

 LIVRE DE RÈGLES

THIRD EDITION
TROISIÈME ÉDITION



TETRARCHIA


1-5


20'-40'


+10

MIGUEL MARQUÉS


SHAKOS


DRACO
I D E A S

TETRARCHIA

À la fin du III^e siècle l'Empire Romain s'effondre. De farouches ennemis franchissent ses frontières, des révoltes éclatent dans ses provinces, et chaque fois qu'un Empereur fait face aux menaces, des usurpateurs prennent sa place à Rome. L'Empereur Dioclétien ne voit qu'une seule issue : partager le pouvoir divin avec des collègues de confiance. En l'espace de quelques années, il crée un Collège Impérial, d'abord avec Maximien, puis avec Constance et Galère, formant ainsi la première «tétrarchie». Ensemble, ils repousseront tous les ennemis de l'Empire... Saurez-vous les imiter ?

- ◆ **Auteur :** Miguel Marqués
- ◆ **Illustration de la couverture :** Paco Arenas
- ◆ **Conception graphique :** Matías Cazorla
- ◆ **Conception originale :** Miguel Marqués
- ◆ **Éditeur :** Draco Ideas
- ◆ **Révision des règles :** Julien Busson & Denis Sauvage



SHAKOS
WWW.SHAKOS.COM

© Copyright 2021-2024 – DRACO IDEAS.

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



SOMMAIRE

LE JEU	4
Composants	4
Mise en place	6
Déroulement d'un tour	7
I. Phase Romaine	7
II. Phase Barbare	9
♦ 1. Révoltes	9
♦ 2. Activité barbare	10
♦ 3. Avancée barbare	10
Fin de la partie	11
EXTENSION DUX	12
1. Dux	12
2. Vicarius	12
3. Pirates	13
4. Goths	13

VARIANTES	14
1. Imperivm	14
2. Mare Nostrvm	14
3. Via Romana	14
4. Vsvrpator	14
5. Roma Aeterna	15
6. Barbaria	15

SCÉNARIOS HISTORIQUES	16
1. Révolte de Carausius (286-296).....	17
2. Guerres Danubiennes (293-296).....	17
3. Guerre Maurétanienne (296-298).....	18
4. Grande Guerre Perse (296-299).....	19

RÉSUMÉ DES RÈGLES	20
--------------------------	-----------

LE JEU

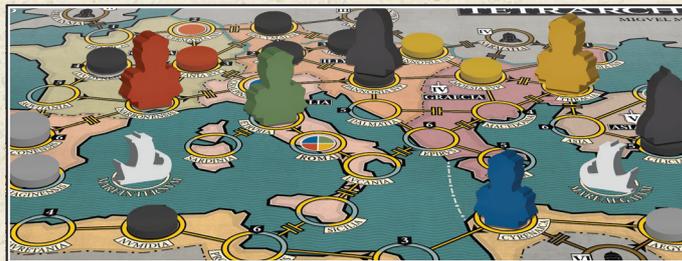
TETRARCHIA (*Tétrarchie* ou « règne à quatre » en latin, prononcer *tétrarkia*) est un jeu coopératif dans lequel les joueurs (de 1 à 4) protègent ensemble l'Empire Romain des révoltes internes et des armées d'invasion barbares. Avec des règles simples, le système de jeu offre des parties très variées et propose des défis différents en fonction de la difficulté choisie, pour des sessions toujours riches en rebondissements !

Les joueurs gagnent en sécurisant les frontières de l'Empire avant que les révoltes ou les armées barbares n'entraînent la chute de Rome.

MATÉRIEL



- ◆ 1 plateau (carte).
- ◆ 14 figurines en bois :
 - 4 Empereurs (●●●●).
 - 1 Dux et 1 Vicarius (○).
 - 3 flottes romaines (○).
 - 3 armées barbares (●).
 - 1 flotte pirate (●).
 - 1 armée gothique (●).
- ◆ 62 disques de bois :
 - 20 garnisons (●●●●).
 - 21 agitations (●) et 21 révoltes (●).
- ◆ 2 dés : 1 barbare (●) et 1 romain (●).
- ◆ 1 règle de jeu (format A5).



Cette nouvelle édition contient le jeu de base ainsi qu'une série d'ajouts décrits à la fin du manuel : les modules de l'**extension Dux**, des variantes qui incluent un mode compétitif contre un joueur supplémentaire et des scénarios historiques.

Nous vous conseillons de commencer par le **mode de base** et de ranger dans la boîte le Dux, le Vicarius, les Pirates et les Goths. Les figurines d'Empereur représentent **Dioclétien** (*Auguste de l'Est*), **Galère** (*César de l'Est*), **Maximien** (*Auguste de l'Ouest*) et **Constance** (*César de l'Ouest*).

Le plateau de jeu représente l'Empire Romain à la fin du III^e siècle (*pour améliorer la jouabilité, la géographie et certains noms ont dû être adaptés*). La plupart des cercles sur le plateau représentent des zones terrestres. Ce sont les cases sur lesquelles les figurines vont se déplacer, et elles correspondent à des **provinces** : 42 provinces **romaines** à l'intérieur de l'Empire et 6 provinces **barbares** extérieures à l'Empire, représentant ses **frontières**.

