

ROMA

REGLEMENT

ROMA

Jeu stratégique pour 4, 5 ou 6 joueurs

But du jeu

Chaque joueur est le commandant d'un empire de l'Antiquité. En utilisant ses différentes armées terrestres et navales pour combattre ses adversaires, il essaie d'accumuler le plus grand nombre de points de conquêtes territoriales. Celui qui parvient à obtenir à la fin de 10 ou 15 tours de jeu le maximum de points est déclaré vainqueur.

Contenu de la boîte

- Une carte représentant le champ de bataille des grandes puissances de l'Antiquité.
- 60 soldats figurant les armées terrestres.
- 36 bateaux figurant les flottes.
- 24 tentes délimitant les différents empires.
- Un jeton compte-tours.
- Un jeu de 118 cartes représentant les caractéristiques de condottiere.
- 6 cartes représentant les différents peuples.
- 60 jetons de conquêtes territoriales.
- 2 dés.

Plateau de jeu

La carte représente le bassin Méditerranéen, celui-ci est divisé en provinces, selon l'empire de Trajan, avec toutefois quelques modifications nécessaires au jeu. Que certaines de ces provinces aient deux noms ou bien aucun, n'a aucune incidence sur le jeu.

Toutes les provinces sont repérées par des lettres ou des chiffres qui ne sont utilisés que pour les règles avancées. Sur les frontières de certaines provinces sont représentées les plus importantes chaînes de montagnes. Les provinces ou figurent les capitales des empires sont d'une couleur différente de celle des autres provinces. Les détroits sont représentés par des doubles flèches.

Sur la partie inférieure de la carte est dessiné un compte-tours de jeu, sous lequel est signalé le temps moyen d'une partie de 10 ou 15 tours.

Sur les deux côtés de la carte se trouve un résumé du déroulement des différentes phases du jeu.

Préparation du jeu

- Installer la carte.
- Chaque joueur prend et dispose devant lui, à l'extérieur du plateau :
 - 10 soldats,
 - 6 bateaux,
 - 4 tentes, (le tout de même couleur),
 - 10 jetons de conquête territoriale.
- Poser les cartes « condottiere » en pile à côté du plateau.
- Mélanger les cartes « peuples » (Rome, Athènes,...) et les placer face cachée à l'endroit prévu sur la carte.
- Placer le jeton compte-tours sur la case 1.
- Décider de la durée de la partie (10 ou 15 tours).

g) Chaque joueur choisit l'empire qu'il représentera.
Note : En cas de partie à 4 joueurs, il faut éliminer les peuples celtes et assyriens et les cartes « peuples » correspondantes. A 5 joueurs on éliminera le peuple grec.

Phase préliminaire

Création des empires :

a) Un joueur prend la première carte « peuples » du tas. Le joueur qui représente ce peuple commence. Il lance un dé et selon le résultat, prend 2, 3 ou 4 tentes selon le barème suivant :

- avec un résultat de 1 ou 2 : 2 tentes,
- avec un résultat de 3 ou 4 : 3 tentes,
- avec un résultat de 5 ou 6 : 4 tentes.

b) Ces tentes vont délimiter les frontières de son empire.

- Chaque tente est placée sur une province terrestre libre (à l'exclusion de celle où se trouve la capitale).
- Au moins une province doit être adjacente à celle où se trouve la capitale.
- Chaque province choisie doit être adjacente à une province déjà occupée par le joueur (au moins une frontière commune).
- Il est impossible de choisir une province adjacente à une province où est située la capitale d'un autre empire.

c) Le premier joueur ayant terminé cette opération, on tire une deuxième carte « peuples » et le joueur concerné réalise la même opération.

d) Ainsi de suite pour tous les joueurs jusqu'à établissement de tous les empires.

Armées en jeu en début de partie :

Le nombre de provinces occupées par un empereur détermine le nombre des armées qu'il va pouvoir utiliser.

Chaque joueur peut utiliser les armées suivantes (soldats et ou bateaux selon son choix) :

- 5 pièces d'office + deux par province occupée (y compris celle de la capitale).

Exemple :

L'empereur d'Assyrie possède sa capitale et deux provinces. Il peut utiliser 11 pièces (5 allouées d'office, 4 pour ses provinces, 2 pour sa capitale), en prenant soit 6 soldats et 5 bateaux, soit 8 soldats et 3 bateaux...

Les pièces obtenues sont posées sur le plateau en respectant certaines règles :

a) Pour établir qui est le premier à poser ses pièces, on mélange les cartes « peuples », un joueur prend la première carte du tas, le joueur représentant ce peuple commence, et ainsi de suite.

b) Les pièces terrestres sont placées sur les provinces terrestres de son empire ou sur la province de la capitale.

c) Dans chaque province terrestre on ne peut trouver que trois pièces d'un même empereur, sauf dans celle de la capitale où l'on peut mettre autant de pièces que l'on veut.

d) Les pièces navales doivent occuper des zones maritimes libres de tout occupant et adjacentes avec au moins une de ses propres provinces.

e) Dans le cas où une zone maritime susceptible de recevoir des bateaux est déjà occupée par un adversaire, il est possible de placer ces bateaux dans une zone côtière adjacente à celle qui est occupée.

f) On peut mettre dans une zone maritime autant de bateaux que l'on veut.

