

HISPANIA



1-4



30'-60'



+14

LIVRE DE RÈGLES


DRACO
IDEAS

HISPANIA

Hannibal, le plus grand cauchemar des romains, a été vaincu. La République de Rome commence le IIe siècle av. J.-C. en annexant les possessions carthagoises sur la côte d'Hispania, les nouvelles provinces Ulterior et Citerior, et ordonne à ses préteurs d'achever la conquête de la péninsule. Des tribus sans cohésion ne semblent pas faire le poids face à la toute-puissante Rome. Cependant, les hispanos vont se révéler un ennemi redoutable qui va piéger les romains dans une guerre féroce, le destin des préteurs, consuls et légions pendant près de 200 ans. César Auguste lui-même devra vaincre les cantabres pour incorporer définitivement Hispania dans son nouvel Empire. Serez-vous capable de mener vos légions et de conquérir Hispania ?

- ◆ **Auteur :** Miguel Marqués
- ◆ **Illustration de la couverture :** Paco Arenas
- ◆ **Conception graphique :** Matías Cazorla
- ◆ **Conception originale :** Miguel Marqués
- ◆ **Éditeur :** Draco Ideas

SOMMAIRE

▷ Le jeu	3
● Composantes	3
▷ Préparation	6
▷ Une partie d'Hispania	7
▷ Séquence de jeu	8
● Phase romaine	8
● Phase hispanique	12
▷ Fin de manche	15
▷ N'oubliez pas	15
▷ Variantes du jeu	16
● Ingenivm	16
● Imperivm	16
● Proconsvl	17
● Legio Hispana	17
● Pirates	17
● Terror	18
● Hispano	18
▷ Scenarios	19
● La première répression	20
● Le siège de Numance	20
● La terreur de Rome	21
● Le fleuve de l'oubli	22
● Le nouvel empire	22
▷ Résumé des règles	24

LE JEU

HISPANIA est un jeu **coopératif** dans lequel les joueurs (1 à 3) dirigent les armées romaines qui ont affronté les peuples ibériques lors de la conquête d'Hispania. Dans le mode de base les joueurs coopèrent en utilisant les généraux romains contre le jeu, et la variante Hispano permet à un joueur supplémentaire de mener la résistance hispanique. Vous pouvez ajuster la difficulté du jeu presque sans limite, et le mécanisme des dés romain et hispanique génère des parties toujours différentes dans lesquelles vos décisions seront cruciales pour la victoire.

L'objectif romain est d'occuper les 6 capitales hispaniques avec leurs garnisons avant que les révoltes ou le temps ne s'épuisent. L'objectif hispanique est de l'éviter !

Les généraux romains représentent les **préteurs** des provinces romaines (♁♁) et le **consul** envoyé par le sénat (♁). Par « général » on entend n'importe lequel d'entre eux. Les premiers préteurs des provinces Ulterior et Citerior et le premier consul envoyé par Rome furent respectivement Marcus Helvius Blasio et Gaius Sempronius Tuditanus (197 av. J.-C.) et Marcus Porcius Cato (195 av. J.-C.), mais les figurines du jeu représentent tous les personnages qui occupèrent ces fonctions pendant près de 200 ans.



COMPOSANTES



- ◆ 1 plateau (carte).
- ◆ 8 figurines en bois :
 - 3 généraux romains (♁♁♁).
 - 1 proconsul (♁).
 - 3 armées hispaniques (♁).
 - 1 armée spéciale (♁).
- ◆ 42 disques en bois :
 - 15 garnisons (●●●●●).
 - 1 Legio Hispana (●).
 - 4 flottes romaines (○).
 - 22 révoltes (●).
- ◆ 5 bâtons en bois : les voies romaines (▬).
- ◆ 8 monnaies métalliques ou deniers (⊙).
- ◆ 1 marqueur de tour (⊞).
- ◆ 2 dés : 1 romain (⊞) et 1 hispanique (⊞).
- ◆ 1 règle de jeu (format A5).



Il ne peut y avoir au maximum que : 1 figurine et 3 disques dans chaque ville ; 1 flotte et 1 général dans chaque mer ; et 1 armée hispanique dans chaque province.

