

REX

BRITANNORUM

LIVRET DE RÈGLES



REX BRITANNORUM

En 55 et 54 av. J.-C., Jules César débarque au sud de l'île de Grande-Bretagne, alors appelée Britannia. Ainsi débute l'établissement de premières relations de pouvoir entre Rome et les différents royaumes bretons. De nombreux rois se rallient à César pour survivre ou bénéficier de la protection de Rome contre l'hostilité des autres tribus bretonnes : ce sont les premiers royaumes clients. Ce système se développera durant un siècle, si bien qu'au moment de l'invasion romaine en 43 par Claudius, de nombreux royaumes clients sont déjà bien établis.

Parmi ceux-ci : les **Regnenses**, les **Brigantes** et les **Iceni** se livrent un combat sans merci pour la conquête du pouvoir. Avec le soutien de Rome, chacun tente d'obtenir le titre de roi des bretons, en latin : **REX BRITANNORUM**.

DEVIENDREZ-VOUS LE PROCHAIN REX BRITANNORUM ?

Rex Britannorum est un jeu de stratégie et de placement jouable en solo, à 2 ou à 3 joueurs. La victoire s'obtient en occupant les routes et les cités dans les différentes régions de Britannia représentées sur le plateau de jeu.

De plus, chaque joueur aura deux objectifs personnels à réaliser qui lui permettront de gagner des points de victoire supplémentaires.

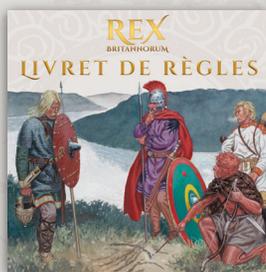
La conquête des routes et des cités s'obtiendra en engageant ses troupes judicieusement, au bon endroit et au bon moment pour l'emporter. Il n'y a pas de hasard dans la résolution des combats, donc seul votre sens de la stratégie pourra vous permettre de devenir le Rex Britannorum.



CONTENU DE LA BOÎTE



1 plateau de jeu.



1 livret de règles.



42 cartes *Troupes*, 14 par royaume.



6 cartes *Renforts*
(à bord noir).



18 cartes *Objectifs*.



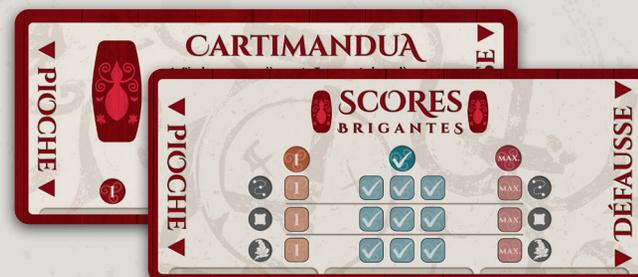
3 porte-cartes, 1 par royaume.



9 mini-cartes *Déploiement*,
3 par royaume.



1 sac.



3 plateaux de score, 1 par royaume.
Le verso des plateaux comprend les
instructions pour jouer un royaume
«non-joueur».



1 marqueur *Tour*.



9 disques *Comptage*,
3 par royaume.



105 cubes *Contrôle*, 30
35 par royaume.



30 marqueurs *Oppidum*,
10 par royaume.



49 jetons *Emplacement*
(Routes et Cités).

MISE EN PLACE

- 1 Déployez le plateau de jeu au centre de la table. Il est divisé en 3 zones colorées : **Nord (N)**, **Centre (C)**, **Sud (S)**.
- 2 Placez le marqueur *Tour* sur la case **numéro 1** de la *Piste des tours*.
- 3 Placez faces visibles en paquet les 6 cartes *Renforts* (à bord noir) dans l'emplacement prévu à cet effet.
- 4 Chaque joueur choisit un royaume et :
 - 4a Place son *Plateau de score* devant lui près du plateau de jeu.
 - 4b Prend le jeu de 14 cartes *Troupes* de la couleur de son royaume puis :
 - ⊗ Mélange son paquet de cartes et place ses cartes faces cachées à gauche de son *Plateau de score*.
 - ⊗ Pioche 3 cartes et les place faces visibles sous son *Plateau de score* pour constituer sa zone de recrutement.
 - ⊗ Pioche 3 cartes pour constituer sa main de départ.
 - 4c Prend ses 3 mini-cartes *Déploiement*.
 - 4d Prend son porte-cartes, ses cubes *Contrôle* et ses marqueurs *Oppidum*.
 - 4e Place un cube *Contrôle* sur l'emplacement **Route** de son **Fief** de départ sur le plateau de jeu.
 - 4f Place ses disques *Comptage* sur les 3 pistes *Enjeux* en haut à gauche du plateau :
 - ⊗ Sur le 1 pour la piste *Routes* et la piste *Régions*.
 - ⊗ Sur le 0 pour la piste *Cités*.
- 5 Constituez 3 paquets en regroupant les cartes *Objectifs* par type : **Fief**, **Cité** et **Jonction**. Mélangez les paquets séparément puis distribuez, faces cachées, à chaque joueur 1 carte *Objectifs* de chaque type. Chaque joueur **en conserve 2 au choix** et **défausse la 3^e face cachée**. Les cartes défaussées et les cartes non distribuées sont remises dans la boîte **sans les révéler**.
- 6 Placez les 49 jetons *Emplacement* dans le sac.

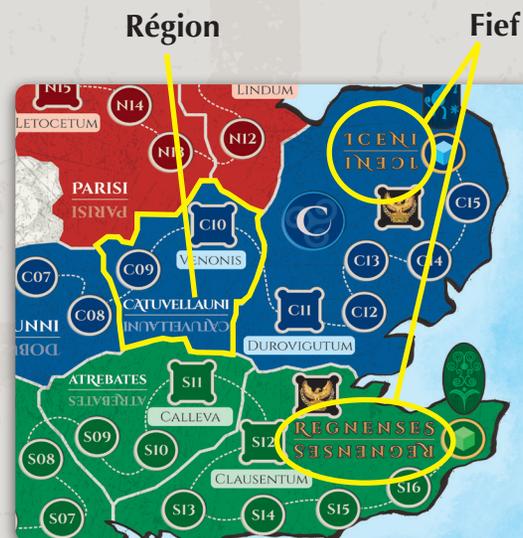
DÉFINITIONS

Pour bien comprendre les principes fondamentaux du jeu, il est important de retenir les définitions des termes suivants qui sont employés dans la règle.

⊕ ZONES, RÉGIONS ET FIEFS ⊕

Le plateau de jeu est découpé en **3 Zones** de couleur différente : **Nord (N) en rouge, Centre (C) en bleu et Sud (S) en vert.**

Chaque zone est ensuite subdivisée en **4 (Nord et Centre) ou 5 (Sud) Régions** possédant chacune un nom. Une de ces **Régions** est aussi le **Fief** d'un des 3 royaumes, identifiée par son blason et son nom en écriture « dorée ».



⊕ ROUTES, CITÉS ET CONNEXIONS ⊕

Le plateau de jeu possède deux types d'emplacement, les **Routes** et les **Cités**, reliés par des **Connexions**.

Un des objectifs du jeu est de prendre le contrôle de ces emplacements en utilisant :

- ⊕ Les cubes *Contrôle* pour les emplacements **Route**.
- ⊕ Les marqueurs *Oppidum* pour les emplacements **Cité**.

Il est possible que des cubes *Contrôle* ou des marqueurs *Oppidum* de différentes couleurs soient présents sur le même emplacement. On dit qu'ils cohabitent.

Dans chaque **Fief**, il existe un emplacement **Cité** à fond noir et isolé. Cette cité est contrôlée par Rome et représente l'allégeance du royaume à l'Empire. Il est possible, sous certaines conditions, d'en prendre le contrôle avec un de ses marqueurs *Oppidum*.

