HISPANIA



1-4 30'-60' +14

LIVRE DE RÈGLES

SHAKOS

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 carthaginoises sur la côte d'Hispania, établissant les 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 hispaniques vont se révéler être un ennemi redoutable qui va piéger les romains dans une guerre féroce, bouleversant le destin des préteurs, consuls et légions pendant près de 200 ans. 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
- **Révision des règles :** Julien Busson & Denis Sauvage



SHAKOS

WWW.SHAKOS.COM

© Copyright 2024 – DRACO IDEAS.
Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation explicite des auteurs. Fabriqué en Chine. **"HISPANIA"** et son logo sont des marques déposées. Les composants présentés dans ce manuel peuvent être différents de ceux du jeu.

SOMMAIRE

- **Le jeu** 3
  - Matériel 3
- **Mise en place** 6
- **Déroulement du jeu** 7
- **Séquence de jeu** 8
  - Phase romaine 8
  - Phase hispanique 12
- **Fin de manche** 15
- **N'oubliez pas** 15
- **Variantes** 16
  - Ingenivm 16
  - Imperivm 16
  - Proconsvl 17
  - Legio Hispana 17
  - Pirates 17
  - Terror 18
  - Hispano 18
- **Scénarios** 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. La variante Hispano permet à un joueur supplémentaire de mener la résistance. Vous pouvez ajuster la difficulté presque sans limite, et le mécanisme d'utilisation des dés romain et hispanique génère des parties toujours différentes dans lesquelles vos décisions seront cruciales pour atteindre la victoire.

*L'objectif des joueurs est d'**occuper les 6 capitales hispaniques** avec leurs garnisons avant que les <u>révoltes</u> ou le <u>temps</u> ne s'épuisent. L'objectif hispanique est de résister !*

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 représentent tous les personnages qui occupèrent ces fonctions pendant près de 200 ans.



MATÉRIEL





- **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 pièces en métal ou deniers** (◎).
- **1 marqueur de tour** (⧗).
- **2 dés :** 1 romain ⚔ et 1 hispanique ⚔.
- **1 règle de jeu** (format A5).



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 des villages ibériques en villes romaines.

Les 49 cercles sont les cases du plateau *(44* ***villes*** *et 5* ***mers,*** *« Mare » en Latin)* sur 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, Cantabria, avec 6 villes chacune).*

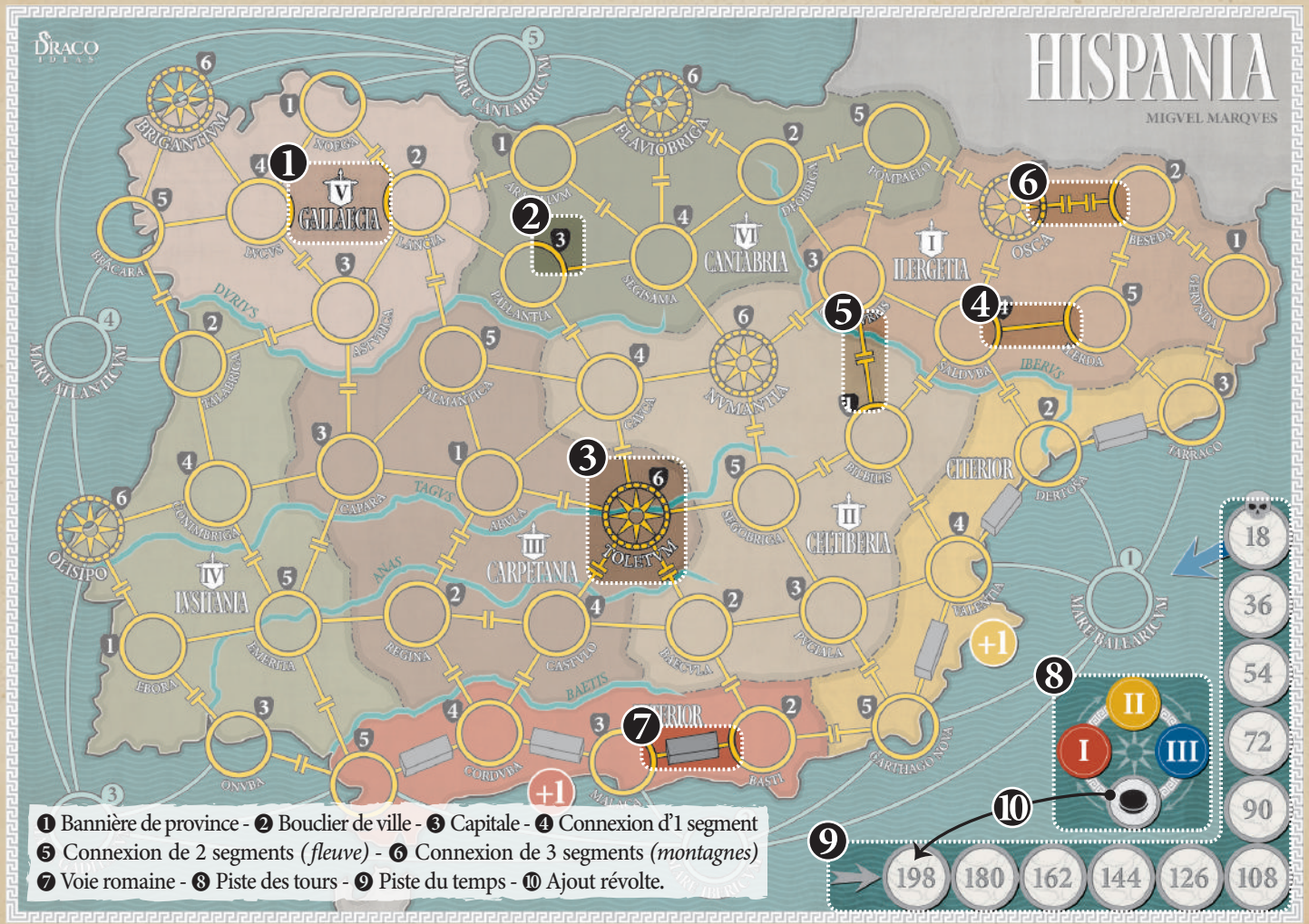
Il ne peut y avoir au maximum que : 1 figurine et 3 disques dans chaque ***ville ;***
1 flotte et 1 général dans chaque ***mer ;*** *et 1 armée hispanique dans chaque* ***province.***

