



Un jeu coopératif pour 1 à 5 joueurs, à partir de 8 ans. Durée d'une partie : 45 à 60 minutes.

À l'apogée de sa puissance, l'Empire romain s'étendait sur près de cinq millions de kilomètres carrés et comptait plus de cent millions d'habitants. Tout au long de son existence, il fut le théâtre de progrès majeurs, tant en ingénierie qu'en architecture, science, art et littérature.

Au début du V^e siècle, des décennies de corruption politique, de crise économique et de guerres coûteuses ont miné la stabilité de l'Empire. Affaibli, il est en proie à des incursions de plus en plus violentes de tribus barbares, qui l'entraînent dans un inéluctable déclin.

OBJECTIF

Les citoyens, les soldats et les alliés de l'Empire romain s'unissent tous dans **La Chute de Rome** ! Levez des armées, défendez vos villes et forgez des alliances pour repousser les incursions incessantes. Réussirez-vous à contenir les hordes de barbares et à empêcher la chute de Rome ?

La Chute de Rome est un jeu coopératif. Les joueurs gagnent ou perdent tous ensemble.

Votre objectif est d'éliminer et/ou de vous allier avec chacune des cinq tribus d'envahisseurs barbares avant que l'Empire romain ne soit submergé. Vos coéquipiers et vous pouvez perdre de différentes façons : lorsque Roma ou un trop grand nombre d'autres villes sont pillées, lorsque des tribus ont envahi le territoire de l'Empire, ou encore lorsque les ressources de l'Empire sont épuisées.

Chaque joueur dispose d'un rôle spécifique, dont les capacités spéciales permettront d'augmenter les chances de l'équipe.

Les Règles Solo vous proposent de nouvelles options pour jouer en solitaire.

Lorsque vous connaîtrez bien le jeu, vous pourrez utiliser les différents niveaux de difficulté et la variante « Roma Caput Mundi » pour corser encore davantage votre mission !

MATÉRIEL



7 pions Joueur



7 cartes Rôle



70 cartes Joueur
(49 cartes Ville, 14 cartes Événement, 7 cartes Révolte)



5 pions Alliance
(Anglo-Saxons/Francis, Vandals, Huns, Wisigoths, Ostrogoths)



1 marqueur
Vitesse d'Invasion



1 marqueur
Déclin



6 Forts

MISE EN PLACE

1 PRÉPARATION DU PLATEAU ET DES PIONS

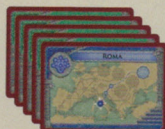
Installez le plateau au centre de la table. Placez 1 Fort à Romà. Posez les 5 autres Forts et les 3 dés de combat à côté du plateau.

Placez les Légions dans la case de réserve circulaire rouge du plateau. Placez les cubes Barbare et les pions Alliance dans les cases de réserve de Barbares circulaires du plateau qui correspondent à leurs symboles et couleurs.

Placez le marqueur Vitesse d'Invasion et le marqueur Déclin sur les premières cases des pistes correspondantes.

2 RÉSOLUTION DE L'INVASION INITIALE

Prenez les 5 cartes Barbare bordées de rouge (elles représentent toutes la ville de Roma) du paquet Barbare et placez-les face visible sur le plateau, sur la case de la défausse Barbare (en haut à droite).



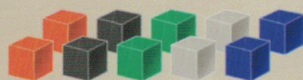
Prenez les 9 cartes Barbare bordées de doré et mettez-les de côté. Mélangez le reste des cartes Barbare et placez-les face cachée sur le plateau, sur la case du paquet Barbare. Ensuite, mélangez les 9 cartes bordées de doré et effectuez les étapes suivantes :

1. Retournez 3 cartes face visible et ajoutez 3 cubes Barbare de la couleur correspondante dans chaque ville.
2. Retournez 3 cartes face visible et ajoutez 2 cubes Barbare correspondants dans chaque ville.
3. Retournez 3 cartes face visible et ajoutez 1 cube Barbare correspondant dans chaque ville.
4. Placez ces 9 cartes face visible au-dessus des cartes Roma dans la défausse Barbare.





49 cartes Barbare



100 cubes Barbare

(20 Anglo-Saxons/Francis, 22 Vandales, 20 Huns, 24 Wisigoths, 14 Ostrogoths)



7 cartes Référence



3 dés de combat



16 Légions



1 plateau



PHILIPPOPOLIS

30 JOURS

3 PRÉPARATION DU MATÉRIEL DES JOUEURS

Chaque joueur reçoit 1 carte Référence et 1 carte Rôle au hasard, accompagnée du pion Joueur correspondant (indiqué en haut à gauche de la carte Rôle). Remettez les cartes Référence, les cartes Rôle et les pions Joueur restants dans la boîte.

Triez les cartes Joueur par type (Ville, Événement, Révolte). Mettez les cartes Révolte de côté.

Ajoutez aux cartes Villes un nombre de cartes Événement (au hasard) en fonction du nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous). Mélangez ces cartes et distribuez-en à chaque joueur, face visible, un nombre basé sur le nombre de joueurs (voir ci-dessous). Ces cartes constituent leurs mains de départ.