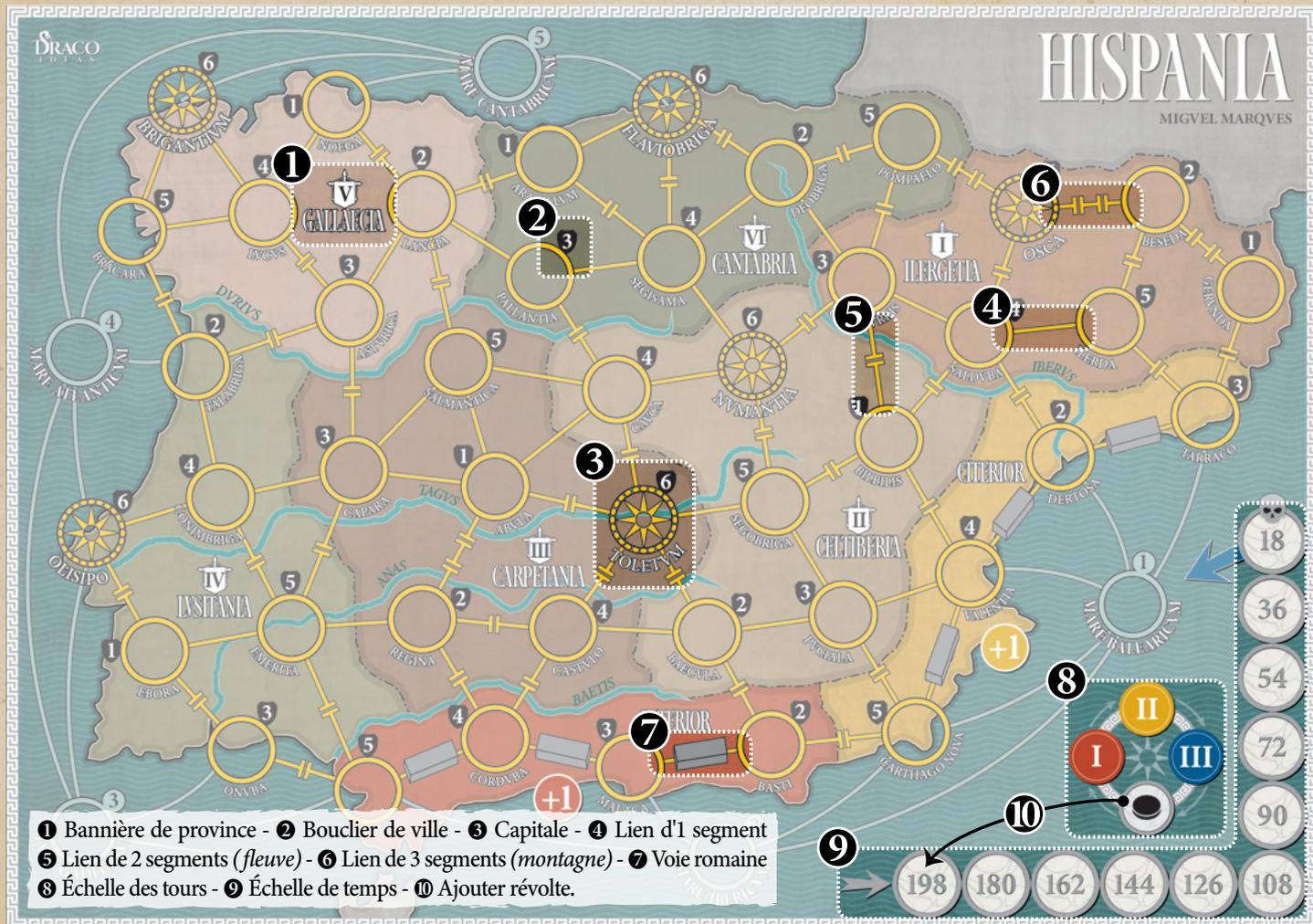
Chaque ville hispanique est identifiée par les coordonnées de la bannière blanche (❶) de sa province (*chiffres romains de I à VI, dans le sens des aiguilles d'une montre*) et de son bouclier noir (❷). Par exemple, I-5 correspond à Ilerda, ville numéro 5 de la province I, Ilergetia. Bien que ces zones de la carte n'aient pas eu de capitales officielles, nous appellerons « capitale » de chaque province hispanique sa ville la plus importante, avec le chiffre 6, des murailles et un symbole d'étoile (❸).

Le plateau représente la carte d'Hispania au début du IIe siècle av. J.-C. La géographie et certains noms ont été adaptés pour faciliter la jouabilité, en déformant une carte de l'époque et en faisant abstraction de la transition progressive entre les villages ibériques et les villes romaines. Les 49 cercles sont les cases du plateau (44 villes et 5 mers, « Mare » en Latin) à travers lesquelles se déplacent les généraux, les flottes et les armées. Les 44 villes sont réparties entre 2 provinces romaines (*Ulterior et Citerior, avec 4 villes chacune*) et 6 zones occupées par divers peuples hispaniques, que par souci de simplicité nous appellerons également « provinces » (*Ilergetia, Celtiberia, Carpetania, Lusitania, Gallaecia et Cantabria, avec 6 villes chacune*).

Les 49 cases sont connectées à certaines de leurs voisines par 1 lien qui permet de se déplacer entre elles. Par exemple, Dertosa n'est connectée qu'à Valentia, Salduba, Tarraco et Mare Balearicum. La plupart des liens sont constitués d'1 segment (❹), mais certains liens terrestres ont 2 ou 3 segments pour tenir compte de la difficulté du terrain qu'ils traversent (*fleuves ou montagnes, comme l'Iberus* ❺ *ou les Pyrénées* ❻). Les voies facilitent les déplacements des romains à travers les liens, et certaines d'entre elles sont déjà dessinées sur la carte (3 dans chaque province romaine ❼) pour représenter la romanisation croissante de la côte méditerranéenne.



Enfin, en bas à droite on voit deux échelles : l'échelle des tours ❶-❷-❸-❹ (❺), qui indique la structure de chaque manche ; et l'échelle de temps, qui commence en 198 av. J.-C. (❻) et représente très grossièrement la progression de la conquête (*environ 18 ans par manche*) au cours des deux derniers siècles av. J.-C. La dernière étape de chaque manche (❼) consistera à ajouter une révolte sur l'échelle de temps pour indiquer que ces 18 années se sont écoulées.



