2.0 LES COMPOSANTS DU JEU

2.1 Inventaire

Un jeu complet inclut :

- Un plateau de 56 x 86 cm
- Trois planches de pions de 1,6 cm de côté
- Une aide de jeu présentant le déroulement du tour et les ajustements à l'échelle de crise
- Un jeu de 110 cartes
- Un livret de règles
- Six dés à 6 faces (3 rouges et 3 jaunes)
- Une boîte et son couvercle.

2.2 Les pièces du jeu

Il y a quatre types de pions dans le jeu : les commandants, les unités combattantes (UC), les marqueurs de contrôle politique (CP), et des marqueurs d'information. A l'exception des marqueurs d'information, la couleur des pions indique leur faction d'appartenance.

2.3 Echelle

La taille représentée par une unité dépend de son type. En général, un point de force est égal à :

- Légion Romaine - 1500 légionnaires et auxiliaires
- Infanterie Lourde du Pont - 3000 fantassins et cavaliers

- « Légion » du Pont - 2000 fantassins entraînés comme des légionnaires
- Légion des exilés de Sertorius - 1200 légionnaires et cavaliers
- Infanterie lourde espagnole - 1700 fantassins, entraînés comme légionnaires
- Troupe légère espagnoles - 2500 fantassins et cavaliers
- Gladiateurs de Spartacus - 2000 gladiateurs
- Troupe d'esclaves - 3000 fantassins
- Forces Galates - 3000 fantassins et cavaliers.

Note : A propos des « Légions Romaines » - il s'agissait d'une guerre civile. Des romains combattaient à la fois du côté de Sertorius et du côté de la République. Une « Légion Romaine » est composée de romains, quelle soit « Républicaine » ou « Sertorienne » (voir le tableau en 2.4).

2.4 Les pions

Note de jeu : 2^{le} nombre de pions fournit limite intentionnellement le nombre de chefs et d'unités combattantes pouvant être en jeu à un moment donné. Il n'y a pas de limite pour les pions CP et les marqueurs d'information.

Nous présentons ci-dessous des exemples des différents pions utilisés dans SPARTACVS.

Unités Combattantes (UC) : Le nombre à droite représente la capacité de déplacement de l'unité. Le nombre à gauche représente sa force au combat. La plupart des unités (mais pas toutes) ont un verso avec une force de combat réduite : cette face représente l'unité lorsqu'elle a subi des pertes dues au combat ou à l'attrition.

Unité normale



Force de l'unité

Unité réduite

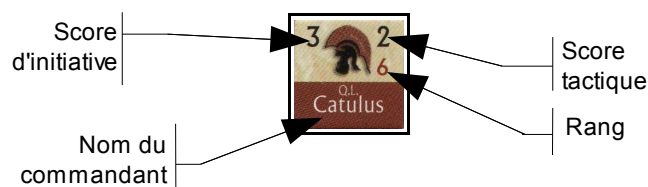


Capacité de déplacement

Le tableau ci-dessous donne le nom, la couleur et le nombre des différentes unités fournies :

Nom	Couleur	Quantité
Légion Romaine	Pourpre	39
Galates	Pourpre	4
Troupe Sertorienne légère	Brun	30
Troupe Sertorienne lourde	Brun	9
Légion Sertorienne	Brun	10
Exilés Sertoriens	Brun	1
Troupe du Pont lourde	Bleu-gris	30
Légion du Pont	Bleu-gris	6
Troupe d'esclaves légère	Vert	19
Gladiateurs	Vert	1

Commandants : Le nombre en haut à gauche est le score d'initiative. Le nombre en bas à droite est le score tactique. Le nombre sous le score tactique est le rang du commandant.



2.5 Le plateau de jeu

Le plateau contient deux cartes séparées : la carte principale qui représente l'Europe et la carte de l'Asie Mineure en encart. Les cartes contiennent les éléments suivants (se référer à la légende de la carte pour leur représentation graphique) :

Cases : les emplacements qui permettent de placer les pions. Il y a trois types de case sur la carte : les cités mineures, les cités majeures et les zones tribales. Chaque cité mineure est représentée par un carré, chaque cité majeure est représentée par une étoile, chaque zone tribale est représentée par un hexagone, et chaque refuge par un symbole de montagne (il n'y en a que deux sur la carte). Les règles ne font pas référence aux cases, mais plutôt à leur type (cité mineure, cité majeure, zone tribale).

