



**Empires :
Fall & Rise**

Un jeu de Ken Oshiro et Guillaume Cottais

SOMMAIRE

1- PRÉSENTATION GLOBALE

A. *POURQUOI EMPIRES ?*

B. *LA CIBLE MARKETING*

C. *POURQUOI DEVRAIT-ON L'ACHETER ?*

D. *LE CONTEXTE*

E. *L'ORIGINALITÉ D'EMPIRES :*

F. *LES CONCURRENTS :*

A) *PROBLÈMES :*

B) *BENCHMARK*⁵

II-INTERVIEW⁶

III-CARTES⁹

A. *STRATÉGIQUES*

-RÉGIONS

-INTRIGUES/ POLITIQUES

- EVENEMENTS

B. *TACTIQUES*

-UNITES

-PERSONNAGES

-TACTIQUES

Pourquoi Empires ?

Empires est un projet venant de la part de joueurs soucieux de la qualité des dits-jeux sur lesquels ces derniers exécutent leurs prouesses. Parce que nous sommes passionnés d'histoire, d'histoire militaire et de jeux, nous avons condensé tout ceci dans un projet qui nous tient à cœur, et saura je l'espère faire chavirer celui de ses joueurs.

La cible marketing

Car tout jeu se doit d'être destiné à un public, celui-ci bien que pouvant s'adresser à tous sera sans doute acheté en priorité par les amateurs de wargames et autres jeux de stratégie sur PC. En jeux plus traditionnel, il pourra également séduire le public amateur de Magic et de Warhammer (les deux se comptant en millions) en proposant un jeu à la croisée des chemins.

A la limite entre cible « nerd » et population plus « casual », *Empires* peut potentiellement satisfaire tout public, avec des règles à forte teneur réaliste mais possédant également le souci de simplicité, afin que l'on ne doive pas vérifier constamment chaque point dans celles-ci. Nous pensons et cela a déjà été vérifié à maintes reprises sans pour autant faire une étude sociologique dessus, que de nombreux amateurs de wargames possèdent un cercle social, et dans ce dernier, d'autres joueurs friands de ce genre de jeu.

Le grand public peut également s'y intéresser. Nous ne faisons pas des amateurs de wargames une cible prioritaire. Le jeu mélange complexité nécessaire pour plaire aux premiers et la convivialité d'un jeu de société pour tout le monde.

Pour faire simple, quiconque a déjà rêvé d'être à la tête d'une armée ou d'un empire est un acheteur potentiel, les amateurs de jeux de société autres l'étant aussi.

Pourquoi devrait-on l'acheter ?

Pourquoi un jeu de cartes plutôt qu'un jeu vidéo ? Il faut savoir que dans le cas particulier des wargames dont s'approche à mi-pas notre jeu, il est difficile de faire des parties multijoueurs. Les problèmes récurrents étant le départ du joueur adverse peu après que la partie commence, ou l'étalement de la partie sur plusieurs jours en raison des contraintes horaires.

Concernant *Empires*, il est simple à mettre en œuvre (seulement des cartes) dure deux heures au maximum environ (limite imposée par le jeu lui-même) et retranscrit efficacement la lutte de conquête entre divers factions dans un environnement réaliste et inspiré par l'Histoire. De plus, il s'inscrit dans la tradition d'un jeu social, la diplomatie prenant une part importante entre les joueurs.

Le contexte

Un empire se retrouve en ruines. Quatre factions :

- Le royaume d'Ambère, les bleus, inspiré des français => thématique : défense et discipline
- La Ligue de Willshire, les rouges, inspirés des anglais => thématique : attaque et zèle
- L'archiduché d'Heilricht, les jaunes, inspiré des allemands => thématique : foi et fourberie
- L'empire Akhélien, les verts, inspiration byzantine => thématique : intelligence et tradition

S'opposent dans une lutte militaire et diplomatique pour prendre le contrôle de l'ancien empire d'Arcadie désormais en ruine. **Les thématiques des factions se retrouvent dans leur gameplay.**

Exemple : Les bleus ont un personnage spécial leur permettant de fortifier des positions sur le champ de bataille (entre autres), les verts affectionnent les armures épaisses, les jaunes ont une infanterie fanatisée, etc, etc.