PRÉPARATION

Nous vous conseillons de commencer par le **mode de base**, dont la préparation est décrite ci-dessous. Ce mode n'utilise pas le proconsul ni l'armée et légion spéciales (♁♁♁), qui font partie des variantes, vous pouvez donc les laisser dans la boîte. Les 3 généraux romains sont utilisés dans toutes les parties, avec exactement les mêmes règles, et les joueurs les répartissent comme suit :

- ▷ **1 joueur** : contrôle les 3 généraux.
- ▷ **2 joueurs** : contrôlent chacun 1 préteur (♁♁) et tous deux contrôlent le consul (♁). S'ils ne se mettent pas d'accord, le préteur ♁ décide des premières actions du tour du consul et le préteur ♁ décide des dernières.
- ▷ **3 joueurs** : contrôlent chacun 1 général.

Décidez du niveau de **difficulté** du jeu en fonction du nombre de ces pièces que vous allez utiliser (*difficulté croissante vers la droite*) :

NIVEAU DE DIFFICULTÉ		FAIBLE → ÉLEVÉ		
1	Deniers par tour (♁)	7	6	5
2	Garnisons par général (♁♁♁)	5	4	3
3	Flottes romaines (○)	4	3	2
4	Voies romaines (↗)	5	4	3
5	Armées hispaniques initiales (♁♁♁)	1	2	3

Les 3 valeurs de ces 5 paramètres peuvent être combinées de 3⁵ manières différentes, ce qui donne 243 niveaux ! Vous pouvez vous référer à chaque niveau en listant ses 5 valeurs (♁|♁|○|↗|♁), le niveau moyen serait 6 4 3 4 2.

Si vous êtes habitué aux jeux de stratégie, nous vous conseillons de commencer au niveau moyen et à partir de là d'ajuster certains paramètres à gauche ou à droite du tableau selon votre goût. En revanche, s'il s'agit de votre premier jeu de ce type il serait peut-être préférable d'apprendre les mécanismes au niveau facile. Pour compléter la préparation :

- 1 [♁♁♁] Placez le marqueur de tour dans la case 1, les deniers devant celui qui contrôle le préteur ♁, et les flottes dans des mers consécutives en commençant par la numéro 1.
- 2 [♁] Placez des révoltes dans 6 villes hispaniques au hasard, 1 par province. Dans l'ordre croissant des provinces (I à VI), lancez le ♁ dans chacune d'entre elles et placez le nombre suivant de révoltes dans cette ville : ●●● si le résultat est 1-2, ●● si c'est 3-4, et ● si c'est 5-6. Vous aurez ainsi placé entre 6 et 18 révoltes.
- 3 [♁] Pour chaque armée initiale, lancez le ♁ et placez-la sur la ville en révolte de cette province (*si elle a déjà une armée, relancez le dé*). Les armées hispaniques sont toujours sur une révolte.
- 4 [↗] Placez les voies romaines sur des liens qui étendent le réseau (*elles doivent partir d'une ville déjà desservie par l'une d'entre elles*) mais sans atteindre une révolte ou capitale. Elles sont placées une à la fois par les joueurs selon la séquence de tours 1-2-3.
- 5 [♁] Placez chaque préteur (♁♁) sur une ville quelconque de sa province et le consul (♁) sur une flotte quelconque (*la flèche bleue ← symbolise son arrivée de Rome*).

Rangez dans la boîte les pièces (*deniers, garnisons, flottes, voies*) que vous n'allez pas utiliser.

LA PARTIE COMMENCE !



Exemple de préparation au niveau 6 4 3 4 2 : jouez avec 6 deniers et 4 garnisons par général ; placez 3 flottes sur les mers 1-2-3 ; vous obtenez 4-5-2-4-3-6 avec le ♠ et placez 11 révoltes à Salduba (2), Segobriga (1), Regina (3), Conimbriga (2), Asturica (2) et Flaviobriga (1) ; vous obtenez II et V avec le ♠ et placez 2 armées, à Segobriga et à Asturica ; vous placez maintenant 4 voies, vers Emerita et Capara (dans cet ordre, le réseau doit d'abord atteindre Emerita), vers Ilerda, et entre Basti et Carthago Nova. Enfin, vous placez les préteurs à Gades et Valentia, et le consul sur la flotte du Mare Ibericum. Le tour du préteur 1 commence.

UNE PARTIE D'HISPANIA

La partie se déroule en une série de manches alternant les phases romaines et hispaniques. Les généraux romains se déplacent au travers d'Hispania assiégeant les villes en révolte et attaquant les armées, dans le but de placer leurs garnisons sur toutes les capitales de province. La partie se termine immédiatement par :

Victoire romaine s'il y a des garnisons dans les 6 capitales de province hispaniques et aucune révolte dans les provinces romaines. Hispania est intégrée à la République, ou déjà à l'Empire !

Victoire hispanique si vous devez placer une révolte (lors d'une phase hispanique ou en fin de manche) et qu'il n'y en a plus, ou si vous atteignez la fin de l'échelle de temps (en consommant les dernières années du millénaire).

À la fin de chaque manche, une révolte est placée dans la case suivante de l'échelle de temps. Ainsi, une partie d'Hispania durera au maximum 11 manches, lorsqu'une révolte serait placée sur la case du 18 av. J.-C.