Quand tous les joueurs ont disposé leurs pièces sur le plateau, on passe à la distribution des cartes « condottiere ».

Cartes « condottiere » :

Avant de débiter réellement la partie, chaque joueur doit se créer sa propre personnalité grâce à des cartes qui lui donnent des caractéristiques bien précises.

Ces cartes sont au nombre de six :

La carte CD – Capacité Diplomatique

La carte SIC – Habilité à envoyer des sicaires (tueurs)

La carte CIN – Capacité d'ingénierie militaire

La carte C – Charisme

La carte CMT – Capacité militaire terrestre

La carte CMN – Capacité militaire navale.

Fonctions des cartes « Condottiere » :

Carte CD – Sert à empêcher un adversaire d'effectuer une attaque contre soi. Elle n'empêche pas le mouvement de l'adversaire mais protège l'ensemble de ses propres soldats et bateaux.

Carte SIC – Permet d'assassiner un empereur adverse et par conséquent lui empêche toute activité pendant un tour de jeu.

Carte CIN – Sert à faire franchir à ses troupes les chaînes de montagne et les détroits (ce qui est impossible autrement).

Donne également la possibilité de déplacer ses armées plus rapidement.

Carte C – Permet d'obtenir plus de troupes pendant la phase de recrutement.

Carte CMT – Augmente les probabilités de victoire pendant les combats terrestres.

Carte CMN – Augmente les probabilités de victoire pendant les combats maritimes.

A chaque utilisation de ces cartes un lancer de dés permet de savoir si elles agissent ou non.

Chaque empereur ne peut recevoir que neuf cartes, parmi celles-ci il ne peut pas posséder plus de trois cartes de même nature.

Le choix de ces cartes est définitif, seul le fait d'être assassiné par un sicaire permet de procéder à un nouveau tirage.

L'ordre de distribution des cartes est basé sur le tirage des cartes « peuples ».

Le choix des cartes est secret, mais lors de leur utilisation elles sont découvertes au fur et à mesure et restent alors visibles par tous les joueurs, pendant toute la durée de la partie.

Note :

Dans une partie à 6 joueurs les empires de Rome et d'Athènes ont droit à une carte supplémentaire (10 au lieu de 9) pour compenser une situation de départ plus défavorable.

Rome prend une carte CMT, Athènes une carte CMN. Rome peut donc posséder exceptionnellement 4 cartes CMT et Athènes 4 cartes CMN.

Remarques :

En général, plus un joueur a de cartes de même nature, plus grandes sont ses possibilités de profiter des avantages de celles-ci.

Les cartes utilisées ne sont pas défaussées, elles restent utilisables pendant toute la partie.

Exemple :

– Choix pour jouer plutôt la diplomatie :

3 cartes diplomatie (CD),

2 cartes charisme (C),

2 cartes ingénierie militaire (CIN),

2 cartes capacité militaire terrestre (CMT).

Choix pour jouer plutôt l'attaque :

2 cartes sicaire (SIC),

3 cartes ingénierie militaire (CIN),

2 cartes capacité militaire terrestre (CMT),

2 cartes capacité militaire navale (CMN).

A ce stade, chaque joueur possède son empire, ses armes et les cartes « condottiere » qui lui donnent une personnalité.

Tour de jeu :

Un tour de jeu est divisé en plusieurs phases :

a) Recrutement

b) Diplomatie (facultatif)

c) Envoi des sicaires (facultatif)

d) Ingénierie militaire (facultatif)

e) Déplacements terrestres,

f) Déplacements maritimes

g) Combats

h) Calcul de points de conquête

Chaque joueur exécute son tour de jeu, phase après phase. Lorsque tous les joueurs ont effectué leur tour de jeu, le jeton compte-tour est avancé d'une case. L'ordre des joueurs n'est établi en début de partie, c'est le tirage des cartes « peuples » qui détermine l'ordre de jeu.

Phases de jeu :

a) Recrutement :

– Ne se fait pas au premier tour de jeu.

– Pour ceux nouvelles provinces occupées, donc conquises après la formation de son empire, on peut recruter un soldat ou un bateau pris sur la réserve.

– Les seules zones maritimes permettant le recrutement sont celles qui possèdent des îles (à l'exception de la Sicile qui est une province).

– Ces renforts sont placés sur des provinces ou zones maritimes occupées par au moins une pièce de son propre empire, en ne dépassant pas trois soldats par province.

Barème de recrutement : pour 2 ou 3 provinces conquises : 1 troupe ; 4 ou 5 provinces conquises : 2 troupes, etc.