Les 42 provinces romaines sont réparties en 7 **régions** de 6 provinces. **Italia** est la région centrale. Les 6 régions autour sont identifiées par un numéro romain et une province barbare y est reliée (*la frontière de la région*) :

- I** HISPANIA, avec pour frontière **Gaetvli**.
- II** GALLIA, avec pour frontière **Britannia**.
- III** ILLYRICVM, avec pour frontière **Germania Magna**.
- IV** GRAECIA, avec pour frontière **Sarmatia**.
- V** ASIA MINOR, avec pour frontière **Persia**.
- VI** AFRICA, avec pour frontière **Libya**.

Les provinces romaines, sauf en **ITALIA**, sont identifiées par leurs coordonnées « région:province » (*bannière blanche de la région et noire de la province*). Ainsi, les coordonnées « II:5 » correspondent à la province 5 (Aqvitania) dans la région II (Gallia). Les provinces avec un **disque de couleur imprimé** sont les capitales des Empereurs.

-  **Germania Inferior**: la capitale de **Constance**, Avgvsta Treverorvm (*aujourd'hui Trier*).
-  **Cisalpinia**: la capitale de **Maximien**, Mediolanvm (*aujourd'hui Milan*).
-  **Pannonia Inferior**: la capitale de **Galère**, Sirmivm (*aujourd'hui Sremska Mitrovica*).
-  **Bithynia**: la capitale de **Dioclétien**, Nicomedia (*aujourd'hui Izmit*).

Elles représentent leurs bases d'opération, proches des menaces. Si une capitale n'est pas recouverte par un autre disque, elle **compte comme un disque de garnison** de cet Empereur.

 **Roma**, la capitale de l'Empire, possède un disque multicolore qui équivaut à un disque de garnison pour les 4 Empereurs.

Des **connexions** (*lignes sur le plateau*) relient les provinces à leurs voisines directes et permettent de se déplacer entre elles. La plupart sont **simples**, mais certaines sont **difficiles** () pour indiquer un mouvement *via* un **terrain difficile**, tels que les montagnes, les rivières ou les détroits. Des flèches noires sous certaines connexions représentent le cheminement des armées barbares, décrit plus tard.

Les mers dans leur ensemble sont divisées par 2 lignes en pointillés en **3 zones**, identifiées par un cercle numéroté : **Mare Atlanticvm (1)**, **Mare Internvm (2)** et **Mare Aegaevm (3)**. Une flotte romaine sur une zone maritime permet aux Empereurs de se déplacer entre deux provinces **côtières** (*contenant un peu de mer dans leur cercle*) de cette zone.



MISE EN PLACE

◆ **Joueurs** : utilisez toujours les 4 Empereurs et répartissez-les comme suit entre les joueurs :

- ▷ **1 joueur** : contrôle les 4 Empereurs.
- ▷ **2 joueurs** : 1 Auguste et 1 César chacun, un joueur avec ceux de l'Ouest et l'autre avec ceux de l'Est.
- ▷ **3 joueurs** : 1 Empereur chacun sauf 1 César, qu'ils contrôlent ensemble. En cas de désaccord, c'est le joueur qui contrôle l'Auguste correspondant qui a le dernier mot !
- ▷ **4 joueurs** : 1 Empereur chacun.

◆ **Révoltes** : pour commencer, vous devez attribuer **6 révoltes** (●) au hasard. Dans chaque région, hors **Italia**, lancez le (◆) (si résultat ◆, relancez) et placez un **disque révolte** dans la province désignée, jusqu'à ce qu'il y ait une révolte (●) dans chaque région. Une capitale peut commencer en révolte.



◆ **Difficulté** : choisissez la difficulté de la partie :

- ① Combien de **garnisons** par Empereur, de 3 à 5.
- ② Combien de **flottes** romaines, de 1 à 3.
- ③ Combien de **révoltes** additionnelles, de 0 à 2.
- ④ Combien d'**armées** barbares initiales, de 0 à 2.

Ces 4 paramètres se combinent de **81 manières différentes** et vous pouvez définir le niveau de difficulté final en listant les quatre valeurs choisies :

NIVEAU DE DIFFICULTÉ		FAIBLE → ÉLEVÉ		
1	Garnisons par Empereur	5	4	3
2	Flottes romaines	3	2	1
3	Révoltes additionnelles (◆◆)	0	1	2
4	Armées barbares initiales (◆)	0	1	2

La colonne centrale, **42111**, représente le niveau intermédiaire, mais nous vous suggérons de commencer par un niveau plus facile, comme **42000**, ou même encore plus simple **53000**. Chacune des 81 combinaisons offre un défi différent. Par exemple, le niveau **51111**, donne plus de garnisons à chaque Empereur tout en entravant leur mobilité maritime.

Pour placer des révoltes additionnelles, lancez les (◆◆) et placez une révolte dans cette province (peu importe maintenant si le résultat est ◆). Si vous souhaitez ajouter des armées barbares initiales, lancez le (◆) et placez une armée dans la province frontière de cette région. Si, respectivement, il y a déjà une révolte ou une armée dans une province, relancez le ◆.