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

Les 49 cases sont reliées à certaines de leurs voisines par **des connexions** qui permettent de se déplacer entre elles. *Par exemple, Dertosa est connectée à Valentia, Salduba, Tarraco et Mare Balearicum.* La plupart des connexions sont représentées par une ligne d'1 **segment** (❹), mais certaines connexions terrestres comportent 2 ou 3 segments pour tenir compte de la difficulté du terrain traversé *(fleuves ou montagnes, comme l'Iberus* ❺ *ou les Pyrénées* ❻*).* Les **voies** romaines facilitent les déplacements des romains sur la carte et certaines d'entre elles sont déjà dessinées *(3 dans chaque province romaine* ❼*)* pour représenter la romanisation croissante de la côte méditerranéenne.



Enfin, en bas à droite on voit deux pistes : la piste des tours I-II-III-● (❽), qui rappelle la structure de chaque manche ; et la piste du temps, qui commence en 198 av. J.-C. (❾) 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 (❿) consiste à ajouter une révolte sur la piste du temps pour indiquer que 18 années se sont écoulées.


DRACO IDEAS
HISPANIA
MIGVEL MARQVES
MARE CANTABRICVM
BRIGANTIVM
FLAVIOBRIGA
ILERGETIA
OSCA
CANTABRIA
GALLAECIA
IVGOFG
LANCIA
BRACARA
IVCVS
DIVRIVS
ASTVRICA
PALLANTIA
SEGISAMA
PETAVONIVM
PISORACA
VELLICA
TOMPAELO
BESEDA
GERUNDA
IBERIS
SALDVBA
IACCA
AVSA
ARSE
BERGIDVM
MARE ATLANTICVM
AQVAE FLAVIAE
SALMANTICA
CAMBA
AVGVSTOBRIGA
CAESARAVGVSTA
TAGVS
SEGOBRIGA
CELTIBERIA
CITERIOR
TARRACO
DERTOSA
OLISIPO
EMERITA AVGVSTA
IVLIOBRIGA
CARPETANIA
TOLETVM
LVSITANIA
ANAS
REGINA
CASTVLO
BAETIS
CONTOSTA
VALENTIA
MARE BALEARICVM
EBORA
EMERITA
ONOBA
CORDVBA
CITERIOR
BASTI
CARTHAGONOVA
+1
+1
18
36
54
72
90
108
198
180
162
144
126
❶ Bannière de province - ❷ Bouclier de ville - ❸ Capitale - ❹ Connexion d'1 segment
❺ Connexion de 2 segments (fleuve) - ❻ Connexion de 3 segments (montagnes)
❼ Voie romaine - ❽ Piste des tours - ❾ Piste du temps - ❿ Ajout révolte.

MISE EN PLACE

Nous vous conseillons de commencer par le **mode de base,** dont la mise en place est décrite ci-dessous. Ce mode n'utilise pas le proconsul, ni l'armée et la légion Hispania (), qui sont des variantes. Vous pouvez donc les laisser dans la boîte. Les 3 généraux romains sont utilisés dans toutes les parties, en suivant 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 (). Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre 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** en choisissant la combinaison que vous allez utiliser pour la partie *(difficulté croissante vers la droite)* :

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	FAIBLE ⟶ ÉLEVÉ		
1 **Deniers** par tour pour chaque général ()	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 de départ () ?	1	2	3

Les 3 valeurs de ces 5 paramètres peuvent être combinées de 3^5 manières différentes, ce qui donne **243** niveaux de difficulté ! On définit chaque niveau en listant les 5 valeurs (|●|○|—|). Le niveau moyen est donc 6 4 3 4 2.

Si vous êtes un habitué des 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 vos préférences. 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 mise en place :

1. [] Placez le marqueur tour dans la case I, 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, sur **1 ville par province** déterminée au hasard grâce au , dans l'ordre croissant des provinces *(I à VI)*. Le nombre de révoltes placées dépend du résultat du : ●●● pour les provinces 1 ou 2, ●● pour les provinces 3 ou 4, et ● pour les provinces 5 ou 6. Vous aurez ainsi placé entre 6 et 18 révoltes.

3. [] Pour chaque armée de départ, lancez le et placez-la sur la ville en **révolte** de cette province *(s'il y a déjà une armée, relancez)*. Les armées sont **toujours** sur une révolte.

4. [—] Placez les **voies romaines** sur des connexions qui **étendent** le réseau existant *(à partir d'une ville déjà desservie par une voie)* mais sans atteindre une ville en **révolte** ou une **capitale**. Elles sont placées une à la fois par les joueurs selon la séquence I-II-III.

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 composants *(deniers, garnisons, flottes, voies)* que vous n'utilisez pas.

LA PARTIE COMMENCE !



Exemple de mise en place 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 ; placez maintenant* 4 ***voies,*** *de Gades à Emerita puis, de là, à Capara, de Tarraco à Ilerda, et entre Basti et Carthago Nova. Enfin, placez les préteurs à Gades et Valentia, le consul sur la flotte en Mare Ibericum. Le tour du* ***préteur*** *commence.*

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en une série de manches en alternant entre phases romaines et hispaniques. Les généraux se déplacent sur le plateau en assiégeant les villes en révolte et en 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 a plus de disques,*** *ou si vous atteignez la* ***fin*** *de la piste du temps (en jouant les dernières années du millénaire).*

À la fin de chaque manche, une révolte est placée dans la case suivante de la piste du temps. Ainsi, une partie d'Hispania durera au maximum **11 manches,** jusqu'à ce qu'une révolte soit 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 I-II-III rappelé sur le plateau. À chaque **tour,** le joueur qui contrôle le général correspondant effectue d'abord des actions dans sa **phase romaine** en dépensant ses deniers (), puis propage les menaces durant sa **phase hispanique** en lançant les dés (). Pour terminer un tour, on avance le marqueur sur la piste des tours et le joueur suivant peut commencer son tour. Chaque manche se déroule donc selon la séquence suivante :

Romaine /Hispanique Romaine/Hispanique Romaine /Hispanique Fin de manche

Si, au début de son tour, un général **n'est pas** sur le plateau parce qu'il a été retiré après une défaite, il commence son tour directement sur une ville quelconque sans révolte de sa province () ou sur une flotte quelconque (). Si un autre général se trouve déjà sur cette case, il devra 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 on passe directement à la phase hispanique de son tour.