Exceptions :

– Si une de ses provinces, adjacente à sa propre capitale, est occupée par les troupes d'un adversaire, cette capitale recrute un soldat supplémentaire. Pour cette attribution, les zones maritimes même adjacentes à la capitale ne comptent pas.

– Si un joueur possède une ou plusieurs cartes « C » (charisme) et qu'il les joue, il peut recruter des troupes supplémentaires. Pour cela il lance un dé et doit obtenir un résultat inférieur ou égal au nombre de cartes « C » qu'il a joué.

En cas de réussite, il obtient autant de troupes supplémentaires que le chiffre indiqué par le dé.

Exemple : un joueur joue deux cartes charisme :

Résultat du dé = 1, 1 troupe de plus ;

Résultat du dé = 2, 2 troupes de plus ;

Résultat du dé = 3, 4, 5 ou 6, aucune troupe.

En aucun cas un joueur n'aura plus de dix soldats et six bateaux (dotation initiale).

b) Diplomatie (facultatif)

– Si un joueur possède une ou plusieurs cartes « CD » (diplomatie) et qu'il les joue, il peut interdire à un adversaire de l'attaquer. Pour cela il lance un dé et doit obtenir un résultat inférieur ou égal au nombre de cartes « CD » qu'il a joué.

– Cette action diplomatique n'est menée que contre un seul joueur, qui doit être désigné avant le tirage de dé.

– Un joueur ne peut mener qu'une action diplomatique par tour de jeu.

– Un joueur peut mener une action diplomatique contre un autre joueur qui a joué avant lui, dans ce cas elle agira au tour suivant.

c) Envoi d'un sicaire : (facultatif)

– Si un joueur possède une ou plusieurs cartes « SIC » (sicaire) et qu'il les joue, il peut tenter d'assassiner un adversaire. Pour cela il lance un dé et doit obtenir un résultat inférieur ou égal au nombre de cartes « SIC » qu'il a joué.

– En cas de réussite, la « victime » lance un dé, si le résultat est 1 ou 2, l'assassinat échoue, sinon (3 à 6) il réussit. Dans ce cas, la « victime » perd son tour de jeu, elle n'aura le droit que de se défendre en cas d'attaque.

Cette situation est la seule qui permette à un joueur de choisir à nouveau ses cartes « condottière ».

– La victime du sicaire doit être désignée avant le tirage de dé.

– Un joueur ne peut tenter qu'un seul assassinat par tour de jeu.

– Un joueur peut tenter un assassinat contre un adversaire qui a joué avant lui. En cas de réussite, l'assassinat prendra effet au tour suivant.

d) Ingénierie militaire : (facultatif)

– Si un joueur possède une ou plusieurs cartes « CIN » (Ingénierie) et qu'il les joue, il doit lancer un dé et obtenir un résultat inférieur ou égal au nombre de cartes « CIN » qu'il a joué.

En cas de réussite :

– Il peut faire franchir à ses soldats :

– une chaîne de montagnes,

– un détroit (sans l'aide de bateaux).

– Il bénéficie d'autant de points supplémentaires de déplacement que du chiffre indiqué par le dé.

Exemple : 3 cartes « CIN » jouées

Résultat du dé = 1 donne 1 point de déplacement ;

Résultat du dé = 2 donne 2 points de déplacement ;

Résultat du dé = 3 donne 3 points de déplacement.

Déplacements :

– Un joueur peut dépenser 3 points de déplacement (+ éventuellement les points dus à l'ingénierie).

Chaque point permet de franchir une frontière entre deux provinces ou zones maritimes. Les déplacements terrestres s'effectuent avant les déplacements maritimes. Les points de déplacement sont donc à répartir entre les troupes terrestres et les troupes navales.

e) Déplacement terrestre :

– Seuls les soldats se déplacent, aucun combat n'a lieu. Ils peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, en respectant leur nombre de points de déplacement (trois + ceux dus à l'ingénierie).

– Il est interdit de placer plus de trois soldats par province, sauf dans la capitale.

– Il est interdit de traverser les chaînes de montagnes et les détroits (sauf en cas d'utilisation réussie de cartes « CIN »).

– Il est interdit de traverser une province occupée par des troupes adverses.

– Les unités terrestres peuvent traverser les mers. Il faut pour cela que toutes les zones maritimes traversées soient occupées par des bateaux, les siens ou ceux d'un adversaire (dans ce cas, il faudra obtenir son autorisation pour passer).

Dans ce type de déplacement, un joueur peut faire traverser autant de zones maritimes qu'il le désire (1, 2, 3...) à ses soldats en ne dépensant qu'un point de déplacement par soldat.

Il est interdit d'arrêter ses soldats en pleine mer ou sur une île (sauf en Sicile qui est une province).

f) Déplacement maritime :

– Si après le déplacement des soldats, il reste au joueur des points de déplacement, il peut déplacer ses bateaux.

– Les bateaux peuvent se déplacer dans toutes les directions.

– Il est permis d'avoir autant de bateaux que l'on veut dans une zone maritime.

– Un bateau peut traverser une zone occupée par des bateaux adverses.

