

TETRARCHIA

Le destin de Rome dans les mains de 1 à 4 joueurs



A la fin du III^e siècle, l'Empire Romain a trop d'ennemis pour son Empereur, Dioclétien. Cherchant de l'aide, il partage d'abord le pouvoir avec Maximien. Mais devant l'envergure des menaces, ceux-ci accordent à leurs camarades Galère et Constance le titre de César, et forment ainsi la première 'Tétrarchie'. Ensemble, ils affronteront les ennemis de l'Empire... Serez-vous capables de le conserver ?

OBJECTIF

TETRARCHIA (Tétrarchie ou "règne à quatre", en Latin) est un jeu coopérative dans lequel de 1 à 4 joueurs protègent l'Empire des révoltes et des armées barbares qui essayent de le détruire. Avec des règles simples, le mécanisme central génère des parties très différentes et des défis de difficulté variable. Les joueurs gagnent s'ils parviennent à protéger les frontières de l'Empire avant que la majorité des provinces se rebelle ou que Rome tombe.

CONTENU

Une trousse de **TETRARCHIA** contient :

- 4 Empereurs romains :



Maximien
Auguste
de l'Ouest



Constance
César
de l'Ouest



Dioclétien
Auguste
de l'Est



Galère
César
de l'Est

- 3 flottes romaines.
- 3 armées barbares.
- 21 disques gris d'Agitation.
- 21 disques noirs de Révolte.
- 5 disques d'Empereur pour chaque couleur.
- 2 dés, avec chiffres normaux 6 et romains VI.
- 1 plateau.

PLATEAU

Le plateau représente l'Empire Romain à la fin du III^e siècle (*la géographie et certains noms ont dû être adaptés*). Les cercles représentent 42 provinces romaines, groupées dans 7 **régions** de 6. La région centrale est ITALIA, et les 6 régions extérieures sont numérotées dans le sens horaire : I = HISPANIA, II = GALLIA, III = ILLYRICVM, IV = GRAECIA, V = ASIA MINOR, VI = AFRICA.

Les provinces sont reliées par des liens (*dans la dernière version, les flèches montrent les chemins barbares*). Certains d'entre eux s'interrompent pour indiquer qu'ils rendent le mouvement difficile. Ils représentent des montagnes, des rivières ou des détroits, et on les appellera **liens brisés**.

PROVINCES

Chaque province romaine, avec son nom en dessous, se caractérise par le numéro (romain) de sa région et par le numéro qu'elle porte dans cette région, écrit au dessus. Par exemple, les coordonnées de BELGICA sont **II 1** : dans la région numéro II, GALLIA, la province numéro 1.

Les régions extérieures ont une septième province associée, **non romaine**, au-delà de la frontière de l'Empire, qui représente la menace barbare. Elles contiennent le numéro de leur région correspondante, et si une armée barbare apparaît dans cette région, elle arrive sur cette province.

Les provinces qui contiennent les capitales 'tétrarchiques' portent la marque de leur Empereur correspondant, et celle qui contient la capitale nominative de l'Empire, Rome, porte un symbole aux 4 couleurs.

ZONES MARITIMES

Deux lignes discontinues divisent la mer en 3 **zones** : l'occidental MARE ATLANTICVM, le central MARE INTERNVM, et l'oriental MARE AEGAEVM.

Une flotte romaine placée dans le cercle d'une zone maritime permet aux Empereurs de se déplacer entre deux provinces **côtières** (qui contiennent un morceau de mer dans leur cercle) de cette zone.

NOMBRE DE JOUEURS

Le nombre de joueurs peut aller de 1 à 4, mais les règles ne changent pas en fonction du nombre. Les 4 Empereurs devront **toujours** être utilisés :

- **1 joueur** : contrôle les 4 Empereurs.
- **2 joueurs** : 1 couple Auguste/César chacun.
- **3 joueurs** : ils partagent tous le contrôle d'1 César. Cependant, en cas de désaccord, le joueur qui contrôle son Auguste correspondant a le dernier mot !
- **4 joueurs** : 1 Empereur chacun.

Chaque tour de table se fait en 4 tours suivant la séquence **Dioclétien-Galère-Constance-Maximien**. Pour s'en rappeler, suivez le symbole de ROMA dans le sens horaire.

