

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



lance un nombre de dés égal au nombre de jetons de cité présents sur la cité attaquée, ce qui détermine le nombre de cubes attaquants éliminés. Dans toutes les situations de combat, un jet de 4 ou plus signifie l'élimination d'un cube. Si l'attaquant est plus puissant que la cité alors il en prend le contrôle. Si 2 pions d'armée s'affrontent, chacun procède à un jet de dés, dont le nombre dépend de sa puissance, ce qui détermine combien de cubes sont éliminés. L'armée qui termine le combat avec le plus de cubes gagne, contraignant le perdant à fuir. Ensuite, l'armée victorieuse doit attaquer la cité où il se trouve, ce qui peut le conduire à encaisser des pertes supplémentaires. Mener le siège de celle-ci peut, en effet, infliger des pertes additionnelles aux armées attaquantes.

Quand les cités changent de mains suite à des combats, elles perdent de leur puissance, ce qui se traduit par la perte d'un jeton de cité qui se trouvait sur elles. La seule exception concerne les cités qui ne possédaient qu'un seul jeton, elles le conservent mais ne rapportent aucun point de victoire ni aucun bénéfice de pillage.

Des points de victoire peuvent être remportés durant la partie quand un joueur prend le contrôle d'une cité libre ou d'une cité adverse suite à un combat victorieux, quand il devient soit empereur soit calife, ou quand il construit une mosquée ou une église. Il y a également un décompte en fin de partie après le dernier tour de jeu. Comme il y a 2 pistes de score de points de victoire, les joueurs doivent veiller à ne pas se tromper de pistes lorsqu'ils en marquent. A la fin de la partie, les joueurs cumulent les points des 2 pistes, à moins que l'un de leurs 2 scores ne soit pas au moins égal à la moitié de l'autre, ce qui aurait pour effet de réduire leur score au plus haut des 2. Ainsi, les joueurs doivent constamment essayer d'équilibrer leurs gains, à moins qu'ils ne tentent une victoire rapide en s'octroyant un maximum de points de victoire sur la piste des arabes et en capturant Constantinople.

MATÉRIEL

1	carte de jeu
1	règle de jeu
4	fiches d'armée
60	jetons violets de cités byzantines
60	jetons blancs de cités arabes
8	jetons oranges de cités bulgares
11	cubes oranges bulgares
1	cube violet représentant le Garde de l'Empereur
1	cube blanc représentant le Garde du Calife
30	pièces d'argent
40	pièces de cuivre
1	marqueur de tours
6	dés
42	cubes par joueur (rouges, jaunes, bleus et verts)
4	jetons par joueur (rouges, jaunes, bleus et verts)
2	pions d'armée par joueur (rouges, jaunes, bleus et verts)

MISE EN PLACE DU JEU

Placer un nombre de jetons de cités, de la couleur correspondante, sur chaque cité, en en mettant autant que la valeur inscrite dans le cercle. Aucun jeton n'est placé sur les cités grises perses, pas plus qu'à Constantinople.



Cité Byzantine



Cité arabe



Cité perse

Placer 7 cubes oranges sur l'emplacement Bulgares. Placer le cube violet sur l'emplacement Empereur de la fiche d'actions spéciales. Placer le cube blanc sur l'emplacement Calife de la fiche d'actions spéciales.



Bulgares



Empereur



Calife

Désigner un premier joueur aléatoirement en utilisant un dé. En commençant par le premier joueur, l'ordre du tour se fera en sens horaire. Chaque joueur place devant lui un set de cubes colorés, de jetons, de pions d'armée et une fiche d'armée. Chaque joueur dispose alors ses forces initiales sur sa fiche d'armée : les valeurs inscrites dans les carrés gris indiquent le nombre de cubes à mettre dans chaque emplacement. Les cubes restants sont mis de côté, constituant la réserve de pertes. Tous les pions d'armée sont placés à côté de la carte au début de la partie.



Fiche d'armée



Trésors de guerre byzantin et arabe

Les bezants sont regroupés en une banque générale, les pièces d'argent valant 5 bezants, les pièces cuivrées 1 bezant. Chaque joueur prend 15 bezants qu'il place dans son trésor de guerre byzantin et 5 bezants qu'il place dans son trésor de guerre arabe.

Placer le marqueur de tours sur la première case de la piste de tours. Chaque joueur commence avec 10 points de victoire sur chacune des 2 pistes de points de victoire (à marquer à l'aide de 2 des 4 jetons colorés).

1	2	3	4	5
11	12	13	14	15
21	22	23	24	25
31	32	33	34	35

BYZANTIUM			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20



Piste de score arabe

Piste de score byzantine

Piste de tours de jeu

prise de contrôle d'une cité byzantine rapporte des points sur la piste de score byzantine. Aucun joueur ne peut prendre le contrôle de la cité de Constantinople. La première fois qu'un joueur place un cube sur une cité byzantine, il doit placer également l'un de ses pions d'armée sur celle-ci. EXEMPLE : C'est au tour de Simon de réaliser une action. Il décide de prendre un cube à partir de sa réserve de pertes et de le placer sur Damascus. Il paie 3 bezants en puisant dans son trésor de guerre byzantin, puis enregistre 3 points de victoire sur la piste de score byzantine, ce qui porte son total à 13 points de victoire sur cette piste. Il place également l'un de ses pions d'armée sur Damascus, lequel devient dorénavant son pion d'armée byzantine.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie dure 3 tours. Chaque tour est constitué des 3 phases suivantes :

1. ACTIONS DES JOUEURS
2. REVENUS ET ENTRETIEN
3. NOUVEAU TOUR

1. ACTIONS DES JOUEURS

L'ordre du tour se déroule en sens horaire à partir du premier joueur. Au premier tour, celui-ci a été désigné par le hasard. Pour les second et troisième tours, le premier joueur sera celui qui aura passé le premier lors du tour précédent. La phase Actions des joueurs consiste en un nombre indéterminé de rounds. A chaque round, chaque joueur doit réaliser une action, qui peut être celle de passer. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus réaliser d'action lors de ce même tour de jeu.