– Il est permis de déplacer des bateaux qui viennent d'être utilisés pour le déplacement de soldats.

g) Combat :

– Dans toutes les zones occupées par les troupes de deux adversaires, le combat est obligatoire.

– Pour chaque zone ou un combat doit avoir lieu, les joueurs lancent chacun deux dés, au total obtenu ils ajoutent éventuellement le nombre de cartes « CMT » (pour un combat terrestre), ou de cartes « CMN » (pour un combat naval) qu'ils jouent.

Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne le combat, une pièce de son adversaire est éliminée. Le combat continue ainsi jusqu'à élimination de toutes les pièces d'un des deux joueurs dans la zone concernée.

– A la fin des combats, aucune zone terrestre ou maritime ne doit être occupée par des pièces de deux joueurs différents.

Exemple :

Dans une zone terrestre le joueur « A » possède deux soldats, le joueur « B » trois soldats.

« A » joue trois cartes « CMT », « B » en joue deux.

1^{re} séquence de combat :

« A » lance 2 dés. Résultat 3 et 2 = 5 + 3 cartes « CMT » = 8

« B » lance 2 dés. Résultat 5 et 2 = 7 + 2 cartes « CMT » = 9

« B » gagne, « A » perd une pièce. Restent 1 pièce pour « A », 3 pour « B ».

2^e séquence de combat :

« A » lance 2 dés. Résultat 6 et 3 = 9 + 3 cartes « CMT » = 12

« B » lance 2 dés. Résultat 3 et 2 = 5 + 2 cartes « CMT » = 7

« A » gagne, « B » perd une pièce. Restent 1 pièce pour « A », 2 pour « B ».

3^e séquence de combat :

« A » lance 2 dés. Résultat 1 et 5 = 6 + 3 cartes « CMT » = 9

« B » lance 2 dés. Résultat 4 et 5 = 9 + 2 cartes « CMT » = 11

« B » gagne, « A » perd une pièce.

Le combat est terminé puisque « A » n'a plus de pièces (dans cette zone).

h) Calcul de points de conquête :

– Lorsque les combats sont terminés, les joueurs calculent leurs points de conquête.

On compte un point par province sur laquelle se trouve une tente) prise à un adversaire et deux points pour une capitale.

Pour ce calcul sont prises en compte les provinces nouvellement conquises et celles déjà prises et conservées.

Ces points de conquête sont les jetons que possèdent les joueurs au début du jeu. Le joueur devant donner des points à un adversaire les prend sur sa dotation de départ ou sur ceux qu'il a conquis auparavant. Lorsqu'un joueur n'a plus assez de points il ne donne que ce qu'il possède.

- Un joueur dont la capitale est occupée par des troupes adverses ne peut pas recevoir de points de conquête.
- Les joueurs laissent en permanence et à la vue de tous les points conquête qu'ils possèdent.

Conditions de victoire

Est déclaré vainqueur, le joueur qui à la fin de la partie (10 ou 15 tours) possède le plus de points de conquête.

Élimination d'un joueur

Si à la fin d'un tour de jeu, un joueur se retrouve avec sa capitale occupée et qu'il ne possède plus de troupes terrestres, il est éliminé.

Les tentes du joueur éliminé sont retirées du jeu. La conquête de ses provinces ou de sa capitale n'apporte plus de points de conquête.

Attention :

Le joueur éliminé ne participe plus au jeu, mais il garde en sa possession les points de conquête qu'il avait gagné auparavant.

Par conséquent, dans la plupart des cas ou un joueur est éliminé, le jeu n'est pas facilité pour les joueurs restants car il n'est plus possible de lui prendre ses points de conquête. À l'extrême, il peut arriver que le joueur éliminé gagne la partie, si c'est lui qui possède le plus de points de conquête.

Règle avancée :

Cette règle n'est à utiliser que lorsque les mécanismes du jeu de base ont été parfaitement assimilés.

Phase préparatoire :

La mise en place des provinces, des soldats, des bateaux, ainsi que le choix des cartes « Condottiere » restent les mêmes.

Tour de jeu

Dans la règle avancée, comme dans la règle de base, chaque joueur effectue les phases de :

- Recrutement,
- Diplomatie,
- Envoi de sicaire,
- Ingénierie militaire.

Quand tous les joueurs ont effectué ces phases on passe aux déplacements terrestres et maritimes.

Chaque joueur note en secret, sur un papier, les mouvements terrestres et maritimes qu'il veut exécuter (si un joueur a subi une attaque de sicaire réussi, il n'effectue pas cette phase).

Il est important de préciser ici que les forces navales seront déplacées après les forces terrestres. Comment indiquer les déplacements :

En marquant, pour chaque unité déplacée, le numéro ou la lettre de la province de départ et celui de la province d'arrivée

Ceci doit être fait pour toutes les unités que le joueur veut déplacer, les unités non signalées sont considérées comme immobiles.