PHASE ROMAINE

Dépensez les **deniers** () dans les actions *Mouvement, Garnison, Siège* ou *Attaque,* dans l'ordre que vous souhaitez. Vous pouvez effectuer une même action plusieurs fois *(vous pouvez aussi passer, ce qui met fin à votre phase romaine)*. Les deniers () non dépensés sont perdus.

➢ **MOUVEMENT** (/→) de ce général ou d'une flotte : **1 par segment** de la connexion allant vers sa destination *(voir **Exemple 1**)*.

EXEMPLE 1



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

- Un 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. Si une flotte transporte déjà un général ce dernier bouge avec elle.
- Une **chaîne continue de voies** est considérée, pour le mouvement, comme une unique connexion d'**1 segment.**
- Un général ou une flotte peuvent **croiser** un autre général ou flotte sur une case sans s'y arrêter *(en continuant leur mouvement).*

*S'il y a un autre général ou flotte dans une case, il **n'est pas possible de s'arrêter** pour effectuer une action autre qu'un mouvement pour en sortir !*

➢**GARNISON** (●↷/↶) de **ce général** dans la ville où il se trouve : **1** ◎ pour **placer** ou **retirer** *(il retourne dans sa réserve)* un de ses disques. 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 toutes les villes de sa province soient **libres de révoltes !***

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

➢**SIÈGE** (♟→●) d'une ville en révolte connectée avec ce général : choisissez de dépenser **entre 1-3** ◎ pour tenter d'enlever une **révolte** *(sans armée).* Constituez une pile devant vous avec les ◎ puis lancez le ◈ :

EXEMPLE 2



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

Il ne peut pas aller retirer la garnison de Gerunda car elle ne lui appartient pas, ni s'arrêter pour en placer une à Ilerda car le consul ♟ se trouve sur cette case. Il peut se rendre à Osca mais pas pour y placer une garnison, car c'est la capitale d'une province dans laquelle il y a encore des révoltes. Pour pouvoir le faire, il faut d'abord enlever les 3 révoltes présentes à Beseda.

EXEMPLE 3



Le préteur souhaite assiéger Toletum pour tenter de supprimer la révolte, en dépensant, par exemple, 1 denier (). Il ajoute à son jet le denier dépensé, et 3 pour le groupe de ses garnisons connecté à lui (Bilbilis, Salduba et le +1 générique de la province Citerior puisque une garnison est connectée à une ville de cette province). Il multiplie cette valeur x2 grâce au soutien du consul, aussi connecté à Toletum. Cependant, il est exposé à l'embuscade de l'armée celtibère, connectée à lui, ce qui multiplie x2 la valeur ville de Toletum. Cela donne (+4)x2 contre 12 (victoire sur III ou plus, probabilité 67%). Si le consul assiège à la place avec 1 denier, il ajoute seulement 1 garnison mais il bénéficie du soutien du préteur et évite celui de l'armée celtibère. (+2)x2 contre 6 (victoire sur II ou plus, probabilité 83%).

- Valeur **romaine** = + dépensés + disques de garnison () du général en soutien.
- Valeur **ville** = valeur du bouclier de cette ville.

Les garnisons en soutien rassemblent tous les disques garnison de la couleur d'un général connectés entre eux et dont au moins un est connecté à ce général. Le symbole **+1** de chaque province romaine représente de manière abstraite le soutien qu'elle apporte à son prêteur. Ce denier ajoute **+1** à sa valeur lorsqu'il et/ou une de ses garnisons en soutien est connecté à une ville de sa province, comme s'il s'agissait d'une garnison générique.

De plus, d'autres généraux et/ou armées peuvent **soutenir** le siège : **chaque** autre général connecté à la **ville cible** multiplie **x2** la valeur romaine ; **chaque** armée connectée **au général assiégant** multiplie **x2** la valeur ville. N'oubliez pas :

*Pour multiplier x2, les figurines en **soutien** de chaque camp doivent être **connectées à l'ennemi.** Imaginez ces soutiens comme des embuscades. Ils ne servent à rien s'ils sont connectés à leur allié.*

Pour résoudre le siège, comparez la valeur romaine *(le dé + les deniers + disques de garnison du général connectés à lui, x2 pour chaque soutien)* avec la valeur ville *(valeur du bouclier, x2 pour chaque soutien) :*

(x2 ?) (+++) ↔ (x2 ?)

Si la valeur romaine est **supérieure,** enlevez une 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, suite à une action ***Siège,*** le général **n'avance pas** *(il pourra le faire en effectuant une action **Mouvement**).*

➢ **ATTAQUE** (♟→♟) une armée connectée à ce général : choisissez de dépenser **entre 1-3** ⓪ pour attaquer une **armée.** Constituez une pile avec les ⓪ puis lancez les ⚔🎲 :

- Valeur **romaine** = ⚔ + ⓪ dépensés + disques garnison (●) du général en soutien.
- Valeur **hispanique** = 🎲 + disques révolte (●) en soutien de l'armée.

Les révoltes en soutien rassemblent tous les disques révoltes connectés entre eux et dont au moins un est connecté à l'armée attaquée. Le soutien d'autres figurines est géré **exactement comme** pour un *Siège :* **chaque** autre général connecté à l'**armée** hispanique attaquée multiplie **x2** la valeur romaine ; **chaque** autre armée connectée **au général attaquant** multiplie **x2** la valeur hispanique.

Pour résoudre l'attaque, comparez la valeur romaine *(dé + deniers + disques garnison du général connectés à lui, x2 pour chaque soutien)* avec la valeur hispanique *(le dé + disques révolte connectés à l'armée, x2 pour chaque soutien) :*

(x2 ?) (⚔+⓪+●) ↔ (🎲+●) (x2 ?)

