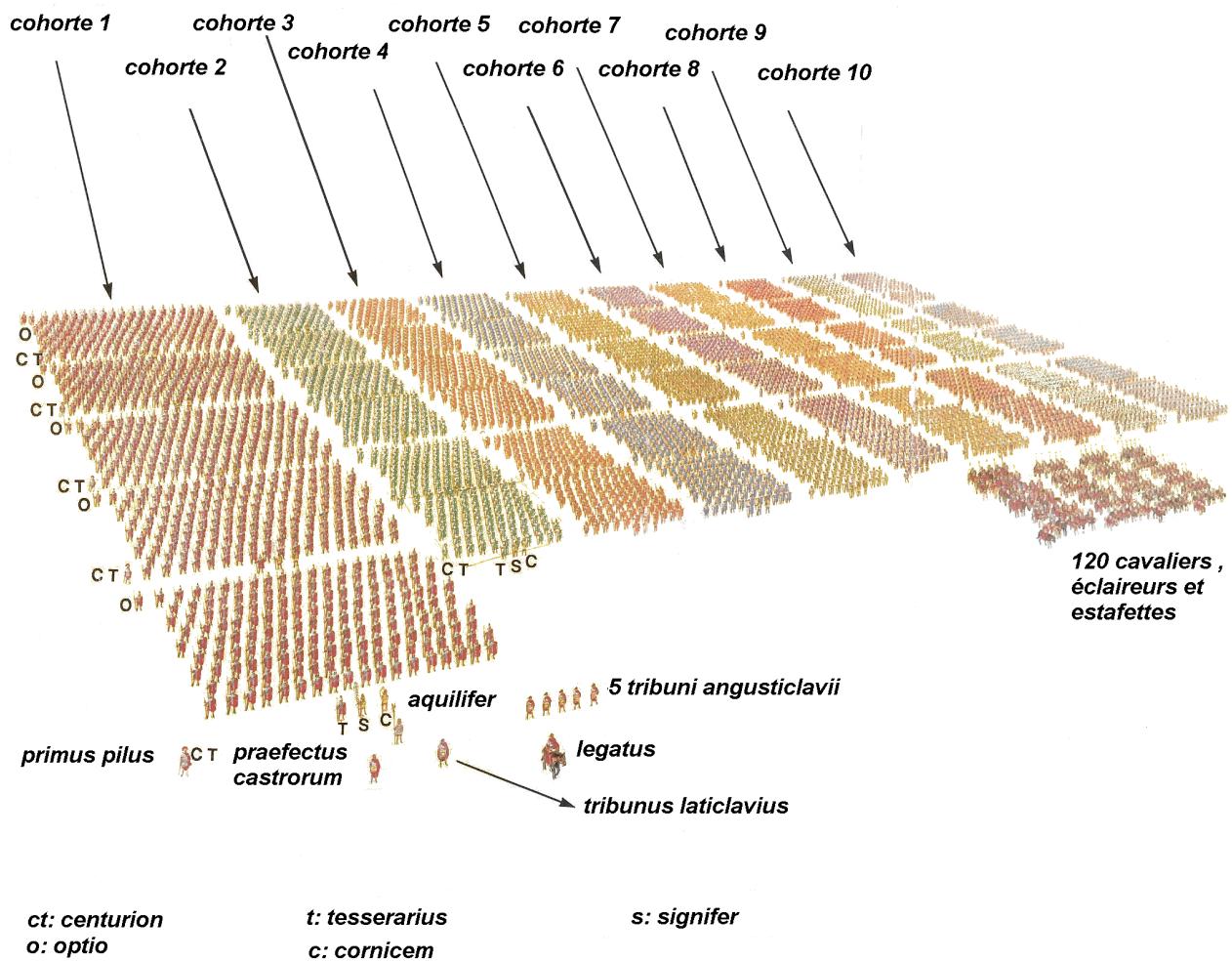


AUGUSTE

JEU DE ROMAINS JEU DE VILAINS

Si vous avez des suggestions sur ce jeu, ou si vous voulez le « kit de fabrication », écrivez-moi : vincent.vigon@math.unistra.fr

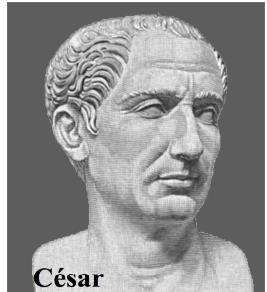


15 MINUTES POUR APPRENDRE LES RÈGLES, 2000 ANS POUR DEVENIR AUGUSTE

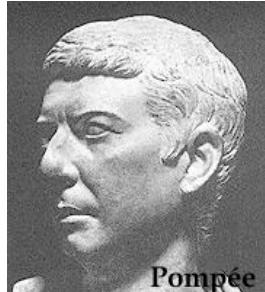
Contexte historique :

Les armées de Pompé et de César s'affrontent dans un terrible face à face...