Un joueur doit réaliser l'une des actions suivantes :

- A. Prendre le contrôle d'une cité
- B. Renforcer son armée
- C. Choisir une action spéciale
- D. Collecter une taxe
- E. Construire une église ou une mosquée
- F. Se déplacer et/ou combattre
- G. Passer

Sauf cas contraire exprimé dans les points de règles suivants, une action peut être sélectionnée autant de fois qu'on le souhaite durant un même tour de jeu.

Precisions au sujet des cubes

Chaque joueur dispose d'un set de cubes, lesquels lui permettent de réaliser des actions. Quand un joueur souhaite utiliser un cube, il doit le prendre à partir de l'une ou l'autre des réserves suivantes :

RESERVE DE CUBES – Prendre un cube ici ne coûte rien. Ils servent à améliorer soit les arabes, soit les byzantins.

FICHE D'ARMEE ET RESERVE DE PERTES – Un joueur peut prendre un cube de n'importe quel emplacement de sa fiche d'armée ou de sa réserve de pertes en payant 3 bezants. Les pièces doivent provenir du trésor de guerre de l'armée qui bénéficiera du cube ainsi récupéré. Un joueur ne peut pas payer pour récupérer un cube qu'il placera dans sa réserve de cubes, il se doit d'en faire profiter l'une ou l'autre de ses 2 armées. Si un joueur puise des cubes sur sa fiche d'armée, il peut les prendre depuis un ou plusieurs emplacements. Toute bezant dépensé rejoint la banque générale.

A. PRENDRE LE CONTRÔLE D'UNE CITÉ



Un joueur peut placer un de ses cubes au sommet d'une pile de jetons présents sur l'une des cités arabes ou byzantines non encore contrôlées par un joueur (ndt : quelle qu'en soit la localisation, aucun lien n'existe entre le placement d'un cube de contrôle et la position du pion d'armée du joueur). Il contrôle désormais cette cité. Il enregistre immédiatement un gain en points de victoire égal au nombre de jetons présents sur cette cité. Ces points de victoire sont comptabilisés sur la piste de score correspondante, c'est-à-dire que, par exemple, la

B. RENFORCER SON ARMÉE



Emplacements des Unités d'élite byzantine et arabe

Un joueur peut prendre jusqu'à 3 cubes, à partir de n'importe quelle source légale, et les placer sur n'importe lesquels des 4 emplacements de chacune de ses 2 armées. Il n'y a aucune limite au nombre de cubes que l'on peut placer dans ces emplacements. Cependant, un seul cube peut être placé dans une même Unité d'élite lors d'un round. Les cubes peuvent être placés indifféremment dans les armées arabe et byzantine durant un même round.

EXEMPLE : Andy prend 2 cubes depuis sa réserve de cubes et 1 cube depuis l'emplacement arabe Déplacement de sa fiche d'armée. Il place un cube sur l'emplacement byzantin Unité d'élite, un cube sur l'emplacement byzantin Corps d'armée et un cube sur l'emplacement byzantin Milice. Il paie alors 3 bezants depuis son trésor de guerre byzantin en dédommagement du cube pris dans l'emplacement arabe Déplacement.

C. CHOISIR UNE ACTION SPÉCIALE



Un joueur peut réaliser une action spéciale en dépensant un cube qu'il place sur l'un des emplacements de la zone des Actions spéciales. Un emplacement d'action spéciale ne peut être choisi qu'une seule fois par tour de jeu, ce qui veut dire qu'une fois occupée par un cube, un emplacement ne pourra pas être choisi avant le tour de jeu suivant. La couleur des emplacements des actions spéciales indique l'armée qui peut utiliser l'action concernée. Deux actions sont réservées aux bulgares ou aux fortifications lorsque leurs emplacements sont sélectionnés.

Les actions suivantes sont disponibles :

Guerre civile



En sélectionnant cette action, le joueur actif doit lancer une attaque contre une cité de la même couleur que son pion d'armée, c'est-à-dire qu'il peut utiliser son pion d'armée byzantin pour attaquer une cité byzantine contrôlée par un autre joueur. Le joueur peut sélectionner cette action après s'être déplacé dans le cadre de l'action Se déplacer et/ou Combattre. A noter que cette action spéciale est la seule qui peut être choisie alors que l'on est en train de réaliser une action Se déplacer et/ou combattre. Un joueur peut tout à fait décider d'attaquer de cette manière une cité qu'il contrôle lui-même. S'il perd, il doit s'en aller (voir plus loin les règles de fuite). Constantinople ne peut jamais être attaquée par une armée byzantine.

EXEMPLE : Jerry dépense un cube de mouvement pour déplacer son pion d'armée byzantin de Antioch à Damascus, laquelle est contrôlée actuellement par Simon. Jerry prend alors un cube depuis sa réserve de cubes et le place sur l'emplacement byzantin de Guerre civile. Il doit donc lancer une attaque contre Simon. Comme Simon n'a pas son propre pion d'armée byzantin en ce lieu, il ne peut se défendre qu'en utilisant les cubes présents sur l'emplacement Milice de sa fiche d'armée. Il décide de ne pas le faire et Jerry assiège donc la cité.

