

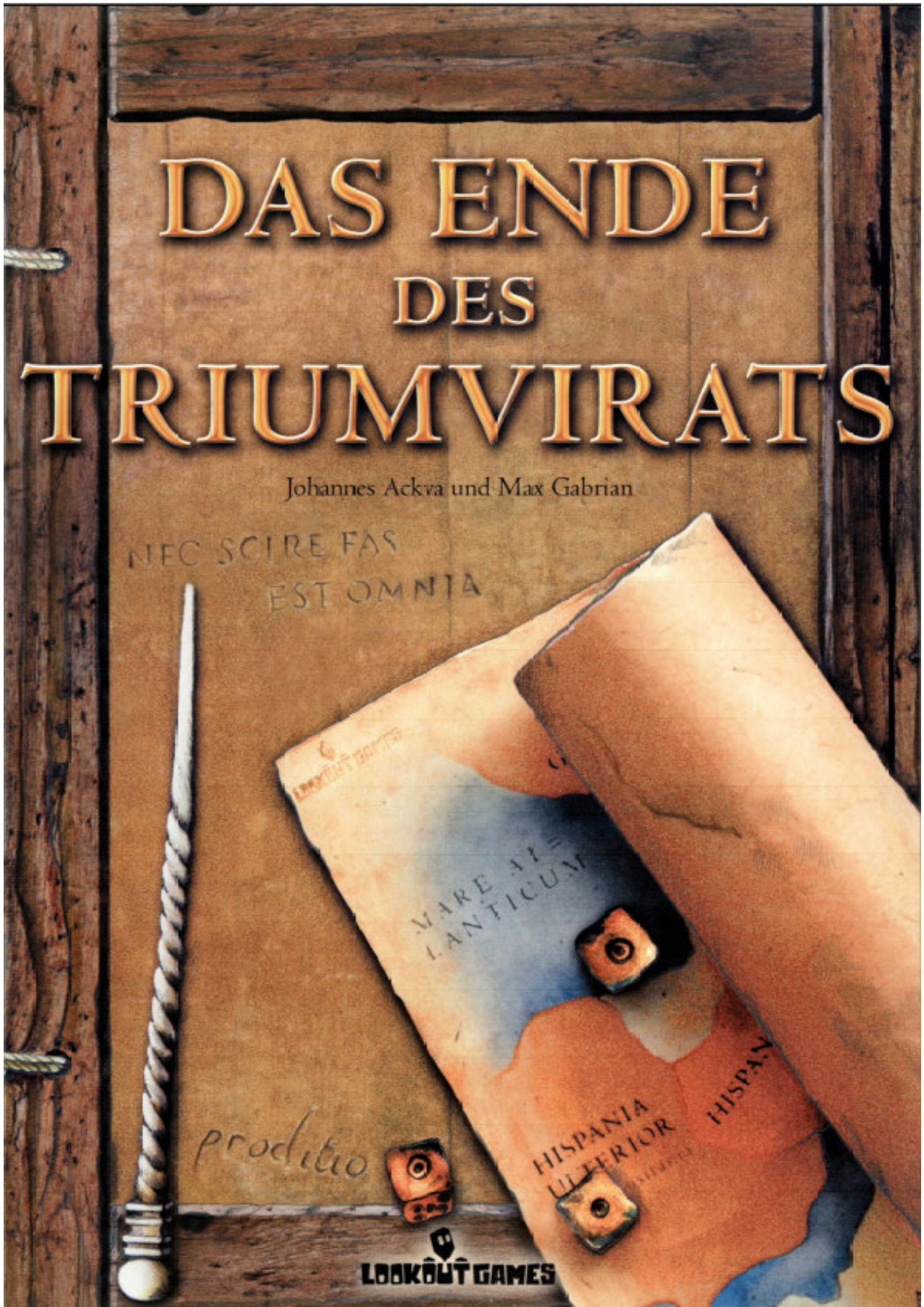
DAS ENDE DES TRIUMVIRATS

Johannes Ackva und Max Gabrian

NEC SCIRE FAS
EST OMNIA

proditio

LOOKOUT GAMES



INTRODUCTION	3
Mise en place.	4
Tour de jeu.....	5
Détail des phases du jeu	6
I. Approvisionnement.....	6
Fig.3II: Mouvements.....	6
II: Mouvements.....	7
III: Actions.....	9
ELEGIO – L’ELECTION DU CONSUL	10
FIN DU JEU – CONDITIONS DE VICTOIRE.....	10
PLACEMENTS ET PARTICULARITES DU JEU AVEC 2 JOUEURS	11