② **Naviguer** : l'Empereur peut déplacer n'importe quelle flotte vers une zone maritime adjacente libre de flotte, pour **1 PI**.

③ **Protéger** : l'Empereur peut créer une **garnison**, en plaçant 1 de ses disques dans la province où il se trouve si elle ne contient pas déjà un disque, pour **1 PI**. La province sera ainsi protégée et servira de soutien pour affronter une armée.

➤ **Protéger une province frontière** (*l'objectif du jeu*) est plus difficile et coûte **2 PI**. Cette action est possible **uniquement s'il n'y a pas de révolte** (●) dans la région correspondante.

Imaginez la protection des frontières comme une expédition punitive en profondeur, plus coûteuse, qui nécessite en outre d'avoir « sécurisé ses arrières » dans toute la région.

④ **Soumettre** : dans la province où l'Empereur se trouve, il peut :

- Éliminer une révolte (●) = **2 PI**.
- Réduire une révolte en agitation (●⇒○) = **1 PI**.
- Éliminer une agitation (○) = **1 PI**.

⑤ **Attaquer** : l'Empereur peut déclarer une attaque sur une armée barbare *via* une **connexion** en dépensant le nombre de PI nécessaires pour **se déplacer** en utilisant cette connexion (*ne le déplacez pas encore*). La bataille est résolue en lançant les ☞☞ et en comparant les **valeurs de combat** :

➤ **Romaine** = (☞ + disques garnison en soutien) x (autres Empereurs en soutien x2).

➤ **Barbare** = (☞ + disques révolte en soutien) x (autres armées en soutien x2).

L'Empereur ajoute à son dé **ses garnisons** (*disques de sa couleur*) connectées entre elles et dont au moins une est connectée à l'Empereur. **Chaque** autre Empereur connecté à l'armée **ciblée** multiplie la valeur de combat **par 2**.

L'armée barbare ajoute à son dé les **révoltes** (●) connectées entre elles dont au moins une est adjacente à l'armée. **Chaque** autre armée barbare connectée à l'Empereur **attaquant** multiplie cette valeur de combat **par 2**.

Attention - s'il y a plusieurs groupes de disques connectés à un Empereur ou une armée, un seul groupe peut soutenir.

- **Victoire** : retirez l'armée barbare et le disque éventuel présent sur la province cible puis placez-y l'Empereur.
- **Défaite** : retirez l'Empereur **attaquant** et tout disque de garnison de sa province. Son tour se termine et sa figurine reviendra sur le plateau au début de son prochain tour.
- **Egalité** : rien ne se passe.

*Exemple : l'armée à Narbonensis s'approche de Roma. **Maximien** attaque depuis Germania Svsperior en dépensant 2 PI (1 pour la connexion simple +1 pour la révolte en Narbonensis). La valeur barbare est ☞+7, et la valeur romaine (☞+3) x2. Le +3 vient du groupe de garnisons (●) connecté à **Maximien** (Cisalpinia - Etrvria - Roma) et le x2 de **Constance**, qui est connecté à l'armée ciblée.*

② Activité barbare

Lancez les 🎲:🎲 (région:province) et selon le statut de cette province :

▷ **Garnison** (●●●●): ne faites **rien** (elle est protégée).

▷ **Aucun disque** : placez 1 disque d'agitation (●).

▷ **Agitation** (●) : remplacez-le par 1 disque de révolte (●●).

▷ **Révolte** (●●) : déclenchez un **Soulèvement** (*):

① Placez 1 disque de **révolte** (●●) sur toute province **romaine connectée** (***) à la province qui se soulève. Si un disque de révolte est présent, ne faites rien. Si c'est un autre disque, changez-le en révolte.

② **S'il reste des armées barbares** en réserve, le soulèvement peut provoquer une réaction ailleurs dans l'Empire. Dans ce cas, lancez le 🎲 et placez une **armée** sur la province frontière de la région désignée si elle est vide. Si elle ne l'est pas, lancez le 🎲 et résolvez les deux dés comme s'il s'agissait d'un nouveau jet d'**Activité barbare**. *Vous pouvez ainsi générer une chaîne de soulèvements !*

③ Avancée barbare

Toutes les armées barbares **avancent**, en suivant les **flèches noires** présentes sous certaines connexions, vers la province **connectée** (***) suivante. S'il y a plusieurs armées et que l'ordre de déplacement peut influencer la partie (chemins proches ou communs, combats avec soutien, réserve de disques de révolte

faible), déplacez d'abord celles qui sont les plus proches de Roma (comptez la distance en nombre de provinces). En cas d'égalité, déplacez d'abord celles qui se trouvent dans la région dont le numéro est le plus bas. Si une armée est malgré tout bloquée par une autre, ne la déplacez pas ce tour-ci.

Lorsqu'une armée entre dans une province romaine, remplacez tout disque présent par, ou placez si elle est vide, un disque de **révolte**.