Si la valeur romaine est **supérieure,** retirez l'armée et toutes les révoltes de sa case. Si elle est **inférieure,** retirez le général et toutes les garnisons de sa case. Si elle est **égale,** il ne se passe rien (*voir **Exemple 4***). Les pièces retirées du plateau retournent dans la réserve. La défaite d'un général **met fin immédiatement** à sa phase romaine.

Tout retrait d'un général nécessite un effort pour recruter de nouvelles troupes romaines : placez un denier (⓪) sous ce général, jusqu'à ce qu'il revienne sur le plateau. ***Vous jouerez alors 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 sont hors du plateau. Comme pour l'action ***Siège,*** lors de l'action ***Attaque*** le vainqueur **n'avance pas** *(il pourra le faire en effectuant une nouvelle action **Mouvement**).*

EXEMPLE 4



Le consul ♟ peut attaquer l'armée de Gallaecia à Bracara, en dépensant par exemple 2 deniers (⓪⓪). Il ajoute à son jet ⚔ les 2 deniers, ses 2 garnisons connectées à lui (Noega d'un côté et Asturica de l'autre), et il multiplie sa valeur x2 pour le soutien du préteur ♟. L'armée ajoute au 🎲 les 3 révoltes qui lui sont connectées : (⚔+4)x2 contre (🎲+3).

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

Mais attention, le consul n'avance 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 : (+3)x2 contre (+3)x2. 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 gallaique : (+3)x2 contre (+3).

S'il dirigeait la même attaque depuis Talabriga vers l'armée lusitanienne, il n'aurait aucun renfort et serait exposé à l'armée gallaique : (+3) contre (+3)x2. Le préteur ne renforcerait aucune de ces attaques depuis Asturica car il n'est connecté à aucun ennemi, seulement à ses alliés.

PHASE HISPANIQUE

Cette phase se déroule en deux temps, d'abord ***Révolte*** puis ***Mouvement :***

1 **RÉVOLTE HISPANIQUE** (+) Lancez les dés et selon le statut de la ville :

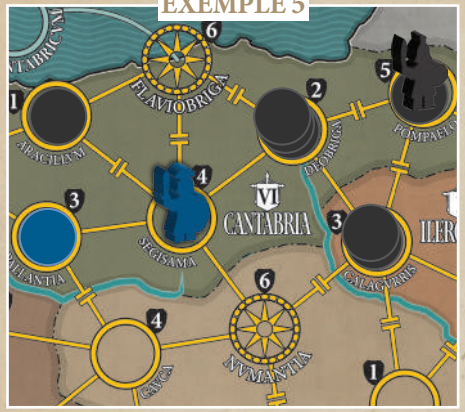
- [+] S'il y a une garnison ou un général : il ne se passe **rien,** elle est protégée.
- [○] Si elle est vide : placez une **révolte** (●).
- [●] S'il y a une révolte :
  - S'il reste des armées en réserve et qu'il n'y en a pas déjà une dans cette province, placez sur la révolte une **armée** ().
  - Sinon, placez dessus une autre **révolte** (●) en respectant la limite de 3 disques. Si vous ne pouvez pas non plus placer cette révolte *(s'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 d'aller vers l'une des villes **connectées** de leur province :

- **S'il n'y a qu'une possibilité,** l'armée essaie de s'y déplacer.
- S'il y a plusieurs possibilités, les villes qui **n'ont pas de révolte** ont la priorité.
- Si parmi les villes connectées éligibles il reste **plusieurs alternatives** *(plusieurs villes sans révolte ou si toutes les villes sont en révolte)*, lancez un . L'armée se déplace vers la ville éligible dont la valeur du bouclier est **la plus proche** du résultat obtenu. Si le résultat offre deux possibilités (*deux valeurs du bouclier aussi proches du résultat*), l'armée ne se déplace pas.

*Une armée se trouve **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.

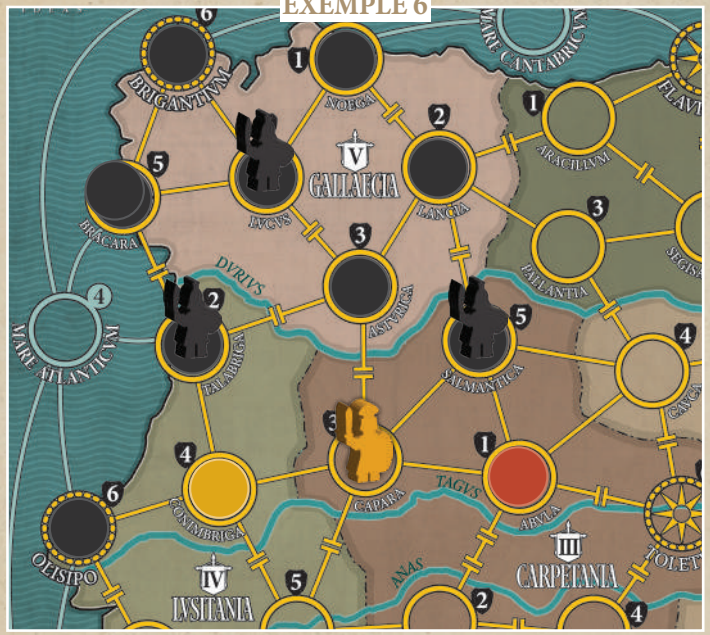
Si le résultat est VI-1, VI-2 ou VI-5, soit l'une des villes cantabres déjà en révolte, et s'il n'y a pas d'armée dans cette province, placez une armée de la réserve dans la ville désignée. Dans cet exemple il y a déjà une armée en Pompaelo (il ne peut y en avoir qu'une par province). De fait, si le résultat était VI-1 ou VI-5 vous ajouteriez une seconde révolte à la place. Si le résultat était VI-2 il ne se passerait rien car on ne peut pas placer plus de 3 révoltes dans une ville, et Deobriga en a déjà 3.