Nb de joueurs	Événements dans le Paquet	Main de Départ
2	4	4
3	5	3
4	6	2
5	8	2

Si le rôle de Vestalis est en jeu, mélangez et empilez face cachée le reste des cartes Événement pour créer un paquet Événement (voir « Vestalis » en page 12). Si ce n'est pas le cas, remettez les cartes Événement restantes dans la boîte.

Chaque joueur laisse sa carte Rôle et ses cartes Joueur face visible sur la table. Chacun choisit ensuite une de ses cartes Ville et y place son pion Joueur ainsi que **2 Légions de la réserve**. Lorsqu'un joueur ne possède pas de carte Ville (si toutes ses cartes sont des Événements), il peut placer son pion Joueur (et les Légions) dans **n'importe quelle** ville du plateau.

4 PRÉPARATION DU PAQUET JOUEUR

Choisissez le niveau de difficulté de votre partie en utilisant **5, 6 ou 7 cartes Révolte**, respectivement pour une partie d'Initiation, Standard ou Héroïque. Remettez les cartes Révolte restantes dans la boîte.

Note : vous jouez avec davantage de cartes Révolte que de cartes Épidémie dans le jeu *Pandemic*.

Divisez le reste des cartes Joueur en piles face cachée, aussi égales que possible, de façon à ce que le nombre de piles corresponde au nombre de cartes Révolte que vous avez sélectionné. Ensuite, mélangez 1 carte Révolte dans chaque pile face cachée. Réunissez ces piles pour former le paquet Joueur, en plaçant les plus petites piles au-dessous. Placez ensuite le paquet Joueur face cachée sur le plateau, sur la case du paquet Joueur.

5 LANCEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs regardent les cartes Ville qu'ils ont en main. Celui qui possède la carte de la ville la plus éloignée de Roma (dont le nombre de jours est le plus élevé) joue en premier.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le tour de chaque joueur est composé de 3 étapes :

1. Effectuer 4 Actions
2. Piocher 2 cartes Joueur (et résoudre les Révoltes)
3. Envahir des Villes

Une fois que le joueur a effectué l'étape « Envahir des Villes », son tour prend fin. Le tour du joueur situé à sa gauche débute.

Les joueurs sont invités à se conseiller les uns les autres. Ils peuvent donner leur opinion et partager leurs idées, mais c'est toujours le joueur dont c'est le tour qui décide de ce qu'il fait.

Votre main peut contenir des cartes Ville et Événement. Les cartes Ville sont des ressources utilisées pour effectuer certaines actions. Vous pouvez jouer la plupart des cartes Événement à tout moment, y compris pendant le tour d'un autre joueur.

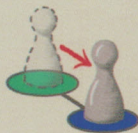
EFFECTUER 4 ACTIONS

Vous pouvez effectuer jusqu'à 4 actions pendant votre tour.

Sélectionnez n'importe quelle combinaison des actions listées ci-dessous. Vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action pendant votre tour, en décomptant 1 action à chaque fois. Les capacités spéciales de votre rôle peuvent modifier la façon dont vous effectuez une action. Certaines actions nécessitent de défausser une carte de votre main. Les cartes défaussées sont toutes placées dans la défausse Joueur.

MARCHER

Déplacez votre pion Joueur vers une ville adjacente (reliée par une seule ligne ininterrompue de n'importe quelle couleur, même à travers les mers). Vous pouvez emmener jusqu'à 3 Légions de votre ville avec vous. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur les cases de réserve de Barbares.



NAVIGUER

Défaussez une carte Ville pour déplacer votre pion Joueur d'un port (ville affichant une icône d'Ancre) vers un autre port du plateau. La couleur de la carte doit correspondre à une couleur de votre destination. Vous pouvez emmener jusqu'à 3 Légions de votre ville avec vous.



FORTIFIER

Défaussez une carte Ville correspondant à votre ville pour y placer un Fort de la réserve. Si tous les Forts ont été placés sur le plateau, déplacez un Fort d'une autre ville vers la vôtre. Chaque ville ne peut contenir que 1 Fort.



MOBILISER DES TROUPES

Ajoutez des Légions de la réserve dans votre ville. Le nombre de Légions que vous placez est égal au niveau de mobilisation (indiqué par la piste de Vitesse d'Invasion, sur le plateau). Vous ne pouvez effectuer cette action que si votre ville contient un Fort.



S'il n'y a pas assez de Légions dans la réserve, placez-en autant que possible mais vous **ne pouvez pas déplacer de Légions** depuis un autre endroit du plateau.

COMBATTRE

Lancez jusqu'à 1 dé de combat par Légion présente dans votre ville (au maximum 3) et appliquez les résultats du jet à votre ville. Vous ne pouvez effectuer cette action que si votre ville contient au moins 1 Barbare.



Retirez 1 Légion.



Retirez 1 Barbare (ce symbole apparaît sur 2 faces des dés).



Retirez 1 Barbare et 1 Légion.



