

# Le temps des conquérants

Jean Luc Allais

A l'aube du VIII<sup>e</sup> siècle avant notre ère, la péninsule italienne est morcelée en de nombreux peuples. Mais les puissants appétits de quelques-uns d'entre eux ne vont pas tarder à y constituer de puissants empires !

Saurez-vous trouver les stratégies les plus adaptées pour assurer à votre peuple la prospérité dans un contexte si tourmenté ?

## Les Bases du jeu

Le jeu repose sur une carte de la péninsule italienne, des trois îles de Méditerranée centrale et de la Numidie carthaginoise. Cet espace est divisé en territoires correspondant aux différents peuples.

Le vainqueur sera celui qui aura assuré la plus grande prospérité à son peuple au bout de 10 tours. Cela se mesure en prenant en compte la **richesse** (commerce), l'étendue du **territoire** dominé et la **paix** qu'ont connu les habitants. (pour plus de détails, voir ci-dessous)

Quatre joueurs se répartissent entre :

- Les Gaulois : installés dans l'actuelle plaine du Pô (Gaule transpadane), ce sont de redoutables guerriers ; ils disposent donc d'un dé de combat à 8 faces (couleur : **noir**)
- Les Romains : installés sur le site légendaire de la cité romaine, ils se caractérisent par leur volonté d'intégrer les peuples conquis à leur cité, ce qui leur offre un précieux appui dans les combats (couleur : **rouge**)
- Les Carthaginois : installés dans le nord de l'Afrique, ce grand peuple s'est rendu célèbre par son grand sens du commerce (ils doublent leurs points dans le domaine commercial) ; ils ne sont pas insensibles à l'évolution territoriale de la péninsule italienne... (couleur : **blanc**)
- Les Tarentais : riche d'une origine mêlée, ce peuple entreprenant a pris de l'avance en s'emparant des Pouilles avant même que les autres peuples aient agi. (couleur : **bleu**)

# Le Jeu

Les joueurs disposent des possibilités d'actions suivantes :

- établir un lien commercial, matérialisé par **un petit pion** de la couleur du joueur ;  
il peut être placé dans un territoire ayant une frontière commune avec un territoire contrôlé par le joueur (sous la forme d'une possession ou de lien commercial) ;  
on ne peut commercer avec un territoire déjà contrôlé par un adversaire (possession ou commerce) ;  
un lien rapporte un point commerce et un point de paix (s'il y a lieu) à chaque tour, dès son établissement.
- conquérir un territoire, ce qui se matérialise par **un pion** de la couleur du joueur s'il a réussi ;  
cela peut être lancé vers un territoire ayant une frontière commune avec un territoire **possédé** par le joueur ;  
le joueur utilise son dé de combat :
  - si le territoire est **libre**, il devra faire **plus de 2** pour l'emporter
  - si le territoire appartient à un adversaire, c'est celui des deux qui aura **le plus de points** (sans minimum) qui l'emporte

un combat enlève la paix aux territoires qui utilisent leur dé de combat, ainsi qu'à un territoire (dans chaque camp) ayant une **frontière terrestre** avec le territoire disputé; cela fait autant de points de paix en moins lors de ce tour.

	<b>attaquant</b>	<b>défenseur</b>	<b>allié (attaquant/défenseur)</b>
<b>dé de combat</b>	<i>engagé</i>	<i>non engagé</i>	<i>engagé</i>
<b>point de paix</b>	<i>non (territoire d'origine qui engage son dé, plus un territoire ayant une frontière terrestre avec le territoire disputé) oui (territoires possédés ou en commerce n'ayant pas de frontière terrestre avec le territoire disputé)</i>		

un territoire conquis rapporte un point territoire dès le tour de sa conquête, et au tour suivant le joueur peut automatiquement y ajouter un lien commercial (sans y consacrer un tour), et donc y prendre un point commerce et un point de paix s'il y a lieu.

- "romaniser" un territoire, pour le seul joueur romain, ce qui se matérialise par un **pion rouge avec fanion** ;  
elle permet de disposer des troupes du territoire romanisé (dé de combat supplémentaire) ; le joueur peut décider d'utiliser un ou plusieurs de ces dés, ou de ne pas le(s) utiliser quand il le souhaite.  
ce territoire doit au préalable avoir été conquis ;  
cette opération coûte 3 points et peut être faite à n'importe quel moment (dans la limite d'un territoire par tour) ;
- nouer une alliance entre joueurs ;  
celui qui la sollicite doit avoir une frontière commune avec son / ses alliés (commerce ou possession) ;  
ce joueur (qui possédera le territoire pris) donne 3 points à chaque allié, même s'il échoue, et reçoit leurs dés de combat.

## Lancer le jeu

Les joueurs commencent par **choisir le peuple** qu'ils représenteront.

Il faut ensuite **déterminer l'ordre** dans lequel les joueurs interviendront en lançant les dés : celui qui a le plus grand nombre de points débute, et ainsi de suite (en cas d'égalité, on retire les dés entre ceux qui sont concernés).

*Il est alors possible de commencer le jeu.*

*Dès qu'ils ont joué, les joueurs relèvent les points qu'ils ont gagnés* suivant les règles suivantes:

- **un point par territoire possédé**
- **un point de paix pour chaque territoire (territoire d'origine, conquis ou en commerce) dont le dé de combat n'a pas été engagé, et qui n'a pas eu de combat à sa frontière**
- **un point de commerce pour chaque relation commerciale (dès leur établissement, c'est-à-dire un tour après la conquête dans le cas des invasions).**

*Points particuliers :*

- *si un des joueurs perd son territoire d'origine, il quitte la partie; les territoires qu'il a conquis redeviennent libres.*
- *Les espaces maritimes ne peuvent pas être possédés, ce sont de simples espaces de passage ils sont **délimités par des traits**; ces espaces peuvent être traversés par tous les **peuples qui y possèdent une côte** (on peut donc aller de Calabre en Vénétie, mais pas de Carthage en Etrurie); pour passer outre ces limites, il faut contrôler (commerce ou invasion) un territoire appartenant à l'espace maritime visé (exemple : Carthage - Sardaigne - Etrurie)*