... buste à buste.



César



Pompée

Ils coordonnent leurs légions pour ramener la couronne de lauriers. Le plus auguste des deux l'emportera.

RÉSUMÉ SYNTHÉTIQUE DES RÈGLES :

Voici comment se déroule un tour de jeu. Les termes techniques seront expliquées plus loin.

PHASE 1 :

- Déplacement simultané des légionnaires (en ramassant éventuellement des boucliers).
- prise en compte des collisions éventuelles.

PHASE 2 :

- déplacement du Laurier si quelqu'un l'a demandé.

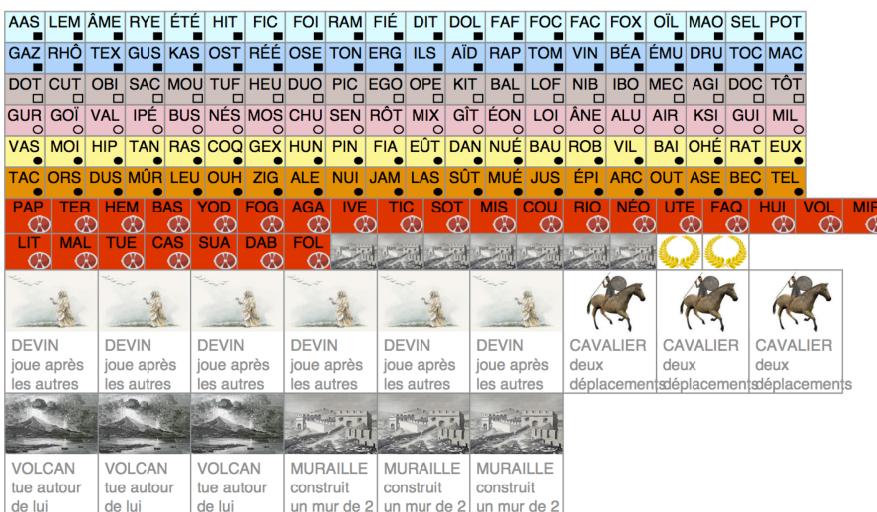
PHASE 3 :

- Prise en compte des tenailles,
- puis des combats frontaux.

La première équipe qui ramène le Laurier au fond de l'un de ses campements gagne la partie.

Contenu de la boite :

- Un plateau de jeu formé de 2 feuilles A4 aimantées. Découpez légèrement le bord de ces 2 feuilles pour que le damier se rejoigne parfaitement. Vous pouvez ensuite rassembler les 2 moitiés à l'aide d'un ruban adhésif transparent.
- Une feuille aimantée à découper contenant les pions et les cartes. Les cartes ne sont utiles que pour la variante : AVGUSTE + ATOUTS



légionnaires

oucliers, les îles et les îles de laurier

artes « atouts »

Toutes les cases du plateau et la plupart des pions du jeu sont désignés par des symboles. La signification du mot n'a aucune importance.

Les légionnaires sont distingués par une couleur qui désigne sa légion, et par un symbole en bas à droite qui désignera son équipe.

ot de 3 lettres.

ibole en bas à

Mise en place du jeu :

Il y a 6 légions différentes, chacune ayant sa propre couleur. Des légions différentes peuvent être alliées au sein d'une même équipe. Voici les différentes possibilités d'alliance :

4 légions, 2 équipe : contre

6 légions, 2 équipes : contre

6 légions, 3 équipes : contre contre

Voici les alliances que nous vous conseillons en fonction du nombre de joueur :

A 6 joueurs, faites 6 légions, 2 équipes.

A 4 joueurs, faites 4 légions, 2 équipes.

A 3 joueurs, faites 3 légions, 3 équipes (chacun pour soi).

A 2 joueurs, faites 4 légions, 2 équipes (chaque joueur dirige 2 légions).

Bien entendu, d'autres choix sont possibles. Par exemple, 2 joueurs, peuvent prendre 3 légions chacun. On peut aussi jouer à 5 joueurs (cf. à la fin des règles).