Retirez 2 Barbares et 1 Légion.

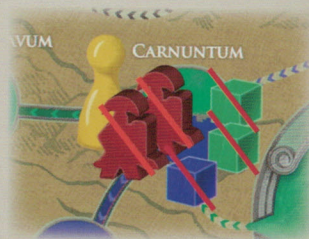


Résolvez l'effet spécial de votre rôle.

Lorsque vous retirez des Barbares, vous pouvez enlever n'importe quelle combinaison de couleurs présentes dans votre ville, mais vous devez retirer **autant de cubes que possible**. Les Légions et Barbares retirés sont remplacés dans leurs réserves respectives.

EXEMPLE DE COMBAT

Sophia se trouve à Carnuntum avec 2 Légions. Sa ville contient 2 cubes verts (Huns) et 1 cube bleu (Ostrogoths). Comme elle possède 2 Légions, elle peut lancer 1 ou 2 dés. Elle maximise ses chances de retirer des Barbares en lançant 2 dés. Elle obtient au total 2 icônes de Légion et 4 icônes de Barbare ; elle retire donc 2 Légions et 3 Barbares.

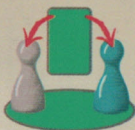


COMPLOTER

Si un autre joueur se trouve dans votre ville et que **vous vous mettez d'accord**, vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes :

- Donner une carte Ville de votre ville à ce joueur.
- Recevoir une carte Ville de votre ville de ce joueur.

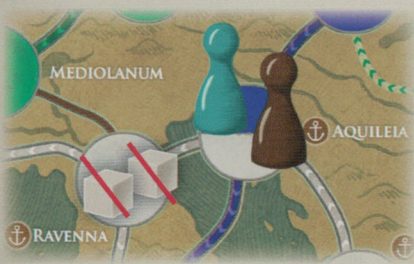
Si le joueur qui reçoit la carte a ensuite plus de 7 cartes en main, il doit immédiatement en défausser 1 (ou jouer une carte Événement, voir « Cartes Événement » en page 8).



EXEMPLE DE COMLOT

Ophélie et Matthieu se trouvent tous deux à Aquileia. Ophélie collectionne les cartes blanches et Matthieu possède la carte blanche d'Aquileia. Ophélie demande à Matthieu de recevoir cette carte de sa part.

Matthieu accepte : Ophélie utilise donc une action pour recevoir sa carte. Elle possède désormais 8 cartes et décide de jouer l'événement « Mortui Non Mordent », qui lui permet de retirer 2 Barbares de la même couleur tout en ramenant sa main à 7 cartes.



FORGER UNE ALLIANCE

Défaussez le nombre de cartes requis de la couleur d'une tribu pour forger une alliance entre tous les joueurs et cette tribu. Vous ne pouvez effectuer cette action que si votre ville contient au moins 1 Barbare de cette tribu.



Vandales
(5 cartes)

Wisigoths
(5 cartes)

Huns
(4 cartes)

Anglo-Saxons/
Franks
(4 cartes)

Ostrogoths
(3 cartes)

Après avoir forgé une alliance, déplacez le pion Alliance de la tribu correspondante sur sa case d'alliance, en bas à gauche du plateau.

Les Barbares alliés **continuent de vous envahir et vous pouvez les combattre normalement**. Les alliances vous permettent de gagner la partie et d'effectuer l'action Embrigader des Barbares.

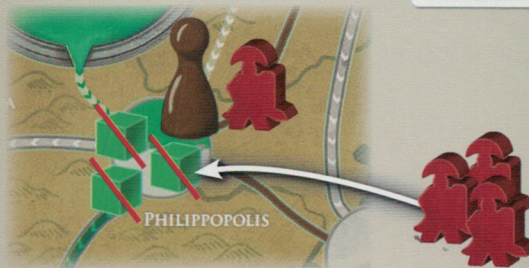
EMBRIGADER DES BARBARES

Défaussez une carte Ville de la couleur d'une tribu alliée pour retirer tous les Barbares de cette couleur de votre ville. Ensuite, ajoutez au maximum le même nombre de Légions de la réserve dans votre ville.

S'il n'y a pas assez de Légions dans la réserve, placez-en autant que possible mais vous **ne pouvez pas déplacer de Légions** depuis un autre endroit du plateau.

EXEMPLE D'EMBRIGADEMENT DES BARBARES

Ophélie se trouve à Philippopolis avec 1 Légion et 3 Barbares verts. Plus tôt dans la partie, les autres joueurs et elle ont forgé une alliance avec les Huns. Ophélie défausse une carte verte pour embrigader des Barbares. Elle remet ensuite les 3 cubes verts dans la réserve correspondante et les remplace par 3 Légions.



PIOCHER 2 CARTES JOUEUR

Après avoir effectué vos 4 actions, piochez ensemble les 2 premières cartes du paquet Joueur.



Au moment où vous allez piocher, s'il reste moins de 2 cartes dans le paquet Joueur, la partie prend immédiatement fin : les joueurs ont perdu ! (Ne remélangez pas la défausse pour constituer un nouveau paquet.)