Les armées hispaniques *(qui avaient du mal à se coordonner)* se contentent donc de propager les révoltes dans leur propre province. Cependant, lorsque **toutes les villes d'une province** sont en révolte, une armée se sent capable de s'aventurer au-delà ! Dès lors, vous devrez aussi prendre en compte les villes connectées qui se trouvent dans d'**autres provinces sans armée.** Une armée peut ainsi s'aventurer dans une province voisine, y compris dans les provinces Ulterior et Citerior. Dans ce cas, la province sera considérée comme étant la nouvelle province de l'armée. Elle s'y déplacera désormais normalement *(jusqu'à ce que toutes les villes soient en révolte et qu'elle puisse changer à nouveau).* Une armée dans une province romaine *(non numérotée)* se déplacera toujours en dernier.

Si une **garnison** romaine *(sans général)* ou un **général** bloque son déplacement, l'armée hispanique attaque. Suivez la même procédure que lors de l'action ***Siège*** romaine *(pour une ville avec garnison)* ou l'action ***Attaque*** *(contre un général).* L'armée est l'attaquant avec une valeur (⚔+●) (x2 ?). Une ville avec une garnison se défend avec la valeur de son bouclier 🛡 (x2 ?). Un général se défend avec sa valeur de combat (⚔+●) (x2 ?). Les soutiens éventuels multiplient les valeurs x2 s'ils sont connectés à l'ennemi, comme lorsque les romains agissent. Après un ***Siège*** ou une ***Attaque,*** une armée victorieuse n'avance pas. Le sacrifice de la garnison ou du 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 des provinces (III-IV-V). L'armée en Carpetania est connectée à deux villes de sa province, Capara et Abula, toutes deux sans révolte. On lance le pour déterminer laquelle choisir. Si le résultat est 1, elle assiège Abula, sur 3-4-5-6 elle attaque le préteur, et avec un 2 elle ne bouge pas (deux possibilités 1 ou 3). Comme l'armée est connectée à un groupe de 9 révoltes, le siège d'Abula se ferait à (+9) contre 2 (1x2, le préteur soutient la garnison d'Abula car il est connecté à l'armée assiégeante). Si elle attaquait le préteur, sa valeur serait (+9) contre (+1). Dans les deux cas, la victoire hispanique serait certaine.

Ensuite, l'armée en Lusitania est connectée à une seule ville de sa province, Conimbriga, et c'est donc là qu'elle se dirige. Il y a une garnison, donc elle doit assiéger Conimbriga : (+9) contre 4, aussi une victoire certaine. N'oubliez pas que même si un combat se solde par une victoire hispanique, les armées n'avancent pas !

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

Si une ville n'était pas en révolte, l'armée s'y rendrait. S'il y en avait deux sans révolte, il faudrait lancer un pour décider vers quelle ville elle se dirige... Dans l'exemple toutes les villes sont en révolte, il convient de lancer le pour voir vers laquelle des quatre elle va. Sur un 1 elle se rend à Noega, sur un 3 à Asturica, sur un 5 à Bracara et sur un 6 à Brigantium. Elle ne se déplace pas sur un 2 (deux possiblités, Noega ou Asturica) ou sur un 4 (deux possibilités, Asturica ou Bracara). Si l'armée avait été à Lancia, comme toutes les villes de la province sont en révolte il aurait fallu prendre en compte les connexions avec les villes d'autres provinces sans armée, comme Aracillum ou Pallantia. De fait, l'armée se serait déplacée vers la province de Cantabria.

L'ordre de déplacement des armées est important ! Si le préteur avait eu une chance de victoire grâce à l'aide d'autres garnisons et/ou généraux, un ordre de résolution incorrect aurait pu avoir un impact considérable sur les combats. Par exemple, si l'armée en Gallaecia s'était déplacée en premier elle aurait pu apporter son soutien contre le préteur depuis Asturica. Si l'armée en Lusitania enlevait la garnison en Conimbriga, le prêteur serait plus exposé à une éventuelle attaque de l'armée en Carpetania.

FIN DE LA MANCHE

À la fin de chaque manche, déplacez le marqueur ⧗ sur la case avec un disque noir. Cela signifie que vous **devez** placer une révolte (●) de la réserve sur la première case libre de la piste du temps, la retirant ainsi du jeu. Couvrir une case représente le passage des 18 années de la manche *(environ 3 années par denier dépensé)*. Cela est obligatoire.

Si vous ne pouvez pas placer de révolte car la réserve est vide, alors ***vous perdez la partie !***

La diminution de la réserve de disques révolte représente l'attrition provoquée par une guerre qui devient trop longue pour Rome.

Si la dernière case ***(numérotée « 18 »)*** est recouverte, le millénaire s'achève après 11 manches jouées et la partie se termine par une **défaite romaine**. Dans le cas contraire, déplacez le marqueur ⧗ sur le tour du général rouge et la manche suivante commence.

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 situées sur une révolte,** les généraux **jamais.**
- S'il y a des révoltes dans d'autres villes d'une province vous pouvez **entrer** dans sa capitale, mais **vous ne pouvez pas y placer de garnison.**
- Lorsqu'une figurine est victorieuse *(contre une autre figurine ou suite à un siège)*, elle **n'avance pas.**
- Les combats se déroulent toujours **entre deux villes connectées** *(figurine contre figurine ou figurine contre disque).*
- Les figurines de chaque camp ne soutiennent en combat *(avec un x2)* que si elles sont connectées à la **cible de l'attaque** pour le camp attaquant, ou à **la figurine attaquante** pour le défenseur**.**
- Les généraux peuvent combattre *(ou soutenir un combat)* depuis n'importe quelle case, **y compris les mers.**
- Échouer lors d'une attaque contre une armée hispanique **met fin** à la phase romaine.
- Chaque général vaincu **bloque 1 denier,** que vous récupérerez lorsqu'il revient sur le plateau.
- A la fin de **chaque manche** vous devez prendre une révolte de la réserve et l'ajouter sur la piste du temps.

Plus important encore, les romains doivent ***coopérer !*** *Rome n'a pas conquis l'Hispania grâce à une supériorité numérique ou matérielle, mais en usant de discipline, stratégie et coordination, 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 soutiens) pour maîtriser le chaos de la guerre et ne pas subir le hasard induit par les dés.*

VARIANTES

Une fois que vous avez assimilé les règles d'HISPANIA vous pouvez ajouter une ou plusieurs variantes pour modifier certains aspects du jeu et ajouter encore plus de variété *(les 7 variantes peuvent être combinées de 128 manières différentes !)*. Les premières rendent le jeu plus facile et les dernières plus difficile, ce qui vous permet également de les utiliser pour ajuster le niveau de difficulté.

