

# Empires: Rise and Fall

Les règles de la guerre

*Note : Actually in french for more convenience, english version may come*

Un Empire autrefois puissant n'est plus que l'ombre de lui même. Quatre souverains luttent pour conquérir le trône impérial vacillant – et le conserver.

L'Empire d'Arcadie est une monarchie élective où les nobles élisent leur souverain. Votre objectif est de vous faire élire Empereur par les autres joueurs trois fois consécutivement. Plus un joueur possède de territoires, et plus il dispose de voix. Méfiez-vous de vos adversaires ! Entre alliances, coalitions, trahisons et complots, cela sera le plus rusé et le plus habile qui triomphera...

A la croisée entre les mécanismes d'un jeu de cartes et jeu de plateaux, Arcadia propose deux phases distinctes : une phase de jeu « stratégique » où les cartes représentent les territoires et les royaumes. Les joueurs y fomentent leurs plans pour s'étendre et s'emparer du trône. Cependant quand deux armées se rencontrent, le jeu passe en phase « tactique ». Les cartes symbolisent cette fois des régiments, et les joueurs s'affrontent tels des généraux pour décider de l'issue de la bataille. La chance ne sera plus ainsi le seul facteur qui décidera de l'avenir de votre royaume !

## Objectif du jeu

L'objectif final est qu'un joueur réussisse à se faire couronner Empereur trois fois consécutivement.

Des élections sont mises en place à chaque fois que l'Empereur meurt.

Les alliés du vainqueur sont également déclarés gagnants et remportent la seconde place. Les autres n'ont que le déshonneur et la honte.

Pour remporter trois fois les élections, il vous faudra arriver à détenir un royaume assez vaste et puissant. Étendez-vous et ralliez les joueurs les plus faibles à votre cause... mais attention, si vous devenez puissant trop rapidement les autres joueurs se ligueraient contre vous !

A défaut d'avoir un Empereur persistant, le joueur à accumuler 1000 points de prestige en premier remporte la partie.

## Matériel

Le jeu de base est constitué de x cartes, de x jetons blancs, x jetons noirs et de deux dés à 6 faces.

## Installation et règles de base

### Le terrain de jeu : les cartes provinces

Tout d'abord placez les cartes provinces. La disposition des cartes est libre mais suit deux règles simples :

- Les cartes doivent se juxtaposer, il ne doit y avoir aucun espace libre.
- Les cartes de la même couleur doivent être mises côte à côte.

Il est conseillé de placer les quatre royaumes dans les coins de la table.

Les armées peuvent se déplacer d'une province adjacente à une autre.

**CONSEIL :** Cas de plus de 4 joueurs

Dans un tel cas, vous êtes libres de contrôler une faction à 2 joueurs ou plus, chacun représentant un conseiller. Cette option est indiquée avec des joueurs débutants ou bien si les joueurs sont nombreux.

### Les cartes à disposition des joueurs

Ensuite chaque joueur doit avoir en face de lui x emplacements de cartes comme détaillé sur l'image ci contre :

1- Trois emplacements d'armées, chacune dirigée par la carte personnage placé au dessus de la pile. Les armées sont numérotées (1 à 3, de gauche à droite) et représentées par des pions dans le jeu. Elles commencent toutes dans la capitale. Les difficultés de ravitaillement imposent une limite de 20 unités par armée.

2- Les cartes politiques, la première est celle active.

3- Pioche de cartes tactiques, de cartes intrigues et de cartes personnages.

4- Défausse de cartes tactiques/intrigues/personnages

5- Deux emplacements de personnages additionnels. Ceux au dessus de la pile sont ceux actifs.

6- Réserve d'or.

7- Réserve d'unités.

\*- Un joueur peut avoir jusqu'à 12 cartes intrigue/tactique/personnage dans sa main.

Un joueur est nommé Intendant et aura la charge de réaliser les transactions en or entre les joueurs et la Banque. Interdiction de se servir pour son propre royaume !

### **Cartes en début de partie et dynastie royale**

*En début de partie, les joueurs reçoivent tous 50 d'or et piochent 5 cartes.*

Le premier personnage pioché ayant le trait Héritier est nommé roi et placé immédiatement en jeu sur l'un des 5 emplacements disponibles.