RÉVOLTES

Lorsque vous piochez une ou plusieurs cartes Révolte, effectuez les étapes suivantes :

1. **Accélération** : déplacez le marqueur Vitesse d'Invasion de 1 case vers la droite sur sa piste.
2. **Révolte** : piochez la carte **du dessous** du paquet Barbare et ajoutez 3 cubes Barbare de cette couleur dans la ville représentée. **Défaussez cette carte.**



Lorsque vous ajoutez des cubes, si la ville est défendue par des Légions, le nombre de cubes à ajouter diminue (voir « Défendre une Ville » en page 7). Lorsque la ville n'est pas défendue et qu'elle devrait contenir 4 cubes ou plus de la même couleur, ajoutez des cubes jusqu'à ce qu'elle en contienne 3, puis **pilez** la ville (voir « Piller des Villes » en page 8).

3. **Intensification** : mélangez toutes les cartes de la défausse Barbare (y compris celle que vous venez de piocher et celles qui y ont été défaussées pendant la mise en place) et posez-les face cachée au-dessus du paquet Barbare.

Rappel : lorsque vous effectuez ces étapes, piochez des cartes **sous** le paquet Barbare et ne mélangez que les cartes de la défausse Barbare, avant de les placer sur le paquet Barbare existant.

Il arrive (rarement) qu'un joueur pioche 2 cartes Révolte en même temps. Dans ce cas, effectuez les trois étapes ci-dessus une fois, puis de nouveau. La seconde fois, la carte Barbare piochée pour l'étape « Révolte » sera la seule carte Barbare « remélangée », et sera placée au-dessus du paquet Barbare. Vous pouvez jouer des cartes Événement (voir « Cartes Événement » en page 8) après avoir résolu la première carte Révolte mais avant de résoudre la seconde.

Après avoir résolu des cartes Révolte, remettez-les dans la boîte. Ne piochez pas de nouvelles cartes pour les remplacer.

LIMITE DE CARTES EN MAIN

Dès que vous avez plus de 7 cartes en main (sans compter les cartes Révolte que vous piochez), défaussez-en ou jouez des cartes Événement jusqu'à ce que vous n'en ayez plus que 7 en main (voir « Cartes Événement » en page 8).



ENVAHIR DES VILLES

Une à la fois, retournez du dessus du paquet Barbare un nombre de cartes Barbare égal à la vitesse d'invasion actuelle (indiquée par la piste de Vitesse d'Invasion, sur le plateau). Pour chaque carte retournée, **envahissez 1 ville** et défaussez la carte dans la défausse Barbare.

Chaque carte Barbare porte la couleur de la tribu qui va envahir la ville, et elle représente une ville et une Voie de Migration. Une Voie de Migration est une suite de villes menant de la ville représentée à une case de réserve de Barbares, affichée sur la carte et sur le plateau. Dans certains cas (voir ci-dessous), les Barbares ne peuvent pas envahir la ville représentée et envahiront à la place **une autre ville** sur la Voie de Migration.



Voie de Migration

ENVAHIR UNE VILLE

Pour envahir une ville, ajoutez-y 1 cube Barbare de la réserve de Barbares correspondante, sauf si cette **ville est défendue** (voir « Défendre une Ville » en page 7).

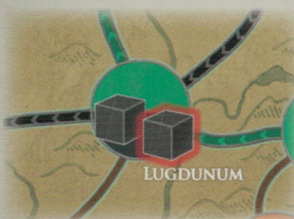
Vous devez appliquer certaines restrictions lors de la détermination de la ville envahie. Une ville ne peut être envahie que lorsqu'**au moins l'une** des conditions suivantes est remplie :

- la ville contient un ou plusieurs Barbares de cette tribu ;
- la **ville qui la précède** sur la Voie de Migration contient un ou plusieurs Barbares de cette tribu.

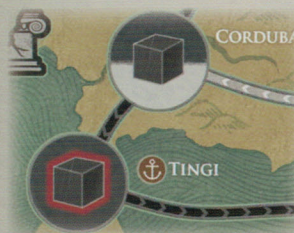
Lorsque vous résolvez une invasion d'une carte Barbare, commencez par vérifier si la ville représentée sur la carte Barbare peut être envahie.

EXEMPLES D'INVASION

Ophélie retourne la carte noire de Lugdunum. Cette ville contient déjà un cube noir (Vandales) ; elle y ajoute donc un autre cube.



Ophélie retourne la carte noire de Tingi. Elle ne contient aucun cube noir, mais il y en a déjà un à Corduba (la ville précédente sur la Voie de Migration) ; les Barbares peuvent donc envahir Tingi. Ophélie y ajoute un cube noir.



Lorsque la ville représentée ne peut pas être envahie, regardez la ville qui la précède sur la Voie de Migration. Si elle ne peut pas non plus être envahie, continuez à **remonter la Voie de Migration** en vérifiant la présence de Barbares dans chaque ville, jusqu'à ce que vous trouviez une ville **qui peut être envahie**.