L'originalité d'Empires :

Le principal concept du jeu repose sur l'aspect militaire : les batailles

L'idée est que les cartes d'unités représentent des formations militaires. Ainsi, en déployant les cartes, c'est une petite armée que l'on déploie sur la table. Les règles ont été conçues dans l'objectif de rendre crédible ces affrontements de cartes. Il est cependant possible de remporter la victoire par voie diplomatique selon un système de votes.

Les concurrents :

Bien sûr, le concurrent majeur ne se trouve non pas sur table mais bien sur PC, les hardcore gamers préférant souvent le jeu vidéo que le support traditionnel. Mais les exemples comme Warhammer et Magic, montrent que ceux-ci (le public « nerd ») peut très bien se montrer également ouvert à des jeux plus traditionnels pour peu que ceux-ci soient de qualité. Sans oublier le grand public qui lui ne fera pas la distinction, et pourra également se porter acheteur, ne possédant pas de PC suffisamment puissant ou n'ayant que peu de connaissances de jeux vidéoludiques plus difficiles à prendre en main.

Problèmes :

Pour résumer le problème des wargames :

- Multiplayer souvent codé avec les pieds :
- Lobby inefficace
- Crashes
- Souvent impossible de se reconnecter
- Dur de rassembler des joueurs
- « Leavers »
- Partie qui peut s'étaler sur plusieurs jours.

Empires a la prétention de remédier à tous ces problèmes

A noter également comme concurrent important le jeu de plateau Civilization, qui se préoccupe plus du développement que de l'aspect tactique cela dit, et où l'aspect bataille est moins bien représenté. Ce sont donc deux jeux différents, d'autant plus qu'Empires se focalise sur une seule époque et la pousse plus loin.

BENCHMARK

Jeux

Fonctionnalités	Age of Empires	Civilization	Total War	Magic	Warhammer	Pokemon Cartes	Yu-gi-oh	Wargames Plateau	Wargames PC	Empires : Rise and Fall
Vue										
Vue tactique	/	X	/	/	/	X	X	/	X	/
Vue stratégique	/	/	/	X	X	X	X	X	/	/
Unités										
Cartes	X	X	X	/	X	/	/	X	X	/
Figurines	X	X	X	X	/	X	X	/	X	X
Accessoires										
Dés	X	X	X	X	/	X	X	/	X	/
Plateau	X	X	X	X	X	X	X	/	X	X
Champ de bataille										
Décors avec influence	X	X	/	X	/	X	X	/	X	/
	X	/	/	X	/	X	X	Variable	X	/
Civilisation										
Progression dans le temps	/	/	/	X	/	X	X	/	/	/
	/	/	X	X	X	X	X	X	Variable	X
Joueurs										
Sexe	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
Catégorie SCP	Tout public	Tout public	Etudiant	Tout public M	Tout public M	Ecolier	Ecolier	Etudiant	Etudiant	Etudiant/ Tout public M
Profil	Tout public	Tout public	Gamer/Geek/Nerd	Geek/Nerd	Geek/Nerd	Jeune public	Jeune public/ Nerd	Geek/Nerd	Gamer/Geek/Nerd	Tout public – GGN
Nombre joueurs	Variable	Variable	Variable	2-(-4)	2-(-4)		2	2	2	2-4
Univers										
Fantasy	X	X	X	/	/	/	/	X	X	X
Historique	/	/	/	X	X	X	X	/	/	/
Type de jeu										
Jeu video	/	/	/	X	X	X	X	X	/	X
Jeu traditionnel	X	X	X	/	/	/	/	/	X	/
Contenu										
Contenu additionnel	/	/	/	/	/	/	/	X	X	X
Tout en un	/	/	/	X	X	X	X	/	/	/
Extension	/	/	/	X	/	X	X	Variable	X	Possible
Prix Sortie	50-60	50-60	50-60	Variable/ +cher	Variable/++cher	Variable/~cher	Variable/~cher	Variable/ +cher	~30	?

Interview du concepteur original d'*Empires* :

(Note : Nous réalisons le jeu à deux, l'interviewé est un ami, mais l'interview se présente de manière professionnelle)

Guillaume Cottais : Bonjour Ken, vous êtes concepteur et chef de projet d'*Empires*. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Ken Oshiro : Bonjour. Je suis Ken Oshiro, j'ai 20 ans et je suis actuellement en 3ème année d'Analyse économique à l'Université de Nantes. J'ai une grande passion pour l'Histoire, l'économie, ainsi que tout ce qui est jeu de stratégie et jeu de rôle.