Développement d'une cité



Le joueur actif ajoute un jeton de cité à une cité de la même couleur que l'action spéciale sélectionnée. Il ne peut jamais y avoir plus de 3 jetons de cité sur une même cité. Un joueur peut parfaitement ajouter un jeton sur une cité qu'il ne contrôle pas.

EXEMPLE : Andy contrôle la cité Mecca. Il prend un cube de sa réserve de cubes et le place sur l'un des emplacements de Développement de cité arabe. Il ajoute alors un jeton blanc aux 2 jetons déjà présents sur Mecca, ce qui porte cette cité à son maximum de jetons. En réalisant cette action, il ne marque aucun point de victoire.

Attaque bulgare



Le joueur doit lancer une attaque avec les forces bulgares ou augmenter leur puissance. Le joueur commence par ajouter 2 cubes oranges sur l'emplacement Bulgare. L'armée bulgare peut à présent attaquer une cité pointée par une flèche orange ou une cité connectée à l'une de celles que contrôle l'armée bulgare. Les règles classiques de combat s'appliquent, comme

décrites un peu plus loin. Chaque cube bulgare est vu comme faisant partie du Corps d'armée, aussi les bulgares ne jettent-ils qu'un maximum de 3 dés par combat. Si l'attaque réussit, il faut alors utiliser les jetons oranges bulgares pour indiquer que les bulgares contrôlent cette cité. Le joueur actif ne place aucun cube à sa couleur, pas plus qu'il ne reçoit de bezant pour cette action. En revanche, il gagne autant de points de victoire qu'il en aurait gagnés en attaquant avec sa propre armée. Les points de victoire sont comptabilisés sur la piste correspondant à l'armée non attaquée par les bulgares, c'est-à-dire que si les bulgares attaquent une cité byzantine, les points sont marqués sur la piste de score arabe. Si le joueur a dû payer pour se procurer le cube à placer sur l'action Attaque bulgare, les bezants ont dû être pris dans le trésor de guerre de l'armée potentiellement bénéficiaire de points de victoire.

Au lieu d'attaquer avec les bulgares, le joueur peut choisir d'ajouter 2 cubes oranges supplémentaires sur l'emplacement Bulgare, ce qui porte à 4 le nombre de cubes oranges ajoutés lors de son action (à condition que les 2 cubes soient disponibles). Si moins de 2 cubes sont disponibles, le joueur

est obligé de faire attaquer les bulgares. Dans ce cas, si le joueur a dû payer pour se procurer le cube utilisé dans cette action, il a pu le faire depuis n'importe lequel de ses trésors de guerre.

Un maximum de 11 cubes peuvent se trouver sur l'emplacement Bulgare. Les bulgares ne peuvent jamais attaquer en empruntant une voie maritime (ndt : ils restent donc dans les cités de Dyrrachium, Thessalonica, Adrianople et Athens pour l'ensemble de la partie). Les bulgares peuvent attaquer Constantinople, ce qui peut occasionner une fin de partie prématurée.

EXEMPLE : Simon prend un cube depuis sa réserve de pertes. Il le place sur l'un des emplacements d'Attaque bulgare. Pour l'instant, les bulgares contrôlent Thessalonica. Simon ajoute 2 cubes oranges sur l'emplacement Bulgare. Il décide, alors, de lancer une attaque bulgare contre Athens. Comme cette cité est contrôlée par les byzantins, il doit payer 3 bezants depuis son trésor de guerre arabe pour le cube qu'il a utilisé. Les bulgares réussissent à prendre Athens, aussi les 2 jetons de cité violets sont remplacés par un jeton de cité orange. Simon marque alors 1 point de victoire sur la piste de score arabe. Au lieu d'attaquer une cité, Simon aurait pu choisir d'ajouter 2 nouveaux cubes oranges sur l'emplacement Bulgare.

A noter que s'il y avait eu un pion d'armée à Athens, le joueur concerné aurait eu l'opportunité de combattre les bulgares. Ce type de situations sera décrit plus loin lors de l'exposé détaillé des règles de combat.

Empereur



Le joueur prend le rôle de l'empereur, ce qui lui octroie le contrôle du Garde de l'empereur. Il prend le cube violet depuis l'emplacement Empereur et le place sur l'emplacement Unité d'élite de son armée byzantine. Il ne paiera pas d'entretien pour ce cube. Ce cube sera rendu lorsque le joueur perdra son rôle d'empereur, c'est-à-dire à la fin du tour de jeu en cours.

Ce cube ne peut pas être défaussé lors de pertes au combat, excepté s'il est le dernier encore en lice, auquel cas il retourne sur l'emplacement Empereur. Au moment où il devient empereur, le joueur marque immédiatement 2 points de victoire sur la piste byzantine.

Calife



Le joueur prend le rôle du calife, ce qui lui octroie le contrôle du Garde du calife. Il prend le cube blanc depuis l'emplacement Calife et le place sur l'emplacement Unité d'élite de son armée arabe. Il ne paiera pas d'entretien pour ce cube. Ce cube sera rendu lorsque le joueur perdra son rôle de calife, c'est-à-dire à la fin du tour de jeu en cours.

Ce cube ne peut pas être défaussé lors de pertes au combat, excepté s'il est le dernier encore en lice, auquel cas il retourne sur l'emplacement Calife. Au moment où il devient calife, le joueur marque immédiatement 2 points de victoire sur la piste arabe.