Si un Empereur bloque le déplacement d'une armée, cette dernière **l'attaque**. Suivez la même procédure que celle décrite dans la phase romaine. L'armée barbare est maintenant l'attaquant et l'Empereur la cible. Comme dans l'autre cas, seuls les **alliés** respectifs connectés à l'**adversaire** apportent un x2 à leur camp.

En cas de victoire barbare, retirez l'Empereur et faites avancer l'armée jusqu'à la province cible. En cas de défaite barbare, retirez l'armée barbare et tout disque de sa province. En cas d'égalité, rien ne se passe.

Dans l'exemple de la page 9, Maximien aurait pu terminer son tour sur le trajet de l'armée (Cisalpinia) pour qu'elle l'attaque à la fin de la phase barbare et économiser ainsi les PI d'une attaque. Les valeurs sont les mêmes ! Mais attention, comme la connexion par laquelle l'armée doit avancer est difficile, il y aurait 50% de chances que l'armée soit bloquée et que l'attaque n'ait pas lieu ce tour-ci.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement de l'une des **deux façons** suivantes :

▷ Victoire romaine !

Les Empereurs **protègent les 6 frontières** de l'Empire.

▷ La fin de l'Empire ! Rome tombe si :

- ◆ une armée barbare **entre dans Roma** ; ou
- ◆ **vous ne pouvez pas placer de disque de révolte ou d'agitation** (*car la réserve est vide*).

L'objectif semble simple : placer 6 garnisons sur les provinces frontières. Mais pour cela, il faut d'abord éliminer les révoltes, qui engendrent des soulèvements, avec l'arrivée de nouvelles armées, qui à leur tour provoquent de nouvelles révoltes...

Si vous êtes obsédés par les frontières, vous vous retrouverez face à des armées trop puissantes, et si vous ne voulez pas compter uniquement sur votre chance aux dés, vous aurez besoin d'un plan pour séparer les armées barbares de leurs soutiens et/ou leur tendre des embuscades. L'ordre des tours et les itinéraires des barbares doivent dicter votre stratégie, afin que tout le monde arrive à temps sur le champ de bataille.

La géographie de l'Empire rend les soulèvements dans certaines régions et provinces beaucoup plus dangereux, et les capitales tétrarchiques vous offrent (*en plus de leur garnison*) une base utile

pour contrer des révoltes lointaines. Apprendre quelles sont les zones critiques et savoir réagir à temps à l'évolution de la situation sera plus important que de bien lancer les dés !

N'OUBLIEZ PAS

- ◆ Vous ne pouvez pas enlever vos garnisons, alors ne les gaspillez pas. Vous ne les récupérez que si elles sont supprimées suite à un soulèvement ou par une armée qui se déplace dessus.
- ◆ Les frontières sont protégées de façon permanente. Les soulèvements enlèvent les garnisons, mais les révoltes qu'ils génèrent ne se propagent que dans les provinces romaines.
- ◆ Certaines frontières sont connectées à d'autres régions (*I et IV*), mais elles ne sont frontières que de leur propre région.
- ◆ Chaque province ne peut contenir que 1 figurine et 1 disque.
- ◆ Si un Empereur se retrouve avec un disque révolte suite à un soulèvement, il n'y a pas à le retirer du plateau. Un Empereur est ôté du plateau, uniquement à la fin de l'étape 1 d'une phase barbare.
- ◆ Si un Empereur perd une attaque, son tour s'achève immédiatement.
- ◆ Un Empereur ne protège pas les provinces contre les agitations et les révoltes, seules les garnisons le font (●●●●).
- ◆ Les armées ne peuvent être attaquées qu'à travers des connexions, il n'y a pas de « débarquements ».
- ◆ La Mer Noire fait partie de la troisième zone maritime.
- ◆ Britannia n'est pas une province côtière !

EXTENSION DUX

Cette extension comprend 4 modules indépendants que vous pouvez ajouter au jeu, ensemble ou séparément, pour renouveler l'intérêt et relever de nouveaux défis. Les deux premiers rendent le jeu plus facile et les derniers plus difficile. Vous pouvez les utiliser pour jouer sur le niveau de difficulté.



- ◆ **Dux**, la figurine 'Empereur' blanche.
- ◆ **Vicarius**, la figurine blanche avec une toge.
- ◆ **Pirates**, la flotte noire.
- ◆ **Goths**, la figurine noire spéciale.

Décidez avant de commencer si vous souhaitez ajouter un ou plusieurs modules (*non recommandé pour les premières parties*).

1. DVX

Dioclétien limita la concentration des pouvoirs entre les mains d'usurpateurs potentiels. Le Dux était un général qui pouvait commander des armées, mais n'avait pas le pouvoir civil de les lever ou de payer la solde de la troupe.

Une fois dans la partie, n'importe quel joueur peut dépenser 2 PI et placer le Dux dans une province romaine **connectée** à son Empereur et ne contenant pas de figurines. À partir de ce moment, tous les joueurs peuvent dépenser leurs PI avec leur Empereur et/ou le Dux.

Il se comporte comme un Empereur, à **deux exceptions** près :

- Il **ne peut pas protéger**, car il n'a pas de garnisons.
- Lorsqu'il doit quitter le plateau, il **meurt** et quitte la partie définitivement .