« INGENIVM »

L'armée romaine disposait d'un corps d'ingénieurs qui lui permettait de construire des ponts et des voies romaines pour déplacer ses troupes rapidement vers le champ de bataille.

Lors de la mise en place vous pouvez décider de **ne pas placer toutes** les voies romaines initiales. Laissez celles que vous ne placez pas à proximité du plateau pour l'instant. Vous pourrez les poser en cours de partie sur une connexion partant de la ville où se trouve votre général en respectant les règles de placement des voies romaines. Il s'agit d'une nouvelle action ayant un coût de **1 ◯ par segment** de la connexion recouverte.

« IMPERIVM »

Les préteurs des provinces romaines connaissaient mieux la géographie de la péninsule et les habitudes des peuples qui l'habitaient, tandis que le consul transmettait généralement les ordres qu'il recevait de Rome.

Chaque général dispose d'un **pouvoir spécial :**

- Le préteur d'Ulterior (♟) peut se déplacer gratuitement en empruntant **1 connexion** une fois sa phase hispanique terminée.
- Le préteur de Citerior (♟) ajoute au ⚔ un +1 en cas de **sièges** (●).
- Le consul (♟) peut dépenser ses deniers pour **déplacer** les préteurs (♟♟).

« PROCONSVL »

La figure romaine blanche (♖) représente le proconsul, envoyé en renfort par le sénat dans les moments délicats et capable de rester en Hispania au-delà du mandat habituel de 1 an.

Une fois dans la partie, s'il y a une flotte non occupée en **Mare Balearicum** n'importe quel joueur peut dépenser **3** ◎ pour y placer le proconsul. À partir de ce moment, tout joueur peut aussi dépenser ses deniers avec le proconsul. Il se comporte comme un général romain à deux exceptions près : il n'a pas de garnisons, et s'il perd une bataille, il **meurt** et quitte la partie.

« LEGIO HISPANA »

La "Legio IX Hispana" a été créée au 1er siècle av. J.-C. et fut l'une des légions amenées en Hispania par Auguste pour sa campagne de Cantabrie, ce qui lui valut son surnom et le taureau sur sa bannière. Le disque violet (●) représente la Legio Hispania amenée par le consul.

Ajoutez le disque violet à la réserve du consul (♟). Il s'agit d'une **garnison** supplémentaire qui sert de **joker** aux trois généraux : une fois placée par le consul, tout général la considère comme sienne et peut la retirer *(dans sa réserve jusqu'à ce que ce général la place à nouveau)*. Si elle est retirée par une armée hispanique après une attaque ou un siège, elle va dans la réserve du consul.

« PIRATES »

Pour la première fois les flottes romaines se sont aventurées au-delà de leur Mare Nostrum, et les pirates opérant sur les routes commerciales de l'Atlantique se sont alliés aux peuples côtiers pour tenter de stopper leur avancée.

Lors de la mise en place, une fois que vous avez placé les flottes romaines placez **1 révolte** (●) dans chaque case de mer vide (*c'est-à-dire, selon le niveau de difficulté : 1, 2 ou 3*). Elles représentent les pirates de l'Atlantique et agissent comme des révoltes : elles empêchent les flottes romaines de passer, sont prises en compte lorsqu'elles sont connectées à un groupe de révoltes pour soutenir une armée, et doivent être retirées avec une action Siège *(le numéro de leur zone de mer est leur valeur bouclier)*. Elles n'appartiennent à aucune province et n'empêchent donc pas le placement de garnisons dans les capitales.

« TERROR »

L'armée spéciale (♟) représente un chef hispanique redoutable. Il s'inspire du lusitanien Viriate, qui a tenu Rome en échec pendant des années et dont le talent pour les embuscades lui a valu le surnom de « Terror Romanorum ». Un consul a fini par persuader ses officiers de l'assassiner, puis les a méprisés en leur disant : « Rome ne paie pas les traîtres ».

Retournez une armée hispanique dans la boîte et utilisez l'armée spéciale à la place. Chaque fois que vous devez placer une armée de la réserve sur le plateau, mise en place comprise, sélectionnez **cette armée spéciale** s'il ne reste qu'elle (♟), s'il en reste une autre et que vous obtenez 4-5-6 (♟♟, 50%) avec le 🎲, ou s'il reste les trois et que vous obtenez 5-6 (♟♟♟, 33%).

L'armée spéciale se comporte comme une armée hispanique à une exception près : elle **multiplie x2** sa propre valeur hispanique *(lorsqu'elle assiège, attaque ou est attaquée, pas lorsqu'elle soutient des villes en révolte ou des armées).*

REGLE OPTIONNELLE : « Rome ne paie pas les traîtres »
Une fois dans la partie, un général romain connecté à l'armée spéciale peut dépenser entre 1-3 deniers pour tenter d'assassiner son chef. Lancez le 🎲, si le résultat est inférieur ou égal au nombre de deniers dépensés retirez l'armée spéciale du jeu définitivement et remplacez-la par une troisième armée. Si le résultat est supérieur, la tentative a échoué et déclenche un lancer exceptionnel de révolte hispanique (🎲).

« HISPANO »



Un **joueur additionnel** guide la stratégie hispanique et affronte ainsi entre 1 et 3 joueurs romains, rendant le jeu **compétitif !** Cette variante doit toujours être jouée avec 6 deniers (🪙) pour les généraux romains. Ajustez la difficulté de la partie avec les autres paramètres de la table.

Pendant la mise en place, le **joueur hispano** choisit les villes pour placer les révoltes et armées initiales.