Contenu du jeu

1 Livre de règles
 1 Plateau de jeu
 60 Légions (pions bruns)
 11 Citoyens (pions jaunes)
 15 Pièces d’or
 6 Fonctionnaires (tuiles « B »)
 1 Pierre du temps
 1 Carte de Compensation I (recto), II (verso)
 1 Carte d’Évasion
 3 Cartes Consul
 1 Sac de Bataille
 3 Cartons personnages (triumvir) avec résumé des phases (rouge, bleu, noir)
 3 Pièces personnages (triumvir) (pièce carrée rouge, bleu, noir)
 30 cubes (rouge, bleu, noir: 2 servent de marqueur de Compétence et 8 d’armes pour chaque joueur)
 9 Gouverneurs (cylindres jaunes)



INTRODUCTION

Bientôt ☺



fig. 1

Mise en place.

La mise en place du jeu est immuable (cfr fig.1) :

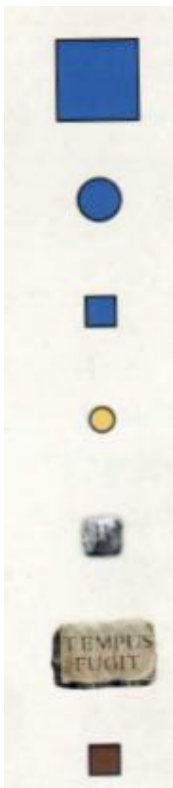
- Les pions triumvirs qui représentent les 3 personnages du jeu sont respectivement placés comme suit : César (rouge) en Galia Narbonensis, Crassus (noir) en Syria et Pompée (bleu) en Hispania Citerior.
- Au début du jeu, chacun des 3 triumvirs contrôle 5 provinces de la république romaine. Les gouverneurs de chaque joueur sont placés dans ces provinces :

César	Crassus	Pompée
Galia Narbonensis	Syria	Hispania Citerior
Galia Cisalpina	Asia	Hispania Ulterior
Illyricum	Cyrenaica	Sicilia
Achaea	Africa	Italia
Aegyptus	Africa nova	Macedonia

Remarques :

Il existe trois types de provinces : politiques, militaires et les provinces « de compétence ». La couleur de la province indique son type (fig 2).

La position des gouverneurs dans chaque province a de l'importance : soit dans la zone d'approvisionnement (le carré présent dans chaque province) soit en dehors.



Triumvir

Gouverneur

Marqueur de compétence et armes

Citoyen

Fonctionnaire

Pierre du temps

Légions

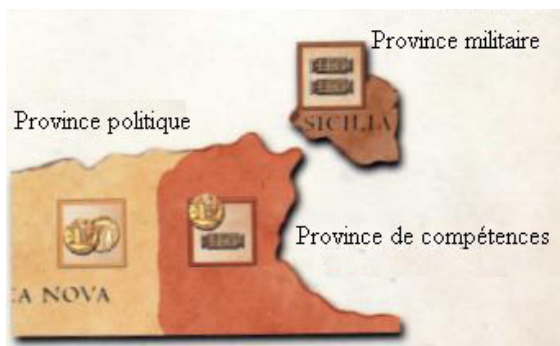




fig 2.

- 2 légions sont placées dans chaque province.
- Chaque triumvir possède un fonctionnaire actif dans une de ses provinces. Ce fonctionnaire soutient la production des approvisionnements dans cette province. 
- Chaque joueur commence avec deux citoyens dans la section de son triumvir au forum (le forum = la zone circulaire en haut à droite du plateau). Les autres citoyens sont placés dans la zone "Alii" (les "autres").
- Deux pions « armes » par joueur sont placés dans le sac de bataille.
- Tous les marqueurs de compétences politiques et militaires sont placés sur la case I.
- Chaque joueur prend le reste de ses pions (6 armes et 4 gouverneurs) et les dépose devant lui. L'or gagné au cours de la partie est toujours visible pour tous. 
- César commence la partie.

REM : La mise en place du jeu pour une partie à deux joueurs est décrite page 11.