Cases spéciales (joueur Sertorien uniquement) : deux types d'emplacement – les refuges et la boîte d'évasion vers la liberté – ne peuvent être utilisés que par le joueur Sertorien. Les refuges (Mons Herminius dans le Nord Ouest de l'Espagne et le Vesuvius près de Neapolis en Italie) sont représentés par des montagnes – le premier n'est accessible qu'aux unités Sertoriennes, le second qu'aux troupes serviles. La boîte d'évasion vers la liberté, située sous la légende de la carte, n'est accessible qu'aux troupes Serviles.

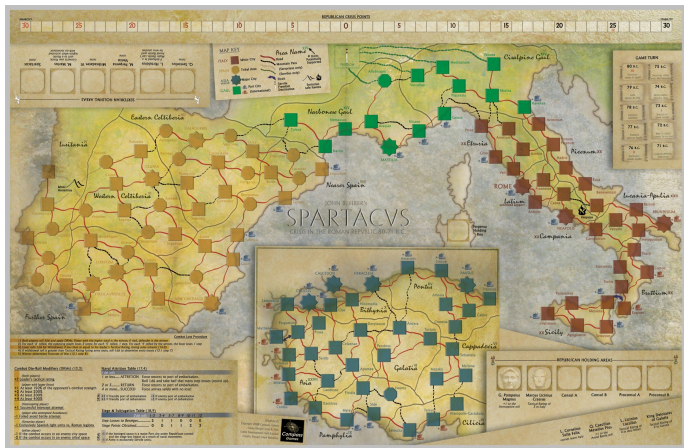
Connexions : ce sont les lignes reliant deux cases. Elles guident le mouvement des pions et ont plusieurs fonctions dans le jeu. La plupart des connexions sont des Routes (lignes rouges). Les lignes avec des tirets noirs représentent des Cols,

et les doubles flèches bleues représentent les Détroits. Les lignes avec des tirets bruns (comme celles conduisant au refuge du Mons Herminius) ne peuvent être empruntées que par les unités Sertoriennes. Les lignes avec des tirets verts (comme celles conduisant au refuge du Vesuvius) ne peuvent être empruntées que par les unités Serviles.

Ports : les ports sont les emplacements côtiers marqués d'une icône de navire. Les ports indiqués en bleu sont des Ports Standards tandis que les ports indiqués en marron permettent de changer de carte (Ports Inter-cartes). Voir 17.0 sur le fonctionnement des ports.

Provinces : ce sont des territoires constitués par plusieurs cases. Les provinces sont séparées les unes des autres par des lignes de couleurs claires. Chaque région porte deux notes. Celle en chiffres romains (e.g., le VI pour la Celtibérie Occidentale en Espagne) représente la valeur pour l'attrition hivernale de la province (voir 19.0). Les deux chiffres arabes séparés par un « / » (e.g. le 5/9 pour la Celtibérie Occidentale) aident à déterminer quel est le joueur qui contrôle la province (voir 15.2). Le nombre de droite est le nombre total de cases de la province ; celui de gauche indique combien de cases (les Cités Mineures plus les Cités Majeures plus les Zones Tribales – les cases spéciales Sertoriennes ne comptent pas) doivent être contrôlées par un joueur pour contrôler la province.

Régions : ce sont de grands ensembles regroupant plusieurs provinces. La carte d'Europe couvre trois régions : l'Espagne (cases brunes), la Gaule (cases vertes), et l'Italie (cases marrons). La carte d'Asie représente une région, l'Asie Mineure (cases gris-bleues).



2.6 Les cartes Stratégie

Les cartes Stratégie dans SPARTACVS contrôlent le déroulement du jeu. Tout ce qui se produit au cours de la partie survient généralement suite au jeu d'une de ces cartes. Elles contiennent les éléments suivants :

Valeur en Points de Commandement : le nombre indiqué en haut à gauche de la carte est le nombre de Points de Commandement à la disposition du joueur. Sur dix cartes particulières, les cartes Ressource, la valeur en Points de Commandement est remplacée par la lettre « R ».

Titre de l'évènement : le nom de l'évènement décrit par la carte. Les cartes avec un titre en rouge sont des cartes Surprise.

Description de l'évènement : les caractéristiques de l'évènement de la carte – son action sur le jeu.