Exemple de notes :

Le joueur romain possède trois unités dans la province 11, 2 dans la 15, une dans la 16 et 2 flottes au large de la Sardaigne dans la zone D.

Il veut que deux unités de la province 11 aillent à Rome (zone 12) et qu'un de ses bateaux aille en Corse (zone E).

Il écrit donc :

11 → 12

11 → 12

D → E

Lorsque tous les joueurs ont noté leurs déplacements – il est utile de fixer un temps limite, par exemple 5 mn – le premier joueur déplace ses pièces, en fonction des notes qu'il a écrites (en cas de contestation il doit fournir ses notes à ses adversaires), puis chaque joueur à son tour déplace ses pièces.

Si, en effectuant son déplacement, une pièce pénètre dans une zone occupée, par un ou plusieurs adversaires, elle doit s'arrêter pour combattre, même si son déplacement n'était pas terminé.

Phase de combat et de calcul des points de conquête :

À son tour de jeu, chaque joueur doit effectuer tous les combats engendrés par le déplacement de ses pièces. Puis le joueur suivant effectue ses combats, ceci jusqu'à la fin de tous les combats.

Lorsque cette phase de combats est terminée les points de conquête sont distribués comme dans la règle de base.

Combat entre plusieurs adversaires :

Il peut arriver, que dans une même province, des combats aient lieu entre plusieurs adversaires. Ces combats se règlent de la même façon que dans la règle de base.

Le joueur qui commence le combat est désigné par un tirage de dé. Celui qui réalise le score le plus élevé commence. Le joueur qui a subi son attaque joue en second, puis le joueur qui a subi l'attaque du second et ainsi de suite jusqu'à la fin de tous les combats dans cette zone.

Il est interdit de s'allier pour combattre un même adversaire.

Championnat :

Comme dans presque tous les jeux, terminer une partie de Roma en deuxième, troisième ou cinquième position n'apporte pas vraiment de grande joie, ce qui peut avoir comme conséquence une baisse d'intérêt de la part de certains joueurs qui comprennent que leurs chances de gagner sont quelque peu diminuées.

À cela, il est possible de porter remède en organisant un championnat. Ce championnat se dispute en plusieurs manches appelées périodes. Chaque période dure 10 tours de jeu. Il y a autant de périodes que de joueurs impliqués.

Chaque joueur représente un même peuple pendant toutes les manches jouées. Certaines lui seront plus favorables, d'autres un peu moins. Chaque période représente des moments historiques différents.

Pour créer cette diversité, la dotation initiale de chaque joueur sera différente à chaque partie.

A) Période Assyrienne :

Asie : 4 provinces

Barbarie : 2 provinces

Egypte : 3 provinces

Grèce : 1 province

Carthage : 3 provinces

Rome : 1 province

B) Période Égyptienne :

Asie : 3 provinces

Barbarie : 1 province

Egypte : 4 provinces

Grèce : 3 provinces

Carthage : 2 provinces

Rome : 1 province

C) Période Punique :

Asie : 3 provinces

Barbarie : 1 province

Egypte : 1 province

Grèce : 2 provinces

Carthage : 4 provinces

Rome : 3 provinces

D) Période Romaine :

Asie : 2 provinces

Barbarie : 3 provinces

Egypte : 3 provinces

Grèce : 1 province

Carthage : 1 province

Rome : 4 provinces.

E) Période Grecque :

Asie : 1 province

Barbarie : 3 provinces

Egypte : 1 province

Grèce : 4 provinces

Carthage : 3 provinces

Rome : 2 provinces

F) Période Barbare :

Asie : 1 province

Barbarie : 4 provinces

Egypte : 2 provinces

Grèce : 3 provinces

Carthage : 1 province

Rome : 3 provinces

A la fin des six parties, chacun aura eu sa période de gloire et sa période de décadence.

Les points sont attribués à la fin de chaque manche, 6 points au premier, 5 au second, 4 au troisième...

Si un joueur est éliminé pendant une des parties, il rentre de nouveau en jeu à la partie suivante.

Son classement, pour la partie pendant laquelle il a été éliminé, est fonction des points de conquête qu'il avait obtenu (il peut donc, comme nous l'avons vu précédemment, gagner cette partie si c'est lui qui possédait le plus de points de conquête).

Le vainqueur de ce championnat est le joueur qui a obtenu le plus de points de classement à la fin des six manches.

Quelques conseils de stratégie

1) En général, n'attaquez jamais une province si vous n'êtes pas en situation de couvrir vos pertes par d'autres unités en cas de déconfiture.

2) Essayez d'éviter, et ce au moins pendant les 5 premiers tours de jeu, des conflits du genre définitif.

3) Utilisez au moins les deux premiers tours de jeu, à vous créer une zone franche aux endroits les plus susceptibles d'intéresser vos adversaires, et de consolider ainsi vos forces.

4) Dès que cela vous est possible, cherchez le contrôle de la mer ou bien une portion de celle-ci. En effet, c'est grâce au déplacement maritime que l'on effectue des voyages rapides et conséquemment des effets de surprise.