EXEMPLE D'INVASION

Matthieu retourne la carte blanche de Patrae, mais cette ville ne peut pas être envahie. Il regarde donc Athenae, qui ne peut pas non plus être envahie. Il continue donc vers Constantinopolis, qui peut être envahie car Tyras contient un cube de la bonne couleur ; il ajoute donc un cube à Constantinopolis.



Lorsque vous suivez la Voie de Migration jusqu'à la réserve correspondante (sans trouver de ville qui peut être envahie), la ville se trouvant sur cette Voie et qui est adjacente à cette réserve est envahie.

EXEMPLE D'INVASION

Matthieu retourne la carte orange d'Eburacum. Cette ville ne contient aucun cube orange (Anglo-Saxons), pas plus que Londinium et Gesoriacum. Comme Gesoriacum est la ville adjacente à la réserve de Barbares orange, Matthieu y ajoute 1 cube orange.



Lorsqu'un Barbare devrait être ajouté dans une ville qui en contient déjà 3 de cette couleur, n'y placez pas de quatrième cube Barbare. À la place, la ville est pillée (voir « Piller des Villes » en page 8).

DÉFENDRE UNE VILLE

Lorsqu'un Barbare **devrait être ajouté** dans une ville qui contient une ou plusieurs Légions, ces dernières la défendent. Lorsque des Légions défendent une ville, **elles empêchent que des cubes Barbare y soient ajoutés**, mais elles sont ensuite retirées de la ville selon les modalités qui suivent.

Lorsque les Légions sont soutenues par **un pion Joueur ou un Fort**, elles sont **attaquées**. Retirez une Légion de la ville et remettez-la dans la réserve.

EXEMPLES DE DÉFENSE

Matthieu devrait ajouter un cube noir à Carthago. La ville contient 2 Légions, ainsi que le **pion Joueur** d'Ophélie. Matthieu retire 1 Légion au lieu d'ajouter un cube noir.

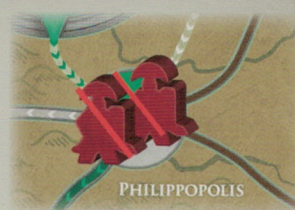


Matthieu devrait ajouter un cube orange à Roma. La ville contient 3 Légions, ainsi qu'un **Fort** ; Matthieu retire donc 1 Légion au lieu d'ajouter un cube orange.

Lorsque les Légions ne sont soutenues ni par un pion Joueur ni par un Fort, elles sont **prises en embuscade** : retirez **toutes** les Légions de la ville et remettez-les dans la réserve.

EXEMPLE DE DÉFENSE

Matthieu devrait ajouter un cube vert à Philippopolis. La ville contient 2 Légions, mais **aucun pion Joueur et aucun Fort**. Matthieu retire donc les 2 Légions au lieu d'ajouter un cube vert.



Note : lorsque vous ajoutez plusieurs cubes en résolvant une carte Révolte, ajoutez ces cubes un par un, en résolvant une attaque ou une embuscade pour chaque cube.

PILLER DES VILLES

Lorsque vous devriez ajouter un quatrième cube Barbare de la même couleur dans une ville, celle-ci est pillée à la place. Déplacez le marqueur Déclin de 1 case vers le bas sur la piste de Déclin. Si la ville contient un Fort, remettez-le dans la réserve, puis ajoutez un Barbare de la tribu concernée dans chaque ville adjacente (y compris celles qui ne se trouvent pas sur la Voie de Migration de la tribu). Les Légions défendent la ville face à ces ajouts de cubes.

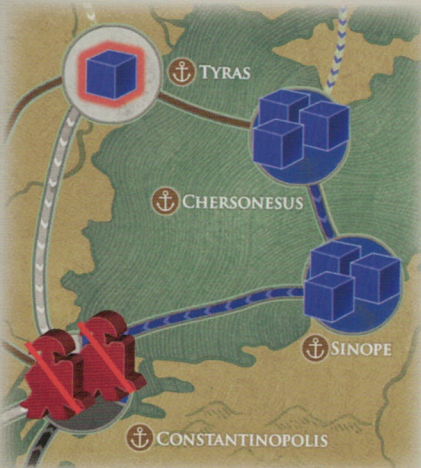
Si une ou plusieurs de ces villes contiennent déjà 3 Barbares de cette tribu, n'y placez pas de quatrième cube. À la place, des **pillages en chaîne** se produisent dans chacune d'entre elles, une fois que le pillage de la première ville a été résolu.

Lorsque des pillages en chaîne se produisent, commencez par déplacer le marqueur Déclin de 1 case vers le bas sur la piste de Déclin. Ensuite, ajoutez des Barbares tel qu'expliqué ci-dessus, sans en placer dans la ou les villes qui ont déjà été pillées (ou qui ont déjà subi un pillage en chaîne) lorsque vous résolvez la carte Barbare actuelle.