Flotte byzantine



Le joueur prend le contrôle de la flotte byzantine. Cela lui permet de doubler le coût de déplacement maritime des armées arabes. De plus, le joueur a la possibilité de jeter autant de dés que de cubes dépensés par l'armée arabe pour se déplacer. Chaque jet d'un 4 ou plus élimine un cube de l'armée arabe qui se déplace par mer (emplacement Unité d'élite, Corps d'armée ou Déplacement). A noter que rien n'est imposé au joueur contrôlant cette flotte : il est libre d'user ou non de ses privilèges.



Flotte arabe



Le joueur prend le contrôle de la flotte arabe. Cela lui permet de diviser par deux le coût de déplacement maritime de son pion d'armée arabe (cubes de Déplacement).

Fortification



Cette action peut être utilisée soit au bénéfice des byzantins soit au bénéfice des arabes. Cela permet au joueur de prendre l'un de ses 2 jetons disponibles et de le mettre à la place d'un de ses cubes de contrôle d'une cité sur

le plateau. Ce jeton compte comme un jeton supplémentaire lors d'un combat de siège ultérieur. Le cube remplacé rejoint la réserve de pertes du joueur. Ce jeton ne compte pas dans la limite des 3 jetons maximum autorisés par cité, pas plus qu'il ne rapporte de revenu ou de point de victoire. Un seul jeton de fortification peut être placé dans une cité.

D. COLLECTER UNE TAXE



Le joueur actif déplace autant de cubes qu'il le souhaite de sa réserve de cubes vers l'emplacement Taxe du plateau. Pour chaque cube ainsi déplacé, le joueur reçoit 2 bezants. Les bezants encaissés peuvent être placés dans l'un ou l'autre des trésors de guerre du joueur, ou de manière panachée.

Chaque joueur ne peut réaliser cette action qu'une seule fois par tour de jeu, aussi dès qu'un joueur a placé des cubes sur l'emplacement Taxe lors d'un round antérieur, il ne pourra pas en rajouter d'autre dans le même tour de jeu. Il n'y a aucune limite au nombre de cubes autorisés sur cet emplacement.

E. CONSTRUIRE UNE ÉGLISE OU UNE MOSQUÉE



Mosquée



Eglise

Le joueur peut placer un cube, soit sur l'emplacement Eglise, soit sur l'emplacement Mosquée. Il marque immédiatement 2 points de victoire sur la piste de score adéquate. La construction coûte 6 bezants, qui doivent provenir du trésor de guerre de l'armée bénéficiaire des points de victoire. Les cubes restent sur l'emplacement jusqu'à la fin de la partie. Il n'y a aucune limite au nombre de cubes qui peuvent se trouver sur chaque emplacement.

F. SE DÉPLACER ET/OU COMBATTRE

Chaque joueur peut avoir jusqu'à 2 pions d'armée sur la carte : un pion byzantin et un pion arabe. La couleur de la cité où il se trouve indique son appartenance.

Le pion d'armée byzantin d'un joueur doit être placé sur la première cité byzantine dont le joueur prend le contrôle. De même, son pion d'armée arabe peut être placé sur n'importe quelle cité contrôlée par les arabes (même par un autre joueur) et réaliser ensuite un déplacement normal vers une cité connectée. Le déplacement coûte, sauf contrordre, 1 cube à prendre dans la zone Déplacement. Un joueur peut très bien choisir de ne

pas déplacer son pion d'armée, ce qui lui évite de dépenser un cube de Déplacement.



EXEMPLE : Lors d'un round précédent, Jerry a attaqué et pris le contrôle de Hira. Andy n'a pas encore placé son pion d'armée arabe. Il décide de le placer à Hira et paie un cube de Déplacement pour déplacer son pion d'armée sur Baghdad. Cette cité étant encore sous contrôle perse, Andy doit en faire le siège pour en prendre le contrôle.

Un pion d'armée peut se déplacer de la cité où il se trouve vers n'importe quelle cité directement connectée à celle-ci, quelle qu'en soit la liaison, le plus souvent une route. Ce déplacement coûte un cube, lequel doit être puisé dans l'emplacement Déplacement de l'armée qui se déplace. Le cube est posé dans la réserve de pertes du joueur. De manière générale, un pion d'armée ne peut se déplacer que d'une liaison durant une action Se déplacer et/ou combattre. Cependant, le joueur actif peut dépenser 2 cubes supplémentaires pour réaliser un second déplacement, pour peu qu'il n'ait pas réalisé d'attaque lors du premier. Ainsi, se déplacer de 2 liaisons coûte 3 cubes de Déplacement. (ndt : l'auteur précise que le surcoût du second déplacement est de 1 bezant, ce qui veut dire, par exemple, qu'un double déplacement arabe, de Jérusalem à Alexandria, puis d'Alexandria à Candia, coûtera $1 + 3 = 4$ bezants).



Une liaison désertique



Une liaison maritime

Seules les armées arabes peuvent se déplacer en empruntant les liaisons désertiques.

Un pion d'armée byzantin peut emprunter une liaison maritime pour le coût d'un cube.

Un pion d'armée byzantin à Constantinople peut rallier n'importe laquelle des cités côtières (Méditerranée et Mer noire), que celle-ci soit reliée ou non par une liaison. Ce déplacement coûte 1 cube de Déplacement. A noter que les pions d'armée ne peuvent pas, en général, retourner à Constantinople par ce biais.

Une flotte arabe (pion d'armée arabe) peut emprunter une liaison maritime pour un coût de 2 cubes de Déplacement. Le coût de Nicea vers Constantinople est doublé, ce qui revient à 4 cubes. Ce coût peut monter jusqu'à 8 cubes si l'un des joueurs contrôle la flotte byzantine et choisit d'user de ses privilèges.