5) Vers la fin de la partie, il est plus sage de chercher à attaquer les adversaires les plus fournis en points, plutôt que ceux déjà en difficulté. Contre les premiers les points valent double (vous gagnez pendant que cet adversaire perd l'avantage qu'il a pu accumuler).

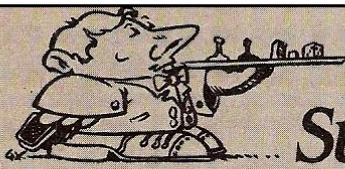
ROMA

Ideazione: Marco Donadoni

Ont participé aux tests : les Clubs « Le Fer de Lance »

« La Guilde des Saigneurs »

Collaboration aux règles : « Le fer de Lance »



un plateau Sur

Les simulations militaires d'International Team sont pour la plupart d'un niveau assez médiocre. Sur une large gamme, seule "Mockba" est une réelle réussite. Heureusement, il y a les jeux de plateau, dont "Fief", "Le gang des traction-avant" (cocorico !) et aujourd'hui "Roma", à la frontière du jeu de guerre et du jeu diplomatique, avec même un soupçon de jeu de rôle. Le tout fait un jeu bien agréable, pour passer à 4, 5 ou 6 une soirée pas trop longue.

des flottes se fera de préférence simultanément, après avoir noté en secret : x armées dans telle zone, y dans telle autre. Sauf dans la capitale, 3 armées est le maximum dans une province. Les armées ne peuvent bien sûr occuper au départ que la capitale ou les provinces marquées.

Il n'y a pas de limite pour le nombre de flottes dans une zone. Au départ, les flottes doivent occuper une zone côtière adjacente à une province marquée du joueur. Au cas où deux joueurs auraient décidé de disposer des flottes dans la même zone, tant pis : pour cette fois (et pour cette fois seulement) ce sera possible. Si un joueur imprévoyant n'a pas de province côtière, il gardera ses flottes en réserve (ces règles sont utiles pour éviter diverses absurdités dans le jeu ou diverses



Roma



Mare Nostrum ⁽¹⁾

Le plateau de jeu représente, sur un carton fort aux appétissantes couleurs, une grande carte du Bassin Méditerranéen qui rappelle un peu celle de "Civilization", la partie ouest en plus. L'ensemble est divisé en quarante provinces terrestres et vingt zones maritimes.

Six provinces sont colorées différemment, elles correspondent aux capitales des six empires affrontés : Rome, Grèce, Assyrie, Egypte, Carthage et Gaule.

Les pièces sont des petits bateaux et des petits soldats en plastique, des plus attendrissants. En outre, chaque joueur dispose de pions-tentes, de pions-victoires et d'une main de neuf ou dix cartes dites "de condottiere", qui représentent les caractéristiques personnelles des chefs en conflit. Tout ce matériel est agréable à utiliser et de fort belle présentation.

Les règles, trilingues italien-français-allemand, sont raisonnablement claires. Leur brièveté - sans parler, parfois, d'un certain flou artistique - permet de les agrémenter de variantes multiples, que nous présentons ici, après essais concluants.

Sic Transit Gloria ⁽¹⁾

Roma se joue donc à 4 (sans la Gaule ni l'Assyrie), à 5 (sans la Grèce) ou à 6. Les territoires propres de chaque empire sont représentés par leur province-capitale et par d'autres provinces, marquées par des pions-tentes et en nombre variant selon le scénario.

Pour commencer la partie, on peut soit les attribuer au hasard (règles page 6, colonne de droite), soit mettre tout le

monde à égalité : la capitale + 3 provinces, soit utiliser une des six répartitions historiques (règle page 9 col. de droite et page 10 col. de gauche). Pour éviter d'avantager certains joueurs, on peut décider que le choix des provinces se fera simultanément, en marquant sur un papier les numéros des territoires choisis, selon les limitations de la règle (page 6). Capitales et provinces marquées sont le but du jeu : le joueur qui occupe une province adverse à la fin d'un tour reçoit du propriétaire de celle-ci un pion-victoire (deux pour la capitale). Pour égaliser les chances, on peut décider que chaque joueur reçoit au départ 4 pions-victoire pour sa capitale et 2 par province marquée (soit 10 pour la capitale + trois provinces). Le vainqueur est alors celui qui, à la fin du jeu, a le meilleur rapport *pions-victoire à la fin / pions-victoire au début*. Il est plus méritoire de passer de 6 à 9 que de 12 à 16 P.V. !

La durée du jeu est de 10 à 15 tours. Pour éviter les tactiques basées sur la connaissance de cette durée, on peut décider de tirer un dé à la fin de chaque tour à partir du 10ème : le jeu s'arrête pour 1 au dé à la fin du 10ème ou du 11ème tour, pour 1 ou 2 à la fin du 12ème ou du 13ème tour, pour 1,2,3 ou 4 à la fin du 14ème tour... ou d'un des tours suivants (il sera peu fréquent, n'ayez crainte, de dépasser 15 tours !)