À chaque tour, lorsque vous placez les **6** devant le joueur romain, placez en **2** devant le joueur hispano. Il peut dépenser ses deniers dans les actions suivantes :

- Relancer l'un des dés de **révolte** hispanique **(1).**
- Relancer le sur n'importe quelle **attaque (1).**
- Avant de lancer le pour décider d'un **mouvement** hispanique, choisir l'une des alternatives **(1).**
- Lorsque le joueur romain a déclaré une attaque, et avant de la résoudre, **augmenter** avec des deniers **(1-2)** la valeur hispanique de l'armée *(ajoutez-les au)* ou la valeur d'une ville en révolte *(ajoutez-les au)*.
- Pendant la phase hispanique du tour, **attaquer** avec une armée une garnison ou un général romain dans une ville connectée à cette armée *(***1-2** *, ajoutez-les au)*. Comme ce n'est pas un déplacement, l'attaque peut se faire à l'extérieur de la province de l'armée, mais pas vers une flotte.

Si vous êtes plusieurs joueurs romains, méfiez-vous des espions hispaniques ! Toutes les discussions doivent être publiques.

SCÉNARIOS

HISPANIA recrée la conquête romaine de manière abstraite et globale, mais si vous souhaitez vous immerger dans l'histoire nous vous proposons des scénarios associés à des campagnes réelles. Chaque scénario comprend une **introduction** historique, à quel moment de la piste du **temps**/tours commence le jeu, les détails spécifiques de la **mise en place**, les **variantes** utilisées ou suggérées *(bien que vous puissiez utiliser celles que vous voulez)*, et éventuellement des **règles spéciales.**

Choisissez le niveau de difficulté, suivez les instructions spécifiques de mise en place du scénario et complétez-la en suivant les règles du mode de base.

« LA PREMIÈRE RÉPRESSION » (197-194 AV. J.-C.)

Après la Deuxième Guerre Punique il devint évident que les romains étaient venus en Hispania pour y rester, ce qui provoqua une grande révolte dans les deux provinces romaines et la mort du préteur de Citerior. La victoire sur la Macédoine permit à Rome de se concentrer sur l'Hispania, et en 195 av. J.-C. elle envoya le consul Marcus Porcius Cato. Il soumit la côte entre Gerunda et Tarraco avec un préteur, descendit vers Ulterior avec l'autre pour écraser la révolte des turdétans et celtibères, retourna au nord par l'intérieur dans une cruelle démonstration de pouvoir pour décourager des rebelles potentiels, et réprima d'autres révoltes près de Gerunda. Caton rentra à Rome avec un énorme butin, se vantant d'avoir soumis 400 villages, et déclara l'Hispania « pacifiée ».

- **TEMPS :** placez le marqueur ⌛ sur le tour du consul (♟), qui est au départ Caton l'Ancien.
- **MISE EN PLACE :** placez les pièces suivantes à Corduba (♟), Valentia (♟), Baecula (●♟), Gerunda (●●●), Segobriga (●), Toletum (●), Puciala (●●♟) et Castulo (●●♟). Le niveau de difficulté doit être au <u>minimum de 2 armées hispaniques</u> initiales. Ne placez pas d'autres révoltes au départ dans les provinces I-II-III.
- **« DÉMONSTRATION DE POUVOIR » :** uniquement dans les combats du <u>premier tour</u> du consul, la valeur hispanique est limitée au résultat du 6 *(les armées hispaniques ne reçoivent pas de soutien des révoltes et ne multiplient pas leur valeur par x2 grâce à un éventuel soutien d'une autre armée).*

« LE SIÈGE DE NUMANCE » (153-133 AV. J.-C.)

Les préteurs et les consuls qui succédèrent à Caton prolongèrent sa politique. Au lieu d'administrer, ils extorquèrent et provoquèrent des batailles pour accumuler butin et triomphes, ce qui conduisit aux Guerres Celtibères (181-133 av. J.-C.). En 179 av. J.-C. Sempronius Gracchus imposa une paix juste qui dura 25 ans, mais en 154 av. J.-C. l'extension des murs de Segeda, près de Bilbilis, relança la guerre. Fulvius Nobilior et Caecilius Metellus se succédèrent durant la phase finale du conflit qui fit de Numance le principal centre de résistance. Rome mit fin à ce qui était devenu un symbole en envoyant Scipion Émilien, le destructeur de Carthage, qui fit mourir de faim les numantins et rasa la ville.

➢ **TEMPS :** placez 1 révolte sur les 198 et 180 av. J.-C., et le marqueur ⌛ sur le tour du consul (♟), qui est au départ Scipion Émilien.

➢ **MISE EN PLACE :** placez les pièces suivantes à Regina (●♟), Osca (●), Salduba (♟), Segobriga (●), Toletum (♟), Calagurris (●) et Numantia (●●●♟). Ne placez pas d'autres révoltes initiales en Ilergetia ou Celtiberia, et en Carpetania la ville en révolte ne peut être que l'une des villes 1-3-5. Ne placez pas d'armée de départ en Ilergetia.

« LA TERREUR DE ROME » (147-139 AV. J.-C.)

Les lusitaniens profitèrent de la reprise des Guerres Celtibères en 154 av. J.-C. pour harceler la province Ulterior, jusqu'à ce qu'un traité soit signé avec son préteur. Mais en 151 av. J.-C. Sulpicius Galba convoqua quelque 30.000 lusitaniens en leur promettant des terres et, une fois désarmés, tua les hommes et réduisit en esclavage les femmes et les enfants. L'un des survivants, Viriate, se vengea en 147 av. J.-C. en levant une armée qui a tenu Rome en échec pendant des années. En 140 av. J.-C. il épargna la vie du consul en échange de la reconnaissance d'une Lusitanie indépendante alliée à Rome, mais le consul suivant, Servilius Caepio, rompit le traité et reprit la guerre. Incapable de vaincre Viriate, il soudoya ses officiers pour qu'ils l'assassinent, puis les renvoya avec le fameux « Rome ne paie pas les traîtres ».

➢ **TEMPS :** placez 1 révolte sur les 198, 180 et 162 av. J.-C., et le marqueur ⌛ sur le tour du préteur (♟). La partie commence directement par la phase hispanique du premier tour. Le consul (♟) est au départ Servilius Caepio.

➢ **MISE EN PLACE :** placez les pièces suivantes à Corduba (♟), Osca (●), Salduba (♟), Segobriga (●), Baecula (♟), Calagurris (●), Numantia (●●) et Abula (●●●♟). Ne placez pas d'autres révoltes initiales dans les provinces I-II-III. Ne placez pas d'armée de départ en Ilergetia.