EXEMPLE : Alexandria est tombée aux mains des arabes et est à présent contrôlée par Andy. Andy souhaite déplacer son pion d'armée arabe d'Alexandria vers Candia. Ce déplacement coûterait normalement 2 cubes. Cependant, Andy contrôle la flotte arabe, ce qui lui permet de ne payer qu'un seul cube. Si un autre joueur contrôlait la flotte byzantine, il aurait pu forcer Andy à payer le double de ce montant, c'est-à-dire 2 cubes de Déplacement. Il aurait également pu choisir de lancer 2 dés pour tenter d'infliger des dommages au pion d'armée arabe qui se déplaçait.

Si le pion d'armée rejoint une cité qui n'est pas de la même couleur que celle d'où il est parti, il se doit de l'attaquer. A noter que le joueur peut parfaitement déplacer son pion d'armée vers une cité de la même couleur que celle de départ, que celle-ci soit contrôlée par un autre joueur ou non encore contrôlée. (ndt : aucun combat n'a lieu en général, excepté en cas de Guerre civile)

Un joueur ne peut pas déplacer son pion d'armée arabe vers une cité byzantine qu'il contrôle, ni déplacer son pion d'armée byzantin vers une cité arabe qu'il contrôle, autrement dit un joueur ne peut jamais s'attaquer lui-même.

Combat

Si un pion d'armée entre dans une cité qui n'est pas contrôlée par une armée du même bord, il doit l'attaquer immédiatement. Ainsi, si un joueur sélectionne l'action spéciale Guerre civile alors il doit attaquer la cité dans laquelle il pénètre ou celle où il se trouve encore.

Suivre les étapes suivantes pour résoudre le conflit.

Fuite

Si un ou plusieurs pions d'armée se trouvent dans la cité attaquée, alors les joueurs concernés ont le choix de fuir avant que ne s'engage la bataille. Si plus d'un pion armée est présent, les joueurs décident, en sens horaire à compter du joueur actif, s'ils fuient ou non.

Un pion d'armée peut fuir vers n'importe quelle cité adjacente. Ce déplacement ne requiert pas de paiement de cube. Si la cité adjacente est du même bord que le pion d'armée qui y entre, alors la fuite s'arrête ici. Si la cité adjacente n'est pas du même bord, l'armée qui fuit subit une perte (retirer un cube de l'emplacement Unité d'élite, Corps d'armée ou Déplacement de l'armée en question) et la fuite doit se poursuivre. Le pion d'armée doit continuer à procéder de la sorte jusqu'à ce qu'il atteigne une cité du même bord ou qu'il soit détruit (tous les emplacements, sauf Milice, sont vides de cube). Un joueur doit toujours fuir selon le chemin qui lui occasionnera le moins de pertes. Si plus d'un chemin aboutissent au même résultat, le joueur peut choisir lequel il emprunte. Un joueur ne peut donc jamais fuir de manière délibérée pour détruire son armée. Un pion d'armée peut toujours se réfugier dans une cité du même bord contrôlée par un autre joueur.



EXEMPLE : Le pion d'armée arabe de Simon présent à Tarsus est défait et doit fuir. Les 2 cités les plus proches, contrôlées par des arabes, sont Palmyra et Damascus. Simon choisit de se rendre à Palmyra. Il doit commencer par passer par Antioch, ce qui le contraint à subir une perte. Il décide de défausser un cube de Déplacement.

Un pion d'armée byzantin peut toujours fuir par la mer sans pénalité supplémentaire. Un pion d'armée arabe peut fuir par la mer seulement si aucun autre joueur ne contrôle la flotte byzantine ou que ce dernier choisit de ne pas utiliser ses privilèges associées. Si un pion d'armée arabe ne peut pas fuir, il est détruit, ce qui veut dire que tous ses cubes présents dans les emplacements Unité d'élite, Corps d'armée et Déplacement sont défaussés.

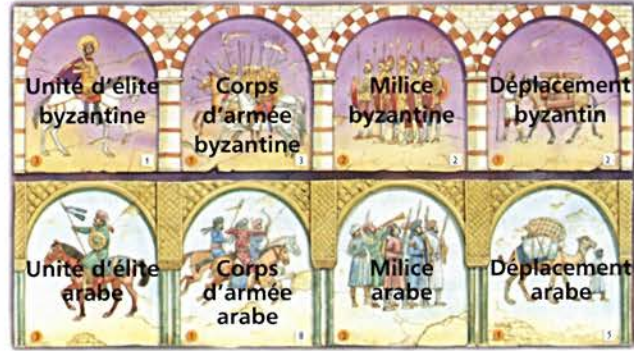
Milice

S'il n'y a plus d'autre pion d'armée dans la cité que celui de l'attaquant, le joueur qui contrôle cette cité peut décider d'utiliser sa Milice pour se défendre. A noter qu'un joueur ne peut jamais combiner sa Milice avec son propre pion d'armée, pas plus qu'il ne peut se défendre d'abord avec sa Milice avant de riposter avec son pion d'armée. Si Constantinople est attaquée, seul le joueur incarnant l'empereur peut user de sa Milice. Une bataille entre une Milice et un pion d'armée se résout pratiquement de la

même manière qu'une bataille entre 2 pions d'armée. La différence principale réside dans le fait que toute perte subie par la Milice doit être payée par un cube de l'emplacement du même nom.

Bataille

Lors d'une bataille, chaque protagoniste lance un nombre de dés déterminé comme suit. Un pion d'armée lance autant de dés que de cubes présents dans son emplacement Corps d'armée MAIS avec un maximum de 3 dés. De manière analogue, une Milice lance autant de dés que de cubes présents dans l'emplacement Milice de l'armée concernée MAIS avec un maximum, là encore, de 3 dés. Un pion d'armée lance un dé supplémentaire pour chaque cube présent dans son emplacement Unité d'élite. Une unité d'élite n'apporte aucun bonus à sa Milice.