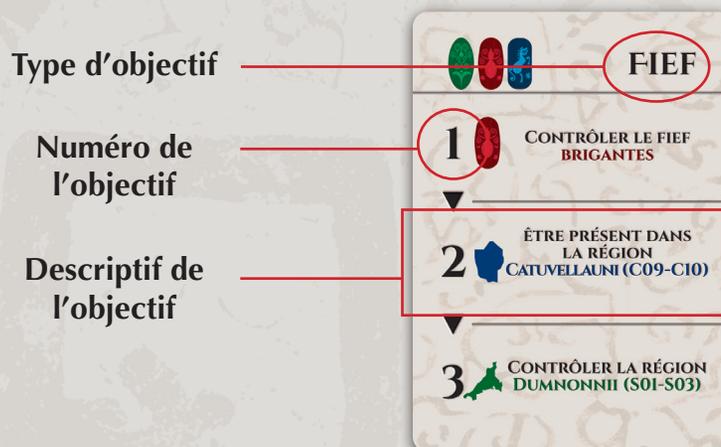
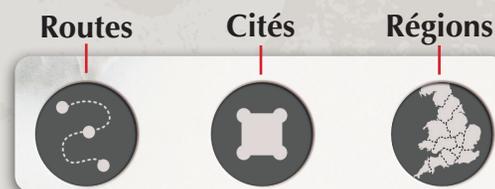


⊕ ENJEUX ET OBJECTIFS ⊕

Il existe deux principaux moyens de gagner des **Points de victoire**.

1. En progressant sur les trois pistes *Enjeux* (*Routes*, *Cités* et *Régions*) tout au long de la partie.

2. En réalisant les objectifs inscrits sur les cartes *Objectifs* révélées à la fin de la partie. Une carte *Objectifs* possède 3 objectifs à réaliser. Il existe 3 types de carte *Objectifs* : **Fief**, **Cité** et **Jonction**.



Certains termes spécifiques sont utilisés sur les cartes *Objectifs*.

Être présent dans une Région / Jonction. Posséder au moins un cube *Contrôle* ou un marqueur *Oppidum* sur un des emplacements (*Route* ou *Cité*) d'une **Région / Jonction** donnée.

Contrôler une Région. Pour contrôler une **Région**, un joueur doit occuper **plus de la moitié** des emplacements *Cité* et *Route* de cette **Région**.

Contrôler une Jonction. Pour contrôler une **Jonction**, un joueur doit occuper **plus de la moitié** des emplacements *Cité* et *Route* de cette **Jonction**. Une **Jonction** se compose des emplacements **Cité** de départ et de fin et les emplacements **Route** les connectant.

Contrôler les Cités d'une zone (Nord, Centre ou Sud). Pour contrôler les **Cités** d'une zone donnée, un joueur doit occuper **plus de la moitié** des emplacements *Cité* situés dans cette zone (l'emplacement **Cité** attribuée à Rome dans un fief compte).

Pour contrôler les **Cités** de la zone **Nord**, il faut occuper 3 des 5 emplacements *Cité* de cette zone.
Pour contrôler la **Jonction C05 - C10**, il faut occuper 4 des 6 emplacements *Cité* et *Route*.

⌘ PLATEAUX DE SCORE ⌘

Chaque joueur dispose d'un *Plateau de score* qui lui permettra de noter ses **Accomplissements** en cours de partie.

Chaque *Plateau de score* est divisé en 3 lignes correspondant aux *Enjeux* (*Routes*, *Cités* et *Régions*) et 3 colonnes correspondant aux **Accomplissements** symbolisés par des icônes.

Les **Accomplissements** sont :

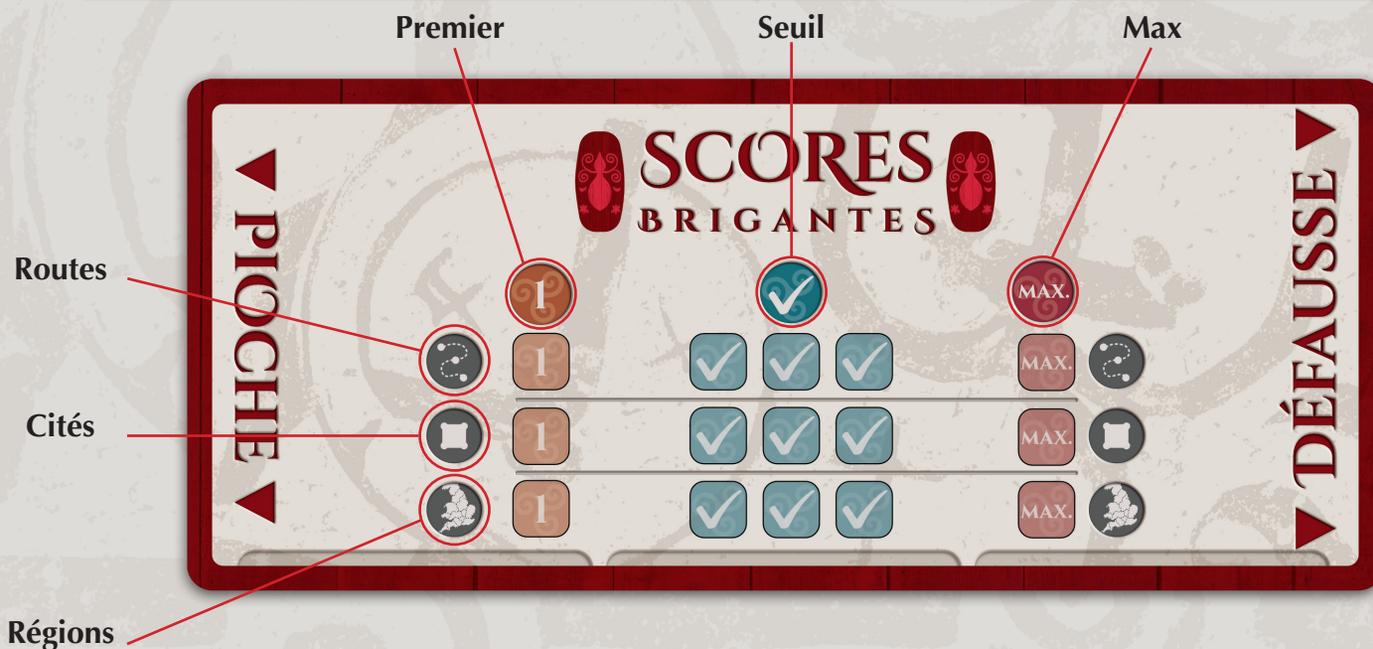
 **Premier.** Gagné par le ou les premiers joueurs qui atteignent le symbole  sur une des pistes *Enjeux*.

 **Seuil.** Gagné par un joueur dès qu'il atteint le symbole  sur une des pistes *Enjeux*. Il y a 3 **Seuils** atteignables par piste *Enjeux*.

 **Max.** Gagné à la fin de la partie par le ou les joueurs ayant atteint la valeur la plus haute sur une piste *Enjeux*.

La réalisation d'un **Accomplissement** est notée en plaçant un cube *Contrôle* sur l'emplacement adéquat.

Note – Le verso de chaque *Plateau de score* est utilisé lorsque l'on joue en solo ou à deux joueurs (voir page 20). Il décrit le comportement d'un **Royaume non-joueur (RNJ)**.



⌘ TROUPES, MERCENAIRES & RENFORT ⌘

Les cartes *Troupes* vont permettre de remporter les batailles. Chaque carte *Troupes* possède une valeur allant de 1 à 7 et, pour certaines, une icône déclenchant un effet lors de la résolution des affrontements.

Les cartes *Renforts* (à bord noir) sont similaires aux cartes *Troupes* mais sont «neutres» au départ et elles entrent en jeu selon certaines conditions.

Enfin une carte *Troupes* adverse peut être recrutée par un joueur. Elle devient alors une carte *Mercenaires* qui pourra être jouée sous certaines conditions.