Guillaume Cottais : Pouvez-vous m'en dire plus sur votre passion pour l'Histoire avec un grand H et votre expérience dans les jeux ?

Ken Oshiro : L'Histoire avec un grand H comme vous le dites est passionnante pour plusieurs raisons : d'une part elle nous permet de comprendre certains des problèmes de notre société actuelle. Par exemple pourquoi y a-t-il eu une guerre civile en Lybie ? Regardez comment cet Etat s'est créé et transformé au cours des siècles et vous comprendrez. De plus, elle nous permet d'éviter de recommencer les erreurs passés. Autre exemple : savez-vous que la Grèce était en faillite au siècle dernier ? Et qu'un gouvernement constitué de ses principaux créanciers a été mis à la tête du pays afin de réaliser un plan d'austérité sans précédent, dans le but de récupérer le plus d'argent possible ? Celui-ci a d'ailleurs brillamment échoué, et ceci partage de grandes similitudes avec ce qui se passe actuellement vous ne pouvez dire le contraire.

Voilà à quoi sert l'Histoire : comprendre le monde actuel, et éviter de répéter les erreurs passées. Recommencer toujours la même chose en espérant obtenir des résultats différents, c'est ce qu'Einstein avait appelé la folie.

Guillaume Cottais : Et concernant votre expérience en tant que joueur ?

Ken Oshiro : Vis à vis des jeux, c'est une longue histoire ! J'ai joué à mon premier jeu de stratégie étant tout petit, "Rising Lands". Je m'en souviens bien, j'ai d'ailleurs toujours le manuel du jeu sur ma table de nuit -rire-. J'ai continué avec les jeux vidéos toute ma vie durant. Maintenant je suis passé à des jeux plus complexes, plus techniques, et aussi plus intéressants. Les wargames par exemple.

Guillaume Cottais : Alors pourquoi ce jeu plutôt qu'un wargame ?

Ken Oshiro : Hélas, la complexité de ce type de jeux a des inconvénients : il est difficile de trouver des joueurs prêts à investir des dizaines d'heures de jeu dans une partie. C'est ce que nous avons voulu corriger avec ce jeu de cartes : permettre aux joueurs de réaliser des parties relativement rapides sans pour autant que ce soit trop pénalisant sur le gameplay.

Guillaume Cottais : Qu'est-ce qui vous a décidé à choisir cette période ? Pourquoi la Renaissance ?

Ken Oshiro : La Renaissance est une période charnière dans l'Histoire. Elle a été peu exploitée dans les divertissements alors qu'elle est pourtant exceptionnellement riche sous de nombreux aspects. On parle souvent de son aspect culturel : l'humanisme, les sciences, la religion. On oublie souvent qu'il y a aussi une renaissance militaire à l'œuvre lors de cette période.

Les anciennes phalanges d'Alexandre le Grand sont remises au goût du jour : les armées ne sont plus constituées de chevaliers mais plutôt de masses d'infanterie disciplinées armées de piques et d'arquebuses. De nouvelles stratégies militaires émergent. L'artillerie connaît de nombreux progrès technologiques et finit par rendre les places-fortes vulnérables. La noblesse perd sa lutte contre le pouvoir royal et l'absolutisme prend les rennes des nations. C'est aussi l'âge des Grandes Découvertes, la montée des républiques marchandes et les premières bases d'un système capitaliste. Non franchement, on ne peut pas s'ennuyer à la Renaissance ! Le sujet est si vaste.

Guillaume Cottais : Vous parlez de Renaissance militaire, Empires se focalise-t-il sur ce sujet ?

Ken Oshiro : L'aspect militaire est un aspect essentiel dans le jeu mais pas fondamental. En effet comme dans les grands jeux de stratégie les joueurs doivent s'allier, se trahir, comploter, et jouer intelligemment. Un barbare sanguinaire n'ira pas bien loin. La guerre n'est qu'un moyen pour accomplir le but ultime, et bien qu'extrêmement efficace elle ne saurait se suffire à elle seule.

Guillaume Cottais : Pouvez-vous m'en dire plus sur le rôle des alliances ? Peut-on parler de diplomatie ?