Tout jet d'un 4 ou plus signifie une perte. L'autre joueur doit défausser un cube par perte enregistrée, pris dans un emplacement concerné par la bataille : Milice en cas de défense avec celle-ci ; Unité d'élite, Corps d'armée ou Déplacement en cas de bataille menée avec un pion d'armée. Les cubes défaussés rejoignent la réserve de pertes du joueur. L'attaquant choisit les cubes qu'il retire, puis le défenseur fait de même.

Après que les protagonistes ont jeté leurs dés et subi leurs pertes, l'armée la plus puissante gagne la bataille. La puissance d'une armée est égale au nombre de cubes présents dans les emplacements Unité d'élite et Corps d'armée. La puissance de Milice est égale au nombre de cubes présents dans l'emplacement Milice.

Si l'attaquant gagne, alors tout pion d'armée défenseur doit fuir. La Milice est présumé avoir déjà fui en cas de défaite. Tout cube restant dans l'emplacement Milice reste disponible pour défendre d'autres cités. L'attaquant doit alors se lancer dans un siège de la cité vaincue.

Si le défenseur l'emporte, alors le pion d'armée attaquant doit fuir vers la cité d'où il venait.

En cas d'égalité, le défenseur l'emporte.

EXEMPLE : Jerry déplace son pion d'armée arabe vers Ankara. Cette cité est byzantine, sous le contrôle d'Andy, aussi Jerry doit attaquer. Le pion d'armée d'Andy est également présent à Ankara. Andy décide de ne pas fuir. Jerry possède 9 cubes dans son emplacement Corps d'armée arabe et 3 cubes dans son emplacement Déplacement. Andy possède 1 cube dans son emplacement Unité d'élite byzantin, 6 cubes dans son emplacement Corps d'armée et 1 cube dans son emplacement Déplacement. Jerry lance un total de 3 dés et obtient 2, 4 et 6. Ces jets infligent donc 2 pertes à Andy. Andy lance 4 dés (3 pour son Corps d'armée + 1 pour son Unité d'élite). Il obtient 1, 3, 5 et 5, ce qui inflige 2 pertes à Jerry. Jerry décide de retirer un cube de son Corps d'armée et un cube de son Déplacement. Sa puissance finale est de 8. Andy retire un cube de son Unité d'élite et un cube de son Corps d'armée. Sa puissance finale est de 5. Jerry gagne la bataille et Andy doit fuir.

Siège

L'attaquant doit à présent faire le siège de la cité. Le défenseur lance un nombre de dés égal au nombre de jetons présents sur la cité, plus l'éventuel fortification qui s'y trouve. Tout jet de 4 ou plus inflige une perte d'un cube de l'attaquant, à retirer depuis les emplacements suivants : Unité d'élite, Corps d'armée ou Déplacement.

Si après ce lancer, le nombre de cubes présents sur les emplacements Unité d'élite et Corps d'armée de l'attaquant est plus élevé que le nombre de

jetons présents sur la cité, alors l'attaquant l'emporte. Dans le cas contraire, l'attaquant échoue et doit fuir.

Si Constantinople est attaquée, elle est considérée comme une cité de puissance 5, comme si elle avait 5 jetons sur elle. De plus, chaque perte infligée par Constantinople élimine 2 cubes de l'attaquant.

EXEMPLE : Après avoir défait le pion d'armée d'Andy à Ankara, Jerry doit mener à présent le siège de la cité elle-même. Ankara est recouvert de 3 jetons et d'une fortification. Andy lance 4 dés, un pour chaque jeton et un pour la fortification. Il obtient 1, 1, 3 et 6, ce qui inflige une perte. Jerry retire un cube de l'emplacement Corps d'armée. Sa puissance finale est donc de 7, supérieure à la puissance de 4 d'Andy. Le pion d'armée arabe de Jerry a vaincu Ankara.

Que faire en cas d'attaque victorieuse ?

Si un jeton de fortification se trouvait sur la cité, il est retiré et rendu à son propriétaire. L'attaquant retire alors les jetons présents sur la cité et les remplace par autant de jetons – 1 de la couleur de l'armée victorieuse, c'est-à-dire qu'une cité byzantine avec 3 jetons devient une cité arabe avec 2 jetons. Il marque alors autant de points de victoire et reçoit autant de bezants (pillage) que de jetons – 1 présents sur la cité. Si la cité n'avait qu'un seul jeton au début du combat, celui-ci est remplacé par un jeton adverse et la victoire ne rapporte aucun point de victoire et aucun bezant (le nombre de jetons est tombé à 0 puis est remonté à 1).

Le joueur victorieux place alors un de ses cubes sur la cité pour indiquer qu'il la contrôle. S'il n'a aucun cube disponible pour ce faire, soit parce qu'il n'a pas assez d'argent pour en acheter un, soit parce que sa réserve de cubes est vide, alors il doit retirer 2 cubes de son armée (Unité d'élite, Corps d'armée, Déplacement). L'un des 2 est placé sur la cité, l'autre est placé dans la réserve de pertes du joueur. Les 2 cubes violets et blancs (Gardes) ne peuvent jouer ce rôle que s'ils sont les seuls disponibles.

Si un joueur déplace son pion d'armée vers une cité perse, alors le siège se déroule comme exposé précédemment, les dés étant jetés par un joueur quelconque. La puissance d'une cité est inscrite en son centre. En cas de combat victorieux, l'attaquant place autant de jetons – 1 que la valeur inscrite sur la cité. Une cité perse peut être attaquée aussi bien par les byzantins que les arabes.