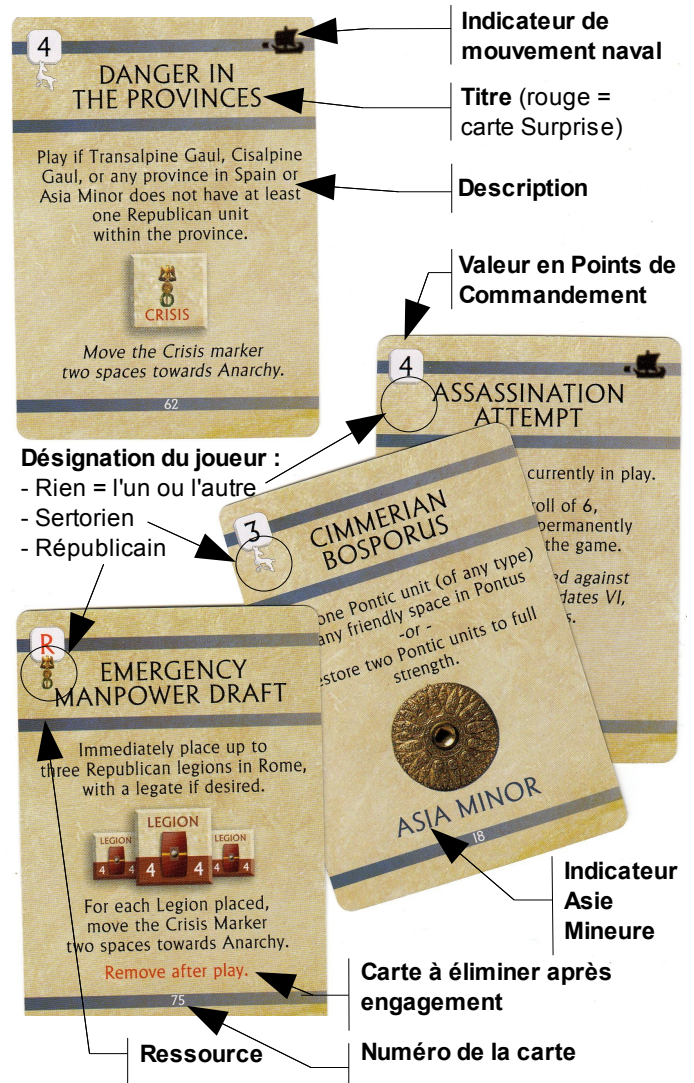
Désignation du joueur : plusieurs cartes montrent soit une

icône Républicaine soit une icône Sertorienne sous la valeur des Points de Commandement. Ce marqueur indique quel joueur peut déclencher l'évènement porté sur la carte. En l'absence d'indicateur, la carte peut être jouée par l'un ou l'autre des protagonistes.

Numéro de carte : en bas de chaque carte figure un numéro qui permet d'identifier la carte dans les règles ou dans les parties PBEM (par courriel).

Indicateur de mouvement naval : toutes les cartes valant 4 Points de Commandement portent une icône de navire pour rappeler au joueur Républicain qu'il peut les utiliser pour un déplacement par voie maritime.

Indicateur Asie Mineure : plusieurs cartes portent la mention ASIA MINOR (Asie Mineure) – l'évènement sur la carte ne peut être joué qu'après l'entrée en jeu de l'Asie Mineure.



3.0 GLOSSAIRE

Avant de lire les règles, vous devez être familier des termes et abréviations suivants qui représentent des concepts importants du jeu :

Amical/Allié - Tout commandant, unité ou marqueur de contrôle politique qui appartient à votre faction.

Anarchie - L'emplacement le plus éloigné de la Stabilité sur l'Echelle de Crise ; le but ultime du joueur Sertorien est de déplacer le Marqueur de Crise sur la case Anarchie.

Armée - Une unité ou une pile d'unités combattantes sous le commandement d'un Général ou d'un Légat.

Capacité de déplacement (CD) - Le nombre maximum de points de mouvement qu'une unité peut consommer pour se déplacer.

Carte - Il y a deux cartes : la carte d'Asie Mineure et celle d'Europe de l'Ouest. Elles sont connectées via les Ports Inter-cartes (*i.e.*, les ports avec les icônes de galère marron).

Carte active - La carte d'Europe est toujours active. Celle d'Asie Mineure est considérée active une fois que l'événement « *Fannius and Magius Negotiate Alliance with Mithradates VI* » (Fannius et Magius négocient une alliance avec Mithradates VI) est joué avec succès.

Carte d'Asie Mineure - La carte en encart dans le milieu du bas du plateau de jeu, constituée des provinces de Bythinia, Pontus, Asia, Galatia, Cappadocia, Pamphylia et Lycia, et Cilicia. Cette section de la carte est appelée la carte d'Asie Mineure.

Carte d'Europe - Tout le plateau sauf la carte d'Asie Mineure.

Carte Ressource - Une carte jouable uniquement par une faction sous certaines conditions. Une carte Ressource non jouée est conservée face visible près du joueur à qui elle appartient. Une carte Ressource est retournée face cachée après que son événement ait été résolu.