EXEMPLE DE PILLAGE

Matthieu retourne la carte bleue de Sinope. Comme cette ville contient déjà 3 cubes bleus, elle est pillée. Matthieu déplace le marqueur Déclin de 1 case vers le bas sur la piste. Il devrait ajouter 1 cube à Constantinopolis, mais la ville est défendue : les Légions qui s'y trouvent sont prises en embuscade, et sont donc retirées toutes les deux (mais aucun cube bleu n'est ajouté à la ville).

Il devrait également ajouter un cube bleu à Chersonesus, mais la ville en contient déjà 3 ; un **pillage en chaîne** a donc lieu. Matthieu déplace le marqueur Déclin de 1 case supplémentaire vers le bas et ajoute un cube bleu à Tyras. Il n'ajoute pas de cube à Sinope (car elle a déjà été pillée lors de la résolution de cette carte Barbare).



Lorsque la ville de Roma est pillée ou lorsque le marqueur Déclin atteint la dernière case de la piste de Déclin, la partie se termine immédiatement : les joueurs ont perdu !

FIN DE TOUR

Une fois que le joueur a effectué l'étape « Envahir des Villes », son tour prend fin. Le tour du joueur situé à sa gauche débute.

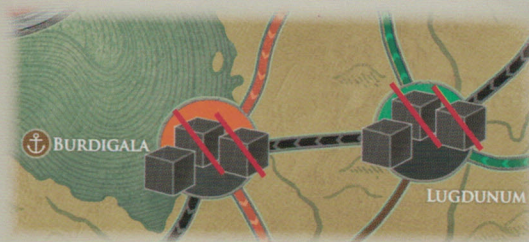
CARTES ÉVÈNEMENT

Les joueurs peuvent jouer des cartes Événement pendant leur tour, mais aussi pendant ceux des autres joueurs. Jouer une carte Événement n'est pas une action. Le joueur qui joue la carte Événement décide de la façon dont elle est utilisée.

La plupart des cartes Événement proposent une option standard, mais aussi une option « Corruption », plus puissante, qui accentue le déclin de l'Empire. Lorsque vous choisissez l'option standard, résolvez l'effet et défaussez la carte. Lorsque vous choisissez l'option Corruption, déplacez le marqueur Déclin de 1 case vers le bas sur la piste de Déclin, résolvez l'effet, puis défaussez la carte.

EXEMPLE D'ÉVÈNEMENT CORRUPTION

Avant que la première carte de l'étape « Envahir des Villes » ne soit retournée, Ophélie décide de jouer la carte Événement « Mortui Non Mordent ». Elle choisit l'option Corruption : elle déplace d'abord le marqueur Déclin de 1 case vers le bas sur la piste avant de résoudre l'effet, qui lui permet de retirer deux cubes de chacune des villes de Burdigala et Lugdunum.



Les cartes Événement peuvent être jouées à tout moment (sauf indication contraire), excepté entre la pioche et la résolution d'une carte. Après avoir joué une carte Événement, défaussez-la dans la défausse Joueur.



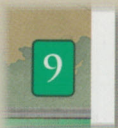
CARTES JOUEUR

Placez vos cartes face visible devant vous, de façon à ce que tous les joueurs les voient.

Seules les cartes Ville et Événement comptent dans votre limite de cartes en main.

Notez que chaque carte Ville comprend une icône indiquant combien de cartes Ville de cette couleur se trouvent dans le paquet Joueur (ladite carte incluse).

Les joueurs peuvent examiner librement les défausses, à n'importe quel moment.



FIN DE LA PARTIE

Les joueurs remportent la partie dès que les cinq tribus barbares ne menacent plus l'Empire. **Pour chaque tribu**, cela peut se produire de deux façons :

- les joueurs ont forgé une alliance avec cette tribu ;
- il n'y a plus de Barbares de cette tribu dans aucune ville du plateau.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

Les joueurs effectuent l'action Forger une Alliance pour établir une association avec les Huns. Ensuite, ils observent le plateau et constatent que les Ostrogoths sont la seule tribu avec laquelle ils n'ont pas forgé d'alliance.



Seules deux villes contiennent des cubes bleus (Ostrogoths) : Aquileia et Ravenna (qui s'est vue ajouter un cube lors d'un pillage). Pour gagner la partie, les joueurs peuvent soit forger une alliance avec les Ostrogoths, soit retirer tous les Barbares de cette tribu qu'il reste sur le plateau.



Les joueurs peuvent perdre la partie de 4 façons différentes :

- lorsqu'ils devraient ajouter des cubes Barbare sur le plateau, mais que la ou les réserves concernées n'en contiennent pas suffisamment ;
- lorsqu'un joueur ne peut pas piocher 2 cartes Joueur après avoir effectué ses actions ;
- lorsque le marqueur Déclin atteint la dernière case de la piste de Déclin ;
- lorsque Roma est pillée.