EXEMPLE : Après avoir victorieusement mené le siège d'Ankara, Jerry retire les 3 jetons de la cité ainsi que le jeton de fortification présent. Il les remplace par 2 jetons arabes (un de moins que le nombre de jetons byzantins). Il marque 2 points de victoire sur la piste de score arabe et encaisse 2 bezants dans son trésor de guerre arabe. Il n'a plus aucun cube dans sa réserve de cubes et ne possède que 2 bezants. Il est donc obligé de retirer 2 cubes de son armée : un de l'emplacement Corps d'armée et l'autre de l'emplacement Déplacement. Il en place un dans sa réserve de pertes et l'autre sur la cité. S'il avait eu 3 bezants en caisse, il aurait été obligé de les dépenser pour acheter un cube au lieu d'affaiblir son armée.

Si un joueur réussit à vaincre Constantinople, alors il marque 5 points de victoire sur la piste arabe et la partie s'arrête immédiatement. Seuls les points de victoire arabes sont alors utilisés pour déterminer le vainqueur, les points byzantins sont ignorés. Le décompte final des cités n'est pas réalisé, le score de chaque joueur reste ce qu'il était.

Si un joueur attaque une cité en utilisant l'action spéciale Guerre civile, alors la cité ne changera pas de bord. Elle perdrait éventuellement un jeton et les gains en points de victoire et en bezants seraient maintenus.

Détruire une armée

Si le pion d'armée d'un joueur termine une bataille sans aucun cube dans ses emplacements Unité d'élite, Corps d'armée et Déplacement, alors il est supprimé. Le pion d'armée est retiré du plateau. Le joueur concerné pourra le réintroduire dans la partie en procédant de la même manière que pour la mise en jeu initiale de son pion d'armée arabe. Tout pion d'armée présent sur la carte, ou qui veut y entrer, doit avoir au moins un cube dans l'un des emplacements suivants : Unité d'élite, Corps d'armée ou Déplacement. Si, suite à l'utilisation de son dernier cube, une armée se retrouve sans cube dans les 3 emplacements concernées, elle est détruite.

Attaquer une cité bulgare

Si une cité occupée par des jetons bulgares est attaquée, alors les bulgares défendent automatiquement avec l'ensemble de leur armée. Le pion d'armée attaquant aura toujours à mener un siège contre la cité pour en prendre le contrôle.

Multiplés défenseurs

S'il y a plus d'un pion armée présent sur une cité, l'attaquant doit vaincre chaque pion d'armée à tour de rôle. L'attaquant décide dans quel ordre il souhaite procéder. S'il parvient à battre l'ensemble des pions d'armée présents, il devra alors mener le siège de la cité.

G. PASSER

Si un joueur choisit de passer, alors il prend un cube de sa réserve de pertes et le pose dans l'emplacement Passer. Cela ne coûte aucun bezant. Il ne pourra plus exécuter la moindre action dans le tour de jeu actuel. Si un joueur n'a plus aucun cube dans sa réserve de pertes, alors il doit en prendre un de son choix sur sa fiche d'armée. Le premier joueur qui passe positionne son cube sur la petite case à l'intérieur de l'emplacement Passer. Ceci indique qu'il sera le premier joueur du prochain tour de jeu. Quand tous les joueurs sauf un ont passé, la phase de jeu est proche de se terminer. Le joueur restant peut exécuter une dernière action, qui peut être, d'ailleurs, de passer. On passe alors à la phase Revenus et Entretien.



Le premier joueur à passer place son cube dans cette case. Les autres joueurs placent leur cube dans la zone la plus grande.

2. Revenus et Entretien

Chaque joueur encaisse à présent des revenus et doit payer pour l'entretien de ses armées. Chaque jeton de cité rapporte au joueur qui contrôle la cité un revenu de 2 bezants. Les revenus sont collectés séparément pour les byzantins et les arabes et doivent être placés dans les trésors de guerre correspondants.

Chaque joueur doit payer pour l'entretien de ses armées. Chaque cube de sa fiche d'armée coûte le montant indiqué dans le cercle d'or de l'emplacement où il se trouve et le paiement doit être fait à partir du trésor de guerre correspondant. Si un joueur ne peut pas payer pour l'entretien d'un de ses cubes, celui-ci est alors retiré définitivement du jeu, c'est-à-dire qu'il n'est pas placé dans la réserve de pertes du joueur. Il perd 1 point de victoire sur la piste de score correspondante par cube perdu de cette manière. Un joueur ne peut jamais avoir moins de 0 point de victoire.

Tous les joueurs récupèrent alors leurs cubes se trouvant sur les Actions spéciales ainsi que sur les emplacements Taxe et Passer, puis les positionnent dans leur réserve de cubes. Tous les joueurs récupèrent ensuite la moitié, arrondie à la valeur supérieure, des cubes de leur réserve de pertes et les placent sur leur réserve de cubes.

3. Nouveau tour

Déplacer le marqueur de tour d'une case. Le premier joueur à avoir passé lors du tour précédent devient le nouveau premier joueur. Un nouveau tour commence en sens horaire à compter du premier joueur.

Fin de partie normale

Le jeu se termine à la fin du troisième tour.

Les joueurs marquent 1 point de victoire pour chaque jeton de cité présent sur celles qu'ils contrôlent, points qu'ils additionnent à ceux acquis pendant la partie.

Si le plus faible score d'un joueur est au moins égal à la moitié de son plus fort score, alors son total final correspond à la somme des deux. Si le plus faible score d'un joueur est inférieur à la moitié de son plus fort score, alors son score final correspond seulement au plus élevé. Le joueur qui possède le plus grand score gagne la partie.

