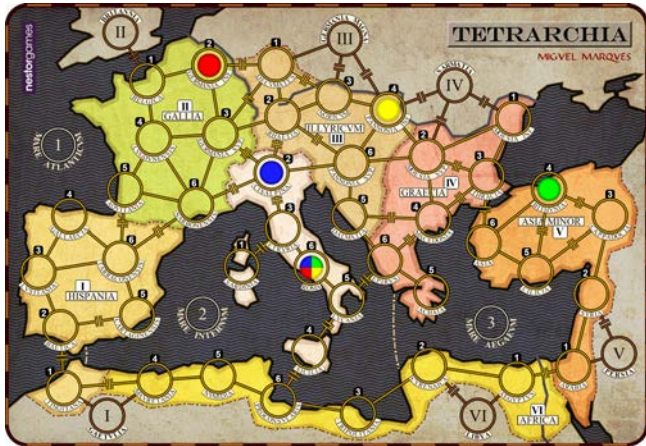


TETRARCHIA

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



À 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

– 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 se connectent à l'aide de liens. Certains d'entre eux s'interrompent pour indiquer qu'ils rendent le mouvement difficile. Ils représentent des montagnes, des rivières ou des détroits, et nous les appellerons **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.

FLOTTES

Deux lignes discontinues divisent la mère 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 permet aux Empereurs de se déplacer entre deux provinces **côtières** (qui contiennent un morceau de mère dans leur cercle) de cette zone comme si elles étaient connectées.

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 province connectée, 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 à une province connectée :

- Par un lien normal : **1 PI**.
- Par terrain difficile (lien brisé) : **2 PI**.
- Vers une province avec un disque de Révolte : **+1 PI**.

Par exemple, se déplacer par terrain difficile vers une province en révolte coûte $2+1=3$ PI. Le mouvement entre provinces côtières de la même zone maritime n'est possible que si celle-ci possède une flotte, et coûte **1 PI**.

Chaque province ne peut contenir qu'1 figure (Empereur ou armée barbare) et 1 disque. Cependant, les Empereurs peuvent traverser une province avec un autre Empereur du moment qu'ils ne s'y arrêtent pas.

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 dans une province connectée en utilisant le **nombre de PI** dont il aurait besoin pour l'atteindre. 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 :

- + = 4
- + + + = 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.

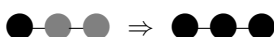
II. PHASE BARBARE

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

1. Appliquez le résultat dans cette province.
2. Résolez 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 .

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 :

- Si la province extérieure à cette région est vide, placez-y une **armée barbare**.
- Si, au contraire, elle contient figurine ou disque, lancez le 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 :

- 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 THRACIAMACEDONIA-EPIRVS.

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

- 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 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 qui sont utilisés pour propager les révoltes et résoudre les batailles peuvent vous donner une première impression de hasard, mais vous comprendrez vite que vous aurez besoin d'un plan pour être victorieux des armées qui avancent. Coopérez ou les dés dicteront la chute de Rome !

VARIANTES

Toutes ces variantes, sans y ajouter de nouvelles règles, changent un aspect du jeu. Les quatre premières le rendent plus facile, et servent donc comme complément du tableau

de difficulté. "Le Grand" rend le jeu plus difficile, en y ajoutant un aspect **compétitif** qui entravera la coopération.

1. IMPERIVM

A votre tour, vous pouvez utiliser des **PI additionnels** en retirant le nombre correspondant de vos disques de la partie. Chaque fois que votre Empereur mènera une victoire ou protégera une frontière, vous pouvez en récupérer 1.

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 :

- **1 joueur** : préservez la Tétrarchie en évitant qu'un Empereur s'empare de l'Empire ou d'une moitié.
- **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.

Cette variante ne fonctionne pas avec 3 joueurs. Ni avec des joueurs voulant rester amis !

ATTAQUE: UN EXEMPLE DETAILLE

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 d'attaquer cette armée 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 barbares dévastent (placent un disque de Révolte dans) la province où elles entrent.
- L'armée barbare est connectée à une chaîne de 7 disques de Révolte, et ajoutera donc **+7** au résultat du **6**.
- Maximien est connecté à une chaîne de 3 disques bleus (CISALPINA-ETRVRIA-ROMA, puisque ce dernier est un joker qui vaut pour chacune des couleurs). Il ajoutera 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 Alps coûterait **3 PI** (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**.