Carte Stratégie - Une carte utilisée pour jouer un événement, un événement Surprise, conduire des opérations, ou poser des marqueurs CP.

Commandant - Un pion général nommément désigné ou un pion Légat générique.

Contrôle Politique (CP) - Une case est contrôlée par la faction qui possède le marqueur de contrôle politique placé dessus. Une faction contrôle une Province si elle contrôle la majorité des emplacements de la Province. Une case qui contient un marqueur de contrôle politique reste sous le contrôle de la faction à qui elle appartient, même si un commandant et/ou des unités ennemies l'occupe, jusqu'à ce que le contrôle bascule suite au jeu d'une carte, au pillage, à la pacification ou à la fin d'un tour.

Consuls - Les deux généraux en chef Républicains sur le plateau. Ils sont de rang égal (à l'exception de Sylla), au dessus de tous les autres généraux Républicains. On en tire deux au hasard au début de chaque tour. Historiquement, la République Romaine élisait deux consuls chaque année qui servaient de fait de chefs du gouvernement.

Echelle de Crise Républicaine - L'échelle utilisée pour suivre le niveau de stabilité de la République Romaine pendant le jeu.

Ennemi - Tout commandant, unité ou marqueur de contrôle

politique qui appartient à la faction adverse.

Etat - Condition d'une unité. Une unité peut avoir au plus deux états - pleine force puis réduit. Une unité à deux états est réduite quand elle subit un point de dégât, éliminée quand elle subit deux. Une unité à un seul état est éliminée dès qu'elle subit un point de dégât.

Espagne - Les provinces de Lusitania, de Celtibérie Orientale, de Celtibérie Occidentale, d'Espagne Citérieure et d'Espagne Ulérieure. Les emplacements en Espagne sont colorés en marron clair.

Faction - Tous les généraux, les légats, les forces, les marqueurs de contrôle politique et les ressources affiliés à un joueur pendant le jeu. Les deux factions sont la faction Sertorienne et la faction Républicaine.

Force - Unité(s) Combattante(s), avec ou sans un Général ou un Légat. Une Armée est aussi une Force.

Gaule - Les provinces de Gaule Cisalpine et de Gaule Transalpine. Les emplacements en Gaule sont colorés en vert.

Italie - Les provinces d'Etruria, Picenum, Campania, Lucania et Apulia, Bruttium, Sicile et Latium. Les emplacements en Italie sont colorés en rouge.

Joueur actif - Le joueur actuellement en train de conduire sa portion de la Phase d'Opérations.

Joueur inactif - Le joueur qui n'est pas en train de conduire sa portion de la Phase d'Opérations.

Légat - Des commandants Républicains utilisés pour commander une armée à la place d'un général nommé, de rang inférieur aux consuls et proconsuls. Deux Légats sont nommés (Afranius et Laelius), les quatre autres sont génériques. Concrètement, ces quatre derniers sont utilisés comme généraux sur le plateau si la situation le demande.

Marqueur de Crise - Indicateur du degré de stabilité de la république, suivi pendant le jeu sur l'Echelle de Crise.

Mouvement naval - Il y a deux type de mouvement naval : Standard et Inter-cartes. Le premier type a lieu entre des Ports Standards ou deux ports sur la même carte. Le second se déroule entre deux Ports Inter-cartes, chacun sur une carte différente.

MJD - Modificateur au Jet de Dé.

Moins que - et « Moins nombreux que » signifie toujours strictement inférieur à, jamais inférieur ou égal à.

Niveau de support hivernal - Le nombre d'unité qu'une Province peut entretenir durant l'hiver. Le nombre apparaît sur le plateau en chiffres romains, à côté du nom de la Province.

Plateau - Le plateau est l'entière surface de jeu ; il inclut la carte d'Europe et celle d'Asie Mineure.

Plus grand que - Signifie toujours strictement supérieur à, jamais supérieur ou égal à.

PF - Abréviation de Point de Force.

Point de Commandement - Le nombre compris entre 2 et 4 dans le coin supérieur gauche de chaque carte Stratégie.

Point de Dégât - Unité de dommage élémentaire subit par une unité. Voir Etat.

Point de Mouvement (PM) – Le coût de déplacement d'une case à l'autre à travers une connexion.

Port Bleu – Voir Port Standard.

Port Inter-cartes – Un port (indiqué par une galère marron et donc surnommé « Port Marron ») qui permet un mouvement naval direct entre les cartes d'Europe et d'Asie Mineure. Les mouvements par mer entre les cartes se font obligatoirement entre deux ports de ce type. Les Ports Inter-cartes peuvent aussi servir aux déplacements à l'intérieur d'une même carte, comme des Ports Standards.