POINTS IMPORTANTS ET RAPPELS

- N'oubliez pas de placer les 5 cartes Roma bordées de rouge dans la défausse Barbare pendant la mise en place. Elles seront mélangées avec les autres cartes de la défausse Barbare lorsque la première carte Révolte sera piochée.
- Lorsque vous effectuez l'étape « Envahir des Villes », vérifiez toujours si vous pouvez placer des cubes dans la ville représentée. Si c'est le cas, ajoutez 1 cube dans cette ville. Dans le cas contraire, **remontez** la Voie de Migration de la tribu à partir de la ville représentée pour déterminer quelle ville de cette Voie la tribu peut envahir. (Ne partez pas de la réserve de Barbares.)
- N'ajoutez pas de Barbares dans une ville défendue par 1 ou plusieurs Légions. Lorsque la ville contient des Légions (mais ni Fort, ni pion Joueur), vous devez retirer **toutes** les Légions. Lorsque la ville contient un Fort ou un pion Joueur, ne retirez que 1 Légion.
- Lors d'un pillage, si la ville concernée contient un Fort, remettez-le dans la réserve.
- Lorsque vous ajoutez des Barbares dans des villes par l'intermédiaire d'une Révolte ou d'un pillage, les restrictions concernant les invasions (la ville elle-même ou la ville précédente qui contient un Barbare de cette tribu) ne sont pas prises en compte, mais les Légions peuvent défendre la ville.
- Lorsqu'un effet de jeu fait référence à « votre ville », il renvoie à la ville dans laquelle votre pion Joueur se trouve actuellement.



PARTIE SOLO

Lorsque vous jouez seul à *La Chute de Rome*, vous incarnez l'Empereur et endossez trois rôles différents.

MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place normalement, en effectuant les changements suivants :

- Retirez la carte Rôle Mercator et la carte Événement « Do Ut Des » de la partie. Vous ne les utiliserez pas dans la partie Solo.
- Distribuez-vous 3 cartes Rôle, alignez-les de gauche à droite, puis prenez les pions Joueur correspondants : vous jouerez avec ces 3 rôles, qui se partageront votre (unique) main de cartes. Placez le pion vert (normalement utilisé par la Mercator) sur la carte Rôle la plus à gauche pour indiquer quelle carte Rôle jouera le premier tour. Remettez les cartes Rôle et pions Joueur restants dans la boîte.
- Lorsque vous préparez le matériel destiné aux joueurs, **avant** d'ajouter les cartes Événement, mélangez toutes les cartes Ville. Distribuez-vous 3 cartes, qui constituent votre main de départ, et placez-en 3 face visible à côté du plateau pour constituer le « trésor ». Ensuite, mélangez **4 cartes Événement** avec les cartes Ville restantes.
- Placez 1 pion Joueur (et ses 2 Légions) dans chacune des 3 villes qui correspondent aux 3 cartes Ville de votre main.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule de la même façon qu'une partie à plusieurs joueurs mais, au lieu que chaque joueur effectue un tour, vous contrôlez 3 rôles différents sur le plateau. Vous effectuez leurs tours un par un, dans le « sens horaire » (de gauche à droite), en utilisant le pion Joueur blanc pour signaler quel rôle effectue son tour.

Les 3 rôles se partagent votre main de cartes. Votre limite de cartes en main est toujours de 7 cartes, mais vous pouvez utiliser le trésor pour en accumuler davantage.

Toutes les autres règles (étapes du tour, autres actions et conditions de victoire et défaite) sont identiques à une partie normale.

TRÉSOR

Le trésor se trouve à côté du plateau : il contient des cartes Ville. Trois cartes Ville sont placées dans le trésor pendant la mise en place, et l'action **Comploter** vous permet d'y stocker des cartes supplémentaires et d'en retirer celle(s) de votre choix.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qui peuvent être stockées dans le trésor.

COMPLOTER

Au lieu d'effectuer une action Comploter normale, vous pouvez accomplir l'une des actions suivantes :

- Déposer** dans le trésor une carte Ville de votre main qui correspond à votre ville.
- Retirer** du trésor une carte Ville qui correspond à votre ville et la placer dans votre main.

EXEMPLE DE COMLOT

Vous possédez la carte Tyras et vous vous trouvez dans cette ville ; vous pouvez donc **déposer** la carte Tyras dans le trésor. À l'inverse, si la carte Tyras se trouve déjà dans le trésor, vous pouvez l'en **retirer** pour l'ajouter à votre main.



DÉFI ROMA CAPUT MUNDI

Lorsque vous avez joué plusieurs parties Standard (à plusieurs joueurs ou en solo), vous pouvez décider de corser les choses avec cette variante. Le défi Roma Caput Mundi empêche les joueurs de placer des Légions à Roma.

MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place normalement, en effectuant les changements suivants :

- Lorsque vous choisissez le niveau de difficulté de la partie, prenez **4, 5 ou 6 cartes Révolte**, respectivement pour une partie d'Initiation, Standard ou Héroïque. Pour une partie **Légendaire**, utilisez 7 cartes Révolte.
- Ne placez pas de Fort à Roma ; ce Fort reste dans la réserve.
- Si vous recevez une carte Roma et décidez de commencer la partie dans cette ville, les 2 Légions que vous devriez y placer restent dans la réserve.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule normalement, sauf que **les joueurs ne peuvent ni déplacer ni ajouter de Légions à Roma**, que ce soit grâce à des actions, des effets de cartes Rôle, des cartes Événement ou n'importe quel autre effet de jeu.