PREPARATION

D'abord, distribuez aléatoirement certaines menaces :

1. Pour chaque région extérieure, lancez le **6** jusqu'à ce que vous obteniez un résultat supérieur à **1** et placez 1 disque de Révolte dans cette province.
2. Une fois ces 6 disques placés, vous pouvez lancer plusieurs fois (voir *tableau*) : les **VI 6** pour ajouter 1 disque de Révolte dans cette province ; le **VI** pour placer une armée dans la frontière de cette région.

Si vous obtenez une province déjà occupée, relancez.

Ensuite, choisissez le nombre de disques d'Empereur, de 3 à 5, et le nombre de flottes, de 1 à 3, et rangez ceux que vous n'utilisez pas. Le nombre de disques d'Empereur, de flottes, de disques de Révolte, et d'armées barbares, se combineront pour rendre le défi plus ou moins difficile :

Niveau de Difficulté	bas → haut		
Disques par Empereur	5	4	3
Nombre de Flottes	3	2	1
VI 6 Révoltes Additionnelles	0	1	2
VI Armées Barbares Initiales	0	1	2

Vous pouvez identifier chaque niveau avec ces quatre valeurs. La colonne centrale, [4211], serait le niveau 'normal', mais il est conseillé de commencer avec un niveau plus simple, comme le [4200]. Chacun des 81 niveaux offre un défi différent : par exemple, le [5100] donne plus de pouvoir à chaque Empereur mais entrave leur mobilité maritime.

Aux armes ! Une fois le niveau choisit et les menaces disposées sur le plateau, placez les flottes dans les zones maritimes de votre choix et commencez la partie par le tour de Dioclétien (vert). L'ordre des tours suivra le symbole de ROMA dans le sens horaire. Chaque Empereur commence son premier tour à ROMA ou, s'il le veut, à sa capitale à condition qu'elle soit libre de barbares et de disques.

SEQUENCE DU TOUR

Le tour de chaque Empereur est formé de 2 phases :

1. **Romaine** : utiliser des *Points d'Imperivm (PI)*.
2. **Barbare** : propager des menaces.

Ils occupent une province, et peuvent utiliser leurs PI afin de : se *Déplacer* vers une autre province, faire *Naviguer* une flotte vers une zone adjacente, *Protéger* la province en plaçant un de leurs disques, *Soumettre* la province en retirant le disque d'Agitation/Révolte, ou *Attaquer* une armée barbare dans une province connectée.

Pendant la phase barbare, le joueur lance les 2 dés. Il place un disque d'Agitation dans la province correspondant aux coordonnées, et il vérifie s'il provoque des révoltes, des soulèvements, ou l'invasion d'armées barbares.

I. PHASE ROMAINE

L'Empereur peut utiliser jusqu'à **6 PI** pour effectuer les actions suivantes, dans l'ordre qu'il veut, et même répéter plusieurs fois une action tant qu'il a des PI.

1. DEPLACER

L'Empereur peut se déplacer vers une province par :

- Un lien normal : **1 PI**.
- Un lien brisé (terrain difficile) : **2 PI**.
- Une flotte si les deux provinces sont sur la côte de la zone maritime correspondante : **1 PI**.

Si la destination a un disque de Révolte, ajoutez **+1 PI**. Par exemple, se déplacer par terrain difficile vers une province en révolte coûte $2+1=3$ PI.

Chaque province ne peut contenir qu'1 figure (Empereur ou armée barbare) et 1 disque. Cependant, les Empereurs peuvent traverser une province occupée par un autre Empereur s'ils continuent à se déplacer lors de l'action suivante.

2. NAVIGUER

L'Empereur sur le plateau peut faire naviguer une flotte romaine jusqu'à une zone maritime adjacente pour **1 PI**. Dès l'arrivée de la flotte, les mouvements entre provinces côtières sont autorisés dans cette zone.

3. PROTEGER

L'Empereur peut placer 1 de ses disques dans sa province, si elle ne contient aucun autre disque, pour **1 PI**. De cette façon il la protégera contre les disques d'Agitation, et pourra profiter de son soutien lors d'une bataille.

Protéger la frontière Placer des disques d'Empereur dans les provinces extérieures à l'Empire est l'**objectif du jeu**. L'action *Protéger* peut s'effectuer aussi dans ces provinces, mais elle coûte **2 PI** et n'est envisageable que si la région correspondante est **libre** de disques de Révolte.