Port Marron – Voir Port Inter-cartes.

Port Standard – Un port (indiqué par une galère bleue) qui ne permet pas un mouvement naval direct entre la carte d'Europe et celle d'Asie Mineure. Les Ports Inter-cartes (marrons) sont considérés comme des Ports Standards pour les mouvements sur une même carte.

Proconsul – Un général Romain nommément désigné qui n'est pas couramment élu consul. Un proconsul entre en jeu suite à un événement, le maintien d'un consul en tant que proconsul à la fin d'un tour ou la sélection d'un proconsul dans la réserve proconsulaire à la fin d'un tour.

Province – Un territoire nommé au sein d'une Région. Chaque Région englobe plusieurs Provinces.

Région – Un territoire nommé englobant plusieurs Provinces. La carte d'Europe contient trois régions (l'Espagne, la Gaule et l'Italie) et la carte d'Asie Mineure une seule région (l'Asie Mineure).

Républicain – Désigne la faction qui gouverne Rome.

Réserve des consuls – Les généraux disponibles qui peuvent être élus comme Consul à la suite des élections.

Réserve des proconsuls – Des commandants Républicains d'un rang inférieur à celui des consuls, conservés (en payant des points de crise) ou tirés au hasard à chaque tour. NOTE : Afranius et Laelius (qui arrive en jeu sur la carte Ressource Pompée) sont des Légats nommément désignés et ne sont donc pas considérés comme des proconsuls.

Sertorien – Désigne la faction qui représente la coalition hétérogène des forces de Sertorius en Espagne, du Pont de Mithradates en Asie Mineure, et des Esclaves de Spartacus en Italie.

Stabilité – Le but ultime du joueur Républicain. L'Echelle de Crise montre à quel point la République s'est éloignée de la stabilité.

Unité – Une unité combattante capable de se déplacer et de combattre. Les généraux et les légats ne sont pas des unités. La plupart des unités ont deux états, l'unité étant retournée sur son côté réduit du fait des pertes au combat ou de l'attrition. Si une unité est déjà réduite, elle est éliminée. Les unités légères Espagnoles et Serviles n'ont qu'un état.

Unité combattante – Un pion doté d'une force de combat. Abréviation UC.

UC – Abréviation d'Unité Combattante.

Zone Tribale – Une case représentant un lieu fortifié ou semi-fortifié et des milices tribales.

4.0 MISE EN PLACE DU JEU

Les joueurs décident de qui prend la faction Républicaine et de qui prend la faction Sertorienne. Chaque joueur positionne ensuite ses unités, ses marqueurs de contrôle politique et ses marqueurs d'information en suivant les informations données pour le scénario choisi, comme décrit en Section 22.0. Chaque joueur place ses cinq cartes Ressource face visible devant lui. Le reste des cartes est mélangé et distribué selon 5.4, les cartes restantes formant une pioche. Vous êtes maintenant prêts à commencer **SPARTACVS**.

5.0 LA SÉQUENCE DE JEU

SPARTACVS est divisé en tours de jeu. Chaque tour comprend plusieurs phases. Ces phases s'enchaînent selon l'ordre ci-dessous :

5.1 L'ordre de jeu

Le joueur Sertorien décide qui commence le tour.

5.2 La phase d'élection des consuls

(Ne concerne que le joueur Républicain mais jamais lors du premier tour de chaque scénario.)

5.2.1 Segment de retrait de Sylla (Scénario III uniquement)

Le joueur Républicain lance un dé pour le retrait de Sylla – voir 22.3.

5.2.2 Segment d'élection des consuls

Le joueur Républicain élit deux consuls pour l'année, comme décrit en 7.2.

5.3 La phase de renfort (sauf pendant le premier tour de chaque scénario)

Le premier joueur place ses renforts puis son adversaire place les siens. Voir 8.0.

5.4 La phase de distribution des cartes Stratégie

Chaque joueur reçoit des cartes Stratégie de la pioche de manière à ce qu'il ait soit **six** soit **huit** cartes, selon que l'Asie Mineure est active ou pas (voir 9.0 et 9.3.3), en commençant par le premier joueur et en alternant jusqu'à ce que le nombre de cartes nécessaire ait été distribué.

5.5 La phase d'opérations

Dans l'ordre du tour, chaque joueur conduit une séquence d'opérations, ce qui consiste à jouer une carte Stratégie – ou, si la règle optionnelle 23.1 est utilisée, recouvre un Segment de Ravitaillement et un Segment de Stratégie. La phase d'opérations s'achève quand les deux joueurs ont fini – *i.e.*, quand ils n'ont plus de cartes à jouer ou, comme décrit en 9.11, s'il ne leur reste que la carte conservée pour le tour suivant.

