

CASUS BELLI kit (Essen 2011)

Casus Belli est basé sur les règles d'Antike, avec des ajustements et de nouveaux éléments pour créer un jeu à 2 joueurs plus stratégique et plus stimulant. Pour pouvoir jouer à Casus Belli vous devez posséder le matériel original d'Antike.

Matériel

Le kit Casus Belli contient :

- 1 plateau de jeu
- 25 cartes Evénement à découper (certaines copies sont fournies avec des cartes déjà découpées)
- La règle du jeu

Vous avez besoin du jeu original Antike:

- 21 Personnages (cartes): 2 Navigateurs, 4 Citoyens, 4 Généraux, 5 Savants, 6 Rois
- Ressources: Marbre, Fer, Or, et les pièces
- 12 disques noirs: Muraille
- 12 disques bleus: Marqueurs pour les cités Fer
- 12 disques gris: Marqueurs pour les cités Marbre
- 10 disques jaunes: Marqueurs pour les cités Or
- 12 Temples

les pièces en bois suivantes, en vert et rouge:

- 12 Légions, 12 Galères, 25 disques, 6 pièces octogonales (roue et 5 savoir-faire)

Remarque: Le nombre de pièces en bois correspond à la version finale de Casus Belli. Sinon, vous pouvez utiliser toutes les pièces en bois du jeu original Antike, avec une seule exception pour les temples qui doivent toujours être limités à 12.

Règles qui changent par rapport à Antike

Mise en place :

Chaque joueur reçoit un set de départ avec 3 unités de Marbre, 3 de Fer, et 3 d'Or, et un Muraille (disque noir) comme réserve personnelle.

On tire au hasard le premier joueur, l'autre joueur reçoit 1 pièce en compensation.

Les couleurs des joueurs sur le plateau de jeu de Casus Belli sont brun (Carthago) et blanc (Rome), qui sont utilisées comme cités de départ (cités carrées) et cases de recrutement. Avec le kit Casus Belli, les Romains utilisent les pièces en bois vertes, et les Carthaginois les pièces rouges. 1 disque en bois de chaque joueur est placé sur la case Zéro de la piste des Points de Victoire.

Les deux cases Recrutement reçoivent 1 légion et 1 galère (Rome = unités vertes, Carthago = unités rouges).

Les 3 cités de départ de chaque joueur reçoivent chacune un disque indiquant sa production (bleu : Cremona et Carthago, gris : Genua et Caesarea, jaune : Rome et Carthago Nova).

De plus, les cités de départ du Romain sont marquées avec un disque vert, et les 3 cités Carthagoises de départ avec un disque rouge.

Les 25 cartes Evénement sont mélangées et empilées face cachée près du plateau de jeu. 3 cartes Evénement sont tirées de la pioche et forment une réserve face visible.

Pièces

Chaque joueur ne reçoit pas une pièce lors de chaque manche comme précédemment dans Antike, mais seulement quand il entre sur une case de production (**MARMOR, FERRUM, AURUM**).

Fonder des cités

Les cités peuvent seulement être fondées dans des régions qui ont un symbole Cité. Le joueur paye 1 Marbre + 1 Fer + 1 Or, et décide quelle ressource sera produite dans la nouvelle cité, et y place un disque correspondant bleu, gris ou jaune. Au dessus de celui, il place un second disque de sa couleur. Pour chaque cité déjà existante et adjacente (à la fois les siennes et celles de l'adversaire) qui produit la même ressource, le joueur paye 1 pièce supplémentaire à la banque.

Cartes Evénement

Chaque fois qu'un joueur reçoit un Personnage et/ou conquiert des cités, son adversaire prend 1 carte face visible de la réserve comme compensation. Pour chaque personnage il prend 1 carte, tandis qu'il ne prend qu'une carte pour la perte de cités, peu importe le nombre de cités perdues. La réserve de cartes face visible est immédiatement complétée à 3 à chaque fois qu'une carte est prise. Les joueurs peuvent utiliser leurs cartes à chaque fois que c'est leur tour. La seule exception est la carte « Forteresse », qui est utilisée durant l'action Manœuvre de l'adversaire. Si l'attaquant, comme conséquence de l'utilisation de cette carte, n'a pas assez d'unité pour conquérir la cité, toutes ses unités restent dans la région. Sinon, il est obligé de dépenser 1 unité de plus pour conquérir.

Chaque carte Evénement est immédiatement défaussée après avoir été utilisé une fois.

Vous trouverez toutes les réponses sur les cartes ici : www.pd-verlag/cb/faq.html

Personnages

Navigateur: Les régions sans cité sont indiquées avec le symbole Galère. Ces régions comptent double en ce qui concerne l'acquisition d'un Navigateur. Comme un Navigateur requiert 7 Mers, une distribution intelligente de 4 galères peut être suffisante pour acquérir un Navigateur.

Quand un joueur a les 5 savoir-faire, il ne reçoit pas de personnage supplémentaire. (C'était l'une des règles d'Antike).

Exemples avec images :

Mise en place de Vert

Vert débute avec 1 légion et 1 galère sur sa case Recrutement

Ici vous pouvez voir les 3 cités de départ du Romain :

Cremona (Fer, bleu)

Genua (Marbre, gris)

Roma (Or, jaune)

Fonder des cités

Dans cette situation le joueur rouge peut seulement fonder une cité à Massilia (ci-dessus), mais pas dans la région des Baléares.

L'illustration suivante montre une légion rouge à Saguntum. Ici le joueur rouge peut fonder une nouvelle cité, mais en plus de 1 Marbre + 1 Fer + 1 Or, il devra payer en plus 1 pièce s'il décide de fonder une cité Marbre, et même 2 pièces de plus s'il décide de fonder une cité Or. Il n'y a qu'en fondant une cité Fer qu'il ne devra pas payer de pièce supplémentaire.