4. SOUMETTRE

Dans sa province, l'Empereur peut :

- Enlever un disque d'Agitation : **1 PI**.
- Enlever un disque de Révolte : **2 PI**.
- Changer un disque de Révolte vers Agitation : **1 PI**.

5. ATTAQUER

L'Empereur peut attaquer une armée barbare à travers un lien en utilisant le **nombre de PI** dont il aurait besoin pour traverser ce lien. Il lance les **VI 6** :

1. L'Empereur ajoute au dé **romain** le nombre de ses disques connectés à lui en **une** chaîne continue.
2. Le barbare ajoute au dé **normal** le nombre de disques de Révolte connectés à lui en chaîne continue.

Dioclétien, dans le cas de ces quatre provinces :



ajoute +1 sur celle de gauche et +2 sur les autres (d'autres Empereurs n'ajouteraient rien). Par exemple, s'il attaque depuis la gauche une armée barbare connectée à une chaîne de 3 disques de Révolte et obtient **III 2** :

- **III** + ● = 4
- **2** + ●●● = 5

Le plus grand appui barbare conduit à une défaite 4-5 !

Capitales Les provinces qui contiennent les capitales tétrarchiques ont le disque de l'Empereur correspondant dessiné. Si elles **ne sont pas couvertes** par un autre disque, elles comptent comme un disque de leur Empereur (elles protègent contre Agitation et peuvent offrir un appui au combat). Rome, la capitale de l'Empire, a un joker qui vaut pour chacune des couleurs.

Attaque combinée Les valeurs de combat obtenues (dé+appui) peuvent être modifiées par la présence d'autres Empereurs ou armées barbares dans le secteur :

1. **Chaque** Empereur additionnel connecté à l'armée **cible** multiplie la valeur de combat impériale **x2**.
2. **Chaque** barbare additionnel connecté à l'Empereur **attaquant** multiplie la valeur de combat barbare **x2**.

Dans l'exemple, si Maximien avait été connecté à l'armée cible, il aurait incliné la balance vers une victoire 8-5 !

Résultat Enfin, appliquez les conséquences de la bataille :

- **Victoire** : retirez l'armée barbare, et n'importe quel disque, de la province objectif et placez-y l'Empereur.
- **Défaite** : retirez l'Empereur, et n'importe quel disque d'Empereur, de sa province. Il reviendra sur le plateau au commencement de son tour suivant à ROMA ou, s'il le veut, à sa capitale correspondante à condition qu'elle soit libre de barbares et de disques.

En cas d'égalité, rien ne se passe.

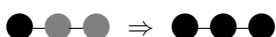
II. PHASE BARBARE

Vérifiez l'état de l'Empire et lancez les **VI 6** pour obtenir les coordonnées d'une province romaine :

1. Appliquez le résultat dans cette province.
2. Résolvez un Soulèvement potentiel et ses retombées.
3. Faites avancer les armées barbares vers Rome.

ETAT DE L'EMPIRE

Au début de cette phase tout disque d'Agitation connecté* à un disque de Révolte **devient** un disque de Révolte :



Ensuite, les Empereurs qui se trouvent sur un disque de

Révolte **quittent** le plateau. Ils reviendront à ROMA au début de leur prochain tour ou, s'ils le veulent, à leur capitale à condition qu'elle soit libre de barbares et de disques.

Pour finir, lancez les **VI 6**.

1. RESULTAT

Vérifiez le contenu de la province obtenue :

- Disque d'Empereur : ne faites rien (elle est protégée).
- Aucun disque : placez 1 disque d'**Agitation**.
- Disque d'Agitation : changez-le vers **Révolte**.
- Disque de Révolte : provoquez un **Soulèvement**.

2. SOULEVEMENT

Si la province a déjà un disque de Révolte, un Soulèvement se produit : placez 1 disque de Révolte dans toutes les provinces **romaines** connectées* à celle-ci. Dans les provinces qui en ont déjà, ne faites rien ; dans celles qui ont un autre disque (Empereur ou Agitation), changez-le vers Révolte.

Retombées Si **il reste des armées barbares** dans la réserve, l'instabilité générée par le soulèvement peut provoquer un écho. Uniquement dans ce cas, lancez le **VI** :

- Si la province extérieure à cette région est vide, placez-y une **armée barbare**.
- Si, au contraire, elle contient figurine ou disque, lancez le **6** et vérifiez le **résultat** pour ces coordonnées comme indiqué au début de cette phase. Vous pouvez ainsi générer une chaîne de soulèvements !