Tour de jeu

Le jeu se déroule sur plusieurs années. A la fin de chaque année se déroule une ELECTION. Les personnages jouent toujours en suivant le même ordre : César commence, suivi par Pompée, puis par Crassus, et le cycle recommence.

Les personnages ne sont pas actifs pendant les tours de jeu de leurs adversaires – ce qui leur permet de préparer leur prochain tour.

Le tour d'un personnage se compose de trois phases :

La phase d'approvisionnement (I) : Les provinces sont approvisionnées en or et/ou Légions suivant leur type et le triumvir reçoit l'approvisionnement de Rome (or et/ou légions également).

La phase de mouvement (II) durant laquelle le personnage se déplace par terre et par mer pour récolter de l'or, replacer ses légions dans ses propres provinces, ou envahir les provinces de ses adversaires pour les conquérir.

La phase d'action (III) permet d'effectuer différentes actions telles que convaincre les citoyens au forum, produire des armes ou améliorer ses compétences politiques ou militaires.

Le tour d'un personnage prend fin en déplaçant la pierre du temps (TEMPUS FUGIT) en direction de L'ELECTION.



Si l'ELECTION est atteinte, le jeu est brièvement interrompu, pour élire un nouveau consul.

Après cette élection, la pierre du temps est placée sur la case VIII (VII pour les parties à deux joueurs) et 3 citoyens sont retirés de la section du forum appartenant au consul nouvellement élu, puis le jeu reprend.

La fin du jeu peut être atteinte de trois façons, et la partie se termine alors immédiatement.

a) Victoire politique: Un personnage qui a déjà été consul et qui place 6 citoyens dans son secteur du forum, ou qui est élu consul pour la deuxième fois gagne la partie.

b) Victoire militaire: Un personnage qui conquiert sa 9^e province gagne la partie.

c) Victoire de compétence: Un personnage qui atteint la valeur VII dans les deux compétences gagne la partie.

Détail des phases du jeu

Chaque tour d'un personnage se compose des trois phases suivantes :

- I. Approvisionnement
- II. Mouvement
- III. Actions

I. Approvisionnement

1. Le personnage actif (celui dont c'est le tour) modifie la position de tous ses gouverneurs : dans chaque province, le pion gouverneur est déplacé hors de la zone d'approvisionnement s'il se tenait dedans ou placé dedans s'il était en dehors.
Exception : Si un fonctionnaire est présent dans une province, la zone d'approvisionnement de cette province reste libre et visible.
2. Toutes les provinces dont la zone d'approvisionnement est libre ce tour (c.-à-d. que le gouverneur ne s'y trouve pas) fournissent leur dû.
 Selon le type de province (indiqué par la couleur de la province et les symboles dans la zone d'approvisionnement) le joueur recevra :
 - Province politique (jaune) : 2 pièces d'or.
 - Province militaire (brune) : 2 légions.
 - Province de compétence (rouge) : 1 légion et 1 pièce d'or.

Les légions et les pièces d'or sont placées dans les provinces qui les ont produites.
Exception : si le pion du triumvir est présent dans une province (politique ou de compétence) qui produit, l'or part directement dans le trésor du joueur, les légions étant placées dans la province.

3. De plus il reçoit, indépendamment de ses provinces, l'approvisionnement de Rome : Il choisit de recevoir 2 pièces d'or (directement dans le trésor), 2 légions (placées, ensemble ou séparément, n'importe où dans les provinces qu'il contrôle), ou 1 pièce d'or et une légion. Si le stock d'or et/ou de légions n'est pas suffisant pour l'approvisionnement complet, le personnage décide librement où il perçoit cet approvisionnement et où il y renonce.

Attention : Le nombre de pièce d'or est illimité dans les provinces, mais pas celui de légions : à la fin de chaque tour d'un personnage, le nombre de légions dans chaque province est réduit à maximum 6! Ainsi s'il reste 8 légions dans une province, il est grand temps de les utiliser.