5.6 La phase de reddition

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut tenter de soumettre « gratuitement » ou tenter d'assiéger tous les emplacements de Cités Majeures ou de Zones Tribales occupés par ses armées, comme décrit en 18.9. De plus, une force qui occupe un emplacement de Cité Mineure ennemi ou vacant place un marqueur de contrôle politique de sa faction sur l'emplacement, en retirant le marqueur ennemi s'il y en a un.

5.7 La phase d'attrition hivernale

Chaque force contrôle s'il subit des pertes pendant l'hiver. Voir 22.

5.8 La phase de démantèlement des Légions

Le joueur Républicain peut dissoudre toute Légion actuellement sur le plateau. Pour chaque groupe de 2 Légions démantelées, il déplace le marqueur de crise d'une case vers la Stabilité (voir 20.4). Il ne peut pas dissoudre des Légions lors du dernier tour de jeu.

5.9 La phase d'isolement politique

Dans l'ordre inverse du tour de jeu, les factions retirent tout marqueur politique isolé – voir 15.6 .

5.10 La phase de contrôle des conditions de victoire

5.10.1 Contrôle de viabilité Sertorien

Le joueur Républicain examine le plateau pour savoir s'il satisfait aux conditions de victoire.

5.10.2 Segment des proconsuls

Le joueur Républicain détermine les proconsuls (s'il y en a) qui seront actifs pendant le tour suivant en utilisant la ou les deux méthodes ci-dessous :

- Conservation des proconsuls :** Le joueur Républicain décide s'il souhaite conserver les proconsuls ou consuls existants pour le tour à venir – les généraux ainsi conservés deviennent immédiatement proconsuls (placez le marqueur proconsul dessus pour l'indiquer). Voir 7.3 pour la marche à suivre, qui dépend du nombre de proconsuls maximum qu'on peut avoir simultanément sur la carte – voir 7.3.1.. Chaque proconsul, qu'il soit déjà proconsul ou qu'il soit un consul de l'année nouvellement désigné, entraîne un déplacement de l'Echelle de Crise de deux cases vers l'Anarchie (20.3). Les proconsuls non conservés sont, au choix du joueur Républicain, soit retournés face cachée à la réserve, soit éliminés définitivement du jeu.
- Tirage des proconsuls :** Le joueur Républicain décide s'il veut amener des proconsuls sur le plateau pour les utiliser pendant le tour à venir, comme décrit en 7.3.3.. A cette fin, il tire un proconsul au hasard dans la réserve. Cette action est sans effet sur l'Echelle de Crise.

5.10.3 Ajustement de l'Echelle de Crise

Faites évoluer l'Echelle au titre des ajustements de fin du tour – voir 20.3 et 20.4 .

5.10.4 Calcul de la victoire

Si ni le joueur Républicain ni le joueur Sertorien n'ont rempli leurs conditions de victoire automatique, le jeu se poursuit pour un nouveau tour. Si le tour courant est 71 avant JC et qu'aucune victoire automatique ne s'est produite, le jeu s'achève et la victoire est déterminée selon 21.1 et 21.2 .

5.11 Fin du tour

Après contrôle des conditions de victoire, en supposant que le jeu ne s'est pas achevé (5.10.4), il reste à avancer le marqueur de tours d'une case et à commencer un nouveau tour.



6.0 GÉNÉRAUX ET LÉGATS (COMMANDANTS)

6.1 Il y a deux types de commandants dans le jeu : les généraux et les légats. Les deux factions ont des généraux (commandants désignés par leur nom) mais seul le joueur Républicain dispose de légats (commandants anonymes, à deux exceptions historiques près - 6.9). Chaque type de commandant, associé aux unités combattantes avec lesquelles il est emplié, constitue une armée.

6.2 A tous les commandants est associé un rang. Il est indiqué par le nombre en couleur situé sous le score tactique sur le pion représentant le général – plus ce nombre est élevé, plus le rang du général est de haut niveau. *Par exemple : le rang de Sertorius est 8, celui d'Hirtuleius 6, celui de Mithradates 8 et celui de Pompée 4.*

6.3 Le commandant de rang le plus élevé à un emplacement est considéré comme commandant toutes les forces dans cette case.