3. AVANCEE BARBARE

Toutes les armées barbares **avancent** vers la province connectée* suivante, selon cette séquence (*dans la dernière version, suivez les flèches sur les liens*) :

- Depuis la province au-delà de la frontière, avancez vers la province **1** de la région correspondante.
- Dans la région, avancez vers la province **suivante** de la séquence 1-6. Dans certaines régions (HISPANIA, ILLYRYCVM, GRAECIA et AFRICA) vous devrez passer de la province 3 ou 4 à la 6.
- Depuis la province 6, suivez le chemin le plus court vers **Rome** : depuis HISPANIA par NARBONENSIS, et depuis ASIA MINOR par THRACIA-MACEDONIA-EPIRVS.

* Dans cette phase, les liens brisés peuvent gêner la propagation des menaces. Pour chaque lien brisé, lancez le **6** :

- Si 1-3, les provinces ne sont pas connectées.
- Si 4-6, les provinces sont connectées.

Ainsi, le terrain difficile peut maintenir un disque d'Agitation adjacent à un disque de Révolte, exclure une province d'un Soulèvement, ou stopper l'avancée d'une armée. Le résultat du dé est provisoire, la prochaine fois que vous devrez vérifier ce lien brisé, lancez le **6** à nouveau.

S'il y a plusieurs armées et l'ordre de mouvement peut influencer la partie (chemins proches, combats avec appuis, réserve de disques de Révolte faible), bougez d'abord les plus proches de Rome (comptez en nombre de provinces) ; si elles sont à la même distance, bougez d'abord celles qui sont dans la région au numéro inférieur. Si malgré cela une armée se retrouve bloquée par une autre, ne la bougez pas.

Dévastation Quand une armée barbare entre dans une province romaine, elle retire n'importe quel disque d'Empereur ou d'Agitation et y place un disque de **Révolte**.

Attaque Si un Empereur bloque son mouvement, l'armée barbare l'attaque. Suivez le procédé décrit dans la phase romaine, en tenant compte que cette fois c'est l'armée barbare qui attaque et l'Empereur qui devient la cible. Le barbare ajoute au **6** les disques de Révolte connectés ; l'Empereur ajoute au **VI** ses disques connectés ; et les valeurs de combat peuvent être multipliées **x2** par d'autres armées barbares connectées à l'Empereur cible ou par d'autres Empereurs connectés à l'armée barbare attaquante.

En cas de victoire, retirez l'Empereur et faites avancer l'armée barbare vers la province cible ; en cas de défaite, retirez l'armée barbare ainsi que son disque de Révolte.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement si :

- 👍 Les Empereurs **protègent les 6 frontières** de l'Empire. Vous avez gagné la partie, *Roma Victrix* !
- 👎 Une armée barbare **entre dans Rome**, ou vous ne pouvez pas **placer un disque** de Révolte/Agitation (parce que la réserve est vide). L'Empire est perdu !

Si vous préférez un résultat sur une échelle de **10 points** :

- Comptez **+1** pour chaque frontière protégée, et **+4** (tétra) si ITALIA est libre de disques de Révolte.
- Comptez **-1** pour chaque frontière non protégée, armée barbare en jeu, et région en rébellion (qui requiert plus de 6 PI pour soumettre ses provinces).

Le tour de chaque Empereur est très simple :

- Utilisez jusqu'à 6 PI.
- Lancez les **VI 6** et vérifiez le résultat.

Les dés peuvent vous donner une première impression de hasard, mais vous comprendrez vite qu'il vous faut un plan pour vaincre les armées qui avancent. Souvenez-vous de Dioclétien, coopérez ou les dés dicteront la chute de Rome !

VARIANTES

Toutes ces variantes changent, d'une manière très simple, un aspect du jeu. Les quatre premières le rendent plus facile, et "Le Grand" rend le jeu plus difficile en y ajoutant un aspect **compétitif** qui entravera la coopération.

1. IMPERIVM

Chaque Empereur a un pouvoir spéciale, mais il doit retirer de la partie **un de ses disques** à chaque fois qu'il l'utilise :

- 🟢 Dioclétien peut utiliser des PI pour **déplacer** les autres Empereurs pendant ce tour-ci.
- 🟡 Galère peut **ajouter +1** à sa valeur de combat, après lancer le dé et plusieurs fois au même combat.
- 🔴 Constance peut **bloquer** l'avancée d'une armée barbare avant que celle-ci l'attaque.
- 🟠 Maximien peut utiliser **7 PI** ce tour-ci.