2. VICARIUS

Dans la stratégie de dilution des pouvoirs, la contrepartie du Dux était le Vicarius, chargé de l'administration civile d'une région. Lorsque le Vicarius convoquait les légions, celles-ci passaient sous le commandement du Dux. De cette manière, aucun des deux ne pouvait constituer une réelle menace.

Une fois dans la partie, n'importe quel joueur peut dépenser 2 PI et placer le Vicarius dans **une province** romaine qui ne contient pas de figurines ou de révoltes. Désormais, tous les joueurs peuvent dépenser leurs PI sur leur Empereur et/ou le Vicarius pour le déplacer. Quand il se déplace :

- Il enlève **automatiquement** (*sans coût en PI*) l'agitation (●) d'une province, en y entrant, ou en bloquant le placement d'une agitation.
- Il n'a pas de troupes, il ne participe donc pas aux batailles et il ne peut pas entrer dans les provinces en **révolte**.
- S'il est atteint par une armée ou se retrouve sur un disque révolte suite à un soulèvement, il **meurt** et quitte la partie définitivement .

3. PIRATES

La perte de contrôle des mers entraînait souvent une augmentation des raids de pirates, nécessitant la sécurisation des provinces côtières et la construction de nouvelles flottes.

Les **Pirates** ne peuvent être utilisés que dans les configurations où il y a moins de 3 flottes romaines. Avant de placer les flottes, lancez le  jusqu'à ce que vous obteniez **2 ou 3** (*la Méditerranée*) et placez les Pirates dans cette zone maritime. Tant qu'ils sont sur le plateau, ils empêchent les flottes d'entrer dans cette zone. Un Empereur **sur une province côtière à cette zone de mer** peut attaquer les Pirates en dépensant **2 PI**.

L'attaque est similaire à une attaque terrestre, en imaginant que toutes les provinces côtières à la zone maritime sont connectées. Lancez les   : les Pirates ajoutent à leur dé les disques de révolte sur cette côte ; l'Empereur ajoute à son dé ses garnisons sur cette côte ; et les armées ou les autres Empereurs sur cette côte multiplient par 2 les valeurs de combat respectives.

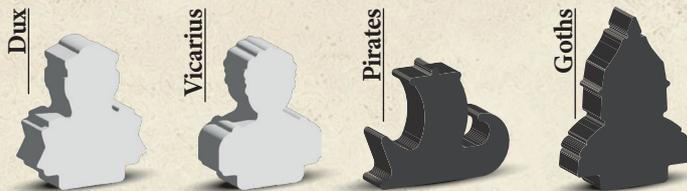
En cas de victoire, retirez les Pirates du plateau, la zone maritime est réouverte aux flottes romaines. En cas de défaite, retirez l'Empereur et **toutes** les garnisons des provinces côtières de cette zone maritime. En cas d'égalité, il ne se passe rien. Les Pirates vaincus peuvent **revenir** dans la partie : s'il y a un soulèvement dans une province côtière d'une zone maritime sans flotte romaine, ils reviennent sur le plateau dans cette zone.

4. GOTHS

Au cours du IIIe siècle, les Goths sont devenus la plus grande menace pour l'Empire Romain, traversant le Danube à plusieurs reprises et dévastant des provinces entières. Deux siècles plus tard, ils seront repoussés à l'intérieur de l'Empire par les Huns d'Attila.

Notez que **les Goths** sont une armée barbare et que le nombre maximum d'armées est toujours de 3. Lorsqu'une armée doit être placée sur une des deux frontières **nord-est (III ou IV)**, et que les Goths sont **disponibles** en réserve, placez-y les Goths. Ils se comportent comme une armée barbare, mais deux exceptions les rendent plus redoutables :

- Ils arrivent même si la frontière est **protégée** ou occupée (*en enlevant la garnison et/ou la figurine présente*) !
- Lorsqu'ils **participent** à un combat ou qu'ils avancent à travers une connexion difficile, ils ajoutent +1 à leur .



VARIANTES

En plus de ces 4 modules d'extension, nous vous proposons également **6 variantes** indépendantes, nommées en latin, qui modifient un aspect du jeu, le rendant plus facile ou plus difficile. La dernière variante permet d'inclure un **joueur supplémentaire** qui affronte tous les autres !

1. IMPERIVM

Dioclétien avait plus d'autorité que les autres. Les quatre Empereurs étaient des souverains mais son opinion était hautement respectée. Maximien était méticuleux et réputé pour son sens de l'organisation. Les deux Césars étaient plus jeunes et belliqueux, bien que Galère fut le plus audacieux.

Les Empereurs reçoivent un **pouvoir spécial** personnel, mais chaque fois qu'ils l'utilisent, ils doivent d'abord retirer définitivement de la partie **1 de leurs disques** (du plateau ou de leur réserve) :

- **Dioclétien** peut dépenser des PI pour **déplacer** les autres Empereurs pendant ce tour-ci.
- **Maximien** peut dépenser **7 PI** ce tour-ci.
- **Constance** peut **bloquer** l'avancée d'une armée avant qu'elle ne l'attaque.
- **Galère** peut **ajouter +1** à son dé après l'avoir lancé. Il peut utiliser son pouvoir plusieurs fois dans la même bataille.