Comme la ville n'est pas défendue, à chaque fois que vous devriez ajouter un cube Barbare à Roma, déplacez à la place le marqueur Déclin de 1 case vers le bas sur la piste de Déclin.

PRÉCISIONS HISTORIQUES

La Chute de Rome s'inspire des événements historiques qui ont précédé la chute de l'Empire romain d'Occident, des prémices d'instabilité pendant le III^e siècle av. J.-C. à la déposition du dernier empereur d'Occident (Julius Nepos ou Romulus Augustulus, selon les différentes théories) à la fin du V^e siècle.

Bien que nous ayons fait tout notre possible pour adapter les mécaniques au contexte de l'époque, ce jeu ne doit pas être considéré comme une simulation historique. L'Empire romain s'est effondré pour de nombreuses raisons très variées, qui font toujours l'objet de débats entre les historiens. Lorsque nous avons dû faire un choix entre la réalité historique et la jouabilité, nous avons favorisé la jouabilité.

TRIBUS BARBARES

L'Empire s'étendait sur une aire géographique immense, et des peuples frontaliers hétéroclites faisaient donc régulièrement des incursions dans différentes provinces. Dans *La Chute de Rome*, ces divers envahisseurs ont été regroupés au sein des cinq tribus suivantes :



Anglo-Saxons et Francs : au nord de l'Empire, les Angles, les Saxons et les Jutes étaient les principales menaces pour les Romains. Lorsque Rome cessa d'envoyer tout soutien militaire aux îles Britanniques, ces trois tribus migrèrent dans la région. Également installés au nord de l'Empire, les Francs s'allièrent à Rome contre d'autres tribus ; mais bien qu'utiles, ces pactes ne brillèrent pas par leur longévité.



Vandales : originaires de la Pologne actuelle et concentrant principalement leurs efforts en Afrique du Nord, les Vandales s'unirent rapidement à l'Empire sous Valentinien III. Mais la paix fut remise en cause par l'assassinat de Valentinien, et la guerre qui s'ensuivit mena à l'invasion et à la mise à sac de Rome.



Huns : une partie de la migration germanique vers Rome serait due à l'expansion et à l'exode des Huns. L'Empire hunnique connut son apogée sous le règne d'Attila, dont les hordes atteignirent l'Allemagne en rasant certaines villes sur leur passage.



Visigoths : les Wisigoths, qui appartenaient au peuple germanique des Goths, eurent le droit de s'installer à l'intérieur des frontières romaines pour échapper à la pression des Huns. Les famines et le traitement qu'ils y reçurent donnèrent lieu à des révoltes. L'Empire ne réussit pas à contenir ce peuple mené par le roi Alaric, qui fut le premier à envahir et à mettre à sac Rome.



Ostrogoths : autre composante des Goths, les Ostrogoths eurent peu d'interactions avec Rome. Ils furent dominés par les Huns jusqu'au début du V^e siècle. Suite à la chute de l'Empire hunnique, les Ostrogoths migrèrent vers ce qu'il restait de l'Empire romain d'Occident, en pleine désagrégation.

VOIES DE MIGRATION

Les Voies de Migration représentent la pression des diverses populations barbares sur les frontières de l'Empire, ainsi que les zones que chacune des tribus envahit. Au début du V^e siècle, ces invasions devinrent de plus en plus problématiques pour les quelques légions assignées à la défense de ces régions. La fréquence et la dureté des raids vers l'intérieur de l'Empire augmentèrent, et les populations pacifiques durent également migrer dans cette direction pour échapper à l'hostilité et aux conquêtes des autres tribus.

FORGER DES ALLIANCES, COMBATTRE DES TRIBUS ALLIÉES ET SE RÉVOLTER

L'action des joueurs qui leur permet de forger des alliances renvoie à la pratique de « fédérer des peuples » de tribus barbares. Les tribus étaient autorisées à vivre à l'intérieur des frontières de l'Empire en échange d'un soutien militaire. Ce système fonctionna relativement bien, car il permit à un moment crucial de renforcer l'armée romaine, qui en avait grand besoin. Mais il avait aussi ses défauts : les alliances furent instables et des conflits comme des famines fragilisèrent les régions voisines, ce qui força l'Empire à se battre plus avant au sein de ses propres frontières.

Dans certains cas, ces tribus alliées se révoltèrent ou subirent des incursions de tribus provenant de l'extérieur de l'Empire, ce qui accrut l'instabilité et les troubles au sein de l'Empire.

CORRUPTION ET DÉCLIN

L'un des facteurs les plus souvent cités dans la chute de l'Empire romain est la corruption sans cesse grandissante, accompagnée d'une incompétence politique. Des représentants de Rome tentèrent d'apaiser les tribus agressives ou de s'emparer de leurs ressources. L'option « Corruption » des cartes Événement en est l'illustration. Les joueurs peuvent décider d'obtenir un gain important à court terme, mais ils devront en payer le prix.