2. MARE NOSTRVM

Si vous avez des flottes dans deux zones adjacentes, vous pouvez les considérer comme **une seule** zone élargie : le mouvement entre ses provinces côtières est donc permis.

3. DIARCHIA

Chaque couple Auguste/César **partage** ses disques : bleu et rouge procurent un appui pour Maximien/Constance, puis vert et jaune font de même pour Dioclétien/Galère.

4. PATRES PATRIAE

Les Augustes étaient "pères de la patrie", au dessus des Césars. A chaque tour, Dioclétien peut prendre **1 PI** à Galère, et Constance peut donner **1 PI** à Maximien.

5. LE GRAND

La première Tétrarchie a duré 12 ans (293-305), jusqu'à la démission de Dioclétien et Maximien. Mais la mort de Constance et la revendication de son fils Constantin brisèrent la chaîne de succession pacifique prévue. Constantin mit fin à une série de guerres civiles (306-312) comme Empereur de l'Ouest, et après avoir vaincu son homologue oriental (324), gouverna sous le nom de "le Grand".

Cette variante introduit des rivalités avant 306. Un Empereur qui **mène** une victoire prend 1 disque gris (de 'gloire') de la réserve, mais celui qui mène une défaite doit en rendre 1 si possible. En cas de victoire globale, calculez en plus les points de chaque Empereur en additionnant les **frontières** qu'il a protégé et ses disques de **gloire** :

- Si un Empereur a au moins 2 points de plus que les autres, il devient le seul, **le Grand** !
- Dans le cas contraire, si un Empereur a au moins 2 points de plus que son collègue Auguste/César, il devient **Empereur de l'Est** ou de **l'Ouest**.

En plus de la victoire globale en tant qu'équipe, les joueurs ont ces objectifs additionnels, en fonction de leur nombre :

- **2 joueurs** : faites d'un de vos Empereurs le Grand.
- **4 joueurs** : proclamez votre Empereur le Grand, ou au moins Empereur de l'Est ou de l'Ouest.
- **1-4 joueurs** : vous pouvez aussi utiliser cette variante pour **préserver** la Tétrarchie en évitant qu'un Empereur s'empare de l'Empire ou d'une moitié !

AIDES DE JEU

MAXIMIEN	
PHASE ROMAINE	Utilisez 6 PI [IMP : ⇒ utilisez 7 PI]
	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer = 1 (brisé = 2 / vers ● = +1) Naviguer = 1 Protéger : ● = 1 (frontière = 2 & sans ●) Soumettre : = 1 / = 2 / ● ⇒ ● = 1 Attaquer = 2 ou 3 : (+ ●●) x2? / (+ ●●) x2?
BARBARE	[●●●? * Emp. sur ●?] Lancez 6 1) ○ ⇒ ● / ● ⇒ ● / ● ⇒ 2) : Lancez [†] & [‡] 3) Avancée barbare : Attaque ? * Dans cette phase, vérifiez liens brisés 6 † Si il reste des Armées Barbares ‡ Si cette province extérieure est occupée
	1) Chaque région : 6 (>1) & placez ● 2) Ajoutez des ● & Armées Barbares 3) Choisissez nombre de ● & Flottes Disques par Empereur 5 4 3 2 Nombre de Flottes 3 2 1 0 6 Révoltes Additionnelles 0 1 2 3 Armées Barbares Initiales 0 1 2 3

DIOCLETIEN	
PHASE ROMAINE	Utilisez 6 PI [IMP : ⇒ déplacez autres]
	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer = 1 (brisé = 2 / vers ● = +1) Naviguer = 1 Protéger : ● = 1 (frontière = 2 & sans ●) Soumettre : = 1 / = 2 / ● ⇒ ● = 1 Attaquer = 2 ou 3 : (+ ●●) x2? / (+ ●●) x2?
BARBARE	[●●●? * Emp. sur ●?] Lancez 6 1) ○ ⇒ ● / ● ⇒ ● / ● ⇒ 2) : Lancez [†] & [‡] 3) Avancée barbare : Attaque ? * Dans cette phase, vérifiez liens brisés 6 † Si il reste des Armées Barbares ‡ Si cette province extérieure est occupée
	1) Chaque région : 6 (>1) & placez ● 2) Ajoutez des ● & Armées Barbares 3) Choisissez nombre de ● & Flottes Disques par Empereur 5 4 3 2 Nombre de Flottes 3 2 1 0 6 Révoltes Additionnelles 0 1 2 3 Armées Barbares Initiales 0 1 2 3