Le nombre de personnages est enregistré sur la piste des Points de Victoire. De plus vous y trouverez des symboles pour les Murailles (de 0, 1, 2, 3, 5, et 7): à chaque fois que son marqueur sur la piste atteint ou dépasse un symbole Muraille, le joueur reçoit une Muraille supplémentaire qu'il place dans sa réserve personnelle. Si, par exemple, le marqueur passe de « 1 » à « 3 », il reçoit 2 Murailles. Le symbole Murailles « 0 » indique que chaque joueur démarre déjà avec 1 Muraille dans sa réserve personnelle.

Cases de Production (MARMOR, FERRUM, AURUM)

En plus de la production de sa cité (1 par cité + 2 par temple), le joueur reçoit 1 pièce de la banque.

Savoir-Faire (SCIENTIA)

Chaque savoir-faire a un coût différent, et le prix le plus élevé indiqué sur le tableau est payé par le joueur qui acquiert en premier le Savoir-Faire et de cette façon reçoit un Savant. 4

Savoir-Faire sont déjà connus parmi ceux d'Antike (première phase Savoir-Faire) :

- **Strata (Routes)**: Les légions peuvent se déplacer de 2 régions
- **Navigatio (Navigation)**: Les galères peuvent se déplacer de 2 régions
- **Moneta (Monnaie)**: La production totale de chaque ressource est augmenté de 1
- **Res Publica (République)**: La force en défense de chaque cité est augmentée de 1

Le cinquième Savoir-Faire **Commercium (Commerce)** permet de commercer avec la banque au taux de 3 pour 2 : quand un joueur paye 3 ressources (peu importe le type et la combinaison), il reçoit 2 ressources de son choix en retour (mais pas des pièces). Exemple : Il paye 4 Or et 2 Marbre afin de prendre 4 Fer. Cet échange est possible n'importe quand durant le tour d'un joueur, mais pas instantanément quand un joueur acquiert le Savoir-Faire **Commercium**.

Le choix des Savoir-Faire est libre, il n'y a pas d'ordre obligatoire.

Les légions et/ou les galères peuvent être recrutées de la banque et placée sur la case Recrutement du plateau de jeu en plus ou comme alternative à l'acquisition des Savoir-Faire. Chaque légion recrutée doit être payée 1 Or à la banque, et chaque galère recrutée 2 Or. Une fois recrutée, les unités ne reviennent jamais dans la réserve de la banque.

Temple (TEMPLUM)

Un nouveau Temple coûte 6 Marbres (au lieu de 5 à Antike). De plus, 1 pièce doit être payée pour chaque temple qui existe déjà dans une région adjacente (à la fois ses temples et ceux de son adversaire). Si plusieurs temples sont construits lors d'un même tour, ils sont payés les uns après les autres, ainsi le nombre de pièces peut augmenter.

Les Murailles peuvent être construites sur les cités d'un joueur en plus, ou comme alternative à la construction de temples. Ils augmentent la force en défense d'une cité de 1. Chaque Muraille coûte 1 Marbre et est indiquée par un disque noir sur la cité. Chaque cité ne peut avoir plus d'une Muraille. Les joueurs peuvent seulement construire les Murailles qu'ils ont dans leur réserve personnelle (où elles retournent si elles sont détruites).

Exemple

Vert veut construire un temple à Neapolis. 3 régions adjacentes ont déjà un temple (Rome, Croton, Syracusae), par conséquent il ne doit pas payer uniquement 6 Marbres mais aussi 3 pièces à la banque.

Armement (MILITIA)

Seules les unités qui sont déjà sur la case Recrutement peuvent être armées. Si la case ne contient pas assez d'unités, le joueur doit d'abord faire SCIENTIA pour recruter plus d'unités de la banque. L'Armement coûte 2 Fers par unité militaire (légions et galères), alors que dans Antike c'était seulement 1 Fer.

Manoeuvre (DUELLUM)

D'abord, toutes les unités peuvent se déplacer sur le plateau de jeu et/ou se battre entre elles. Quand tous les déplacements et combats sont terminés, les cités peuvent être conquises. Une différence importante avec Antike, toutes les unités dans une région peuvent prendre part à la conquête, peu importe qu'elles soient encore capable ou pas de se déplacer.

La force en défense d'une cité est comparée avec le nombre d'unités attaquantes. Une Muraille et la possession de Res Publica augmentent la force en défense de 1. Toutes les unités militaires perdues durant un combat ou la cité conquise retournent sur leur case Recrutement, pas à la banque. Les Murailles sont automatiquement détruites lors d'une conquête et retournent dans la réserve personnelle du défenseur. Si un joueur perd 1 ou plusieurs cités durant un tour Manoeuvre, il prend 1 carte Evénement, peu importe combien de cités il a perdu (c'est à dire pas 1 carte par cité).

Exemple de conquête d'une cité:

Les deux camps n'ont pas encore de Savoir-faire. Syracusae a une Muraille (disque noir). Vert déplace deux galères sur la région de Syracusae. Après avoir terminé son déplacement, il peut conquérir la cité, qui a une force en défense de 2. La Muraille et le disque rouge retournent dans la réserve personnelle du joueur rouge, et un disque vert est placé sur le disque jaune. Les deux galères retournent sur la case Recrutement du joueur vert.

Fin de la partie:

Quand un joueur atteint 9 personnages sur la piste des Points de Victoire, il remporte la partie.

Commentaire sur la roue: A part la fondation des cités, l'utilisation des ressources est toujours à l'opposé de la case où cette unité peut être produite.