

EMPIRES

© 2001 Emmanuel Delva



MATERIEL NECESSAIRE :

- ❖ Des pions ou des marqueurs de différentes couleurs, une par joueur, dont certains plus gros. Les gros sont destinés à représenter les villes tandis que les petits vont représenter les populations. En gros on comptera 10-15 « villes » et 30-50 « pions » pour chacun des joueurs.
- ❖ Une carte du monde ou d'une région que l'on aura découpée en provinces. N'importe quelle carte fera l'affaire tant que l'on aura assez de place dans chacune des zones pour pouvoir y stocker une ville et 10-12 pions. Il ne peut y avoir qu'une seule ville par province. Compter 20 provinces par joueur.
- ❖ Un simple jeu de cartes de 54 cartes. Les 2 jokers peuvent remplacer n'importe quelle autre carte.

BUT DU JEU :

Contrôler la moitié des territoires disponibles sur la carte plus un

DEBUT DU JEU :

Chacun reçoit **une ville** à placer où il veut (en commençant par le joueur le plus jeune). La seule condition est de ne pas se poser à moins de cinq provinces de distance du plus proche adversaire.

Le joueur reçoit aussi **dix pions** à sa couleur à répartir dans sa ville ou les provinces adjacentes.

LES CARACTERISTIQUES DE LA « NATION » DU JOUEUR :

Les joueurs peuvent chacun choisir pour leur camp un avantage au début du jeu. Cela lui permettra pour la catégorie spécifiée de pouvoir effectuer l'action même s'il lui manque une carte de la couleur en question. Par exemple quelqu'un avec l'avantage « fertile » pourra lancer une action d'ABONDANCE avec un seul Cœur♥ et un Trèfle♣ au lieu de deux Cœurs♥.

Les avantages sont de quatre types différents, un par couleur d'atout. A savoir :

Cœur♥ « **Fertile** » : (hordes, prolifération, vitalité, clans...)

Carreau♦ « **Commerçant** » : (négoce, navigation, explorateur, argent...)

Pique♠ « **Conquérant** » : (art de la guerre, poliorcétique, prouesse militaire...)

Trèfle♣ « **Sophistiqué** » : (morale, religion, philosophie, spiritualité...)

RETOUR EN JEU :

En cas d'élimination précoce le joueur est autorisé à revenir en jeu en tant qu'« envahisseur » extérieur. Le joueur partira d'un point de son choix situé en périphérie de la carte. Il posera une ville de telle manière qu'elle ne soit pas à moins de trois provinces de distance du plus proche adversaire. Enfin il recevra six pions.

NOTES DE CONCEPTION :

Le jeu est volontairement simple et accessible. Il devrait donc se dérouler de manière rapide et vive. Les parties sont assez courtes, de l'ordre de une demi heure à deux heures, voire trois maximum avec beaucoup de joueurs. La chance est indispensable, mais un bon sens tactique et stratégique aide grandement.

LE DEROULEMENT DU JEU PHASE PAR PHASE

1 : **Tirage des cartes**

Chaque joueur tire 3 cartes. Plus une carte de bonus par ville qu'il contrôle.

2 : **Diplomatie**

Les joueurs ont 5 minutes pour échanger des cartes, en vendre, négocier une alliance, mettre au point une trahison ...

3 : **Détermination de l'ordre de jeu**

Les joueurs agiront dans l'ordre décroissant de leurs nombres de terrains possédés. Celui qui en a le plus (et donc qui est le plus proche de la victoire) agira en premier (et sera donc désavantagé). En cas d'égalité agira en premier celui avec le plus de villes, puis avec le plus de populations.

4 : **Phase des cartes**

Dans l'ordre déterminé, chacun des joueurs va pouvoir effectuer au maximum deux actions grâce aux cartes qu'il possède. Le joueur posera les cartes correspondantes à la défausse.

Le joueur peut aussi ne pas agir du tout, auquel cas il reçoit une carte supplémentaire

5 : **Phase des pions**

Dans l'ordre déterminé, chacun des joueurs va pouvoir déplacer chacun de ses pions de une province et une seule.

Si des pions se trouve dans une province où se trouvent aussi des pions d'un adversaire, alors *il peut* y avoir combat. L'attaquant choisit combien d'unités il veut faire perdre à son adversaire (jusqu'à un nombre maximum égal à son propre nombre de pions), et il en perd un nombre:

- *inférieur de un* si la province ne contient pas de ville de la couleur des pions attaqués,
- *égal* si la province contient une ville de la couleur des pions attaqués.

6 : **Défausse**

Les joueurs peuvent conserver en main un nombre de cartes limité au nombre de villes qu'il possède. Tout excédent doit être mis à la défausse.