Valeur de combat

4 BRIGANTES 4

Appartenance

Rouge - Brigantes

Bleu - Icenii

Vert - Regnenses

Noir - Renforts romains

Icônes de Pouvoir
(sur certaines cartes)



SÉQUENCE DE JEU

Dans une partie de **Rex Britannorum**, 3 royaumes s'affrontent pour le contrôle de Britannia sous le regard de Rome. Chaque royaume peut être joué soit par un joueur, soit être piloté par le jeu. La suite de la règle décrit une partie à 3 joueurs, les règles permettant de gérer le ou les royaumes « non-joueurs » dans le cas d'une partie à 2 joueurs ou en solo sont décrites ensuite.

Pour une partie découverte ou avec un public jeune, il est recommandé de jouer sans les cartes *Objectifs*.

Chaque tour est divisé en **8 phases**.

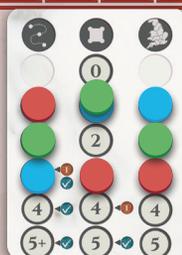
1. Détermination de l'ordre du tour
2. Détermination des emplacements à conquérir
3. Recrutement
4. Planification
5. Résolution
6. Attribution des gains
7. Evaluation des Enjeux
8. Fin de tour

⌘ DÉTERMINATION DE L'ORDRE DU TOUR ⌘

Au début de chaque tour, il convient de déterminer l'ordre du tour qui sera utilisé lors de certaines phases. Pour cela chaque joueur additionne les valeurs qu'il a atteint sur les pistes *Enjeux* (*Routes*, *Cités* et *Régions*). Celui qui a le plus haut total est désigné premier joueur, le second deuxième joueur et enfin celui dont le total est le plus faible jouera en dernier.

En cas d'égalité, déterminez aléatoirement l'ordre du tour entre les joueurs à égalité. Au premier tour de jeu, l'ordre du tour est donc toujours déterminé aléatoirement.

Pour se souvenir de l'ordre du tour, chaque joueur place un de ses cubes *Contrôle* sur sa position sur le plateau de jeu.



Lors de la phase de détermination de l'ordre du tour, le total de chaque joueur sur les pistes *Enjeux* est :

$$\text{Rouge} = 1 + 3 + 3 = 7$$

$$\text{Vert} = 2 + 1 + 2 = 5$$

$$\text{Bleu} = 3 + 1 + 1 = 5$$

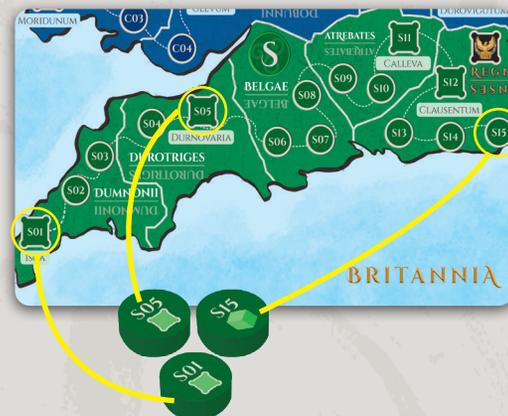
Rouge est donc le premier joueur.



On détermine aléatoirement qui de **Bleu** ou **Vert** est second.
 Au final l'ordre du tour est le suivant : **Rouge**, **Vert**, **Bleu**.

⌘ DÉTERMINATION DES EMPLACEMENTS À CONQUÉRIR ⌘

Le premier joueur dans l'ordre du tour pioche 7 jetons *Emplacement* dans le sac et les place sur le plateau sur les emplacements numérotés correspondants. Il n'y a qu'un jeton par emplacement sur la carte. Un jeton donné correspond donc à un emplacement *Route* ou *Cité*. Pour chaque zone, il y a aussi un jeton *Joker* sans numéro. S'il est pioché, il est placé sur le symbole de la zone (**N**, **C** ou **S**).



⌘ RECRUTEMENT ⌘

Dans l'ordre du tour, chaque joueur récupère 2 cartes *Troupes* et les ajoute à sa main :

- ⌘ Soit parmi les cartes faces visibles placées devant lui, dans sa zone de recrutement.
- ⌘ Soit en piochant dans son paquet de cartes *Troupes*.

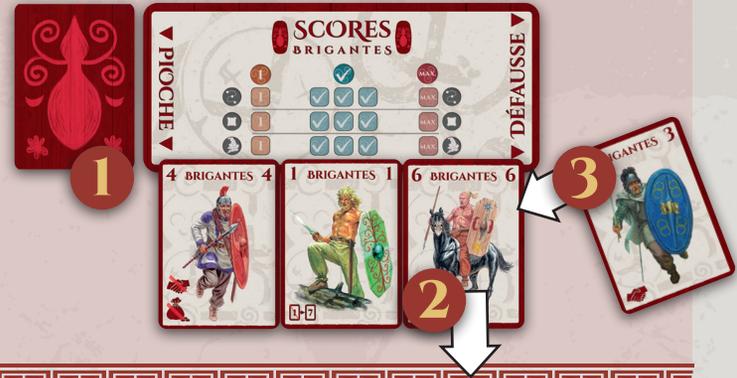
Il est possible de faire l'un et/ou l'autre. Les cartes piochées ne sont pas révélées aux autres joueurs.

Note – Il est possible qu'un joueur n'ait pas le choix, car son paquet de cartes *Troupes* est vide.

À la fin de cette phase, quand tout le monde a effectué son recrutement, tous les joueurs piochent, si nécessaire, dans leur paquet de cartes *Troupes*, jusqu'à avoir 3 cartes faces visibles dans leur zone de recrutement respective.

Lors de sa phase de recrutement le joueur rouge :

- 1 Prend une carte *Troupes* de sa pioche sans la révéler.
- 2 Récupère la carte *Troupe* face visible de valeur 6 de sa zone de recrutement.
- 3 Enfin, à la fin de la phase, il pioche une nouvelle carte pour remplacer la carte 6 qu'il a recruté.



⊕ PLANIFICATION ⊕

Chaque joueur associe dans l'ordre du tour et en secret 2 cartes *Troupes* de sa main à 2 mini-cartes *Déploiement* désignant une des zones du plateau (**Nord**, **Centre** ou **Sud**). Chaque paire de cartes (1 carte *Troupes* et 1 mini-carte *Déploiement*) est placée dans le même emplacement dans le porte-cartes.

Note – Il faut choisir le sens dans lequel on place ses mini-cartes *Déploiement* pour sélectionner la zone de déploiement souhaitée.

Si un joueur possède une carte *Renforts* ou *Mercenaires* dans sa main, il peut la placer dans l'emplacement libre avec sa dernière mini-carte *Déploiement*.

Note – Les 3 cartes *Troupes* ne pourront pas être associées à la même zone car chaque lettre (**N** / **C** / **S**) n'est présente que sur 2 mini-cartes *Déploiement*.

Rappel – Une seule carte *Mercenaires* ou *Renforts* peut être jouée par manche.

Une fois que les joueurs ont terminé, ils révèlent simultanément leur porte-cartes et on passe à la phase de **Résolution**.

Lors de sa phase **Planification** le joueur **Rouge** affecte une carte *Troupes* de valeur 5 à la zone **S** et une carte *Troupes* de valeur 3 à la zone **N**. Il n'a ni carte *Renforts*, ni cartes *Mercenaires* à mettre dans son dernier emplacement.



⊕ RÉSOLUTION ⊕

La résolution des affrontements suit un ordre défini : zone **N (rouge)**, **C (bleu)** puis **S (verte)**. Suivez les étapes suivantes pour chaque zone :

1. Appliquez l'effet des éventuelles cartes *Troupes* de valeur 1 jouées (voir **Pouvoirs des cartes Troupes page 14**).
2. Additionnez les valeurs des cartes *Troupes* jouées dans la zone concernée pour obtenir la valeur de combat de chaque joueur.
3. Le joueur avec la valeur de combat la plus élevée est le **Vainqueur**. Les autres joueurs ayant attribué des cartes *Troupes* sont **Vassaux**.
4. Attribuez les gains (voir **Attribution des gains page 15**).
5. Résolez les effets des pouvoirs des cartes de valeur 2, 3 et 4 (voir **Pouvoir des cartes page 14**).