CONSTANCE	
PHASE ROMAINE	Utilisez 6 PI [IMP : ⇒ bloquez armée]
	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer = 1 (brisé = 2 / vers ● = +1) Naviguer = 1 Protéger : ● = 1 (frontière = 2 & sans ●) Soumettre : = 1 / = 2 / ● ⇒ ● = 1 Attaquer = 2 ou 3 : (+ ●●) x2? / (+ ●●) x2?
BARBARE	[●●●? * Emp. sur ●?] Lancez 6 1) ○ ⇒ ● / ● ⇒ ● / ● ⇒ 2) : Lancez [†] & [‡] 3) Avancée barbare : Attaque ? * Dans cette phase, vérifiez liens brisés 6 † Si il reste des Armées Barbares ‡ Si cette province extérieure est occupée
	1) Chaque région : 6 (>1) & placez ● 2) Ajoutez des ● & Armées Barbares 3) Choisissez nombre de ● & Flottes Disques par Empereur 5 4 3 2 Nombre de Flottes 3 2 1 0 6 Révoltes Additionnelles 0 1 2 3 Armées Barbares Initiales 0 1 2 3

GALERE	
PHASE ROMAINE	Utilisez 6 PI [IMP : ⇒ +1]
	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer = 1 (brisé = 2 / vers ● = +1) Naviguer = 1 Protéger : ● = 1 (frontière = 2 & sans ●) Soumettre : = 1 / = 2 / ● ⇒ ● = 1 Attaquer = 2 ou 3 : (+ ●●) x2? / (+ ●●) x2?
BARBARE	[●●●? * Emp. sur ●?] Lancez 6 1) ○ ⇒ ● / ● ⇒ ● / ● ⇒ 2) : Lancez [†] & [‡] 3) Avancée barbare : Attaque ? * Dans cette phase, vérifiez liens brisés 6 † Si il reste des Armées Barbares ‡ Si cette province extérieure est occupée
	1) Chaque région : 6 (>1) & placez ● 2) Ajoutez des ● & Armées Barbares 3) Choisissez nombre de ● & Flottes Disques par Empereur 5 4 3 2 Nombre de Flottes 3 2 1 0 6 Révoltes Additionnelles 0 1 2 3 Armées Barbares Initiales 0 1 2 3

MIGVEL MARQUES

TETRARCHIA

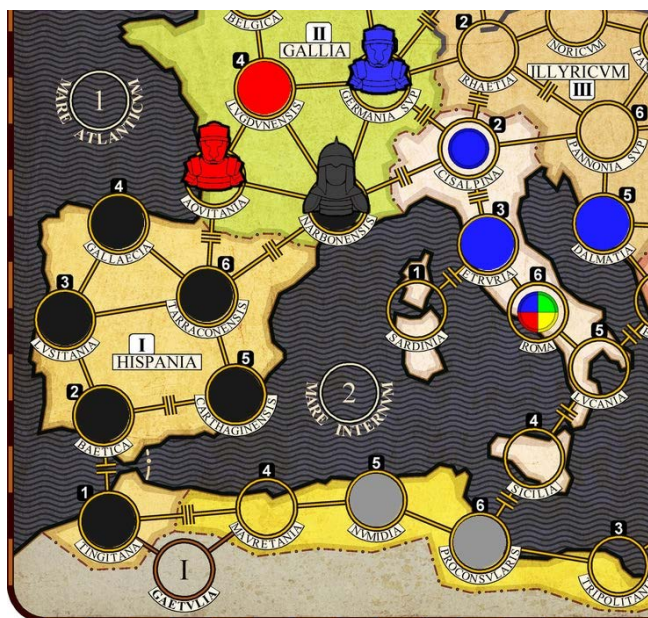
Questions & Réponses



Il y a eu peu de questions des joueurs, et toutes les réponses se trouvaient dans le manuel. Cependant, pour que l'accès au jeu soit encore plus facile, voici un exemple détaillé d'une attaque et une sélection des questions.