LES DIFFERENTES COMBINAISONS DE CARTES

COMBINAISON

DESIGNATION

EFFETS EN TERMES DE JEU

1 carte de Cœur ♥	<u>MIGRATION</u> :	Gagne un pion dans une province adjacente vide
1 carte de Carreau ♦	<u>COMMERCE</u> :	Déplace un de ses pions propres n'importe où.
1 carte de Pique ♠	<u>COMBAT</u> :	Détruit un pion adverse adjacent.
1 carte de Trèfle ♣	<u>APOTRE</u> :	Bouge un pion adverse adjacent d'une province.
2 cartes de Cœur ♥	<u>ABONDANCE</u> :	Gagne trois pions dans une province contrôlée
2 cartes de Carreau ♦	<u>EXPLORATION</u> :	Déplace trois de ses pions propres n'importe où.
2 cartes de Pique ♠	<u>GUERRE</u> :	Détruit trois pions ennemis adjacents.
2 cartes de Trèfle ♣	<u>EXODE</u> :	Bouge trois pions adverses adjacents d'une province.
3 Rouges et 1 Noire	<u>COLONISATION</u> :	Transforme à sa couleur une ville OU cinq pions dans la même province qu'un de ses pions propres.
3 Noires et 1 Rouge	<u>CROISADE</u> :	Ravage toute une province adjacente. Tout est détruit. Tous les pions de toutes couleurs présents sont retirés.
1 de chacun des 4	<u>FONDATION</u> :	Place une nouvelle ville à sa couleur dans une province où se trouve déjà un de ses propres pions.

LES OPTIONS DE JEU DIFFERENTES

TRESOR DE GUERRE :

Il peut devenir très intéressant de chercher à intégrer dans le jeu l'importance du nerf de la guerre l'or. Pour ce faire, un moyen simple est de remplacer le tirage automatique de cartes par la récolte d'un revenu, puis permettre l'achat avec ce revenu des cartes. Il faudra pour cela se munir d'un assez grand nombre de jetons de monnaie, ou alors de pièces (quoique une comptabilité papier soit totalement acceptable).

Tout d'abord, au début du jeu chaque joueur va recevoir 10 pièces d'or (6 seulement pour les joueurs revenant en tant qu'envahisseurs extérieurs après une précédente élimination).

Puis lors de la phase de tirage des cartes de chaque tour, les joueurs ne recevront dans tous les cas que trois cartes.

Ensuite, toujours dans la même phase, les joueurs vont récolter leurs revenus. Ce revenu est de
Une pièce **par ville** à leur couleur,

Et une pièce **par province** où leurs pions sont seuls.

Bien évidemment une ville à leur couleur dans une province sans pions (ni à soit, ni aux autres) rapporte donc deux pièces d'or.

Enfin, lors du début de la phase des cartes, au cours d'un tour de table dans l'ordre déterminé précédemment les joueurs vont pouvoir acheter des cartes. Le prix en est de deux pièces chacune. Les tours de table peuvent se succéder tant qu'il reste des cartes à acheter et que bien sur quelqu'un veut en acheter d'autres.

Une fois la phase des cartes commencées, il n'est plus possible de racheter des cartes. Par contre à la fin du tour, les joueurs vont pouvoir payer pour conserver plus de cartes qu'il ne leur est normalement permis de le faire. Pour chaque carte au delà du nombre maximum il leur faudra payer une pièce pour l'entretien des troupes.

RESERVES D'APPROVISIONNEMENTS :

Cette option complique le jeu et nécessite l'usage de dés. Grâce à elle les joueurs vont pouvoir stocker des réserves et s'en servir ensuite de deux façons. D'une part pour agir plus de deux fois au cours de la phase des cartes. Et d'autre part pour, agir de nouveau mais cette fois à un coût important lors d'une nouvelle phase de cartes qui va succéder à la phase des pions.

Pour construire un dépôt (ou un grenier) il faudra un dé classique à six faces, des ressources et du temps. A noter avant tout que les joueurs peuvent construire autant de greniers qu'il le veulent mais seulement sur une de leur ville. Et que si la ville est détruite ou conquise, l'envahisseur n'en tire aucun bénéfice, à part la satisfaction de priver de ressources l'un de ses adversaires.

Tout d'abord, le joueur doit annoncer son souhait de construire un grenier. Il va alors mettre à la défausse **une carte** quelconque et **une pièce**. Ceci fait, il pose sur le terrain en question, un dé avec sa face **un** visible.

Puis, à partir de l'année suivante, lors de la phase des cartes le joueur pourra sacrifier une carte ou deux (le sacrifice de chacune comptant pour une action). Et à la phase des pions il pourra sacrifier une pièce (et une seule). Après chacun de ses sacrifices, le joueur pourra ajouter un point sur le dé, se rapprochant ainsi petit à petit de la face six. Quand le dé atteindra six, alors le joueur disposera d'un grenier et en tirera plusieurs bénéfices.

De manière très simple, le joueur disposera de jusqu'à six pièces de réserve. Il pourra «faire la monnaie» à tout moment sans autre limitation que de décrémenter son dé en fonction de l'argent retiré. Un grenier définitif (qui vaut donc six pièces d'où l'on retire deux pièces, est ainsi remplacé par un dé marquant quatre.

Par contre, pour les possibilités suivantes par contre il importe que le grenier soit sur sa face six.

Tout d'abord, le joueur pourra continuer à jouer et à effectuer des actions lors de son tour au delà de deux actions lors de la phase des cartes en été. Ainsi, s'il le désire, un joueur avec un grenier est ainsi presque assuré de toujours pouvoir jouer l'intégralité de sa main, dont un bonne partie alors que les autres joueurs ne pourront plus réagir !!! Il y a par contre un coût à cela : pour chacune de ses actions, le joueur devra faire baisser le dé d'un de ses greniers de un point.

De plus une nouvelle seconde phase de cartes viendra à la suite de la phase des pions, où les joueurs pourront agir, toujours dans l'ordre déterminé. Mais chaque action lors de cette phase aura un coût très élevé, et nécessitera d'abaissier un dé de grenier de deux points.