Manu Militari ⁽¹⁾

Les forces au départ dépendent du nombre de provinces. Chaque joueur dispose de 5 pièces d'office + 2 par province (capitale incluse). La pose des armées et

disputes entre joueurs).

Ave Caesar ! ⁽¹⁾

Voici l'heure de se forger une "personnalité". Chaque joueur choisit en secret 9 cartes-condottiere qui représentent les qualités de son personnage-empereur. Six caractéristiques sont prévues : assassinat, charisme, diplomatie, génie militaire, stratégie terrestre et stratégie navale.

Nous verrons au fur et à mesure ce qu'apportent ces cartes. Dans tous les cas, elles sont étalées devant le joueur la première fois qu'elles sont utilisées. Mais "étalées" ne veut pas dire "écartées" : elles restent valables pour la suite.

Romain et Grec ont droit, dans le jeu à 6 uniquement, à une dixième carte : stratégie terrestre pour le Romain, stratégie navale pour le Grec.

Enfin vient le moment de passer aux actes. La séquence de jeu comprend sept phases. Lors de chaque phase, les actions de tous les joueurs seront à considérer comme simultanées.

Tu Quoque, Mi Fili ⁽¹⁾

1) ASSASSINAT

Afin de valoriser les cartes-sicaire⁽²⁾, il est bon de commencer par cette phase.

Pour assassiner un adversaire, il faut, après l'avoir désigné, lancer un dé et obtenir un chiffre inférieur ou égal au nombre des cartes-sicaire que l'on possède. En cas de réussite, la victime a une chance sur trois (elle doit faire 1 ou 2 au dé) de se sauver. Sinon, toute action lui sera interdite dans ce tour de jeu, sauf... l'assassinat, le recrutement normal et,

bien sûr, la défense en cas d'attaque. Un joueur ne peut tenter qu'un assassinat par tour.

Un assassiné a le droit de changer tout ou partie de ses cartes-condottiere (en respectant le maximum de 3 par catégorie).

2) RECRUTEMENT

(ne se fait pas au 1er tour)

a) Recrutement normal : Pour deux provinces occupées (non compris celles de son empire, marquées par ses pions-tentes personnels), chaque joueur a droit de recruter une armée ou une flotte. Les zones maritimes contenant des îles et occupées par des flottes comptent dans ce calcul. Les pièces recrutées sont placées sur les provinces impériales ou sur les provinces occupées (attention : 3 armées par province au maximum sauf pour la capitale). Une seule province

Le "diplomate", cependant, a tout à fait le droit d'attaquer le malheureux handicapé par ses soins !

4) GENIE MILITAIRE

Les cartes *CIN* permettent, si l'on obtient au dé un chiffre inférieur ou égal à leur nombre, de faire franchir à ses armées une chaîne de montagnes ou un détroit. De plus, le nombre de points de déplacement (voir ci-après) est augmenté du résultat du dé.

Pedibus Cum Jambis ⁽¹⁾

5) DEPLACEMENTS

Ils doivent être codés, très simplement : 1 → 2 signifie qu'une armée située en zone 1 passe en zone 2.

Chaque joueur dispose à chaque tour de 3 points de déplacement, plus ceux rapportés par le génie militaire. Il les répartit

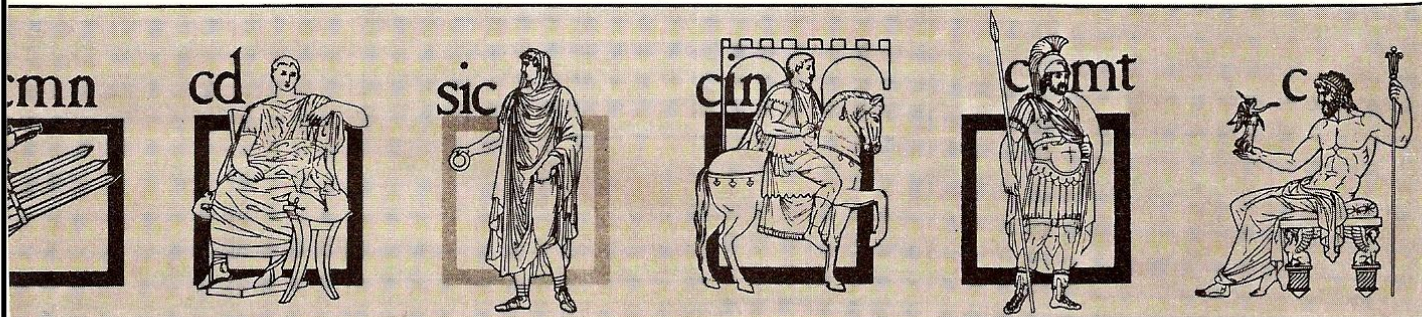
tration, elles peuvent traverser une zone occupée par des flottes adverses et se déplacer même si des armées viennent de les utiliser pour traverser la mer.