Si un joueur n'a pas pioché de carte personnage roi, il

remet sa main en dessous de la pioche et pioche 5 cartes à nouveau. Il recommence l'opération jusqu'à ce qu'il en ait un.

Si un joueur pioche un second personnage héritier, celui-ci devient le prince et est mis en jeu immédiatement. Tout héritier additionnel est gardé en main et sera mis en jeu à la mort du souverain (en tant que prince).

## **Déroulement**

Sélection de sa nation et de ses idéologies.

## **Phase stratégique**

Chaque phase de jeu est constituée de trois tours. Une phase est complétée quand tous les tours ont été effectués.

### 1. Le tour politique

Le tour politique se déroule simultanément pour tous les joueurs.

-Le joueur pioche une carte événement qui impactera le jeu jusqu'à la prochaine phase.

-Les joueurs placent un pion noir « Âge » sur leurs rois. Quand le nombre de pions noir atteint l'âge maximal du personnage (indiqué par un sablier sur la carte) celui-ci meurt et le prince est nommé roi. Si le joueur n'a pas de prince, un conseil de régence est mis en place (la régence ne peut être élue Empereur et n'octroie aucun bonus). Le conseil de régence ne vieillit pas et est maintenu jusqu'à ce que le joueur pioche un personnage Héritier.

-Les joueurs piochent tous une carte tactique/intrigue et en défaussent une si ils ont atteint la limite de 12 cartes en main.

-Ils choisissent une carte « politique » qu'ils vont activer pour toute la durée de la phase actuelle.

-Ils mettent en jeu leurs cartes personnages. Ils peuvent soit diriger des armées (où la valeur de commandement va jouer un rôle), soit servir de conseillers. Leurs bonus sont indiqués sur la carte.

-Ils peuvent jouer leurs cartes intrigue si ils le désirent en les adressant directement aux autres joueurs.

-Profitez de ce tour pour communiquer avec vos alliés potentiels !

### **Déclarations de guerre et traités de paix**

-Si vous avez une raison de faire la guerre à un joueur (**casus belli**), vous pouvez l'invoquer durant ce tour.

La liste des casus belli est :

**-Dispute frontalière** : si un joueur possède un territoire dans une même région que vous, vous pouvez lui déclarer la guerre pour conquérir la région entière. A la fin de la guerre, tout territoire conquis qui n'appartient pas à cette région contestée est restitué au perdant.

**-Guerre de succession** : voir la prochaine section *élections impériales*. Le vainqueur est nommé Empereur et conquiert une région de son choix par joueur vaincu. Le ou les prétendant(s) au trône est (sont) exécuté(s).

**-Événement aléatoire** : parfois un événement aléatoire attribue des casus belli pour différentes raisons.

**-Cartes d'intrigue** : certaines cartes intrigue vous confèrent des casus belli supplémentaires.

Si un joueur ne possède plus que sa région de départ et subit une défaite il devient automatiquement le vassal de son conquérant. Il vote toujours pour lui lors des élections impériales, participe à ses guerres en tant qu'allié et remporte la seconde place si son seigneur gagne la partie. Cependant, il dispose d'un casus belli supplémentaire à l'encontre de son seigneur :

**-Rébellion** : le vassal déclare son indépendance et déclare la guerre à son seigneur. Si le roi du seigneur meurt avant qu'il n'ait pu capturer la capitale du vassal, ce dernier est libre et la paix est rétablie.

### *Élections impériales*

-Si il n'y a pas d'Empereur en jeu (comme en début de partie) les joueurs doivent l'élire à la fin du tour

politique.

-Si il est éligible, chaque joueur est candidat et cela même s'il ne le désire pas.

-Chaque région (duché) occupée pleinement par un joueur (tous les territoires de la même couleur) apporte une voix à celui-ci. Une région divisée n'apporte aucune voix.

-Pour voter, les joueurs inscrivent discrètement sur un bout de papier le nom du Royaume pour lequel ils votent. Ils le cachent jusqu'à ce que tous les joueurs ont terminé. Ils dévoilent ensuite ensemble leurs votes. N'oubliez pas que les « transactions » et autres accords entre joueurs sont permis durant cette phase !