SÉQUENCE DE JEU

Chaque **manche** se compose de 3 tours, un par général dans l'ordre ❶-❷-❸ indiqué sur le plateau. À chaque **tour**, le joueur qui contrôle le général correspondant effectue d'abord des actions dans la « **phase romaine** » en dépensant les deniers (Ⓞ), puis propage des menaces dans la « **phase hispanique** » en lançant les dés (ⓈⓈ). Pour terminer le tour, on avance le marqueur ⏳ sur l'échelle et on passe tous les deniers au joueur suivant. Chaque manche se déroule donc selon cette série de phases :

Romaine / *Hispanique* ⏳ *Romaine* / *Hispanique* ⏳ *Romaine* / *Hispanique* ⏳ *Fin de manche* ⏳

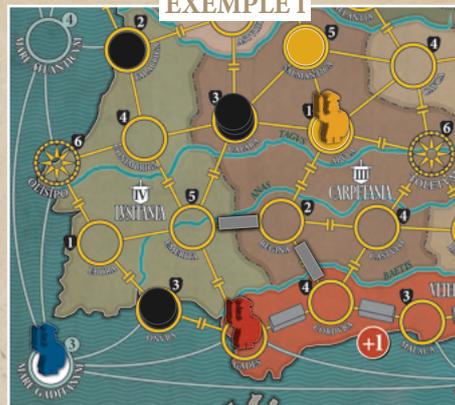
Si à son tour un général **n'est pas** sur le plateau parce qu'il a été retiré après une défaite précédente, il commence le tour directement dans une ville quelconque sans révolte de sa province (❶❶) ou dans une flotte quelconque (❶). Si un autre général se trouve déjà sur cette case, il doit la quitter lors de sa première action (*voir Mouvement*). Si toute la province d'un préteur absent est en révolte, il ne peut pas entrer sur le plateau et son tour passe directement à la phase hispanique.

❶ PHASE ROMAINE

Dépensez les **deniers** (Ⓞ) dans les actions *Mouvement*, *Garnison*, *Siège* ou *Attaque*, dans l'ordre que vous souhaitez et même en répétant plusieurs fois une action (*vous pouvez aussi passer, ce qui met fin à la phase*) :

➤ **MOUVEMENT** (❶/○→) de ce général ou d'une flotte : 1 Ⓞ **par segment** du lien reliant sa case à la destination (*voir Exemple 1*).

EXEMPLE 1



Le préteur ❶ ne peut pas aller à Onuba car celle-ci est en révolte. Il peut aller directement à Emerita (ⓄⓄ) ou passer par Corduba-Regina en utilisant le réseau de voies (Ⓞ). Il peut aller à Olisipo via Corduba-Regina-Emerita et Ebora (Ⓞ+Ⓞ+ⓄⓄ), mais cela lui coûterait la moitié via Mare Gaditanum (Ⓞ+Ⓞ), en croisant le consul ❶ sans s'arrêter sur la flotte. S'il y avait une autre flotte à Mare Atlanticum, il pourrait aussi s'y rendre en croisant le consul (Ⓞ+Ⓞ). Il peut aussi croiser l'autre préteur ❶ sans s'arrêter à Abula, par exemple pour aller à Salmantica (Ⓞ+ⓄⓄⓄ+Ⓞ). S'il est intéressé, il peut déplacer la flotte (et le consul avec) vers Mare Atlanticum (Ⓞ), bien que si le consul était contrôlé par un autre joueur, il pourrait lui demander son avis par politesse !

- ◆ Le général **ne peut pas entrer** dans une ville en révolte (●).
- ◆ Il ne peut entrer dans une case de mer (*depuis une ville ou depuis une autre mer*) que si une flotte s'y trouve.
- ◆ Les flottes se déplacent uniquement par la mer, et si elles transportaient déjà un général il se déplace avec elles.
- ◆ Une **chaîne de voies** continue se considère, en ce qui concerne le mouvement, comme **1 segment**.
- ◆ Le général ou la flotte peuvent **croiser** une case avec un autre général ou flotte (*continuant son mouvement*).

*S'il y a un autre général ou flotte dans cette case, ils **ne peuvent pas s'arrêter** pour effectuer d'autres actions, n'oubliez pas qu'il ne peut y avoir qu'1 figurine et flotte par case !*

- **GARNISON** (●↻/↻) de ce général dans la ville où il se trouve : 1 ☉ pour la **placer** ou la **retirer** (elle retourne dans sa réserve). Une ville peut contenir jusqu'à 3 garnisons, pas forcément de la même couleur, et chacune est placée sur la précédente (le fait d'en recouvrir une n'empêche pas de la retirer). Mais attention :

*Pour placer une garnison dans une **capitale hispanique**, il faut que toute sa province soit **libre de révoltes** !*

S'il reste des révoltes dans d'autres villes de la province vous pouvez **entrer** dans sa capitale, mais pas y mettre une garnison : vous auriez dû d'abord éliminer toutes les révoltes de cette province (voir **Exemple 2**).

- **SIÈGE** (♁→●) à une ville en révolte reliée à ce général : choisissez de dépenser **entre 1-3 ☉** pour tenter d'enlever une **révolte** (*sans armée*). Placez les ☉ dans une pile devant vous et lancez le ♁ :

EXEMPLE 2



Le préteur ♁ peut retirer sa garnison de Salduba (☉), ou en ajouter une autre (☉), ou aller en placer une à Calagurris (☉+☉) ou à Gerunda en passant par Dertosa-Tarraco (☉+☉☉+☉).