2. MARE NOSTRVM

Si vous avez des flottes dans des zones maritimes adjacentes, vous pouvez les considérer comme **une** seule zone. Cela permet de se déplacer entre deux provinces côtières de cette nouvelle zone étendue, en dépensant **1 PI par zone** maritime traversée.

3. VIA ROMANA

Un Empereur sur une de ses garnisons peut ordonner à celle-ci de se déplacer vers une province romaine **connectée** et **vide** en dépensant les **PI** dont il aurait eu besoin lui-même (*1 ou 2*).

4. VSVRPATOR

Au moment où une région dont la frontière est déjà **protégée** se retrouve avec **sa sixième** province en révolte, s'il reste des armées barbares en réserve lancez le  et placez l'une d'entre elles dans cette province de la région (*si elle est occupée par une autre figurine, relancez*).

Il s'agit d'un **Usurpateur**, qui profite de la propagation des révoltes pour recruter une armée et marcher sur Roma. Même s'il ne vient pas de l'extérieur de l'Empire, il se comporte à tous égards comme une armée barbare. Si sa province est connectée à une autre avec une flèche, l'armée la suivra au prochain tour. Sinon, elle empruntera le chemin le plus court menant à Roma.

5. ROMA AETERNA

La première Tétrarchie dura 12 ans (293-305), jusqu'à la démission des deux Augustes. Mais la mort de Constance en 306 et la revendication de son fils Constantin brisèrent la chaîne de succession pacifique établie par Dioclétien. Constantin mit fin à une série de guerres civiles (306-312) en tant qu'Empereur de l'Ouest, et, après avoir vaincu son homologue de l'Est (324), il régna sous le nom de « le Grand ». Cette variante introduit des rivalités dans la Tétrarchie.

Un Empereur qui **remporte** une victoire contre une armée prend 1 disque gris (*de « gloire »*) de la réserve. Celui qui subit une défaite doit rendre 1 disque gris qu'il possède. À la fin de la partie, en cas de victoire des joueurs, on calcule en plus les points cumulés par chaque Empereur en comptant les **frontières** qu'il a protégées et en ajoutant ses disques de **gloire**. Si un Empereur au moins 2 points de plus que les autres, il renverse la Tétrarchie et devient seul Empereur, **le Grand !**

Dans cette variante, les joueurs doivent également essayer de **préserver** la Tétrarchie en empêchant un Empereur de devenir Grand. C'est seulement ainsi que Rome sera éternelle !

Si un Empereur renverse la Tétrarchie, la victoire sera amère car Rome se rapprochera un peu plus de sa chute.

6. BARBARIA

Un **joueur** endosse le rôle des barbares. Il gagne si les Empereurs perdent ! Ainsi, jusqu'à **5 joueurs** peuvent participer. Le joueur barbare commence la partie avec une **réserve** de 4 disques gris et 1 disque noir (●●●●●●). Il est chargé de lancer les dés, de gérer le placement des disques et le mouvement des armées pendant la phase barbare.

Le jeu se déroule selon les mêmes règles, mais le joueur barbare peut également dépenser ses **disques gris** durant **sa phase** pour effectuer des actions spéciales (*1 disque par action, qui retourne ensuite dans la réserve générale*) :

- **Relancer tous les dés d'un lancer** et conserver le nouveau résultat.
- **Annuler l'avancée d'une armée.**
- **Déplacer une armée sans suivre une flèche si elle est dans une province romaine.** Si une connexion difficile annule l'avancée (*jet de 1 à 3*), l'armée se déplace en suivant la flèche. Si la province de destination possède une flèche, l'armée la suivra au prochain tour. Sinon, elle empruntera le chemin le plus court vers Roma.

Au début de chaque manche (*lorsque c'est à nouveau le tour de Dioclétien*), le joueur barbare reconstitue son stock de **4 disques gris**. Il ne possède que **1 disque noir** qu'il peut dépenser une fois dans la partie, également durant sa phase, pour effectuer l'une des actions suivantes :

➤ Placer le disque dans n'importe quelle province vide (à l'exception des capitales).

➤ S'il n'y a pas d'armée sur le plateau, il peut défausser son disque dans la réserve générale afin de placer une armée sur une frontière vide.

Cette variante rend la partie très difficile pour les Empereurs, nous vous recommandons donc de la compenser avec un niveau de difficulté faible et/ou d'autres modules/variantes favorables.



SCÉNARIOS HISTORIQUES

TETRARCHIA est un jeu modulable qui permet déjà de jouer de nombreuses parties avec des configurations variées. Mais avec deux petits ajustements, vous pouvez aussi revivre des campagnes historiques.

Voici les deux règles supplémentaires :

➤ **Révolte générale** : dans la région où la guerre a commencé on place **plusieurs révoltes**, et 1 seule révolte selon la règle standard dans les autres. Si vous préférez adopter un placement fixe, nous suggérons de placer la révolte dans ces autres régions dans la province 3.