-Le joueur qui reçoit le plus de voix devient Empereur. Si il y a égalité, une guerre de succession éclate automatiquement entre les candidats pour les départager. Les joueurs doivent obligatoirement se ranger aux côtés de celui qu'ils ont voté, et cela pour la durée de la guerre. Pour plus de détails sur les guerres, voir le tour militaire page .

-Même si un Empereur est élu, le résultat peut être contesté par un ou plusieurs joueurs. Une guerre de succession éclate alors. Les joueurs choisissent librement leur camp. L'élection n'est validée qu'après la fin de la guerre !

### 2. Le tour de gestion

Le tour de gestion se déroule simultanément pour tous les joueurs.

-Chaque joueur reçoit l'or collecté dans les provinces qu'il occupe. Chaque province rapporte l'or indiqué sur la carte. Le joueur Intendant réalise les transactions.

-Chaque joueur constitue son/ses armée(s). Ils cherchent les cartes unités qu'ils veulent recruter et les payent à l'Intendant en annonçant clairement ce qu'ils ont acheté. Ils les placent ensuite dans l'un des trois emplacements d'armée (possible seulement si elles sont dans un territoire allié). Si toutes ses armées sont en territoire ennemi, le joueur ne peut pas recruter de troupes. Les unités recrutées sont placées en dessous du général. Les joueurs adverses ne peuvent pas voir

précisément la composition des armées adverses.

CONSEIL : il est difficile de savoir quoi recruter sans avoir joué une bataille. Nous vous conseillons la composition suivante pour une première armée : 10 carrés d'infanterie, 5 cavaliers, 1 artillerie, 4 unités spéciales.

-Au lieu de les incorporer dans une armée, les joueurs peuvent mettre leurs unités en garnison dans les villes. Mettez alors les unités en dessous de la carte région. Seule l'infanterie peut être mise en garnison. La limite d'effectifs par ville est indiquée sur la carte (le dessin de la forteresse).

Exemple de carte Unité



1-Titre

2-Nombre de points de mouvement, Le fer à cheval indique que l'unité est de la cavalerie.

3- Statistiques de combat (voir Résolutions des combats p. )

Tir = valeur à ajouter quand l'unité tire.

Cac = valeur à ajouter quand l'unité attaque au corps à corps.

Déf = valeur à ajouter quand l'unité se défend au corps à corps.

4-Moral (voir p. )

5-Coût de l'unité en Or

6-Illustration

7-Citation (parfois remplacé par un effet supplémentaire).

8-Effets

### 3. Le tour militaire

Le tour militaire se déroule cette fois dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par

l'Empereur, ou à défaut le joueur ayant le plus grand territoire, ou si égalité le joueur le plus riche, ou si égalité le joueur le plus âgé.

-Les joueurs déplacent leurs armées chacun leur tour. Les armées se déplacent de deux cartes en territoire allié, et de une en territoire ennemi.

-Si une armée termine son tour dans une province ennemie, elle l'assiège. A chaque tour militaire suivant, la ville assiégée perd une unité en garnison (enlevez l'unité avec la plus faible valeur de défense). Si l'armée assiégeante est au moins deux fois plus importante que la garnison, jetez un dé. Sur un 6, la garnison se rend. Enfin, au début de chaque tour militaire suivant et pour chaque artillerie présente dans l'armée, l'assiégeant jette un dé. Sur un 1-4, l'effet est nul. Sur un 5, enlevez une garnison de la province.

Sur un 6, les murs tombent : enlevez une garnison et l'assiégeant peut accomplir un assaut ce tour ci ou les tours prochains. Une bataille de siège commence, voir page .

Quand la ville n'a plus de garnison, elle se rend automatiquement.

-Si deux armées hostiles sont sur la même province, alors une bataille classique s'enclenche avant de jouer les sièges.

## Batailles et phase tactique

Les batailles se déroulent sur une zone à part. Les joueurs se déplacent pour trouver un endroit disponible en emportant leurs armées.

Si la bataille se déroule sur un territoire occupé par un joueur, alors ce dernier ajoute à son armée les garnisons présentes dans la région.