EXEMPLE D'ATTAQUE

Pour mieux illustrer le mécanisme d'Attaque, voyons de plus près un exemple détaillé au milieu d'une partie :



L'armée barbare à NARBONENSIS a dévasté HISPANIA et marche vers Rome. Maximien (bleu) décide de l'attaquer depuis GERMANIA SVPERIOR:

- Il doit utiliser **2 PI** (Points d'Imperivm), 1 parce que le lien qui connecte les deux provinces est normal, +1 parce que NARBONENSIS est en révolte. Ceci sera toujours le cas parce que les armées dévastent sa province (placent un disque de Révolte).

- L'armée est connectée à une chaîne de 7 disques de Révolte, et ajoute donc **+7** au résultat du **6**.
- Maximien est connecté à une chaîne de 3 disques bleus (CISALPINA-ETRVRIA-ROMA, ce dernier vaut pour chacune des couleurs). Il ajoute donc **+3** au résultat du **VI**.
- Maximien ajouterait aussi +3 s'il attaquait depuis CISALPINA (il serait connecté à la même chaîne), mais l'attaque à travers les Alpes coûterait **3 PI** (les 2 pour le lien brisé, +1 pour la révolte à NARBONENSIS).
- En plus, Constance (rouge) est connecté à l'armée cible, apportant au résultat de Maximien une multiplication **x2**.

Le résultat de l'attaque viendra de la comparaison :

$$(\text{VI} + 3) \times 2 \geq (6 + 7)$$

Profitions de cet exemple pour discuter d'autres aspects :

- Si Constance attaquait, il profiterait d'un support de **+1** de LVGDVNENSIS, ainsi que de la connexion de Maximien avec l'armée barbare. La valeur de combat romaine serait donc de $(\text{VI} + 1) \times 2$.
- Pour réussir une attaque beaucoup plus favorable, Constance pourrait soumettre TARRACONENSIS, **separant** ainsi l'armée barbare de sa base de support et diminuant sa valeur de combat à $(6 + 1)$.
- Maximien pourrait aussi finir son tour sur le chemin de l'armée (CISALPINA) et laisser qu'elle **l'attaque** à la fin de la phase barbare. Les chiffres seraient exactement les mêmes ! Cependant, étant donné que le lien par lequel doit avancer l'armée est brisé, il se pourrait qu'elle soit bloquée (probabilité de 50%) et l'attaque n'aurait donc pas lieu ce tour ci.
- Si Dioclétien (vert) était à LVGDVNENSIS, il apporterait un **x2** additionnel à l'attaque, qui deviendrait **x4**. Et si on ajoutait en plus Galère (jaune) à CISALPINA, il deviendrait **x8** !
- Si Maximien menait une autre attaque depuis PAN-
NONIA SVPERIOR vers une armée à RHAETIA, il serait connecté à la chaîne de 3 disques bleus d'un côté, mais aussi à une chaîne d'1 disque (DALMATIA) de l'autre. Cependant, son support serait aussi +3, pas +4 ! Uniquement **une chaîne** compte.

AUTRES QUESTIONS

Il y avait plusieurs questions sur les chaînes de support, mais avec cet exemple plus celui du manuel vous avez déjà toutes les réponses ! Voici d'autres questions, par catégorie.

DISQUES

- *Protège-t-on les frontières de façon permanente ?*
Oui, les soulèvements ne peuvent s'étendre qu'à des provinces **romaines**.

- *Peut-il avoir plusieurs disques d'Empereur sur la même province ?*

Non, c'est impossible. Les Empereurs ne peuvent placer des disques que sur des provinces **vides**, et lorsqu'un disque change il est **remplacé**.

- *Si nous avons placé tous nos disques d'Empereur, peut-on en enlever un pour le placer ailleurs ?*

Non ! L'action *Enlever* n'existe pas, il faut les placer avec mesure ! Vous pourrez les récupérer s'ils sont retirés par un soulèvement ou une armée barbare.

- *Peut-on placer un disque d'Empereur d'une autre couleur (ou la même) sur une capitale tétrarchique ?*
Oui, un Empereur peut placer ses disques dans toute province vide. Cela peut être intéressant si vous avez besoin d'une chaîne et la capitale l'interrompt, mais en générale c'est mieux de le placer ailleurs. Notez qu'il faut que la capitale ne soit **pas couverte** pour que le disque dessiné soit considéré un disque **et** son Empereur puisse revenir sur le plateau là-bas.