Fig.3

II: Mouvements

Pour prendre l'or dans les provinces, déplacer des légions, ou conquérir des provinces étrangères, un triumvir doit se déplacer :

- Le triumvir se déplace seul ou accompagné de ses légions et/ou de ses fonctionnaires.
- A son tour, le joueur actif peut utiliser jusqu'à 4 points de mouvements. Un point de mouvement est dépensé pour chaque déplacement d'une zone vers une zone adjacente.
- Les zones sont considérées comme adjacentes si elles ont une frontière commune ou si elles sont reliées par une flèche. C'est le cas de Italie - Sicile, Sicile - Afrique, Asie - Macédoine, ainsi que Syrie et Egypte.
- Les zones maritimes peuvent être traversées. Chaque zone maritime coûte également 1 point de mouvement. Un mouvement ne peut se terminer en zone maritime.
Exception: si le personnage se déplace au travers de l'une ou l'autre zone maritime sans transporter de légion, il dépense un point de mouvement de moins que le nombre de mers traversées.
- Les légions et les fonctionnaires peuvent être transportés sans coût additionnel, ils suivent leur leader. En aucun cas ils ne peuvent se déplacer indépendamment du triumvir.
- Si un fonctionnaire est placé dans une province par un personnage qui y entre, le gouverneur local est placé sur le fonctionnaire et la zone d'approvisionnement est libérée, ce qui permettra de produire au prochain tour. Cependant, les fonctionnaires ne doivent pas être nécessairement placés dans une province en y entrant – en théorie, un personnage pourrait se déplacer avec n'importe quel nombre de fonctionnaires.
- S'il y a de l'or dans une province traversée par un personnage, il le prend et le place dans sa réserve.

- Le triumvir ne peut entrer dans une province ennemie – et l'attaquer – que s'il est accompagné par au moins une légion.
- Un joueur peut effectuer plusieurs attaques durant le même tour s'il dispose de suffisamment de points de mouvements

Exemple de mouvement (Fig 4.) : Pompée va dans sa province de Macédoine avec 4 légions et un fonctionnaire (3 points de déplacement) Son 4^{ème} point de déplacement sera dépensé pour attaquer César en Achaea

Une attaque se déroule suivant la séquence suivante :

1. **Prendre des armes**: Si l'attaquant et le défenseur disposent de 3 légions, 3 pions « armes » sont piochés aléatoirement dans le sac de bataille. Si l'attaquant et/ou le défenseur dispose de moins de 3 légions, le nombre de pions piochés dans le sac est égal au nombre de légions du belligérant qui en a le moins dans le combat (exemple : si le défenseur a 2 légions dans sa province et que l'attaquant en a 4, on piochera 2 armes)
2. **Effet des armes**: Pour chaque arme tirée de la couleur de l'attaquant, une légion du défenseur est supprimée. Pour chaque arme tirée de la couleur du défenseur, une légion de l'attaquant est supprimée. Les armes de la 3^o couleur sont neutres et n'ont pas d'effet. Elles sont remises dans le sac. Les armes des belligérants sont rendues aux joueurs qui les replacent dans leur réserve, qui est visible.
3. **Protection des personnages**: Si le triumvir du joueur défenseur se trouve dans la province attaquée, on élimine 2 légions attaquantes. S'il n'y a plus de 2 légions attaquantes, on en éliminera ce qu'il reste.
4. **Bataille**: Il faut ensuite éliminer 1 légion / belligérant de manière simultanée et recommencer cette opération jusqu'à ce qu'au moins une des deux parties se retrouve sans légion.
(Exemple : Le joueur bleu attaque avec 3 légions le joueur rouge qui en a 2. On retire 2 fois 1 légions bleue et 1 légion rouge, en simultanée).

5. **Résultat de la bataille:** Si l'attaquant dispose encore au moins d'une légion après la bataille, la province est conquise. Sinon, même si le défenseur n'a plus de légion, l'attaque a échoué.

Les différents résultats de bataille sont:

- **L'attaque a échoué:** Le joueur attaquant ramène son personnage (et tous les fonctionnaires qui l'accompagne) dans la province à partir de laquelle l'attaque a commencé. Ceci ne lui coûtera aucun point de mouvement additionnel.
- **La province est conquise:** L'attaquant remplace l'ancien gouverneur par un des siens (la position du gouverneur en vue des approvisionnements est inchangée. Le joueur qui a perdu la province reçoit la carte de compensation I ("Entschädigungskarte I") et l'exécute, c'est-à-dire, qu'il met une arme de sa propre couleur dans le sac de bataille. S'il détient déjà la carte de compensation I il reçoit la carte de compensation II et l'exécute à la place (il retourne simplement la carte de compensation I) : il peut alors augmenter une de ses compétences de 1.
- Si le défenseur disposait d'un fonctionnaire dans la province, il est remplacé par un fonctionnaire de l'attaquant. Le joueur qui perd un fonctionnaire de cette façon bénéficie d'une compensation additionnelle : il introduit 1 arme (de plus) dans le sac de bataille. Si un joueur n'a plus aucune arme en réserve (car elles sont déjà toutes dans le sac de bataille) il ne bénéficiera d'aucune compensation supplémentaire.