Attention :

- ⊕ En cas d'égalité à la valeur de combat, il peut y avoir plusieurs **Vainqueurs**.
- ⊕ Si aucune carte *Troupes* n'est affectée à une zone, il n'y a ni **Vainqueur**, ni **Vassaux**, et les emplacements éventuels seront **attribués à Rome** lors de la phase d'**Attribution des gains**.
- ⊕ Si un seul joueur a joué des cartes *Troupes* dans une zone, il est **Vainqueur** et il n'y a pas de **Vassaux**.



Les joueurs **Rouge** et **Vert** jouent leurs cartes en zone **C** et **N**. Le joueur **Bleu** possède une carte **Renforts** car au tour précédent il n'a remporté aucun emplacement. Il la joue ce qui lui permet de bénéficier de 3 cartes pour ce tour. Il joue 2 cartes en zone **N** et une carte en zone **C**.

POUVOIR DES CARTES TROUPES



Cartes de valeur 1 : Dans un combat dans une zone, si une carte de valeur 7 est jouée par un royaume, les cartes de valeur 1 des autres royaumes ont une valeur de combat de 7.



Cartes de valeur 2 : À la fin d'un combat, si un **Vassal** a joué une carte de valeur 2, il peut recruter une carte *Mercenaires*. Il choisit une des cartes *Troupes*, *Renforts* ou *Mercenaires* jouée par le (ou les) **Vainqueur(s)** et l'ajoute à sa main. Si deux **Vassaux** ont joué une carte de valeur 2, le premier dans l'ordre du tour choisit une des cartes du **Vainqueur** et le second une des cartes restantes s'il y en a une. Sinon, il choisit une carte *Renforts* à la place.

Note – Si un royaume joue ses 2 cartes de valeur 2 dans un même combat, **l'effet ne s'applique qu'une seule fois**. Par ailleurs, un joueur ne peut pas recruter une carte *Mercenaires* de son camp dans le cas où le **Vainqueur** en a joué une.



Cartes de valeur 3 : À la fin d'un combat, si un **Vassal** a joué une carte de valeur 3, il peut cohabiter sur un emplacement *Route* remporté par le (ou les) **Vainqueur(s)**. Il place alors un de ses cubes *Contrôle* sur l'emplacement avec celui du **Vainqueur**. Il est aussi possible de sélectionner un emplacement *Route* choisi par le **Vainqueur** grâce à un jeton *Joker*.

Attention – Il n'est pas possible de cohabiter sur un emplacement *Cité*.

Note – Si un royaume joue ses 2 cartes de valeur 3 dans un même combat, **l'effet ne s'applique qu'une seule fois**.



Cartes de valeur 4 : Cette carte permet à un **Vainqueur** d'annuler les effets de toutes les cartes de valeur 2 et 3 jouées par les **Vassaux**. Cependant, dans le cas où il y a deux vainqueurs, une carte de valeur 4 jouée par un **Vainqueur** ne protège pas autre **Vainqueur**.

⌘ ATTRIBUTION DES GAINS ⌘

Le **Vainqueur** dans une zone **remporte au maximum 3 emplacements**. S'il y en a plus, il doit en choisir 3. Il place un cube *Contrôle* de sa couleur sur un emplacement *Route* ou un marqueur *Oppidum* de sa couleur sur un emplacement *Cité*.

S'il y a plusieurs **Vainqueurs**, ils choisissent, dans l'ordre du tour, jusqu'à un maximum de 3 emplacements. Un **Vainqueur** peut choisir un emplacement sélectionné précédemment par un autre **Vainqueur**. Dans ce cas, ils cohabitent sur l'emplacement et placent tous les deux un cube *Contrôle* ou un marqueur *Oppidum*.

S'il reste des emplacements ils sont attribués aux **Vassaux**, avec **un maximum de 2 emplacements** attribués par **Vassal**. S'il y a 2 **Vassaux**, ils choisissent les emplacements dans l'ordre du tour. Ils peuvent placer tous les deux un cube *Contrôle* ou un marqueur *Oppidum* sur un même emplacement et cohabiter.

Les jetons *Emplacement* attribués aux **Vainqueurs** et aux **Vassaux** sont remis dans la boîte de jeu.

À la fin de cette phase, si des emplacements sont non attribués, **ils sont attribués à Rome**.

Emplacements attribués à Rome 🐉

Lorsqu'un emplacement n'est gagné ni par un **Vainqueur**, ni par un **Vassal**, il est attribué à Rome. Dans ce cas, on retourne le jeton *Emplacement* sur sa face noire. Si l'emplacement est un jeton **Joker**, il est directement défaussé dans la boîte.

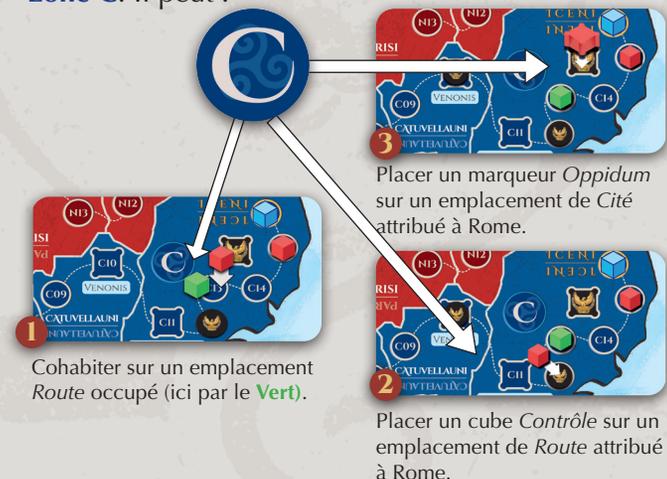
Rappel – Dans chaque **Fief**, un emplacement *Cité*, représentant l'allégeance à l'Empire, est attribué à Rome dès le début du jeu.

Jeton Joker

Ce jeton peut être gagné normalement. Il permet à celui (ou ceux en cas d'égalité) qui l'ont gagné de choisir une des trois options suivantes :

- 1 Placer un cube *Contrôle* sur un emplacement *Route* déjà occupé par un autre royaume et situé dans la zone. Dans ce cas, les deux royaumes cohabitent sur cet emplacement.
- 2 Placer un cube *Contrôle* sur un emplacement de *Route* attribué à Rome situé dans la zone.
- 3 Placer un marqueur *Oppidum* sur un emplacement de *Cité* attribué à Rome situé dans la zone. Il peut s'agir de l'emplacement *Cité* attribué à Rome au départ dans chaque **Fief**.

Le joueur **Rouge** remporte le jeton *Joker* de la **zone C**. Il peut :



Solliciter Rome

Si un royaume n'a placé aucun cube *Contrôle* ou marqueur *Oppidum* durant un tour, il peut solliciter l'aide de Rome. Dans ce cas, il choisit une carte *Renforts* encore disponible qu'il place dans sa main en la montrant aux autres joueurs.

Renforts aléatoires – À la mise en place, mélangez le paquet des cartes *Renforts* et placez-les faces cachées sur l'emplacement dédié du plateau de jeu. Lorsqu'un joueur gagne une carte *Renforts*, il pioche la première carte de ce paquet au lieu de la choisir.



Situation à la fin de la phase.

Rouge choisit de placer un de ses cubes *Contrôle* sur l'emplacement *Route* C08, ④ en cohabitant avec le joueur **Vert** ce qui lui permet d'avoir une route de longueur 2. Le joueur **Vert** choisit de placer un de ses marqueurs *Oppidum* sur l'emplacement *Cité* attribué à Rome au début de la partie ⑤. Enfin, le **Pouvoir** de la carte 2 du joueur **Bleu** lui permet de récupérer une carte *Troupes* jouée par l'un des **Vainqueurs** en tant que carte *Mercenaires*. Il choisit la carte de valeur 7 jouée par le joueur **Vert**.