Ken Oshiro : Les alliances sont dépendantes de la situation des joueurs. Pour bien comprendre laissez moi évoquer le but du jeu : pour gagner, un joueur doit réussir à être nommé Empereur trois fois consécutivement. Pour cela, des élections sont tenues régulièrement au cours du jeu. Chaque province octroie une voix au joueur qui la possède, et ceux-ci votent pour élire l'un des leurs. Celui avec le plus grand territoire part donc avec un avantage indéniable. En cas de contestation du résultat du vote une guerre de succession être déclenchée pour tenter de changer la donne - les élections seront toujours des périodes de grande tension !

Enfin, lorsqu'un joueur gagne la partie ses alliés se partagent la seconde place tandis que ses ennemis sont définitivement écrasés. Il se déroulera ainsi un vrai jeu politique : suis-je assez fort pour devenir l'Empereur et rallier des joueurs à ma cause ? Sinon, à quel joueur dois-je m'allier ? Dois-je le trahir ? Les alliances ne sont qu'éphémères et dépendent uniquement des intérêts des joueurs. Si le jeu dure trop longtemps, nous avons mis en place un système de "violence" qui mettra fin à la partie- adieu la diplomatie, l'Empire sera ravagé par une guerre totale dont peu de joueurs sortiront vainqueurs.

Guillaume Cottais : Quelles ont été vos inspirations lors de la conception d'Empires ?

Ken Oshiro : Les idées et les grands thèmes utiles à la conception du jeu viennent tant de l'Histoire elle-même -à la fois parce que celle-ci est riche et par la volonté de faire un jeu réaliste- que d'univers et références plus ou moins connus des joueurs. En historique, je citerai par exemple Machiavel et

son pragmatisme, une valeur qui m'est chère (et oui, en économie ça ne pardonne pas), ou MacBeth pour le jeu des complots, ce qui nous ramène par exemple à un autre célèbre jeu des trônes, sans oublier Europea Universalis et tant d'autres. Je dirais que chaque carte a sa ou ses propres inspirations et qu'il est difficile de toutes les résumer ici.

Guillaume Cottais : Que trouvez-vous le plus amusant dans Empires ou sa réalisation ?

Ken Oshiro : Hum, c'est une question difficile étant donné qu'il y a plusieurs aspects plaisants dans le jeu et que c'est son but d'amuser. Je dirais que lors de la réalisation, trouver les quatre personnages « boulets » -un par faction - était plaisant. Après, concernant le jeu, le plus amusant est sans doute le contact avec les autres joueurs, et comment chacun met en place sa stratégie pour arriver à ses fins... ou échouer lamentablement.

Guillaume Cottais : Avez-vous quelque chose de plus à ajouter ?

Ken Oshiro : Je répondrais en me focalisant sur plusieurs aspects : en tant qu'économiste je pense qu'il y a là une demande insatisfaite pour les jeux de ce type et que nous nous devons d'y répondre. En tant que joueur, je sais ce qui différencie les bons jeux des mauvais et je me suis ainsi efforcé de concevoir un jeu amusant, facile à prendre en main mais difficile à maîtriser. Enfin en tant que passionné d'histoire et/ou de géopolitique c'est l'occasion de se replonger avec plaisir dans la période de la Renaissance et ses incessantes intrigues entre rois et royaumes.

Guillaume Cottais : Très bien, et si vous deviez donner un mot pour conclure, quel serait celui-ci ?

Ken Oshiro : hmmzor

LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES :

Empires totalise 7 types de cartes différents. Ceci peut sembler être un nombre élevé mais chacun d'entre eux a sa contribution à apporter au gameplay et à l'originalité d'Empires.

On peut les diviser en deux grands groupes : les cartes « stratégiques » et les cartes « tactique » (un type de cartes porte d'ailleurs ce nom)

Les cartes stratégiques s'inscrivent dans une vue d'ensemble, comme si l'on suivait une campagne de conquête sur une carte (géographique).

Nous allons donc inaugurer cette présentation avec les cartes régions, qui constituent cette dite carte stratégique.

Il est également bon de noter que les cartes régions ont également un intérêt tactique.



Carte CONCEPT TEMPORAIRE

- 1-Duché d'appartenance donnant un bonus si entièrement conquis
- 2-Niveau de fortification
- 3-Or généré par la carte à chaque tour
- 4-Nom de la région
- 5-Illustration
- 6-Effet ou Citation
- 7-Terrains présents sur le champ de bataille en cas d'affrontement sur la région

Les cartes Événement quant à elles, impactent le cours général du jeu.
On en pioche une par tour.