### Batailles rapides

Pour des batailles sans importance ou si le temps vous ait compté, réalisez une bataille rapide si les deux joueurs sont d'accord.

Comptez la valeur en or de chaque armée.

Celle avec la plus grande valeur remporte la bataille.

Prenez la différence de valeur entre les deux armées.  
L'armée vaincue perd cette différence et défaisse  
autant d'unités que nécessaire.  
L'armée victorieuse subit la moitié de la différence en  
perte et procède à la même chose.

L'armée défaite recule de 3 provinces à l'opposé de  
l'ennemi – de préférence vers sa capitale.

## Déploiement en 1 contre 1 contre 1 contre 1

### **Ordre du tour**

Pour décider qui commence, jetez un dé et ajoutez la compétence de commandement de votre général à ce résultat. Le joueur avec le total le plus élevé commence. En cas d'égalité, relancez le dé.

### **I. Déplacements**

Un des camps commence, et **chaque joueur peut choisir de déplacer deux unités :**  
**-latéralement d'une colonne adjacente à une autre.** Celles-ci s'intercalent entre deux unités ; l'arrière de la colonne recule pour leur laisser la place.  
**ou**  
**-verticalement et échanger une place avec l'unité voisine de sa propre colonne.**

#### *NOTES:*

*L'artillerie ne peut pas se déplacer et reste fixe sur le champ de bataille quoi qu'il arrive.*

Si une colonne est vide d'ennemi, la colonne alliée peut avancer gratuitement de deux cases vers l'avant ou l'arrière.

### **Combats**

Lorsque l'unité d'un joueur est à portée de tir et/ou de corps à corps d'une unité ennemie, elle peut l'attaquer sous plusieurs conditions.

### **II. Phase de Tir**

Les unités pouvant tirer ont un numéro dans leurs caractéristiques de **TIR. Chaque camp peut ordonner 2 TIRS à chaque tour.**

Elles ne peuvent pas tirer si l'ennemi est à une case d'eux, sauf indication contraire.

Elles peuvent tirer à travers les cartes alliées mais pas au travers des unités ennemies.

La portée est la distance entre l'unité de tir et la carte la plus éloignée qu'elle peut toucher.

Exemple : Il y a une unité de piquiers alliée entre mon arquebusier et le piquier ennemi. J'ai donc besoin d'une portée de 2.

### **Batailles classiques**

Les batailles classiques sont celles opposant deux ou plusieurs **armées** dirigées chacune par un **général**. Le champ de bataille comporte 5 **colonnes** (voir images de déploiement ci dessous). Les colonnes au centre représentent le **front**, tandis que les deux autres sont les **flancs**.

### **Déploiement**

Chaque joueur déploie **simultanément** son armée **face cachée** dans les 5 colonnes disponibles. La seule limite sur le nombre d'unités par colonnes est le bout de la table.

**Il ne doit pas y avoir d'espace entre les unités.**

Lorsque la première unité avance ou recule, le reste de la colonne suit **automatiquement**.

Si il y a plusieurs joueurs dans un même camp, alors chaque joueur se répartit une ou plusieurs colonnes. Toute unité placée dans la colonne d'un joueur sera sous son commandement pour la bataille, et restituée ensuite.

*NOTE : méfiez-vous de vos alliés peu scrupuleux qui enverront vos unités au massacre. Ne leur donnez que le strict nécessaire. Vos alliés d'aujourd'hui seront vos ennemis de demain. Cependant la pire des choses qui pourrait vous arriver serait de voir votre flanc s'effondrer, restez donc vigilants !*

### Déploiement en 1 contre 1

### Déploiement en 1 contre 1 contre 1

*- Historiquement, dans une formation en carré, les arquebusiers étaient déployés à l'extérieur pour protéger les piquiers des tirs (et riposter tout en avançant). Dès qu'ils étaient menacés par de l'infanterie ou de la cavalerie, ils allaient s'abriter à l'intérieur. Dans la mêlée qui s'ensuivaient, ils tiraient sporadiquement sur la formation ennemie par dessus les épaules des piquiers.*

Les deux joueurs lancent un dé. L'attaquant ajoute au résultat de son dé le bonus de tir de son unité. Le défenseur jette un dé et ajoute le bonus d'armure au résultat.