En zone **Sud**, aucun des joueurs n'a placé de cartes. L'emplacement S07 est donc attribué à Rome ⑥.

Le tirage des jetons *Emplacement* est le suivant :



En reprenant le jeu des cartes de la page 13 :

En zone **Nord**, le total du joueur **Rouge** est de 5, celui du joueur **Bleu** de 9 et celui du joueur **Vert** de 3. Le joueur **Bleu** est l'unique **Vainqueur** mais il ne peut choisir que 3 emplacements sur les 4. Il décide de placer un cube *Contrôle* en N09 et N14 et un marqueur *Oppidum* en N11 ①. Les joueurs **Rouge** et **Vert** sont **Vassaux**. Ils peuvent donc placer chacun un cube *Contrôle* sur le seul emplacement restant, N04 ②. Le joueur **Vert** a joué une carte de valeur 3, il pourrait donc placer un cube *Contrôle* sur l'emplacement *Route* N09 ou N14 du **Vainqueur**. Malheureusement le joueur **Bleu** a choisi une carte de valeur 4 qui annule le **Pouvoir** des cartes de valeur 2 et 3.

En zone **Centre**, le total du joueur **Rouge** est de 1, celui du joueur **Vert** de 7 et celui du joueur **Bleu** de 2. Le joueur **Vert** devrait gagner, mais la carte de valeur 1 du joueur **Rouge** est considérée comme une carte de valeur 7, car une carte de cette valeur a été jouée par le joueur **Vert**. Il s'agit donc d'une égalité. Les joueurs **Rouge** et **Vert** placent donc un cube *Contrôle* sur l'emplacement *Route* C09 ③. Ils remportent aussi l'emplacement **Joker**. Le joueur

ÉVALUATION DES ENJEUX



1 La route la plus longue de **Rouge** est de 1, celle de **Vert** de 3 et celle de **Bleu** de 2 seulement car les emplacements Cité ne compte pas dans la détermination de la route la plus longue.



2



3

Durant cette phase, chaque joueur va évaluer sa position sur chacune des trois pistes *Enjeux*.

1 Enjeu Route

Chaque joueur détermine sa *Route* la plus longue en nombre d'emplacements *Route*. Une *Route* est constituée des emplacements *Route* sur lesquels un royaume possède un cube *Contrôle* et reliés par une *Connexion* sans interruption. Un emplacement *Cité* ne compte jamais et interrompt une *Route*, tout comme les emplacements *Route* non attribués, attribués à Rome ou à un autre royaume.

Chaque joueur reporte son résultat à l'aide de son disque *Comptage* sur la piste *Enjeu Routes*.

2 Enjeu Cité

Chaque joueur compte le nombre d'emplacements *Cité* sur lesquels il a placé un marqueur *Oppidum*.

Chaque joueur reporte son résultat à l'aide de son disque *Comptage* sur la piste *Enjeu Cités*.

3 Enjeu Région

Chaque joueur compte le nombre de *Régions* dans lesquelles il possède au moins un cube *Contrôle* OU un marqueur *Oppidum*.

Chaque joueur reporte son résultat à l'aide de son disque *Comptage* sur la piste *Enjeu Régions*.

Gain de points de victoire

La progression sur les 3 pistes *Enjeux* permet de gagner des **Points de victoire** tout au long de la partie en réalisant des **Accomplissements** et en plaçant des cubes *Contrôle* sur le *Plateau de score* de chaque joueur.

Près de certaines valeurs sur les pistes *Enjeux* se trouvent deux types d'icônes :

1 Premier. Lors de la phase **Évaluation des enjeux**, les joueurs qui atteignent ou dépassent cette valeur en premier sur une piste *Enjeu* placent un cube *Contrôle* sur l'emplacement dédié de leur *Plateau de score*. Une fois qu'un ou plusieurs joueurs ont remporté ce gain lors d'une phase **Évaluation des enjeux**, les autres joueurs ne pourront plus le remporter lors d'un tour suivant. Il peut y avoir plusieurs premiers dans un même tour quel que soit la position finale de leur disque *Comptage*.

✓ Seuil. Lors de la phase **Évaluation des enjeux**, à chaque fois qu'un joueur atteint ou dépasse cette valeur sur une piste *Enjeu*, il place un cube *Contrôle* sur l'emplacement dédié de son *Plateau de score*. Il est possible de placer jusqu'à 3 cubes *Contrôle* par piste *Enjeu*.

Piste Enjeu Routes : **Rouge** passe d'une route de longueur 1 à 3, **Bleu** d'une route de longueur 1 à 2 et **Vert** d'une route de longueur 2 à 4. **Rouge** et **Vert** ont réalisé l'**Accomplissement premier**, ils ajoutent donc tous les deux 1 cube *Contrôle* sur leur *Plateau de score* **1**. **Rouge** a aussi atteint 1 **Seuil**, il ajoute 1 cube *Contrôle* sur son *Plateau de score* **2**. Quant à **Vert**, il a atteint 2 **Seuils**, il ajoute 2 cubes *Contrôle* sur son *Plateau de score* **3**.

Piste Enjeu Cités : **Rouge** passe de 4 à 5 *Cités* contrôlées, **Bleu** 3 à 4 et **Vert** de 1 à 2. **Rouge** atteint 1 **Seuil**, ajoute 1 cube *Contrôle* sur son *Plateau de score* **4**. **Bleu** a atteint l'**Accomplissement Premier**, mais **Rouge** l'avait atteint le tour précédent. Il ne gagne donc rien **5**.

Piste Enjeu Régions : Tous les joueurs progressent sur cette piste *Enjeu*, mais aucun ne réalise d'**Accomplissements (Premier ou Seuil)**.



⊕ FIN DE TOUR ⊕

Effectuez dans l'ordre, les étapes suivantes :

1. Les cartes *Troupes* et *Renforts* jouées par un joueur sont placées dans sa défausse faces cachées à droite de son *Plateau de score*.
2. Les éventuels cartes *Mercenaires* jouées sont placées faces cachées dans la défausse de leur propriétaire.
3. Chaque joueur récupère ses mini-cartes *Déploiement*.
4. Avancez ensuite le marqueur *Tour*.

Note – Chaque joueur peut consulter sa défausse, mais pas celles des autres joueurs.

FIN DE PARTIE & VICTOIRE

À la fin du 7^e tour de jeu, on détermine les scores définitifs pour savoir quel joueur l'emporte.

⌘ PISTE ENJEUX ⌘

MAX. Le joueur, ou les joueurs en cas d'égalité, qui ont la valeur la plus élevée sur une piste *Enjeu* réalisent l'**Accomplissement Max**. Ils placent un cube *Contrôle* sur les emplacements dédiés de leur *Plateau de score*.

⌘ OBJECTIFS ⌘

Chaque carte *Objectifs* liste 3 objectifs à réaliser dans l'ordre (de haut en bas). Les deux cartes *Objectifs* de chaque joueur sont révélées. Placez un cube *Contrôle* sur chaque objectif réalisé.

Attention – Pour réaliser l'objectif 2 sur une carte, il faut avoir réalisé l'objectif 1. Pour réaliser l'objectif 3, il faut avoir réalisé les objectifs 1 et 2.

Pour avoir plus de contrôle sur la réalisation de vos objectifs en fonction du déroulé de la partie, vous pouvez adopter la variante suivante. En début de partie, vous conservez vos 3 cartes *Objectifs*. Au tout début du tour 4, chaque joueur se défausse d'une de ses cartes *Objectifs* dans la boîte. Elle ne sera pas prise en compte pour le décompte de fin de partie.

⌘ COMPTAGE ⌘

Additionnez les cubes *Contrôle* sur le Plateau de score et sur les cartes *Objectifs* de chaque royaume. Le joueur dont le score est le plus élevé est désigné **Rex Britannorum**. En cas d'égalité la couronne reste vacante et il convient de refaire une partie !