- 1-Titre
- 2-Illustration
- 3-Citation
- 4-Effet

Les cartes Politique et Intrigue sont piochées dans le même paquet. Elles influent au choix la logique des actions du joueur (politique) ou bien des événements aléatoires qui ne touchent que celui-ci.

(Note : Les cartes Politiques et Intrigues sont présentées ensembles car piochées dans la même ... pioche)

¹ Fortification

² Politique



³ Ces villes seront imprenables, monseigneur.

⁴ Placez 10 pièces d'or sur une région pour en améliorer la fortification de 1.
Une fois par tour uniquement, bonus cumulable (total de 10 max).

¹ Embargo Commercial



³ L'isolement, c'est la ruine.

⁴ Vos provinces et celles de vos alliés isolent le joueur ciblé.
Chaque région du joueur ciblé non reliée au reste de l'empire ne produit pas d'or.

1- Titre

2- Lorsque la carte est une carte Politique, ceci est indiqué et la carte est plus claire à l'inverse des cartes Intrigue.

3-Citation

4-Effet

1- Titre

2-Illustration

3-Citation

4-Effet

Les cartes personnage sont des cartes représentant les leaders de votre empire. Elles servent à la fois dans la plan stratégique que tactique et constituent ainsi une transition toute trouvée entre les deux types de cartes.



- 1-Titre
- 2-Statistiques du personnage
- 3-Illustration
- 4-Citation
- 5-Effet

Place à l'action et zoom sur le champ de bataille.
Les unités sont les acteurs du combat qui s'y déroule.

Est présenté ici une unité impériale ou « de base ». Chaque joueur y a accès en plus des unités propres à sa faction.

1 Chevaliers

2

3 Tir Portée

4 **6** **40** **5**

Alors que la chevalerie vit ses ultimes instants, il est temps de briller une dernière fois. **7**

8 **Impétuosité** - En cas de charge victorieuse, charge automatiquement l'unité à une case en face d'elle.

1-Titre

2-Mouvement, Le fer à cheval indique que l'unité est de cavalerie

3- Statistiques de combat

4-Moral

5-Coût de l'unité en Or

6-Illustration

7-Citation

8-Effets

Les tactiques apportent une touche d'originalité rafraîchissante ainsi qu'une expérience de gameplay typique d'un jeu de cartes. Tout comme la politique accompagne les actions de votre leader sur son empire, les cartes Tactique décideront de vos actions sur le champ de bataille.



- 1-Titre
- 2-Type de Tactique
- 3-Tactiques adverses contre laquelle celle-ci peut se jouer
- 4-Durée de la Tactique en nombre de tours
- 5-Illustration
- 6-Citation
- 7-Effets

Règles en cours de développement

Empires : Rise & Fall

Un jeu de cartes épique basé sur l'intrigue, la diplomatie et la conquête.

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 sélective 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 liguieront contre vous !

Matériel

Le jeu de base est constitué de x cartes, de x jetons 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 comme montré sur l'image ci-dessous. Chaque joueur commence à l'un des quatre coins de la table.

Placez ensuite les jetons de couleur correspondants à la case « fortification » de chaque carte. Ils représentent l'effectif de la garnison et donc la défense de chaque province.

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

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.

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 dans sa main.

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

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 !

Déroulement

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.

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

-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 !

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.

-Chaque joueur est candidat même s'il ne le désire pas.

-Chaque région 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 éclate automatiquement entre les candidats pour les départager. Les joueurs doivent obligatoirement se ranger aux cotés 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. 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 armée. 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 si il y en a un. 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 : 5 piquiers, 5 arquebusiers, une artillerie, un reître, un chevalier.

Exemple de carte Unité

IMAGE REITRE

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.

Portée = nombre de cases jusqu'où l'unité peut tirer.

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.

Ar = valeur à ajouter quand l'unité se défend contre des tirs.

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 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 un point de garnison. Au tour militaire prochain, pour chaque artillerie présente dans l'armée, l'assiégeant jette un dé. Sur un 1-4, l'effet est nul. Sur un 5, enlevez un point de garnison de la province.

Sur un 6, les murs tombent : enlevez un point de garnison et l'assiégeant peut accomplir un assaut ce tour-ci ou les tours prochains. Il peut sacrifier une unité de son choix pour éliminer une unité de garnison.

-Si deux armées hostiles sont sur la même province, alors une bataille 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 (nombre de jetons de garnison).