Il ne peut pas aller enlever la garnison de Gerunda parce qu'elle n'est pas à lui, ni s'arrêter pour en placer une à Ilerda parce que le consul ♁ s'y trouve. Il peut aller à Osca mais pas pour y placer une garnison, parce que c'est la capitale et qu'il y a encore des révoltes dans la province. Pour pouvoir le faire, il devrait d'abord enlever les 3 révoltes de Beseda.

EXEMPLE 3



Le préteur  peut assiéger Toletum pour tenter de supprimer la révolte, en dépensant par exemple 1 denier (☉). Il ajouterait à son jet du ☞ le denier, ses 3 garnisons connectées en groupe à lui (Bilbilis, Salduba et la +1 générique pour Valentia), et multiplierait x2 pour le renfort du consul , aussi connecté à Toletum. Cependant, il serait exposé à l'embuscade de l'armée celtibère, connectée à lui, ce qui augmenterait la valeur de Toletum x2 : (☞+4)x2 contre 12 (victoire à partir de III, probabilité 67%). Si le consul l'assiégeait également avec 1 denier, il n'ajouterait qu'1 garnison mais il aurait le renfort du préteur et éviterait en plus l'armée celtibère : (☞+2)x2 contre 6 (victoire à partir de II, probabilité 83%).

- ◆ Valeur romaine = ☞ + ☉ dépensés + ses garnisons (●) en groupe(s) connectées à lui.
- ◆ Valeur bouclier = valeur du bouclier  de cette ville.

Un « groupe » de disques signifie des disques connectés entre eux. Le disque « +1 » de chaque province romaine représente de manière abstraite le soutien global de la base de chaque préteur, et ajoute +1 à la valeur de ce préteur lorsqu'il et/ou son groupe de disques est connecté à une ville de sa province, comme s'il s'agissait d'une garnison générique.

En plus, d'autres généraux et/ou armées peuvent **renforcer** le siège : **chaque** général additionnel connecté à la **révolte** multiplie x2 la valeur romaine ; **chaque** armée connectée à **ce général** multiplie x2 la valeur bouclier. N'oubliez pas :

Pour multiplier x2, les figurines de **renfort** de chaque camp doivent être **connectées à l'ennemi**. Imaginez les renforts comme des embuscades ; ils ne servent à rien s'ils sont reliés à l'allié.

Pour résoudre le siège, comparez la valeur romaine (le dé + les deniers + ses garnisons connectées en groupes, x2 pour chaque renfort) avec la valeur bouclier (le bouclier, x2 pour chaque renfort) :

$$(x2 ?) (\text{☞} + \text{☉} + \text{●}) \leftrightarrow \text{●} (x2 ?)$$

Si la valeur romaine est **supérieure**, retirez la révolte (seulement celle du haut s'il y en a plusieurs) ; si elle est **inférieure** ou **égale**, il ne se passe rien (voir **Exemple 3**). La révolte retirée revient dans la réserve. Même si la ville est libérée, lors de l'action **Siège** le général **navance pas** (il pourrait le faire lors d'une nouvelle action **Mouvement**).

➤ **ATTAQUE** (♣→♣) à une armée connectée à ce général : choisissez de dépenser **entre 1-3** Ⓞ pour attaquer une armée. Placez les Ⓞ dans une pile devant vous et lancez les ♣♣ :

- ◆ Valeur **romaine** = ♣ + Ⓞ dépensés + ses garnisons (●) en groupe(s) connectées à lui.
- ◆ Valeur **hispanique** = ♣ + révoltes (●) en groupe connectées à l'armée.

Le renfort de figurines est géré **exactement comme** dans Siège : **chaque** général additionnel connecté à l'armée hispanique multiplie **x2** la valeur romaine ; **chaque** armée additionnelle connectée à **ce général** multiplie **x2** la valeur hispanique.

Pour résoudre l'attaque, comparez la valeur romaine (*le dé + les deniers + ses garnisons connectées en groupes, x2 pour chaque renfort*) avec la valeur hispanique (*le dé + les révoltes connectées en groupe, x2 pour chaque renfort*) :

$$(x2 ?) (\clubsuit + \circ + \bullet) \leftrightarrow (\clubsuit + \bullet) (x2 ?)$$

Si la valeur romaine est **supérieure**, retirez l'armée et toute révolte de sa case ; si elle est **inférieure**, retirez le général et toute garnison de sa case ; si elle est **égale**, il ne se passe rien (voir *Exemple 4*). Les pièces retirées du plateau retournent dans leur réserve. La retraite d'un général **met fin** à sa phase romaine.

Tout retrait d'un général nécessite un effort pour recruter de nouvelles armées romaines : placez un denier (Ⓞ) sous ce général, jusqu'à ce qu'il revienne sur le plateau vous jouerez avec un denier de moins !

Vous pouvez ainsi jouer un tour avec jusqu'à 2 deniers de moins que le niveau de difficulté du jeu, si les 2 autres généraux étaient hors du plateau. Comme pour Siège, lors de l'action Attaque le vainqueur **n'avance pas** (il pourrait le faire lors d'une nouvelle action Mouvement).