1	2	3
CONTRÔLER LE FIEF BRIGANTES	CONTRÔLER LA JONCTION CATARACTONIUM (N06) - LINDUM (N11)	CONTRÔLER LA JONCTION
ÊTRE PRÉSENT DANS LA RÉGION CATUVELLAUNI (C09-C10)	ÊTRE PRÉSENT SUR L'ÎLE 2 CITÉS DE LA JONCTION (N06) OU (N11)	ÊTRE PRÉSENT SUR L'ÎLE 2 CITÉS DE LA JONCTION (N06) OU (N11)
CONTRÔLER LA RÉGION DUMNONII (S01-S03)	CONTRÔLER 1 DES 2 RÉGIONS: CORNOUVI (N06-N07) OU CEORITARI (N08-N12)	CONTRÔLER 1 DES 2 RÉGIONS: CORNOUVI (N06-N07) OU CEORITARI (N08-N12)

À la fin de la partie, le joueur **Rouge** effectue son décompte. Il gagne :

- 7 points de victoire sur son Plateau de score.
 - 3 points de victoire sur sa première carte *Objectifs*.
 - 1 point de victoire sur sa seconde carte *Objectifs*.
- Pour un total final de **11 points**.

JEU SOLO & À DEUX JOUEURS

Rex Britannorum peut se jouer à deux ou seul. Dans ce cas, les royaumes non joués sont gérés par le système de jeu en suivant les règles décrites ci-dessous. On parle alors de **Royaume non-joueur** ou **RNJ**.

⌘ MISE EN PLACE ⌘

Lors de la mise en place, chaque joueur choisit normalement un royaume. Les royaumes non sélectionnés par les joueurs deviennent des **RNJ**. Les *Plateaux de score* de ces royaumes sont retournés sur la face décrivant leur **Comportement** durant le jeu. Chaque plateau est différent, ce qui permet de se mesurer à des **RNJ** fonctionnant différemment pour renouveler l'intérêt des parties. Les cartes *Troupes* des **RNJ** sont mélangées pour constituer une pile face cachée. Un **RNJ** n'a ni main de cartes, ni zone de recrutement. Enfin, ne piochez pas de cartes *Objectifs* pour les **RNJ**.

Attention – En solo, le joueur garde les **3 cartes Objectifs** qu'il a piochées.

Le reste de la mise en place s'effectue normalement.

⌘ ORDRE DU TOUR ⌘

Il n'est pas nécessaire de déterminer l'ordre du tour pour les **RNJ**. En solo, cette phase est tout simplement ignorée. A deux joueurs on détermine l'ordre du tour pour les deux royaumes joués.

⌘ RECRUTEMENT & PLANIFICATION ⌘

Le ou les joueurs effectuent leur phase **Recrutement** et **Planification** normalement. À la fin de la phase **Planification**, on joue les **RNJ** en fonction de leur **Comportement**, décrit plus loin pour chacun des 3 **RNJ**.

⌘ RÉOLUTION ⌘

La résolution des combats s'effectue normalement dans chaque zone. Cependant, les **Pouvoirs** des cartes *Troupes* de valeur 2 et 3 joués par les **RNJ** sont ignorés. Les **Pouvoirs** des cartes de valeur 1 et 4 des **RNJ** sont, cependant, bien pris en compte.

⌘ ATTRIBUTION DES GAINS ⌘

L'attribution des gains s'effectue normalement. Si un **RNJ** est **Vainqueur** et qu'il y a plus de 3 emplacements à gagner, sélectionnez aléatoirement ceux remportés par le **RNJ**. Si un **RNJ** est **Vassal** et qu'il y a plus de 2 emplacements à gagner, sélectionnez aléatoirement ceux remportés par le **RNJ**.

Si un **RNJ** gagne un jeton *Joker*, il choisit obligatoirement l'emplacement *Cité attribué à Rome* au début de la partie dans le **Fief** de la zone. Un **RNJ** ne sollicite jamais l'aide de Rome. On ne lui attribue donc pas de cartes *Renforts*.

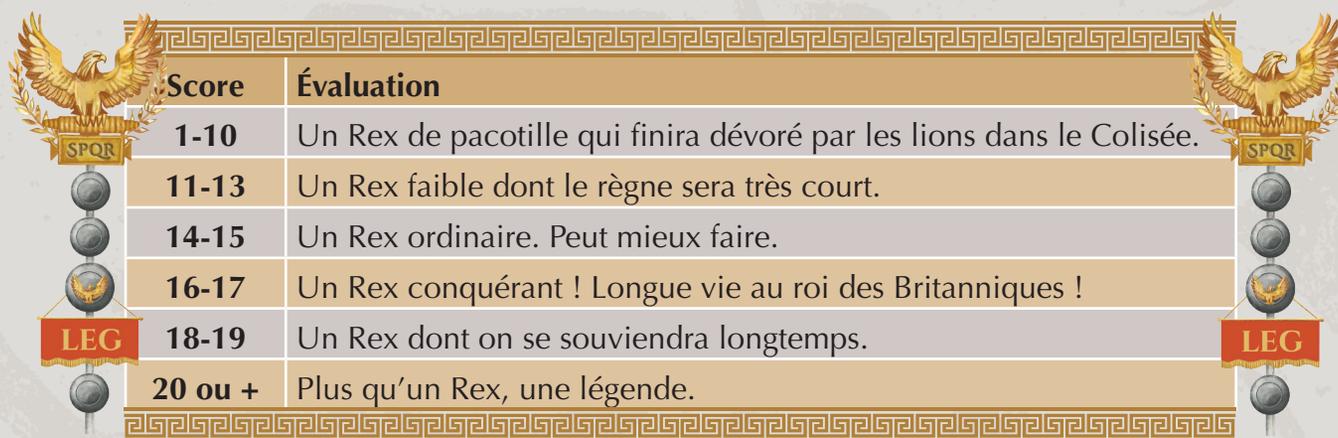
⌘ ÉVALUATION DES ENJEUX ⌘

Les **RNJ** progressent normalement sur les 3 pistes *Enjeux*. Cependant ils ne posent pas de cubes *Contrôle* sur leur *Plateau de score* pour gagner des **Points de victoire**. Leur progression sur les pistes *Enjeux* permet éventuellement d'empêcher le ou les joueurs de gagner des points de victoire en étant **Premier** sur une piste et/ou en ayant le score le plus élevé, **Max**, sur une piste à la fin de la partie.

⌘ FIN DE PARTIE ⌘

À deux joueurs, le **Rex Britannorum** est déterminé normalement sans tenir compte du **RNJ**.

En solo, l'objectif du joueur est de marquer un maximum de points sur les 24 points possibles pour pouvoir remporter l'adhésion du peuple. On évalue sa prestation sur la table suivante.



Score	Évaluation
1-10	Un Rex de pacotille qui finira dévoré par les lions dans le Colisée.
11-13	Un Rex faible dont le règne sera très court.
14-15	Un Rex ordinaire. Peut mieux faire.
16-17	Un Rex conquérant ! Longue vie au roi des Britanniques !
18-19	Un Rex dont on se souviendra longtemps.
20 ou +	Plus qu'un Rex, une légende.

⌘ COMPORTEMENT DES RNJ ⌘

Chaque **RNJ** se comportera différemment lors de l'affectation de ses cartes *Troupes* dans les différentes zones du plateau de jeu. Le comportement de chaque **RNJ** est rappelé sur son *Plateau de score*.

Remarques générales pour les **RNJ** :

⌘ Si l'orientation d'une mini-carte *Déploiement* envoie les troupes dans une zone sans jeton *Emplacement*, retourner la mini-carte pour l'envoyer dans l'autre zone possible.