EMPEREURS & ARMEES

- *Si après un soulèvement un Empereur se trouve sur un disque de Révolte, doit-il quitter le plateau ?*

Non ! Comme on voit dans le manuel et les aides de jeu, **d'abord** on vérifie l'Etat de l'Empire, et ensuite on résout les soulèvements. L'Empereur reste donc sur le disque. Il quitterait le plateau lors de l'Etat de l'Empire du tour suivant, s'il était resté là. Il n'y a donc que l'Empereur qui joue juste après qui peut échapper une révolte 'surprise'.

- *Peut un Empereur effectuer des actions pendant qu'il traverse les provinces occupées par les autres ?*

Non ! Il peut y accéder, mais uniquement pour la traverser (il la **quitte** lors de l'action suivante). De même que s'il revient sur le plateau à Rome où sa capitale étant occupées par un autre Empereur.

- *Comment arrivent les armées sur le plateau ?*

Outre celles qui commencent au démarrage (selon le niveau), elles peuvent arriver avec chaque **Soulèvement** : lancez le **VI** et si la frontière correspondante est vide placé une armée. Si elle ne l'est pas, lancez le **6** et vérifié le résultat sur cette nouvelle (**VI** **6**) province : il peut se produire un nouveau soulèvement, un nouveau lancé du **VI**, l'arrivée d'une nouvelle armée, etc.

LIENS

- *Peut un Soulèvement couvrir la carte de disques ?*

Non ! Tout au long du manuel, connecté veut dire **directement** connecté. Si non, toutes les provinces seraient connectées ! Un soulèvement ne peut répandre des disques que sur les voisins directs de la province.

- *Est ceci en contradiction avec la définition de 'connecté' utilisée dans l'Etat de l'Empire ?*

Non ! Dans l'Etat de l'Empire, "**tout** disque d'Agitation connecté à un disque de Révolte devient un disque de Révolte" veut dire que d'abord on vérifie les disques connectés (voisins directs), et si comme résultat d'autres disques devient connectés à ceux-ci, on continue les vérifications ("tout").

FLOTTES

- *Lors du mouvement avec une flotte, on compte la zone maritime comme une province (+1 PI) ?*

Non, les zones maritimes ne sont pas des provinces.

- *Peut-on utiliser une flotte pour traverser un détroit (lien brisé entre provinces côtières) pour 1 PI ?*

Bien sûr. Mais notez qu'une **attaque** à travers un détroit coûte les 3 PI nécessaires pour le traverser (2) et atteindre la province en révolte (+1), puisque les flottes permettent le mouvement, **pas** l'attaque.

- *Si on a deux flottes adjacentes, peut un Empereur se déplacer entre provinces de cette zone 'double' ?*

Non, la flotte permet le mouvement dans sa zone. Il est possible avec la variante MARE NOSTRUM.

- *Peut-on débarquer sur une province en révolte ?*

Bien sûr. Les disques ne bloquent pas le mouvement, mais ceux de Révolte le font plus coûteux (+1 PI).

- *Un Empereur quitte le plateau après une défaite, est-ce la fin de son tour ou peut-il encore Naviguer ?*

C'est la fin de son tour, pour *Naviguer* (déplacer une flotte) il doit être sur une **province**. Il faut mieux laisser les batailles (risquées) pour la fin du tour !

- *Fait la Mer Noir partie du MARE AEGAEVM ?*

Oui, il n'y a que 3 zones maritimes, d'ouest en est.

- *Pourquoi BRITANNIA n'a pas de côte ?*

Elle représente toute la région, au-delà de sa côte, et comme frontière elle doit être difficile d'accès.

VARIANTES

- *DIARCHIA : peut-on placer les disques de notre partenaire Auguste/César ?*

Non ! La variante dit qu'on reçoit l'appui de ses disques, pas qu'on puisse les placer.

- *LE GRAND : si tous les Empereurs ne terminent pas avec le même pouvoir, est-ce une défaite ?*

Non, vous gagnez ou pas, comme équipe, et **ensuite** vous vérifiez les conditions de rivalité. Si vous gagnez, quelqu'un peut en plus se proclamer Empereur de l'Est/Ouest, ou le Grand ! A 1 joueur, le défi additionnel est de partager la gloire entre les Empereurs avec au maximum **1 point d'écart**. En cas d'échec, vous pouvez gagner, mais une victoire amère !