➤ **Armée rebelle** : il s'agit d'une armée barbare qui reste dans sa province d'origine sur un disque de révolte jusqu'à ce qu'elle soit vaincue (*elle n'avance pas vers Roma*). Par ailleurs, elle bloque le mouvement des autres armées et compte dans le maximum de 3 armées sur le plateau.

Les autres règles et conditions de victoire **restent inchangées**.

Certains scénarios utilisent des modules de l'extension (*Pirates ou Goths*), d'autres utilisent leurs pions mais uniquement comme figurines rebelles (*Dux ou Goths*).

Si vous souhaitez rendre ces scénarios historiques encore plus difficiles, vous pouvez essayer de les jouer avec 3 garnisons par Empereur au lieu des 4 que nous proposons par défaut.

1. RÉVOLTE DE CARAUSIUS (286-296)

Année 286. Maximien nomme Carausius, un officier romain de Belgica, pour nettoyer la Manche des pirates francs et saxons, mais les rumeurs de sa collaboration avec les pirates conduisent Maximien à ordonner son arrestation et son exécution. Carausius se proclame Auguste, avec le soutien de sa flotte, des légions britanniques et du nord de Gallia, et de ses alliés de la côte atlantique. Maximien prépare une invasion de Britannia qui se solde par un échec total et débouche sur une trêve.

Carausius cherche une reconnaissance officielle en honorant Maximien et Dioclétien comme co-Augustes, mais ils ne peuvent pas le laisser faire s'ils veulent arrêter les rébellions incessantes. En 293 ils nomment les deux Césars qui complètent la Tétrarchie, confiant à Constance une seule mission : éliminer Carausius. Constance commence par l'isoler, récupère les zones qu'il a soumises en Gallia, protège le delta du Rhin contre ses alliés francs, puis construit deux nouvelles flottes. La détermination romaine pousse un subordonné, Allectus, à assassiner Carausius pour prendre sa place. En 296, alors que Maximien protège la frontière du Rhin, Constance est prêt pour l'assaut final.

Débarquant en deux points différents, une armée bat et tue Allectus, tandis que l'autre, dirigée par Constance lui-même, entre à Londres, où le César est salué comme « restaurateur de la lumière éternelle ». C'est la fin d'une aventure de 10 ans.

➤ **Niveau de difficulté :** 4 2 2 1

➤ **Armée rebelle :** utilisez le Dux dans le rôle de Carausius et placez-le sur 1 disque révolte en Britannia.

➤ **Révolte générale :** placez 3 révoltes en Gallia, dans les provinces II:1-2-4. Lancez le dé pour placer 1 révolte dans chacune des 5 autres régions.

➤ **Module d'extension :** utilisez le module **Pirates**, mais placez la flotte pirate en Mare Atlanticvm.

➤ **Règles spéciales :**

- ◆ Pour attaquer Carausius, vous devez avoir une flotte en Mare Atlanticvm.
- ◆ Placez **Constance** en Germania Svsrior.
- ◆ **Constance** commence la partie (*sautez le premier tour de Dioclétien et Galère*).

2. GUERRES DANUBIENNES (293-296)

Année 293. Dioclétien entame une série de campagnes pour contrer la pression écrasante des peuples barbares du nord-est.

Pour protéger une frontière aussi longue et poreuse, il construit plusieurs forts et établit des têtes de pont sur la rive nord du Danube, créant ainsi une nouvelle ligne défensive appelée «Ripa Sarmatica». En 294 il bat les Sarmates et en incorpore certains dans l'armée romaine, tout en soutenant les autres contre leurs voisins du nord. En 296, Dioclétien bat les Carpes.

Mais la longueur et la géographie de la frontière la rendent presque impossible à condamner. Galère prend le relais pendant plusieurs années et bat à nouveau les Carpes, les Bastarni et les Sarmates, installant nombre d'entre eux au sud du Danube. Vers la fin de la Tétrarchie la frontière est sécurisée, avec 15 légions qui patrouillent ses abords. Une inscription trouvée dans le bas Danube témoigne de la restauration de la « tranquillitas ».

▷ **Niveau de difficulté** : 4 2 2 2

▷ **Révolte générale** : placez 2 révoltes en Illyricum, dans les provinces III:3-4, et 2 autres en Graecia, dans les provinces IV:1-2. Lancez le dé pour placer 1 révolte dans chacune des 4 autres régions.

▷ **Module d'extension** : utilisez les **Goths** et placez-les en Sarmatia. Placez une deuxième armée barbare en Germania Magna.

▷ **Règles spéciales** : placez **Diocletien** en Thracia et **Galère** en Pannonia Superior.

3. GUERRE MAURÉTANIENNE (296-298)

Année 296. Les tribus berbères de l'Atlas et du Sahara étendent leurs incursions jusqu'aux provinces côtières romaines. Le retour de Constance de Britannia permet à Maximien de concentrer son attention sur l'Afrique. Il lève une armée et avance à travers Hispania, défendant la région contre les raids maures, puis il traverse le détroit de Gibraltar jusqu'à Tingitana, fermant les deux côtes aux pirates francs.