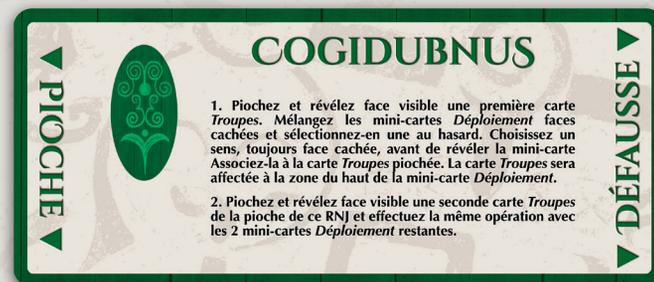
⌘ Dans le cas rare où les 7 jetons *Emplacement* sont tous dans la même zone, les 2 cartes *Troupes* du **RNJ** sont envoyés dans cette zone.

⊕ REGNENSES : COGIDUBNUS L'IMPÉTUEUX ⊕

À la fin de la phase **Planification** du ou des joueurs, effectuez les étapes suivantes pour ce **RNJ**.

1. Piochez et révélez face visible une première carte *Troupes* de la pioche de ce **RNJ**. Mélangez les mini-cartes *Déploiement* faces cachées et sélectionnez-en une au hasard. Choisissez un sens, toujours face cachée, avant de révéler la mini-carte. Associez-la à la carte *Troupes* piochée. La carte *Troupes* sera affectée à la zone du haut de la mini-carte *Déploiement*.

2. Piochez et révélez face visible une seconde carte *Troupes* de la pioche de ce **RNJ** et effectuez la même opération avec les 2 mini-cartes *Déploiement* restantes.



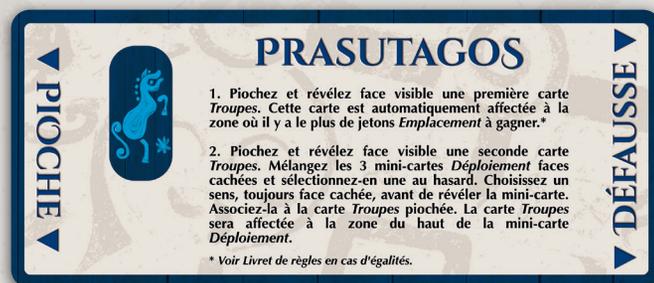
⊕ ICENI : PRASUTAGOS L'AVIDE ⊕

À la fin de la phase **Planification** du ou des joueurs, effectuez les étapes suivantes pour ce **RNJ**.

1. Piochez et révélez face visible une première carte *Troupes* de la pioche de ce **RNJ**. Cette carte est automatiquement affectée à la zone où il y a le plus de jetons *Emplacements* à gagner. Si deux zones ont le même nombre de jetons, départagez de la manière suivante :

- ⊕ La zone où un jeton *Joker* a été posé.
- ⊕ La zone où il y a le plus d'emplacements *Cité* à gagner.
- ⊕ Dans l'ordre, zone **N (rouge)**, **C (bleu)** et **V (verte)**.

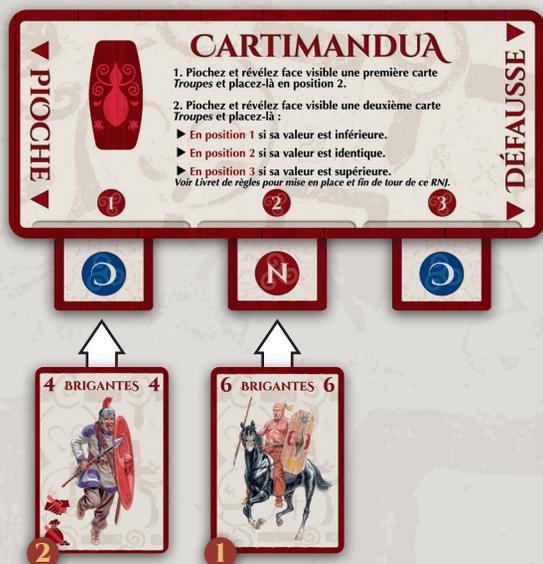
2. Piochez et révélez face visible une seconde carte *Troupes* de la pioche de ce **RNJ**. Mélangez les 3 mini-cartes *Déploiement* faces cachées et sélectionnez-en une au hasard. Choisissez un sens, toujours face cachée, avant de révéler la mini-carte. Associez-la à la carte *Troupes* piochée. La carte *Troupes* sera affectée à la zone du haut de la mini-carte *Déploiement*.



⌘ BRIGANTES : CARTIMANDUA LA PRÉVOYANTE ⌘

Durant la mise en place, positionnez les mini-cartes *Déploiement* au hasard sur les 3 positions du plateau de ce **RNJ** de telle sorte qu'une zone soit visible pour chaque position.

À la fin de la phase **Planification** du ou des joueurs, effectuez les étapes suivantes pour ce **RNJ**.



❶ Piochez et révéléz face visible une première carte *Troupes* de la pioche de ce **RNJ** et placez-là en position 2.

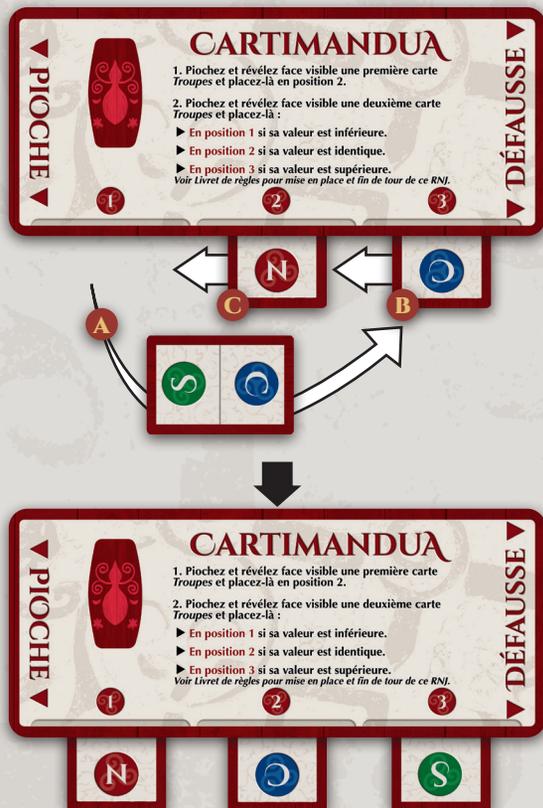
❷ Piochez et révéléz face visible une deuxième carte *Troupes* de la pioche de ce **RNJ** et placez-là en position :

⌘ 1 si sa valeur de combat est inférieure à celle de la première.

⌘ 2 si sa valeur de combat est identique à celle de la première.

⌘ 3 si sa valeur de combat est supérieure à celle de la première.

❸ Affectez les cartes *Troupes* aux zones indiquées par les mini-cartes *Déploiement*.



Exemple – La première carte *Troupes* piochée est de **valeur 6**. Elle est placée sous l'**emplacement 2**. La deuxième carte est de **valeur 4**, donc inférieure. Elle est placée à gauche de la carte de valeur 6, sous l'**emplacement 1**. La carte de valeur 4 est envoyée en zone **C** et celle de valeur 6 en zone **N**.

Note – Ne tenez pas compte du Pouvoir des cartes de valeur 1 pour déterminer si une valeur est inférieure, supérieure ou égale.

À chaque fin de tour, modifiez la position des mini-cartes *Déploiement* de la manière suivante.

❶ Pivotez la mini-carte en position 1 pour la placer en position 3.

❷ Décalez la mini-carte en position 3 pour la placer en position 2.

❸ Décalez la mini-carte en position 2 pour la placer en position 1.

REX

BRITANNORUM



REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier ma femme, Christelle, et mes deux filles, Maylis et Pauline, pour leur soutien permanent dans tous mes projets. Un immense merci à Seb C pour tout le temps consacré sur le prototype, sur le graphisme, sur l'ergonomie. Tellement d'échanges, de retouches, d'ajustements et de temps passé pour que Rex existe, mille fois merci. Merci également à Nico, Seb V, Chris, Juju, Pom pour leur soutien et les nombreuses parties de tests. Une mention spéciale pour Fred et notre projet de Bakuto qui a inspiré les mécaniques de Rex. Merci également à tous ceux qui ont testé le jeu dans les différents salons ou associations. Et pour finir merci à Denis et Julien de Shakos pour avoir cru en cette idée et m'avoir permis d'aller au bout de cette aventure.