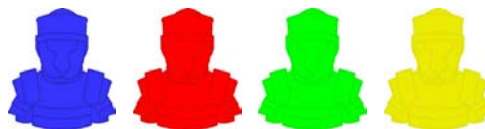
Le résultat de l'attaque viendra de la comparaison :

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

Profitons de cet exemple pour discuter d'autres aspects :

- Si dans cette configuration Constance était celui qui attaquait l'armée barbare, 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 $(6 + 1)$.
- Si Maximien n'avait pas assez de PI pour attaquer, il pourrait finir son tour sur le chemin de l'armée (CISALPINA) et laisser qu'elle **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 barbare est brisé, il se pourrait qu'elle soit bloquée (probabilité de 50%) et dans ce cas là l'attaque n'aurait pas lieu ce tour ci.
- Si Dioclétien (vert) était à LVGDVNENSIS, il apporterait un x2 additionnel à l'attaque, qui deviendrait **x4**. Et bien sûr, si on ajoutait en plus Galère (jaune) à CISALPINA, nous mènerions la multiplication jusqu'à **x8** !
- Si par exemple Maximien menait une autre attaque depuis PANNONIA 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.

J'espère que ces détails vous aiderons à sauver l'Empire !



AIDES DE JEU

MAXIMIEN	
PHASE ROMAINE	Utilisez 6 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: (VI + ●●) x2? / (6 + ●●) x2?

BARBARE	[●●●? * Emp. sur ●?] Lancez VI 6 1) ○ ⇒ ● / ● ⇒ ● / ● ⇒ ✱ 2) ✱: Lancez VI [†] & 6 [‡] 3) Avancée barbare: Attaque? * Dans cette phase, vérifiez liens brisés 6 † Si il reste des Armées Barbares ‡ Si cette province extérieure est occupée
---------	---

PREPARATION	1) Chaque région: 6 (>1) & placez ● 2) Ajoutez des ● & Armées Barbares 3) Choisissez nombre de ● & Flottes <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">Disques par Empereur</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">5 4 3</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">Nombre de Flottes</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">3 2 1</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">VI 6 Révoltes Additionnelles</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">0 1 2</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">VI Armées Barbares Initiales</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">0 1 2</td> </tr> </table>	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
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								

DIOCLETIEN	
PHASE ROMAINE	Utilisez 6 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: (VI + ●●) x2? / (6 + ●●) x2?

BARBARE	[●●●? * Emp. sur ●?] Lancez VI 6 1) ○ ⇒ ● / ● ⇒ ● / ● ⇒ ✱ 2) ✱: Lancez VI [†] & 6 [‡] 3) Avancée barbare: Attaque? * Dans cette phase, vérifiez liens brisés 6 † Si il reste des Armées Barbares ‡ Si cette province extérieure est occupée
---------	---

PREPARATION	1) Chaque région: 6 (>1) & placez ● 2) Ajoutez des ● & Armées Barbares 3) Choisissez nombre de ● & Flottes <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">Disques par Empereur</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">5 4 3</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">Nombre de Flottes</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">3 2 1</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">VI 6 Révoltes Additionnelles</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">0 1 2</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">VI Armées Barbares Initiales</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">0 1 2</td> </tr> </table>	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
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								

CONSTANCE	
PHASE ROMAINE	Utilisez 6 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: (VI + ●●) x2? / (6 + ●●) x2?

BARBARE	[●●●? * Emp. sur ●?] Lancez VI 6 1) ○ ⇒ ● / ● ⇒ ● / ● ⇒ ✱ 2) ✱: Lancez VI [†] & 6 [‡] 3) Avancée barbare: Attaque? * Dans cette phase, vérifiez liens brisés 6 † Si il reste des Armées Barbares ‡ Si cette province extérieure est occupée
---------	---

PREPARATION	1) Chaque région: 6 (>1) & placez ● 2) Ajoutez des ● & Armées Barbares 3) Choisissez nombre de ● & Flottes <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">Disques par Empereur</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">5 4 3</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">Nombre de Flottes</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">3 2 1</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">VI 6 Révoltes Additionnelles</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">0 1 2</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">VI Armées Barbares Initiales</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">0 1 2</td> </tr> </table>	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
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								

GALERE	
PHASE ROMAINE	Utilisez 6 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: (VI + ●●) x2? / (6 + ●●) x2?

BARBARE	[●●●? * Emp. sur ●?] Lancez VI 6 1) ○ ⇒ ● / ● ⇒ ● / ● ⇒ ✱ 2) ✱: Lancez VI [†] & 6 [‡] 3) Avancée barbare: Attaque? * Dans cette phase, vérifiez liens brisés 6 † Si il reste des Armées Barbares ‡ Si cette province extérieure est occupée
---------	---

PREPARATION	1) Chaque région: 6 (>1) & placez ● 2) Ajoutez des ● & Armées Barbares 3) Choisissez nombre de ● & Flottes <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">Disques par Empereur</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">5 4 3</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">Nombre de Flottes</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">3 2 1</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">VI 6 Révoltes Additionnelles</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">0 1 2</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">VI Armées Barbares Initiales</td> <td style="text-align: center; padding: 2px 5px;">0 1 2</td> </tr> </table>	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
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								