Si le résultat du défenseur est égal ou supérieur à celui de l'attaquant il n'y a aucun effet. A l'inverse, si le résultat de l'attaquant est supérieur à celui du défenseur, placez un jeton sur celui du défenseur (Voir Pertes. Réalisez ensuite un test de moral (voir moral page)

Sur un 6, le jet est un succès critique et l'action est toujours réussie. Sur un 1, l'action est toujours ratée. Si les deux joueurs font un 6 ou un 1, il n'y a aucun effet. Cette règle est valable pour tous les jets de dé.

### III. Corps à corps

Si l'unité est à une case d'un ennemi elle peut l'attaquer au corps à corps dans ce que l'on appelle un **Assaut. Vous ne pouvez ordonner que 2 Assauts par tour et un seul pour chaque unité.** A noter qu'une unité ayant tiré peut attaquer au corps à corps le même tour.

**Lorsque vous lancez un assaut, réalisez un jet de moral.** (Voir moral ) Jetez un dé et additionnez le moral de votre unité au résultat. Si il est supérieur à 10, l'assaut se réalise.

Rapprochez les deux unités pour que les cartes se touchent. Elles sont dès lors **ENGAGEES**. Maintenez les dans cette position jusqu'à ce qu'une unité soit détruite ou échoue un test de moral.

Des unités **ENGAGEES** ne peuvent être déplacées d'une colonne à une autre ni lancer un assaut sur une autre unité. De plus, vous n'avez pas besoin de dépenser un assaut pour attaquer une unité déjà engagée au tour prochain. Cela vaut aussi pour le défenseur. **Une unité peut être engagée contre**

**plusieurs unités ennemies mais ne peut combattre qu'une seule fois par tour.**

Procédez au combat. Comme pour la phase de tir, les deux joueurs lancent un dé. L'attaquant ajoute à son résultat le bonus de Corps à Corps indiqué sur la carte de l'unité. Le défenseur ajoute à son résultat le bonus de Défense indiqué sur son unité.

Si le résultat du défenseur est égal ou supérieur à celui de l'attaquant, ce dernier perd le combat. Placez un jeton sur l'unité assaillante pour symboliser des pertes (voir Pertes section ci-dessous.) A l'inverse, si le résultat de l'attaquant est supérieur à celui du défenseur, placez un jeton sur celui du défenseur. Réalisez ensuite un test de moral (voir moral page)

### IV. Pertes et moral

#### Pertes

Chaque unité peut encaisser trois attaques avant d'être décimée. Placez un jeton à chaque fois que l'unité subit des pertes pour décompter cet état de fait.

#### Moral

A chaque fois qu'une unité lance un assaut, subit des pertes ou voit une unité alliée adjacente s'enfuir/être décimée/se rendre, le joueur réalise un jet de moral pour cette unité. Le joueur jette un dé, ajoute le bonus de moral de l'unité et modifie le résultat par les facteurs suivants (cumulables) :

- pour chaque unité ennemie sur son flanc, -2
- si une unité ennemie se trouve dans son dos, -3
- pour chaque jeton de pertes accumulé, -1
- pour chaque unité alliée adjacente, +1

L'unité reste en place si le résultat est supérieur à 10. Sinon l'unité est désengagée et recule d'une case (ce qui décale la colonne d'une case en direction du joueur effectuant le test de moral).

Si le jet de dé est de 1, l'unité s'enfuit et se retrouve placée à l'autre bout de la colonne. La colonne se décale toujours d'une case en direction du joueur.

Rappel : sur un 6, le jet de moral réussit toujours.

## V. Attaques spéciales

### Attaque de flanc

Lorsqu'une unité a **un ennemi sur son flanc qui a une unité hostile en face d'elle** elle peut l'attaquer avec un bonus de **+2 au tir et au corps à corps**.

Si elle remporte le combat et que **l'unité ennemie recule, elle prend sa place. Le reste de la colonne alliée avance pour combler l'espace qui s'y est ouvert.**

**Si l'unité ennemie n'a pas d'adversaire en face d'elle, réalisez une attaque de façon normale.**

### Attaque par l'arrière

Lorsqu'une unité a un ennemi dans son dos **elle peut l'attaquer avec un bonus de +3 au tir et au corps à corps.**

Si elle remporte le combat et que l'unité ennemie échoue son test de moral, elle se rend.