EXEMPLE 4



El consul ♣ peut attaquer l'armée gallaïque à Bracara, en dépensant par exemple 2 deniers (ⓄⓄ). Il ajouterait à son jet du ♣ les 2 deniers, ses 2 garnisons connectées en groupes à lui (Noega d'un côté et Asturica de l'autre), et multiplierait x2 pour le renfort du préteur ♣. L'armée gallaïque ajouterait au ♣ les 3 révoltes qui lui sont connectées : (♣+4)x2 contre (♣+3).

Comme la victoire romaine serait certaine (minimum de 10 contre maximum de 9) il n'y aurait pas besoin de lancer les dés, vous pourriez directement retirer l'armée et ses 2 révoltes.

Mais attention, le consul n'avancerait pas.

EXEMPLE 4



Si c'était le tour du préteur , la même attaque avec 2 deniers serait moins favorable parce qu'il n'a qu'1 seule garnison et qu'il est exposé à l'embuscade de l'armée lusitanienne de Conimbriga : $(\text{🛡️}+3) \times 2$ contre $(\text{👤}+3) \times 2$. Il pourrait éviter l'embuscade lusitanienne en se déplaçant d'abord vers la flotte du Mare Atlanticum, d'où il pourrait aussi attaquer l'armée gallaïque : $(\text{🛡️}+3) \times 2$ contre $(\text{👤}+3)$.

S'il dirigeait la même attaque depuis Talabriga vers l'armée lusitanienne, il n'aurait aucun renfort et serait exposé à l'armée gallaïque : $(\text{🛡️}+3)$ contre $(\text{👤}+3) \times 2$. Le préteur  ne renforcerait aucune de ces attaques depuis Asturica car il n'est connecté à aucun ennemi, seulement à ses alliés.

PHASE HISPANIQUE

Propagez les menaces hispaniques en deux temps, d'abord *Révolte* puis *Mouvement* :

1 **RÉVOLTE HISPANIQUE** ( ) Lancez les dés et vérifiez le contenu de cette ville :

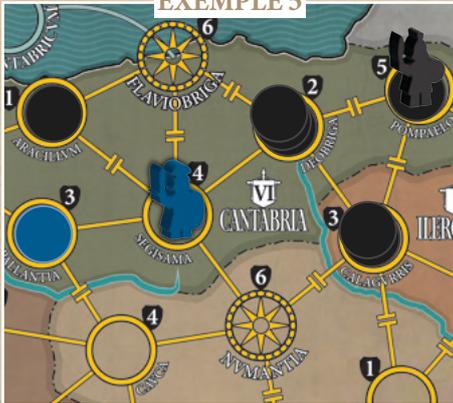
- [] S'il y a garnison ou général : il ne se passe **rien**, elle est protégée.
- [○] Si elle est vide : placer une **révolte** (●).
- [●] S'il y a une révolte :
 - ◆ S'il reste des armées en réserve et qu'il n'y en a pas déjà une dans cette province, placer sur la révolte une **armée** ().
 - ◆ Sinon, placez dessus une autre **révolte** (●) en respectant la limite de 3 disques. Si vous ne pouvez pas non plus placer la révolte (*c'est-à-dire, vous ne pouvez pas placer d'armée et il y a déjà 3 révoltes*), il ne se passe **rien** (voir *Exemple 5*).

2 **MOUVEMENT HISPANIQUE** ( ) Toutes les armées, dans l'ordre croissant des provinces de I à VI, tentent de se déplacer vers l'une des villes **connectées** de leur province :

- S'il n'y en a **qu'une**, elle essaie d'y aller.
- S'il y en a plusieurs, celles qui **n'ont pas de révolte** ont la priorité.
- Si parmi les villes connectées il y a **plusieurs alternatives** (*parce qu'elles sont toutes en révolte ou parce que plus d'une ne l'est pas*), elle décide vers laquelle elle va essayer d'aller en lançant le  : elle ira vers l'**alternative** dont la valeur de bouclier est la **plus proche** du résultat. Si le résultat est équidistant de deux alternatives, elle ne se déplace pas.

Une armée est **toujours** sur une révolte : si elle entre dans une ville **sans** révolte, vous devez en **placer une** (●) immédiatement.

EXEMPLE 5



Si le résultat des dés (🎲) est VI-3 ou VI-4 il ne se passe rien car le consul et sa garnison protègent ces villes. Si le résultat est VI-6, placez une révolte à Flaviobriga car elle est vide.

Si le résultat était VI-1, VI-2 ou VI-5, l'une des villes cantabres déjà en révolte, et qu'il n'y avait pas déjà une armée dans cette province, vous y placeriez une armée de la réserve. Mais comme il y en a une (et il ne peut y en avoir plus d'une par province), avec VI-1 ou VI-5 vous ajouteriez une autre révolte à la place.