⊕ HISTORIQUE ⊕

En 55 et 54 avant J.-C., César entreprit deux expéditions militaires en Grande-Bretagne. Suite à ces campagnes, il tissa les premiers liens connus avec les tribus de l'île puis, au siècle suivant, les contacts entre Britanniques et Romains se multiplièrent. Certaines de ces tribus développèrent des relations politiques et commerciales avec Rome. Elles adoptèrent les voies romaines, importèrent du vin, de l'huile d'olive et d'autres produits. D'autres tribus, elles, restèrent méfiantes, voire hostiles à l'influence de Rome.

Un siècle après, en 43 après JC, l'empereur romain Claudius décida d'envahir l'île, et, au cours des 45 années suivantes, l'armée romaine étendit progressivement son contrôle sur une grande partie de l'Angleterre, du Pays de Galles actuel et s'aventura même jusqu'en Écosse, peuplée alors par les redoutables Pictes. Une nouvelle province romaine apparaît : Britannia. Cette province fera partie de l'empire jusqu'au début du Ve siècle après JC.

Durant cette période d'occupation, Rome s'appuya sur les tribus locales ayant fait allégeance et sur les « rois clients », amis du pouvoir Romain, pour garder le contrôle des territoires conquis. Cette stratégie permit à Rome de commercer et protéger les frontières de son empire sans avoir besoin d'occuper directement le terrain. En retour, les rois clients bénéficiaient des largesses romaines, des fruits d'un commerce dynamique et, si nécessaire, de l'aide militaire de Rome pour asseoir leur pouvoir sur leurs compatriotes. Ces rois clients, en quête de prestige, adoptèrent des noms romains, parlèrent latin et vécurent dans des villas à l'image de l'élite romaine.

REGNENSES – TIBÈRE CLAUDIUS COGIDUBNUS

Les Regnenses étaient une tribu dont le territoire se situait dans le sud-est de la Grande-Bretagne avec pour centre tribal, Noviomagus. Dans la plupart des écrits, les Regnenses semblent être des vassaux des Atrebates.

Lors de l'invasion en 43 après Jésus-Christ, les Romains conquièrent le royaume Regnenses sous le commandement du futur gouverneur romain Aulus Plautius. Le territoire Regnenses fut repris aux Atrebates et réorganisé en royaume pro-romain sous la domination de Tibère Claudius Cogidubnus. Un centre de ravitaillement militaire fut construit à Noviomagus à partir duquel les légions étaient approvisionnées jusqu'à l'ouest, dans les territoires des Belgae et des Durotriges.

Après l'invasion romaine, le royaume fut dirigé par Tibère Claudius Cogidubnus (Cogidubnos en breton). Cogidubnus fut le parfait exemple du roi client : un allié très fidèle de Rome adoptant le mode de vie romain et dont le palais situé à Fishbourne est célèbre pour ses mosaïques spectaculaires comme celle représentant Cupidon à cheval sur le dos d'un dauphin.

ICENI – PRASUTAGOS

Les Iceni (ou Eцени) étaient basés dans ce qui est maintenant le Norfolk, le nord-ouest du Suffolk et l'est du Cambridgeshire. Ils sont liés à la tribu des Cenimagni qui s'était rangée du côté de César lors de son invasion en 54 avant JC, signant peut-être les débuts de la politique pro-romaine des Iceni.

Lors de l'invasion Romaine, en 43, les Iceni virent l'arrivée des Romains comme une aubaine et assistèrent à la chute de leurs puissants voisins, les Catuvellauni. Cependant en 47, le deuxième gouverneur romain de Britannia, Publius Ostorius Scapula, tenta de désarmer les Iceni et provoqua un soulèvement. Cette rébellion fut réprimée avec brutalité par Rome et les Iceni devinrent officiellement un royaume client avec à leur tête le pro-Romain Prasutagos.

Prasutagos, en tant qu'allié de Rome, obtint une indépendance relative et une protection pour sa tribu mais en échange il fut contraint de désigner l'empereur romain cohéritier de son royaume, avec ses deux filles. Prasutagos eut une vie longue et prospère jusqu'à sa mort en 59. Après son décès, les Romains bafouèrent sa fidélité en privant les nobles de leurs terres et en pillant son royaume.

BRIGANTES – CARTIMANDUA

Les puissants Brigantes étaient une tribu vivant dans une région du nord de l'Angleterre et contrôlant un des territoires les plus vastes de Grande-Bretagne. Ils semblent être issus de la fusion de plusieurs tribus ayant adoptées comme nom collectif celui de la déesse celtique Brigantia.

Au moment de l'invasion et de la conquête romaine, les Brigantes acceptèrent l'arrivée des Romains qui décimaient les tribus dans les parties sud de l'île. Plutôt que de s'opposer à eux ou de soutenir des tribus éloignées, ils agirent comme un royaume client avec à sa tête la reine Cartimandua. Cartimandua fut une reine puissante et influente qui chercha à conserver son trône. Comme beaucoup de membres de l'aristocratie celtique à cette époque, elle fit allégeance à Rome et passa des accords avec les Romains. En 51, elle livra à Rome le roi Caratacus, chef de la tribu des Catuvellauni. Ce dernier avait mené la résistance celtique contre l'envahisseur et il avait trouvé refuge, avec sa famille, auprès de la reine Cartimandua.



⌘ RÉSUMÉ DES RÈGLES ⌘

Le jeu se déroule en 7 tours constitués de 8 phases.

1. Détermination de l'ordre du tour

Additionnez la somme des valeurs sur les pistes *Enjeux*. Le joueur ayant le plus haut total commence et ainsi de suite. Résolvez aléatoirement les égalités.

2. Détermination des emplacements à conquérir

Le premier joueur pioche 7 jetons *Emplacement* dans le sac et les place sur le plateau de jeu.

3. Recrutement

Dans l'ordre du tour, chaque joueur récupère 2 cartes *Troupes*, dans sa zone de recrutement et/ou dans son paquet de cartes *Troupes* pour les ajouter à sa main.

4. Planification

Dans l'ordre du tour, chaque joueur associe en secret 2 cartes *Troupes* de sa main à 2 mini-cartes *Déploiement* désignant une des zones du plateau. Un joueur peut sélectionner 1 carte *Renforts* ou *Mercenaire* en plus s'il en possède une.

5. Résolution

Dans chaque zone, dans l'ordre zone **N (rouge)**, **C (bleu)** puis **S (verte)**.

- ⌘ Appliquez les effets des cartes de valeur 1 jouées.
- ⌘ Additionnez pour chaque joueur les valeurs des cartes *Troupes*, *Mercenaires* et *Renforts* jouées.
- ⌘ Déterminez le ou les **Vainqueurs** et les éventuels **Vassaux**.
- ⌘ Attribuez les gains.
- ⌘ Résolvez les effets des pouvoirs des cartes de valeur 2, 3 et 4.

6. Attribution des gains

Les **Vainqueurs** remportent **au maximum 3 emplacements**. Les éventuels **Vassaux** remportent **au maximum 2 emplacements restants**. Les emplacements non remportés sont **attribués à Rome**.

7. Évaluation des enjeux

Sur chaque piste *Enjeux* (*Routes*, *Cités*, *Régions*), les joueurs actualisent leurs totaux et matérialisent leurs **Accomplissements** sur leur *Plateau de score*.

8. Fin de tour

Les cartes *Troupes*, *Renforts* et *Mercenaires* sont défaussées, et les mini-cartes *Déploiement* récupérées. Le marqueur *Tour* est avancé. Si c'est le 7^e tour, déterminez la victoire.