➢ **VARIANTES :** utilisez la variante **Terror.** L'armée spéciale est au départ Viriate, mais peut ensuite représenter d'autres chefs charismatiques. Le scénario sera encore plus historique si vous utilisez également la variante **Hispano.**

« LE FLEUVE DE L'OUBLI » (138-136 AV. J.-C.)

À la mort de Viriate, Rome consolida sa domination jusqu'au Tage et, pour l'étendre encore plus, envoya en 138 av. J.-C. Decimus Junius Brutus comme préteur d'Ulterior. Il fortifia Olisipo et remonta vers le nord, atteignant le Durius et pénétrant en Gallaecia. Ses troupes s'arrêtèrent au fleuve Limia, l'associant à la superstition du Léthé, fleuve des enfers qui efface la mémoire de ceux qui le traversent. Brutus prit la bannière, traversa le fleuve et, de l'autre côté, appela ses officiers par leur nom pour leur montrer qu'il n'y avait pas de danger. Après avoir vaincu les bracares et repris Talabriga, il mit fin à la campagne et récompensa ses vétérans en leur offrant des terres en Citerior pour fonder la « cité des valeureux », Valentia.

- **TEMPS :** placez 1 révolte sur les 198, 180 et 162 av. J.-C., et le marqueur ⌛ sur le tour du préteur (♟), qui est au départ Junius Brutus.
- **MISE EN PLACE :** placez les pièces suivantes à Olisipo (●), Conimbriga (●♟), Osca (●), Salduba (♟), Segobriga (●), Abula (♟), Calagurris (●), Numantia (●●), Salmantica (●), Talabriga (●), Asturica (●), Pallantia (●●) et Lucus (●♟). Le niveau de difficulté doit être au minimum de 3 flottes et au maximum de 4 voies. Ne placez pas d'autres révoltes initiales. Ne placez pas d'armée de départ dans les provinces I-III-IV.
- **VARIANTES :** utilisez la variante **Pirates.**
- « **FLEUVE LÉTHÉ** » **:** placez une voie le long du fleuve Durius, que vous enlèverez lorsque Brutus (♟) s'apprêtera à franchir le fleuve par l'une des connexions qui le traversent. Tant qu'elle est présente, la voie indique que les romains ne peuvent pas accéder au nord du Durius *(Gallaecia, Pallantia et Aracillum)* ni ajouter des garnisons à la valeur romaine lorsqu'ils attaquent vers ces villes.

« LE NOUVEL EMPIRE » (26-19 AV. J.-C.)

En 26 av. J.-C. Hispania était pratiquement romaine, mais le nouvel empereur Auguste voulait achever sa conquête. La résistance acharnée des asturiens et des cantabres le poussa à mener pour la première et dernière fois une campagne, les Guerres Cantabres.

Les tactiques de guérilla en terrain montagneux obligèrent Auguste à mobiliser la flotte cantabrique et plusieurs légions, dont la Legio IX Hispana. Sa victoire finale mit fin à près de 200 ans de conquête, fermant la frontière occidentale de Rome et imposant la « Pax Romana » aux peuples hispaniques. Pendant plusieurs siècles ils cessèrent de se battre entre eux et devinrent une partie essentielle de l'Empire, lui donnant des empereurs aussi célèbres que Trajan et Hadrien.

➢ **TEMPS :** placez 3 révoltes sur la case 54 av. J.-C. La partie se terminera lorsque 3 révoltes auront été placées sur les cases 36 puis 18 av. J.-C. Placez le marqueur ⌛ sur le tour du consul (♟), Auguste.

➢ **MISE EN PLACE :** placez 1 révolte (●) à Asturica, Lancia, Noega, Pallantia, Aracillum et Flaviobriga, 1 flotte (○) en Mare Atlanticum et Cantabricum, et les pièces suivantes à Olisipo (●), Bracara (●), Talabriga (♟), Osca (●), Pompaelo (●), Deobriga (♟), Toletum (●), Numantia (●) et Cauca (♟). En lançant le 6 placez une armée (♟) sur l'une des révoltes de Gallaecia et l'armée spéciale (♟) sur l'une des révoltes de Cantabria. Ne placez pas d'autres révoltes ou armées initiales. Le niveau de difficulté doit être de 5 voies et 2 armées initiales.

➢ **VARIANTES :** utilisez les variantes **Imperivm, Legio Hispana** et **Terror.** Vous ne pouvez pas utiliser la variante **Pirates.**

➢ « **GUÉRILLA** » **:** lors du lancer de révolte hispanique, le ⟲ ne peut correspondre qu'à Gallaecia *(résultat impair)* ou Cantabria *(pair).*

HISPANIA

RÉSUMÉ DES RÈGLES

MISE EN PLACE

1 Choisissez le niveau de difficulté :

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	FAIBLE ⟶ ÉLEVÉ		
1 **Deniers** par tour (◎) par général	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 de départ (♟) ⛨?	1	2	3

2 Révoltes dans **1 ville**/province (I-VI) :
6 = 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 D'UN 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 ?) (⛨+◎+●) ↔ (6+●) (x2 ?)

PHASE HISPANIQUE

1 **Révolte hispanique :** ⛨6
- ●/♟ : rien
- ○ : ●
- ● : ♟ (si déjà une ♟ : +●, max. 3)

2 **Mouvement hispanique** (♟→) :



6 ? : alternative la plus proche (si 2 possibilités, stop)

- **Si province toutes les villes en révolte :** possible d'aller vers d'autres provinces !

FIN DE MANCHE : +● piste du temps

VARIANTES

IMPERIVM
- ♟ : [♟] + →○
- ♟ : (⛨+1)→●
- ♟ : (♟♟)→

INGENIVM
- ▬ = **1 ◎/segment**

PROCONSVL
- ♖ en Mare Balearicum : **3** ◎

LEGIO HISPANA
- ● dans la réserve du consul (♟)

PIRATES
- ● en océan Atlantique

TERROR
- ♞ armée spéciale (x2 à elle-même)

HISPANO
- Joueur hispanique dispose de **2** ◎

DRACO IDEAS