- **Evasion:** Si le triumvir du défenseur est présent dans la province qui vient d'être conquise, il doit se sauver. Il reçoit la carte d'évasion "Fluchtkarte" et l'exécute : il peut alors se déplacer dans une de ses provinces sans devoir dépenser de point de mouvement. En contrepartie, le joueur recule d'un point sur chaque compétence sur laquelle il « mène » actuellement. (plus de détails sur les implications de ceci au point III).
- Un personnage qui n'a qu'une seule province ne peut être attaqué.
- Un personnage peut toujours épuiser ses points de mouvement indépendamment du succès ou de l'échec des batailles. Par conséquent, il est possible de mener jusqu'à quatre attaques par tour.



Fig 4

III: Actions

Durant cette phase Le joueur actif peut effectuer maximum trois actions. La 1ère action coûte 1 pièce d'or, la 2^{ème} action 2 pièces, et la 3^{ème} ...3 pièces. Effectuer 3 actions coûte donc 6 pièces d'or. Le type de la province dans laquelle se trouve le triumvir détermine quelles actions il peut prendre.

Actions possible dans une province politique:

- Le personnage améliore sa compétence politique. Il déplace le marqueur de compétence d'un cran sur la voie jaune.
- Le personnage persuade des citoyens au forum. Il déplace un citoyen de la zone neutre (« Alii ») vers sa section. Autre possibilité, il peut déplacer un citoyen hors de la section d'un autre joueur vers la section neutre (par exemple quand il n'y a aucun citoyen dans la section neutre). L'action « persuader un citoyen » coûte 2 pièces d'or de plus si le personnage ne « mène » pas dans la compétence politique.

Options d'actions dans une province militaire :

- Le personnage améliore sa compétence militaire. Il déplace le marqueur de compétence d'un cran sur la voie brune.
- Le personnage produit des armes. Il place 2 armes de sa couleur dans le sac de bataille. Cette action « production d'armes » coûte 2 pièces d'or de plus si le personnage ne « mène » pas dans la compétence militaire*.

Options d'actions dans une province compétence:

- Le personnage améliore sa compétence politique. Il déplace le marqueur de compétence d'un cran sur la voie jaune.
- Le personnage améliore sa compétence militaire. Il déplace le marqueur de compétence de un cran sur la voie brune.

Exemple

César et Crassus mènent ensemble dans la compétence politique, et Crassus mène seul dans la compétence militaire.

Admettons que César soit dans une province de compétence. Il pourrait pour un or (1^{er} action) augmenter sa compétence politique et mener seul. S'il augmentait sa compétence militaire de 1, il n'aurait pas de bénéfice immédiat. Il devrait dépenser 5 ors de plus (pour la 2^{ème} et 3^{ème} action) pour rejoindre Crassus et mener avec lui. Un tel coût pour augmenter les compétences n'est pas intéressant même si le personnage mène.

Pompée est dans une province militaire, et a malheureusement seulement 3 pièces d'or. Avec sa

première action il pourrait dépenser 1 pièce d'or pour augmenter sa compétence militaire de 1 et atteindre le niveau II. Ensuite avec les 2 pièces d'ors qu'il lui reste, avoir comme deuxième action d'augmenter sa compétence au niveau III. Mais hélas, il doit remettre des armes dans le sac de bataille. Il pourrait comme première action, mettre 2 armes dans le sac de bataille pour un total de 3 pièces d'or et ne pas prendre d'autres actions (payer un or pour la première action avec un surcoût de 2 pièces d'or car il ne mène pas dans la compétence militaire.).

Crassus est dans une province politique. Il a accumulé beaucoup d'argent, et puisqu'il mène dans la compétence politique, il peut simplement employer ses 6 pièces d'or pour la 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} action et persuader trois citoyens de le soutenir dans le forum (aucun coût additionnel puisqu'il mène dans la compétence politique).