Le reste de la colonne alliée avance pour rejoindre l'unité victorieuse.

## VI. Unités spéciales

### Cavalerie

Une unité de cavalerie **non engagée** peut choisir de charger une unité ennemie. Elle a un bonus de **+3 en attaque de corps à corps**. Procédez comme un assaut normal.

**Si la charge réussit, l'unité ennemie est décimée. Si la charge échoue, la cavalerie reste engagée et subit 2 points de perte. Réalisez un test de moral pour la cavalerie.**

**Si une unité de cavalerie se fait charger, elle contre-charge** immédiatement et gagne **+3 au corps à corps** elle aussi. Elle utilise un jet de corps à corps pour se défendre.

**Charger une unité ennemie déjà engagée la décime automatiquement.**

*Note : n'oubliez pas de réaliser les tests de moral pour les unités adverses voyant leurs camarades se*

*faire massacrer !*

### Artillerie

L'artillerie se joue d'une manière particulière. Elle peut tirer dans n'importe quelle direction sur un angle de 180 degrés. Elle consomme l'un des deux tirs disponibles ce tour. Prenez une règle et définissez l'angle de tir, puis jetez un dé. Ce jet de dé affecte la première unité adverse dans la ligne de tir.

-Sur un 1, 2, 3 le boulet est sans danger. Le tir passe loin au dessus de l'armée ou s'écrase dans le sol.

-Sur un 4,5,6 réalisez un jet de moral pour l'unité concernée, puis jetez un dé pour la prochaine unité ennemie dans la ligne de tir.

Continuez à jeter des dés pour chaque unité dans la ligne de tir, et arrêtez l'opération sur un 1,2 ou 3.

**L'artillerie ne peut se déplacer et reste fixe tout le long de la bataille.** Elle ne bouge pas même si les troupes reculent. **Les unités passent de l'autre côté de l'artillerie lorsqu'elles reculent.**

Si elle échoue un test de moral elle ne peut pas tirer au tour prochain. Elle se rend automatiquement si une unité ennemie lance un assaut, ou si un tir contre elle réussit.

Elle peut toujours se replier si le joueur ordonne une retraite générale et qu'il n'y a pas d'unité ennemie à proximité.

### Général

Contrairement aux autres unités, le général de votre armée ne dispose que d'un point d'effectif. De plus, si il échoue un test de moral à une case de distance d'une unité ennemie, il est automatiquement capturé.

Sur un 1 il s'enfuit du champ de bataille.

Si il meurt, s'enfuit ou est capturé, toute l'armée reçoit un malus de moral de -2 sur ses tests de moral.

## VII. Issue de la bataille

Il est souvent préférable de se replier quand l'ennemi a enfoncé une colonne et commence à attaquer de flanc. Le joueur peut ordonner la retraite générale au début de son tour. **Toutes les unités engagées avec**

## **L'ennemi sont capturées, le reste se replie.**

Si le général n'est plus en vie ou est capturé, l'armée retourne à la capitale en attente d'un nouveau général.

A la fin de la bataille les unités sont reformées et perdent leurs jetons de perte.

L'armée vaincue s'enfuit de 3 régions en direction de sa capitale.

## **PRISONNIERS**

Les cartes capturées par l'armée victorieuse peuvent être rançonnées immédiatement pour la moitié de leur prix d'achat (arrondis à l'unité inférieure). Sinon, elles sont défaussées pour 5 de prestige chacune.

Toute artillerie capturée peut être vendue ou capturée définitivement. La carte change alors de main.

## **Legal**

Empires: Rise and Fall ©2014 My Game Company.  
All rights reserved.

## **Find Out More**

For further informations on the authors

<http://thecavewithinternets.wordpress.com>

<http://vaetovictis.wordpress.com>

## **Credits**

The following people made this game possible.

**Game Concept:** Ken Oshiro

**Artwork &  
Game Design :** Ken Oshiro  
Guillaume Cottais

**Play Testers:** Stéphane Hédoïn  
Gabriel Faucille  
Jean-Charbel Elhage