

Kampf um Rom

Un jeu de Klaus Teuber édité par Kosmos ©2006



L'empire romain est sur le déclin. Des hordes de barbares venus des plaines de l'est déferlent à pied ou à cheval pour piller les riches cités romaines et bâtir un empire.

Matériel

1 plateau, 2 dés, 113 figurines, 4 marqueurs, 40 tuiles pillage 90 cartes (14 x minerais, 14 x céréales, 20 x prairies, 30 x cartes de développement, 12 x points de victoires spéciaux)

Mise en place

▷ Chaque joueur choisit et prend les pions de sac couleur. Il place une figurine cavalier et un chariot dans le premier champ peuple et un guerrier et un chariot dans le second.

▷ Il place une figurine cavalier et une figurine guerrier sur les points de sa couleur situé au nord est de la carte.

▷ Il reçoit 5 pièce d'or, une carte céréale ainsi qu'une carte prairie

▷ A 3 joueurs, un chariot est placé sur chaque cité marquée III. Cette cité est considérée comme neutre. Sur chacune des cité libres est placé face cachée une tuile pillage.

Déroulement

Chaque tour de jeu est constitué de 4 phases :

► Phase 1 : Ressources

▷ Le joueur dont c'est le tour jette autant de fois qu'il est nécessaire les dés pour obtenir 4 résultats différents. Chaque lancé est matérialisé par un marqueur sur le rose des vents. Les personnes possédant un pion peuple ou une cité jouxtant une caser où figure l'un des numéro reçoit la ressource associée.

▷ Le 7 indique que le joueur doit déplacer le légionnaire. Le terrain où se trouve la légion ne produit aucune matière première et le joueur peut voler une ressource à un joueur possédant une figurine au bord de ce terrain (ou 2 pièce d'or s'il n'a plus de ressources)

Attention: un joueur possédant plusieurs ville ou pion jouxtant une même case ne touche qu'une seule carte ressource!

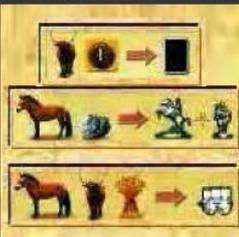
► Phase 2 : Commerce et construction

▷ Chaque joueur peu à son tour commercer et construire. Il peut échanger des matières premières avec les autres joueurs ou avec la banque (trois identiques contre une au choix).

▷ Une fois par tour, il peut lors d'une construction échanger 3 ors contre une matière première.

▷ Le joueur peut durant cette phase jouer une et une seule carte développement.

Commerce



▷ La **construction d'un chariot** coûte 1 céréale + 1 cheval + 1 bœuf. Le chariot est placé au choix du joueur dans le champ du peuple cavalier ou celui du peuple guerrier.

▷ Une **carte développement** coûte 1 or + 1 bœuf.

▷ L'**entraînement d'un guerrier et d'un cavalier** coûte 1 minerais + 1 cheval. Un pion cavalier et un pion guerrier sont alors placé dans leurs champs respectifs.

► Phase 3 : Action des peuples Cavaliers

▷ Chaque joueur agit tour à tour son peuple cavalier.

▷ Il peut se déplacer aussi loin qu'il le souhaite à condition qu'il paye le déplacement. Si la première flèche (cf carte) est gratuite, chaque flèche terrestre coûtera 1 céréales ou 3 or, chaque flèche maritime 1 or.

[Puce]Le joueur peut durant cette phase jouer une et une seule carte développement.

Attention: un joueur décidant de ne pas agir avec un peuple prend deux or ou carte matière première.

▷ Si le déplacement s'achève sur un croisement immédiatement à côté d'une cité romaine, le joueur peut, s'il remplit les conditions piller ou conquérir cette ville et fonder un empire.

◆ Pillier une cité (peuple nomade uniquement)

Le joueur doit avoir dans le champ de son peuple au moins autant de cavaliers qu'il y a de tours de garde dans la cité. Il retourne alors la tuile et en applique les effets (perte éventuelle d'un cavalier, gain d'un or par chariot possédé par le peuple, gain éventuel d'or ou d'une carte développement)

◆ Conquérir une cité

Si le joueur a pillé au moins trois ville d'une province (couleur) différente, il peut décider de conquérir une cité afin de commencer à établir un empire. Il doit pour cela remplir les critères de pillages (nombre de cavalier / nombre de tour) et posséder au moins un chariot dans son champ de peuple. Il prend ainsi possession de la cité et y installe un pion cavalier et un pion chariot. L'éventuel pion pillage est défaussé sans être appliqué.

Chaque cité conquise rapporte un point de victoire.

◆ Etendre son empire

Une fois établi dans une cité, le peuple devient sédentaire et doit, pour se développer, étendre son empire en conquérant les cités situées à une flèche (maritime ou terrestre) d'une de ses citées.

► Phase 4 : Action des peuples Guerrier

Phase identique à la phase 3 avec les guerriers

► Fin du jeu

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 10 points de victoire, il ne informe les autres joueurs. Le tour est néanmoins achevé. Celui qui possède à l'issu de ce tour le plus de points de victoire remporte la partie. L'or départage les éventuels ex æquo.

Cartes

■ Cartes de points de victoire spéciaux

▷ **Diplomatie** (2 points) : un joueur ayant joué 3 carte diplomatie prend cette carte. Un joueur en jouant plus que lui la lui reprend.

▷ **Fléau de Rome** (2 points) : un joueur possédant 5 tuiles pillages de couleur différente avec l'un de ses peuples prend cette carte.

▷ **Héritier de Rome** (2 points) : un joueur ayant conquit au moins 4 villes romaines avec chacun de ses peuples prend cette carte.

■ Cartes développement

▷ **Diplomatie (Diplomat)** : procédure identique au 7 au dé.

▷ **Chef charismatique (Grosser Stammesführer)** : permet de tirer deux carte prairie en phase 2 ou de se déplacer gratuitement en phase 3 ou 4.

▷ **Progrès culturel (Kultureller Fortschritt)** : 1 point de victoire

▷ **Trésor des Vandales (Schatz der Wandalen)** : permet de recevoir 3 or immédiatement ou de compter pour 7 or en fin de partie.

▷ **Traître (Verräter)** : permet pour un or de piller ou conquérir une cité possédant une ou deux tours que le joueur n'a de figurine sur son champ peuple.