En mars 297, il lance une offensive sanglante contre les Berbères, dévastant leurs bases, massacrant sans distinctions et refoulant ceux qui ont survécu vers le Sahara. En mars 298 Maximien fait une entrée triomphale à Carthage où, comme Constance à Londres, il est acclamé pour fêter le rétablissement de la « lumière éternelle » en Afrique. Il revient en Italie au début de 299 pour célébrer un triomphe à Rome.

▷ **Niveau de difficulté** : 4 2 2 1

▷ **Armée rebelle** : utilisez les Goths comme armée berbère, et placez-les sur une révolte en Gaetvlia.

▷ **Révolte générale** : placez 2 révoltes en Hispania, dans les provinces I:1-2, et 2 autres en Africa, dans les provinces VI:4-5. Lancez les dés pour placer 1 révolte dans chacune des 4 autres régions.

➤ Règles spéciales :

- ◆ Pour attaquer l'armée berbère vous devez disposer d'une flotte en Mare Atlanticvm.
- ◆ Placez **Maximien** à Carthaginensis.
- ◆ **Maximien** commence la partie (*sautez le premier tour des autres*).

4. GRANDE GUERRE PERSE (296-299)

Année 296. Narsès de Perse alimente une escalade dans les provocations anti-romaines avec l'invasion de l'Arménie. Dioclétien protège la Syria tandis que Galère traverse l'Euphrate, pour être vaincu à Callinicum. Pour aggraver les choses, en 297 tout Aegyptus se rebelle, probablement avec le soutien des Perses, et proclame un nouvel Empereur, Domitien. Galère recrute une nouvelle armée et Dioclétien marche vers Aegyptus.

Alexandrie tombe en 298 et Dioclétien remonte le Nil, où il est reçu comme un pharaon. Cette même année, Galère avance avec ses mercenaires goths et sarmates à travers les montagnes arméniennes et remporte une victoire écrasante sur Narsès. Dioclétien le rejoint en 299 et impose un traité de paix qui durera 40 ans. Galère est salué à Antioche comme « le conquérant de la Perse », et à Rome un triomphe combiné est célébré pour toutes les victoires remportées par la Tétrarchie.

➤ Niveau de difficulté : 4 2 2 2

- **Armée rebelle** : utilisez les Goths comme Narsès et le Dux comme Domitien, et placez-les sur une révolte en Persia et Libya, respectivement.
- **Révolte générale** : placez 2 révoltes en Africa, dans les provinces VI:1-2, et 2 autres en Asia Minor, dans les provinces V:1-2. Lancez le dé pour placer 1 révolte dans chacune des 4 autres régions.
- **Module d'extension** : utilisez les **Pirates**, mais placez la flotte pirate en Mare Aegaevm.
- **Règles spéciales** :
 - ◆ Pour attaquer Domitien ou Narsès, vous devez disposer d'une flotte en Mare Aegaevm.
 - ◆ Placez **Dioclétien** en Bithynia et **Galère** en Cappadocia.

Les guerres menées par la Tétrarchie ne se terminèrent pas en 299, il restait encore des campagnes sur le Rhin et le Danube. Cependant, la reconquête de Britannia, l'éradication des Berbères, l'assujettissement de l'Égypte et l'humiliation de la Grande Perse étaient des signes très clairs de la nouvelle suprématie romaine pour tout rebelle potentiel. Désormais les épées de Rome étaient au nombre de quatre, prêtes à s'abattre sans hésitation sur leurs ennemis. Mais il n'a fallu que quelques mois après la retraite de Dioclétien pour qu'elles se retournent les unes contre les autres...

MISE EN PLACE

- ① Dans chaque région  lancez le  (>1) et placez  :



- ② Sélectionnez le niveau de difficulté :

NIVEAU DE DIFFICULTÉ		FAIBLE → ÉLEVÉ		
1	Garnisons par Empereur	5	4	3
2	Flottes romaines	3	2	1
3	Révoltes additionnelles ( )	0	1	2
4	Armées barbares initiales ()	0	1	2

- ③ Placez les flottes et démarrez la partie avec **Dioclétien** en suivant cet **ordre des tours** :



DÉROULEMENT D'UN TOUR

PHASE ROMAINE

6 « Points d'Imperivm »

➤ **Se déplacer** = 1

—|— = 2

● = +1

➤ **Naviguer** = 1  ⇨

➤ **Protéger** :  = 1

 = 2 & sans ●

➤ **Soumettre** :  = 1

 = 2

● ⇨ ● = 1

➤ **Attaquer** (=PI Se déplacer) :

( +  - ) x2?

( +  - ) x2?

PHASE BARBARE

- ① **Vérifiez** :

◆ ● - ● - ● ? (⇨)

◆  sur ● ?

- ② **Lancez les**   :

➤  ⇨ protégée

➤ ○ ⇨ ●

➤ ● ⇨ ●

➤ ● ⇨  (⇨)

◆  en réserve ?  ⇨ 

◆  occupée ?  ⇨ 

- ③ **Avancée barbare** (⇨)



TETRARCHIA

WWW.DRACOIDEAS.COM

DRACO
I D E A S