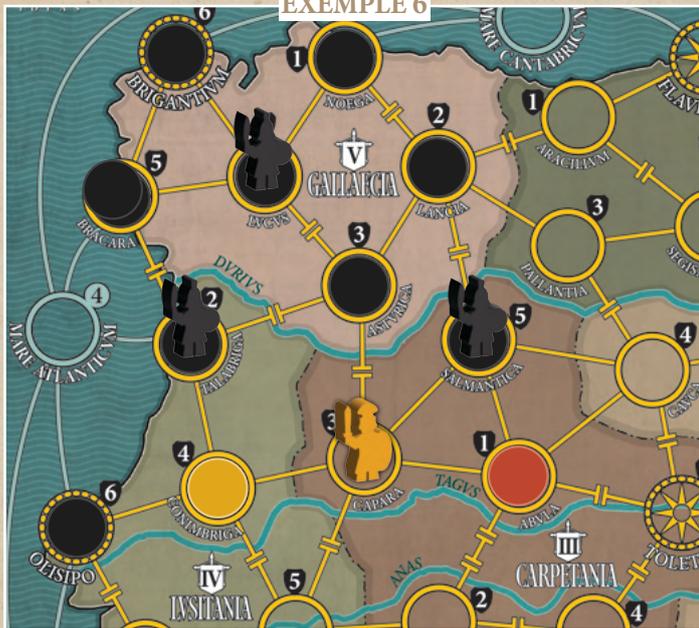
Avec VI-2 il ne se passerait rien car on ne peut pas mettre plus de 3 révoltes dans une ville, et Deobriga les a déjà.

Les armées hispaniques (*qui avaient du mal à se coordonner*) se limitent donc à répandre la révolte dans leur propre province. Cependant, lorsque **toute sa province** est en révolte, l'armée se sent capable de s'aventurer au-delà ! Dès lors, elle prendra aussi en compte les villes connectées qui se trouvent dans d'**autres provinces sans armée**. L'armée peut ainsi entrer dans une province voisine, y compris dans les provinces Ulterior et Citerior. Dans ce cas, cette province serait considérée comme la nouvelle province de l'armée, dans laquelle elle se déplacerait désormais normalement (*jusqu'à ce qu'elle soit entièrement en révolte et qu'elle puisse changer à nouveau*). Une armée dans une province romaine (*sans numéro*) se déplacerait en dernier.

Si une **garnison** romaine (*sans général*) ou un **général** bloquent son mouvement, l'armée hispanique les attaque. Suivez la même procédure que lors de la phase romaine pour **Siège** (à la cité avec garnison) ou **Attaque** (au général), mais maintenant l'attaquant est l'armée hispanique avec une valeur (🛡️+👤) (x2 ?). La ville avec la garnison (celle du dessus s'il y en a plusieurs) se défend avec sa valeur de bouclier (🛡️) (x2 ?), et le général se défend avec sa valeur de combat (👤+👤) (x2 ?). Les renforts respectifs multiplient x2 s'ils sont connectés à l'ennemi, comme lorsque les romains attaquent. Étant **Siège** ou **Attaque**, les armées victorieuses **n'avancent pas**, le sacrifice de la garnison ou général aura au moins servi à ralentir l'avancée hispanique (*voir Exemple 6*).



EXEMPLE 6



Toutes les armées tentent de se déplacer dans l'ordre croissant (III-IV-V). L'armée carpétane est connectée à deux villes de sa province, Capara et Abula, toutes deux sans révolte, lancez donc le 🎲 pour décider laquelle choisir. Avec un 1 elle assiège Abula, avec un 3-4-5-6 elle attaque le préteur 🏛️, et avec un 2 elle ne bouge pas (équidistant de 1 et 3). Comme elle est connectée à un groupe de 9 révoltes, le siège d'Abula serait (🎲+9) contre 2 (le préteur renforce la garnison d'Abula avec x2 parce qu'il est connecté à l'armée assiégeante). Si elle attaquait le préteur, ce serait (🎲+9) contre (🎲+1). Dans les deux cas, la victoire hispanique serait certaine.

Ensuite, l'armée lusitanienne est connectée à une seule ville de sa province, Conimbriga, et c'est donc là-bas qu'elle se dirige. Dans cet exemple il y a une garnison, donc elle assiège Conimbriga : (🎲+9) contre 4, aussi une victoire certaine. N'oubliez pas que même si les trois combats précédents s'étaient soldés par une victoire hispanique, les armées n'avanceraient pas !

Enfin, l'armée gallique est connectée à quatre villes de sa province, Noega, Asturica, Bracara et Brigantium.

Si l'une d'entre elles n'était pas en révolte, elle y irait, si deux d'entre elles ne l'étaient pas, vous lanceriez le 🎲 pour décider vers laquelle... Mais comme elles sont toutes en révolte, il n'y a pas de priorité et vous lancez le 🎲 pour voir laquelle des quatre est choisie. Avec un 1 elle va à Noega, avec un 3 à Asturica, avec un 5 à Bracara et avec un 6 à Brigantium. Elle ne bouge pas avec un 2 (équidistant de 1 et 3) ou avec un 4 (équidistant de 3 et 5). Si elle avait été à Lancia, comme la province est déjà pleine de révoltes elle aurait aussi pris en compte la connexion avec les villes d'autres provinces sans armée, comme Aracillum ou Pallantia, et elle se serait ainsi déplacée vers la province de Cantabria.

L'ordre de déplacement est important ! Si le préteur 🏛️ avait eu une chance de victoire grâce à l'aide d'autres garnisons et/ou généraux, un ordre incorrect aurait pu avoir un impact considérable sur les combats. Par exemple, si l'armée gallique s'était déplacé avant elle aurait pu tendre une embuscade au préteur depuis Asturica, ou l'armée lusitanienne aurait pu enlever sa garnison à Conimbriga, la laissant plus exposé à une éventuelle attaque de l'armée carpétane.