Morituri Te Salutant ⁽¹⁾

6) COMBATS

Ils sont obligatoires dans toute province ou zone maritime occupée par des troupes d'empires différents.

Les deux joueurs affrontés lancent chacun deux dés, y ajoutent le nombre de leurs cartes de stratégie terrestre (*CMT*) ou navale (*CMN*) selon le cas, ainsi que le nombre de leurs pièces dans la région. Le plus fort élimine une pièce adverse et on recommence jusqu'à élimination d'un camp. En cas d'égalité, le plus grand nombre de cartes *CM* gagne. Si il y a encore égalité, on relance les dés.



occupée ne donne droit à rien, 3 ne donnent droit qu'à un recrutement, 5 à 2 etc...

Si un joueur occupe une province (pas une zone maritime) adjacente à la capitale d'un adversaire, celui-ci recrute automatiquement une pièce supplémentaire.

Si un joueur ne dispose pas d'une zone maritime occupée par sa flotte, ou d'une zone libre et adjacente à une province qu'il contrôle, il ne peut placer d'éventuelles flottes recrutées : il doit les garder de côté, en réserve.

b) Charisme : Le joueur qui a des cartes-charisme (*C*) peut obtenir une levée de troupes supplémentaire. Il lance le dé : s'il obtient un chiffre inférieur ou égal au nombre de ses cartes-charisme, il a droit à autant de pièces en plus que le chiffre indiqué par le dé.

c) 10 armées et 6 flottes sont le maximum pour un joueur.

3) DIPLOMATIE

Si un joueur a des cartes-diplomatie (*CD*), il peut mener des actions diplomatiques contre un adversaire par tour. Mécanisme habituel : un dé inférieur ou égal au nombre de cartes-diplomatie. En cas de réussite, le joueur visé n'a pas le droit d'entrer dans une province ou une zone occupée par le "diplomate", ni dans sa capitale ou dans une des ses provinces marquées. Si leurs mouvements amènent des pièces des deux joueurs à entrer en même temps dans une région que ni l'un ni l'autre ne contrôle au début du tour, le joueur "victime" de l'action diplomatique doit replacer ses pièces à leur point de départ.

à son gré entre ses armées et ses flottes. Un point permet de faire passer une pièce d'une région dans une autre. Avec trois points, on peut bouger trois fois une armée, ou une fois trois armées, etc...

a) Déplacements terrestres (toujours effectués d'abord).

– Les armées, sauf génie militaire réussi, ne peuvent traverser les montagnes ni les détroits.

– Rappelons que 3 armées d'une même couleur est le maximum dans une province (sauf dans la capitale).

– Si des armées adverses se trouvent en même temps dans une province, elles doivent s'y arrêter, même si l'une ou l'autre avait prévu d'aller plus loin.

Exemple :

Joueur A : 1 → 2 → 3.

Joueur B : 4 → 2.

Le mouvement de l'armée A s'arrête en 2. En revanche, si B était parti de 6, il aurait dû faire 6 → 4 → 2, et l'armée A aurait pu continuer vers 3.

– Les armées peuvent, au prix d'un seul point de déplacement, aller d'une province côtière à une autre en passant sur une chaîne ininterrompue de flottes (y compris de flottes d'un autre empire, si le propriétaire est d'accord et le note sur sa feuille de mouvements). Ne sous-estimez pas cette possibilité de raids à longue distance ! Il est interdit d'arrêter ses armées en mer ou dans une île (sauf la Sicile, qui est une province).

Fluctuat Nec Mergitur ⁽¹⁾

b) Déplacement des flottes (toujours après les mouvements des armées).

Les flottes n'ont pas de limite de concen-

tration, elles peuvent traverser une zone occupée par des flottes adverses et se déplacer même si des armées viennent de les utiliser pour traverser la mer.

Vae Victis ! ⁽¹⁾

7) REPARTITION DES PIONS-VICTOIRE.

La victoire se décide, nous l'avons vu, d'après les pions-victoire qui passent de main en main à la fin de chaque tour. Notons qu'un joueur dont la capitale est occupée par un adversaire ne peut plus recevoir de P.V... Mais ceux qui devraient lui en donner continuent d'en perdre (les pions en question sont donc retirés du jeu).

Et Caetera ⁽¹⁾

Comme de bien entendu, le discours émaillé de savantes citations que je viens de tenir diffère en de nombreux points de la règle originelle.

L'expérience prouve que ces modifications rendent le jeu bien plus intéressant. Cela dit, vous êtes libre de modifier les modifications ! En tout cas, Roma, surtout à 6 joueurs, devrait vous permettre de passer quelques bons moments. Une fois la règle assimilée, une partie ne prend guère plus de 3 heures, même en comptant les périodes de "diplomatie", ouverte ou secrète, qui font le sel de ce genre de jeu.

Pour finir, bien sûr : *Alea Jacta Est !*

Frank Stora

(1) Voir les pages roses du Petit Larousse ou votre collection d'Astérix.

(2) Tueur à gages.