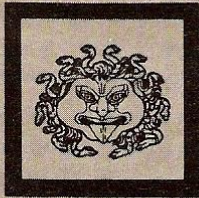


un plateau Sur

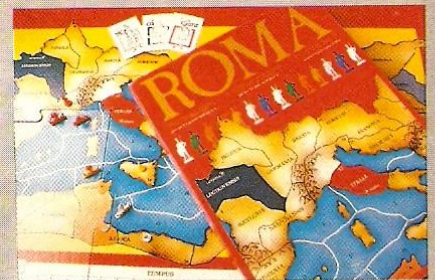
Les simulations militaires d'International Team sont pour la plupart d'un niveau assez médiocre. Sur une large gamme, seule "Mockba" est une réelle réussite. Heureusement, il y a les jeux de plateau, dont "Fief", "Le gang des traction-avant" (cocorico !) et aujourd'hui "Roma", à la frontière du jeu de 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

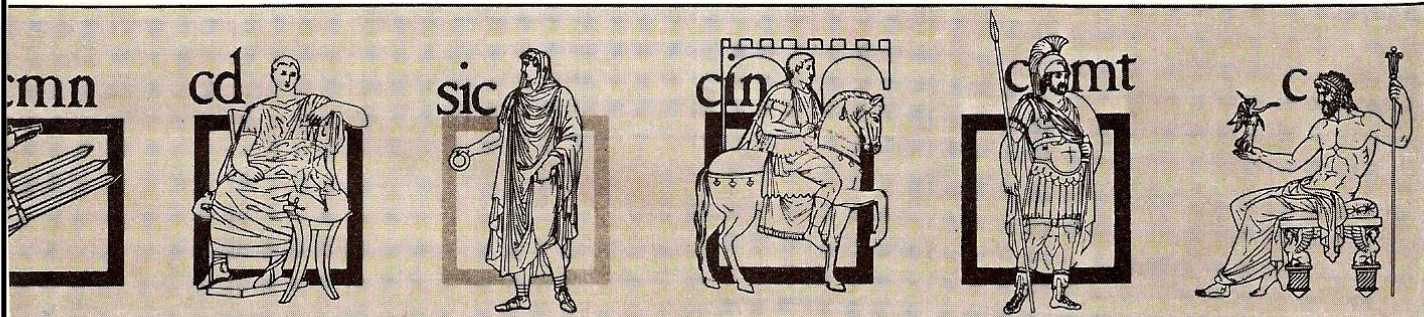
tration, elles peuvent traverser une zone occupée par des flottes adverses et se déplacer même si des armées viennent de les utiliser pour traverser la mer.

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) Tuer à gages.