Quand le personnage a effectué ces 3 actions maximum, il déplace la pierre du temps d'un cran vers l'ELECTION.

Déplacer cette pièce signifie aux autres joueurs qu'il a fini son tour. Si l'ELECTION est atteinte de cette façon, un nouveau consul est élu. Si l'ELECTION n'est pas encore atteinte, c'est au tour du joueur suivant.

* « Mener » signifie que le marqueur de compétence du personnage devance les autres. Il est possible que 2 personnages mènent ensemble, tant qu'il y a au moins un autre personnage derrière. Par conséquent au début de la partie tous les marqueurs sont sur I, personne ne mène.

Ajustement des légions

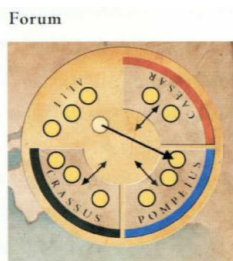
A la fin du tour d'un joueur, le nombre maximum de légion par province est de 6. Les légions excédentaires sont retirées du plateau et remises avec les légions qui ne sont pas encore en jeu.

ELEGIO – L'ELECTION DU CONSUL

C'est le joueur qui a le plus grand nombre de citoyens dans sa section au forum au moment de l'ELECTION qui est élu consul. En cas d'égalité, c'est le joueur qui n'a plus été placer de citoyen dans sa zone du forum depuis le plus longtemps (entre les joueurs à égalité) qui est élu.

Exemple :

Pompée place un nouveau citoyen dans sa zone. Pompée a maintenant autant de citoyens que Crassus, mais comme Crassus a atteint ce nombre avant Pompée, c'est Crassus qui est élu.



Si le nouveau consul l'a déjà été précédemment, il gagne immédiatement la partie (victoire politique : voir plus loin, Fin du jeu)

S'il est élu pour la première fois, il reçoit une carte CONSUL ainsi qu'un nouveau fonctionnaire de la réserve, qu'il peut placer dans n'importe laquelle de ses provinces (comme s'il l'avait placé pendant sa phase de mouvement).

Le nouveau Consul fait un petit discours pour annoncer la nouvelle année. Ensuite, 3 citoyens jaunes de sa section du forum sont renvoyés dans la section neutre.

Si au cours du jeu, un joueur qui a déjà été consul parvient à rassembler 6 citoyens dans sa section, il gagne la partie, indépendamment du fait que les autres joueurs aient été élus consul ou non.

Enfin, le joueur actif ramène la pierre du calendrier sur sa position de départ (VIII à trois joueurs et VII à deux joueurs). Une nouvelle année commence, et le personnage suivant entame son tour.

FIN DU JEU – CONDITIONS DE VICTOIRE

Un personnage gagne le jeu s'il rencontre un de ces critères de victoire :

a) Victoire politique: Un personnage qui a déjà été consul et qui place 6 citoyens dans son secteur du forum, ou qui est élu consul pour la deuxième fois gagne la partie.

b) Victoire militaire: Un personnage qui conquiert sa 9^o province gagne la partie.

c) Victoire de compétence: Un personnage qui atteint la valeur VII dans les deux compétences gagne la partie.



PLACEMENTS ET PARTICULARITES DU JEU AVEC 2 JOUEURS

Le jeu à deux joueurs se joue quasi comme la version à trois, à quelques exceptions près :

César (rouge) commence le jeu avec 5 provinces et Pompée (bleu) commence le jeu avec 6 provinces, ils jouent leurs tours de manière alternée.

Chaque année se termine après 7 tours, donc la pierre du temps est placée sur la case VII au début de chaque nouvelle année.

Le personnage de Crassus et les 4 provinces Asie, Syrie, Egypte et Cyrène ne sont pas utilisés
15 légions et 3 pièces d'or sont retirées du jeu, la réserve pour les joueurs est ainsi plus petite.

Dans le forum il n'y a que 9 citoyens. Au début de la partie, 2 sont placés dans les sections de César et de Pompée. Il en reste 5 dans la zone neutre.

Placer 2 pions « armes » de César et de Pompée dans le sac de bataille, ainsi que 2 armes de Crassus. Ceux-ci compteront comme neutre s'ils sont tirés hors du sac de bataille. Ils retournent directement dans le sac de bataille après chaque combat.

Merci à Etienne, Nicolas et Xavier pour l'aide à la traduction.