6.4 Si une case contient deux commandants ou plus de rang égaux, c'est le dernier commandant activé pour un déplacement qui commande l'emplacement (mais voir des règles spéciales pour le joueur Républicain en 6.7). Pour les armées Républicaines, placez un marqueur Commandant sur le chef actif ; pour les autres armées, placez simplement le commandant actif sur la pile de pions. Le commandant actif est désigné à l'instant où un commandant de rang égal est activé dans l'emplacement pour se déplacer, entre dans la case pendant son déplacement, ou suite à une interception, un refus du combat ou à une retraite. La situation perdure jusqu'à ce que la situation impose une nouvelle désignation, e.g. suite à une activation pour un déplacement ou à l'entrée dans une case suite à un déplacement, une interception, un refus de combattre ou une retraite. Si deux commandants ou plus de rang égaux se retrouve sur la même case du fait de l'élection des consuls ou de la désignation des proconsuls, ou du fait d'un événement, c'est le joueur propriétaire qui décide à ce moment qui est le commandant en chef.

6.5 Le rang d'un commandant représente aussi le nombre d'unités que le commandant peut mobiliser pour une interception, un déplacement ou un siège. Si des commandants subalternes sont présents, ces derniers ajoutent leur rang à celui du commandant en chef, le rendant ainsi capable d'activer plus d'unités que sa capacité standard. Par exemple, un commandant de rang « 6 » peut normalement activer 6 unités. Cependant, s'il a un subordonné de rang « 3 », il peut activer jusqu'à 9 unités. Un général peut activer un nombre quelconque de commandants subalternes. Le commandant subalterne n'est pas pris en compte dans le total des unités activées par le commandant en chef. Un commandant subalterne dans une pile peut être activé de préférence à son commandant en chef (dans ce cas seul le subordonné peut conduire des opérations pendant ce tour). Activer un commandant subalterne demande une carte dont les PC sont supérieurs ou égaux à son initiative (i.e. vous activez le subalterne, pas son supérieur).

Note de jeu : les commandants subalternes ont essentiellement pour fonction de permettre la gestion d'armées plus importantes (et bien sûr de remplacer un commandant supérieur éliminé).

6.6 Seul **un** commandant peut conduire les opérations quand il est activé (mais ce commandant peut emmener des subalternes avec lui).

6.7 Les consuls (pour le joueur Républicain uniquement) : quelque soit son rang, un consul est supérieur à tous les autres commandants Républicains sur le plateau sauf Sylla ou un autre consul. Ainsi, il commande toujours l'emplacement qu'il occupe. Si deux consuls se trouvent sur la même case, le joueur Républicain peut choisir quel consul commande (le rang sur les pions n'est pas significatif dans ce cas). Si Sylla occupe un emplacement, il commande à tout consul, proconsul ou légat présent sur la case. Si une armée Républicaine commandée par un proconsul ou un légat est activée et **termine** son déplacement sur un emplacement occupé par un consul, ce dernier prend immédiatement le commandement (le proconsul ou le légat deviennent ses subalternes). Si une armée commandée par un proconsul ou un légat est activée et **traverse** l'emplacement occupé par un consul, il n'y a pas de changement de commandant. Cependant, le proconsul ou le légat ne peut pas récupérer d'unité sur l'emplacement du consul sauf si le nombre d'unités sur cet emplacement dépasse la capacité de commandement du consul (déterminée comme en 6.5).

6.8 Les légats (pour le joueur Républicain uniquement) : le joueur Républicain peut utiliser jusqu'à quatre légats anonymes. A n'importe quel moment durant un de ses rounds opérationnels (*i.e.* quand le joueur républicain à la main), il peut placer un ou plusieurs légats sur le plateau où il le désire ou les déplacer d'un emplacement à l'autre.

6.9 Afranius et Laelius sont des légats spéciaux, nommément désignés. Ils ne peuvent pas être placés sur le plateau ou déplacés quand le joueur Républicain le souhaite. Ils doivent être activés comme les généraux (mais ils ne peuvent pas être élus consuls et peuvent rester en jeu sans coût en points de crise). Afranius et Laelius apparaissent quand la carte d'événement Pompée est jouée, mais une fois sur le plateau ils ne sont pas obligés de rester avec Pompée.

6.10 Les commandants Républicains ne peuvent diriger que des unités Républicaines ou Galates ; les commandants Sertoriens que des unités Sertoriennes, les commandants Esclaves que des unités Esclaves et les commandants du Pont que des unités du Pont.

7.0 CONSULS ET PROCONSULS

7.1 Sylla (Scénario III uniquement)

Au début du scénario III, Sylla est le consul en chef. Voir 22.3 les règles pour son utilisation et son retrait.