FIN DE MANCHE

À la fin de chaque manche, le marqueur ☒ atteint la case avec un disque noir indiquant que vous **devez** placer une révolte (●) de la réserve sur la première case libre de l'échelle de temps, la retirant ainsi du jeu. Couvrir cette case représente le passage des 18 années de la manche (*environ 1 année par denier dépensé*).

Cette condition est obligatoire :

Si vous ne pouviez pas placer la révolte parce qu'il n'en reste plus dans la réserve, vous perdriez la partie !

La diminution de la réserve de révoltes représente l'attrition d'une guerre qui devient trop longue pour Rome.

Si la dernière case de l'échelle (« 18 ») a été couverte, la fin du millénaire est arrivée après 11 manches et la partie se termine par une **défaite romaine**. Dans le cas contraire, le marqueur ☒ revient au tour rouge et la manche suivante commence, à la première date qui est maintenant découverte.

N'OUBLIEZ PAS

Les règles sont simples, mais après une lecture rapide il est facile d'oublier certains détails :

- Les cases ne peuvent contenir plus d'**1 figurine**, les mers pas plus d'**1 flotte**, et les villes pas plus de **3 disques**.
- Il ne peut jamais y avoir plus d'**1 armée hispanique par province**.
- Les armées sont **toujours sur révolte**, les généraux **jamais**.
- S'il y a des révoltes dans d'autres villes de la province vous pouvez **entrer** dans sa capitale, mais **pas y placer une garnison**.
- Lorsqu'une figurine bat son adversaire (*qu'il s'agisse d'une figurine ou d'un disque*), elle **n'avance pas**.
- Les combats se déroulent exclusivement **entre deux villes** (*figurine contre figurine ou contre disque*).
- Les figurines de chaque camp ne renforcent les combats (*avec un x2*) que si elles sont connectées à la **ville ennemie**.
- Les généraux peuvent combattre (*ou renforcer les combats*) depuis n'importe quelle case, y compris les mers.
- Perdre une attaque contre une armée **met fin** à la phase romaine.
- Chaque général vaincu **bloque 1 denier**, que vous récupérez lorsqu'il revient sur le plateau.
- A la fin de **chaque manche** vous devez retirer une révolte de la réserve et l'ajouter sur l'échelle de temps.

*Plus important encore, les romains doivent **coopérer** ! Rome n'a pas conquis Hispania grâce à une supériorité numérique ou matérielle, mais grâce à une discipline, stratégie et coordination accrues, des qualités qui faisaient défaut aux tribus hispaniques. Les campagnes victorieuses ont souvent été le fruit de la coopération entre plusieurs armées romaines, dirigées par les préteurs ou le consul. Le jeu vous obligera à vous mettre dans la peau des différents généraux, en optimisant vos ressources (deniers, garnisons et renforts) pour maîtriser le chaos de la guerre et ne pas subir la merci des dés.*

RÉSUMÉ DES RÈGLES

PRÉPARATION

1 Choisissez le niveau de difficulté :

NIVEAU DE DIFFICULTÉ		FAIBLE → ÉLEVÉ		
1	Deniers par tour (☉)	7	6	5
2	Garnisons par général (●●●)	5	4	3
3	Flottes romaines (○)	4	3	2
4	Voies romaines (↘)	5	4	3
5	Armées hispaniques initiales (♠) ☉?	1	2	3

2 Révoltes dans 1 ville/province (I-VI) :

☉ = 1-2(●●●●), 3-4(●●●), 5-6(●●)

3 Armées hispaniques (♠) : ☉

4 Flottes (○), voies (↘) et généraux (♠♠♠)

LIMITES DE CAPACITÉ

➤ Ville = 1 figurine (♠/♠) et 3 disques (●/●)

➤ Mer = 1 flotte (○) et 1 général (♠)

➤ Province = 1 armée hispanique (♠)

TOUR PAR GÉNÉRAL

♠ PHASE ROMAINE

1 **Mouvement** (♠/○) :

1 ☉/segment

↘ ... ↘ = 1 segment

2 **Garnison** (●↔↔) :

1 ☉ placer ou retirer dans sa ville

3 **Siège** (♠→●) : 1-3 ☉

(x2 ?) (☉+☉+●) ↔ ♠ (x2 ?)

4 **Attaque** (♠→♠) : 1-3 ☉

(x2 ?) (☉+☉+●) ↔ (☉+●) (x2 ?)

♠ PHASE HISPANIQUE

1 **Révolte hispanique** : ☉☉

➤ ●/♠ : rien

➤ ○ : ●

➤ ● : ♠ (si déjà une ♠ : +●, max. 3)

2 **Mouvement hispanique** (♠→) :

→ ● | < ● ? : alternative plus proche (si équidistant, stop)

➤ Province pleine de révoltes : alternatives dans d'autres provinces !

FIN DE MANCHE : +● échelle de temps

VARIANTES DU JEU

IMPERIVM

➤ ♠ : [♠] + → ○

➤ ♠ : (☉+1) → ●

➤ ♠ : (♠♠) →

INGENIVM

➤ ↘ = 1 ☉/segment

PROCONSVL

➤ ♠ en Mare Balearicum : 3 ☉

LEGIO HISPANA

➤ ● à la réserve du consul (♠)

PIRATES

➤ ● en océan Atlantique

TERROR

➤ ♠ armée spéciale (x2 à elle-même)

HISPANO

➤ Joueur hispano dispose de 2 ☉

DRACO
I D E A S