Déploiement

Chaque joueur déploie son armée en mettant en jeu les cartes unités suivant ces règles :

-Le joueur ayant le général avec la valeur de commandement la plus élevée décide qui commence. En cas d'égalité, chaque joueur jette un dé et celui avec le plus fort résultat est considéré comme ayant la valeur de commandement la plus élevée.

-On déploie ses troupes en mettant deux unités en jeu, l'une face visible l'autre face retournée. La première unité doit être posée au milieu des deux joueurs.

-Les unités doivent se toucher, que ce soit à la verticale, horizontale ou en diagonale.

-L'adversaire doit poser sa première carte en contact avec celle de l'ennemi. Il peut ensuite poser sa seconde carte où il le souhaite.

-Les joueurs continuent à se déployer ainsi jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes à déployer.

Cartes tactiques

-Le joueur qui dispose du général avec la valeur de commandement la plus élevée pose en premier sa carte tactique. Elle est valable quoi que pose par la suite le second joueur.

-Le second joueur pose si il le souhaite une carte tactique. Attention, celles-ci ne peuvent être jouées que contre certaines cartes tactiques.

-Le sablier indique le nombre de tours où la carte tactique reste en place. Lorsque les tours sont écoulés défaussez-la.

Résolution des combats

-Le joueur qui dispose du général avec la valeur de commandement la plus élevée commence.

-Il choisit deux de ses unités. Elles peuvent dans l'ordre : se déplacer (1 case de distance pour l'infanterie et l'artillerie ou la valeur indiquée sur la carte pour la cavalerie), tirer, charger (si pas de déplacement), ou combattre au corps à corps.

-Les déplacements et tirs se font à la verticale, horizontale ou en diagonale. Cependant les unités ne peuvent pas attaquer au corps à corps ou charger en diagonale.

-Lorsqu'elles tirent ou combattent au corps à corps, chaque joueur jette un dé. L'attaquant ajoute à son jet de dé la valeur de tir ou de corps à corps de son unité, et le défenseur ajoute à son jet la valeur de défense ou d'armure. Si le résultat de l'attaquant est supérieur à celui du défenseur, l'unité est tuée et est défaussée à coté du champ de bataille.

Par exemple, un arquebusier attaque un piquier : XXXXXX

NOTE : la charge peut s'accomplir si l'unité n'a pas fait de déplacement et si l'unité ennemie est à une case de distance. L'unité avance alors d'une case pour se mettre au contact, et bénéficie d'un bonus de 1 à son corps à corps si c'est une unité d'infanterie, de 3 si c'est de la cavalerie. La cavalerie peut charger à un nombre de cases égal à son déplacement.

-Pour chaque unité tuée ou en fuite, le défenseur doit accomplir un jet de moral sur toutes les unités adjacentes si besoin est. Le résultat de son dé doit être inférieur ou égal à la valeur indiquée sur la

carte (le drapeau blanc). Pour chaque unité alliée à côté de celle-ci l'unité gagne +1 à son moral, et pour chaque unité ennemie à côté l'unité gagne -1 de moral. Si le résultat du défenseur est supérieur, l'unité fuit et est défaussée. N'oubliez pas de continuer à réaliser les jets de moral sur les unités adjacentes à celle en fuite !

Exemple :

NOTE : Il n'est pas nécessaire de faire un jet de moral si la limite de moral est de 6 ou plus. L'unité réussit son jet alors automatiquement !

Guerres de succession

- Une guerre de succession est provoquée en cas d'égalité ou de contestation lors des élections impériales.
- Une guerre de succession est terminée quand les autres candidats ont capitulé ou que leurs capitales sont aux mains du vainqueur.
- Le joueur victorieux est nommé Empereur.
- Le perdant retrouve son territoire initial amputé d'une région complète qu'il donne à l'Empereur (sauf celle de sa capitale).
- S'il n'avait plus que sa région initiale, il devient le vassal du vainqueur (voir Vassal page !)

*Il a été décidé que le jeu serait divisible en deux après des parties-test.
Une partie pour les batailles jouables individuellement, et une autre
partie dédiée aux campagnes pour les joueurs qui le souhaitent.*

*En conclusion, nous pensons qu'Empires : Fall & Rise est un jeu à potentiel qui
ne demande qu'à être joué à grande échelle, et pour cela, édité par qui voudra
bien lui donner sa chance.*