7.2 Les consuls

7.2.1 A partir du deuxième tour, le joueur Républicain élit deux consuls pour l'année suivante (mais voir 7.1). Deux généraux sont piochés au hasard dans la réserve. Le joueur Républicain regarde qui ils sont puis en place un où il veut sur un emplacement ami n'importe où sur la carte et place l'autre sur un emplacement ami en Italie. Un marqueur Consul est placé sur chaque consul pour indiquer que ce sont des consuls (les désignations Consul A et Consul B sont sans importance). Certaines cartes événements n'ont un effet que pour les consuls, d'où l'intérêt de les distinguer des pro-consuls.

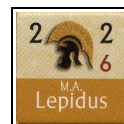
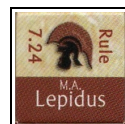
7.2.2 Pendant l'Etape de Conservation des Proconsuls (5.10.2) de chaque tour, tout consul qui n'a pas été retenu comme proconsul (voir 7.3.2.) est retiré du plateau et placé soit dans la réserve des proconsuls, soit, si le joueur Républicain le souhaite, retiré du jeu définitivement. Une fois placé dans la réserve des proconsuls, le consul n'est plus disponible comme

consul pour le reste de la partie, et ne peut être réemployé que comme proconsul.

7.2.3 A la fin de chaque activation, tout consul **hors d'Italie** ne peut rester isolé de manière intentionnelle sans être accompagné d'au moins une légion. Si cela se produit de manière non intentionnelle du fait de pertes dues au combat, à l'attrition, etc..., le joueur Républicain déplace immédiatement le marqueur de Crise de **deux cases** vers l'**Anarchie**.

7.2.4 Lepidus

Si Lepidus est élu consul, les choses se gâtent pour le joueur Républicain. D'abord, placez immédiatement le pion Lepidus Sertorien, un marqueur CP Sertorien et 6 légions Sertoriennes sur n'importe quelle case en Etrurie. De plus, placez M. Junius Brutus, un marqueur CP Sertorien et 2 légions Sertoriennes sur n'importe quelle case libre de Gaule Cisalpine. Toutes ces forces sont contrôlées par le joueur Sertorien. Le joueur Républicain déplace ensuite le marqueur de Crise de **trois cases** vers l'**Anarchie**. Lepidus ne peut pas quitter l'Etrurie tant que la Province n'est pas sous le contrôle du joueur Sertorien ; Brutus ne peut pas quitter la Gaule Cisalpine, sauf pour rejoindre par le chemin le plus direct Lepidus en Etrurie, tant que l'Etrurie n'est pas sous contrôle Sertorien. Le joueur Républicain ne tire **pas** un nouveau consul pour remplacer Lepidus le tour où Lepidus est élu.



7.3 Les proconsuls

7.3.1. Alors que le joueur Républicain peut toujours avoir deux **consuls** sur la carte, le nombre maximum de **proconsuls** qu'il peut utiliser est donné par la Limite des Proconsuls. Pour la campagne (22.3), la Limite des Proconsuls est de **un** au début du scénario, et passe à **deux** quand l'Asie Mineure entre en jeu (9.3.1). En plus de ces proconsuls, le joueur Républicain peut disposer soit de Crassus, soit de Pompée, soit des deux, après qu'ils aient été introduits par leur carte ressource respective. Pompée et Crassus sont des proconsuls mais ils ne sont pas pris en compte pour la Limite des Proconsuls. Cependant, le coût en Points de Crise pour les conserver à chaque tour est le même que pour un autre proconsul. Les **légats** (6.8), nommés ou non, ne sont ni des consuls, ni des proconsuls et ne sont **pas** pris en compte dans la Limite des Proconsuls. Référez-vous à la mise en place des scénarios en 22.0 pour les informations relatives aux proconsuls pour chaque scénario.

Note de jeu : notez que le joueur Républicain peut avoir jusqu'à un total de six généraux sur la carte si tous les événements adéquats ont été joués : deux consuls, le proconsul autorisé au début, Pompée, Crassus, et un proconsul lié à l'entrée en jeu de l'Asie Mineure. Rappel : Afranius et Laelius (qui arrive avec la carte de ressource Pompée) sont des légats nommés et ne sont pas considérés comme des proconsuls – les légats (nommés ou non) sont toujours hors champ de la Limite des Proconsuls.

7.3.2. Pendant l'Etape de Conservation du Segment des Proconsuls, le joueur Républicain décide si il veut conserver les consuls existants ou les proconsuls sur la carte en tant que proconsuls pour le tour à venir. Pompée et Crassus (s'ils sont en jeu) peuvent **toujours** être conservés. Le joueur peut conserver **un** consul ou un proconsul quand seule la carte d'Europe est en jeu, et jusqu'à **deux** si la carte d'Asie Mineure