EXEMPLE : Simon possède 18 points de victoire sur la piste de score arabe et 40 sur la piste de score byzantine. Son score arabe est inférieur à la moitié de son score byzantin, aussi son score final est de 40 points de victoire. Andy possède 15 points de victoire sur la piste de score arabe et 30 sur la piste de score byzantine. Son plus petit score est au moins égal à la moitié de son plus grand, donc son score final correspond à la somme des deux, c'est-à-dire 45 points.

Dans le cas d'une égalité, le joueur qui possède le plus fort total cumulé l'emporte (ce qui se produit si un ou plusieurs joueurs à égalité n'avaient validé que leur plus grand total).

Si l'égalité subsiste, le joueur qui contrôle le plus de cités gagne, et en cas de nouvelle égalité le vainqueur est celui qui possède le plus d'argent dans ses trésors de guerre cumulés.

Conseils stratégiques

Ces conseils sont les miens et ceux des personnes qui m'ont aidé à créer ce jeu, ils ne sont pas à prendre comme des conseils d'experts.

Lors de la première partie, les joueurs ne savent en général pas ce qu'ils doivent faire. Jusqu'à ce que les joueurs connaissent bien le jeu, il est sans doute préférable de jouer de manière assez conservatrice. Ceci veut dire qu'il est conseillé d'équilibrer ses scores en points de victoire. Les premières actions que les joueurs devraient réaliser sont de prendre le contrôle de cités byzantines. Il est ainsi facile de marquer des points de victoire et d'encaisser des revenus en fin de tour. A noter que certaines cités sont plus sécurisées que d'autres : Nicea ne sera pas attaquée lors du premier tour, alors que Jerusalem ou Thessalonica le seront très certainement. Rappelez-vous que la première cité que vous contrôlerez déterminera la position initiale de votre pion d'armée byzantin. Il est également judicieux de garder en tête que ne pouvant attaquer vos propres cités byzantines par votre pion d'armée arabe, vous devez essayer de ne pas bloquer votre future expansion arabe.

Ensuite, les joueurs devraient penser à marquer des points de victoire arabes. Les arabes marquent facilement des points en attaquant victorieusement des cités, mais ils se trouvent en général ralentis par les pertes occasionnées. N'oubliez pas que certaines cités, comme Mecca, sont particulièrement bien protégées contre les attaques. Il est précieux de contrôler suffisamment de cités des 2 bords pour être en mesure de payer son entretien en fin de tour.

Les meilleures actions spéciales sont, au départ, d'incarner le rôle de l'Empereur ou du Calife, puisqu'elles permettent de marquer des points de victoire. Développer une cité peut également être un bon choix si vous êtes en mesure de développer une cité sûre et qui vous garantira un revenu substantiel. Il peut être pertinent de contrôler peu de cités à 3 jetons plutôt que beaucoup à 1 ou 2 jetons.

Le premier tour de jeu permet d'installer vos empires. Quelques combats auront inévitablement lieu, mais le plus souvent contre les perses et en dehors des cités byzantines. Les second et troisième tour se vivent comme une course aux points de victoire, en raison du déclin rapide des cités. Ne négligez pas les églises et les mosquées. Plus tard dans la partie, ce sont de bons moyens d'enranger des points de victoire.

Si un joueur a raté son premier tour alors la moins mauvaise option se révèle souvent la meilleure : tenter de prendre Constantinople. Les autres joueurs peuvent se défendre contre cette attitude en essayant de marquer eux-mêmes de nombreux points de victoire arabes pour s'assurer que celui qui tente ce coup de poker ne gagnera pas s'il prend Constantinople (rappelez-vous, cela ne rapporte que 5 points de victoire).

Perdre des cubes de sa fiche d'armée n'est pas toujours une mauvaise chose. Terminer un tour de jeu avec une petite armée est un bon moyen d'économiser de l'argent et de repartir, souvent, avec une réserve de cubes bien remplie.

Payer pour utiliser des cubes est souvent une bonne chose, même si vous en aviez encore dans votre réserve de cubes. Les byzantins commencent avec beaucoup d'argent. Si vous dépensez de l'argent pour obtenir des cubes que vous placez sur des actions spéciales, alors ceux-ci rejoindront votre réserve de cubes en fin de tour, ce qui permettra de les utiliser où bon vous semblera lors du tour suivant. Ceci peut permettre à un joueur d'utiliser de l'argent byzantin pour supporter de manière indirecte son armée arabe.

Attaquer Constantinople via les Balkans avec un pion d'armée arabe n'est pas chose facile. Rappelez-vous que les bulgares sont aussi contents de taper sur les arabes que sur les byzantins.

Ne faites pas l'erreur d'utiliser la première attaque bulgare pour vous en prendre à Adrianople. Cela donnerait l'opportunité au joueur suivant d'attaquer Constantinople avec la seconde attaque bulgare. Ce qui pourrait conduire à une partie éclair !

Ne sous-estimez pas l'action spéciale Guerre civile. Soyez conscients que tant qu'elle n'a pas eu lieu, vous êtes à la merci d'une attaque émanant de ce qui semblaient être des forces amies.

Passer en premier est utile puisque vous devenez le premier joueur du tour suivant. Si vous pensiez attaquer Constantinople, prendre le contrôle de la Flotte byzantine en première action est alors un bon choix pour s'assurer que vous n'aurez personne qui s'y opposera.

Une fois que vous aurez joué au jeu une première fois, vous devriez admettre que les règles ne sont pas compliquées, ce qui l'est étant de développer une stratégie menant à la victoire.