But du jeu :

L'équipe qui gagne est la première à ramener la couronne de laurier au fond de l'un de ses campements, sur l'une des cases marquées d'une petite couronne de laurier.

Mais pour cela il faudra se déplacer habilement, se battre et bien se coordonner entre alliées !

Mise en place du jeu :

Placez les légionnaires sur les tentes. Chaque légion occupant un coin du plateau. Faites en sorte que 2 légions d'une même équipe ne soient pas côte à côte.

Placez les bouclier (pions rouges) sur les cases marquées d'un bouclier.

Placez une couronne de lauriers au centre du plateau.

Remarque : il y a des pions supplémentaires de chaque sorte, pour palier à une perte.

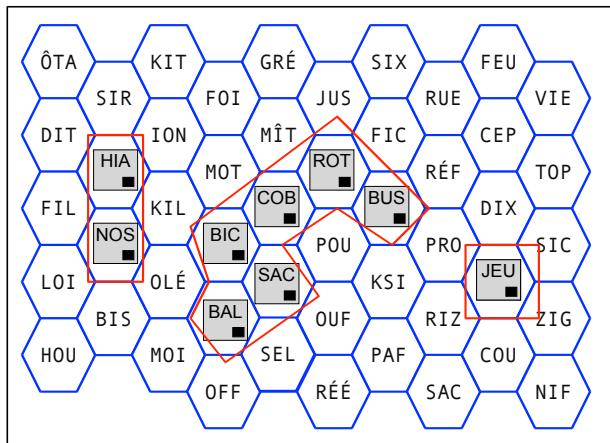
Partie avec handicap :

Dans le cas d'une partie où des débutants jouent contre des confirmés, les joueurs confirmés peuvent démarrer avec des légionnaires en moins.

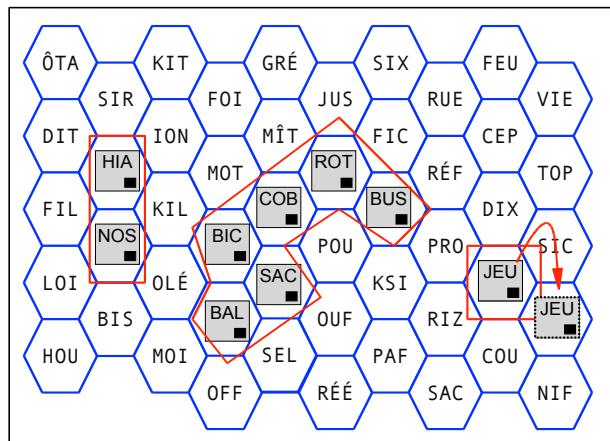
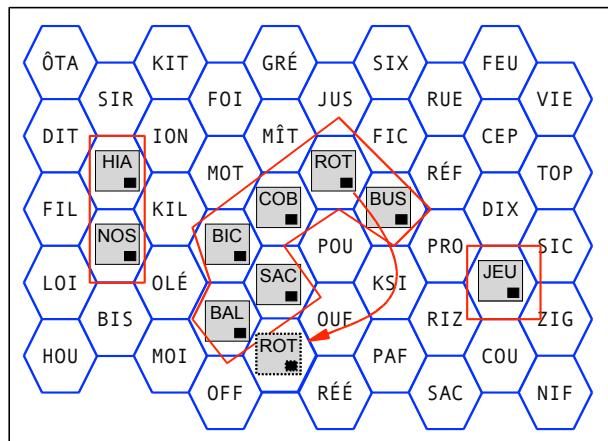
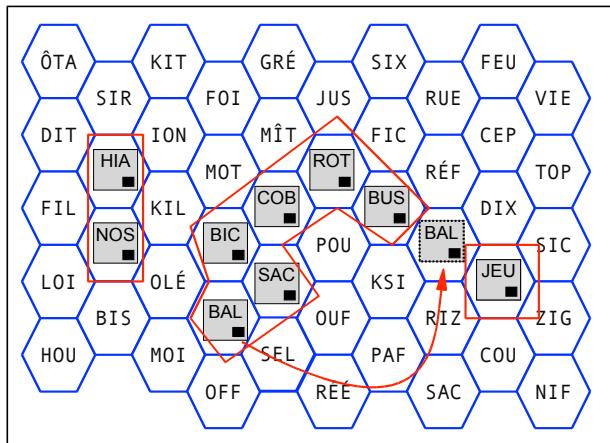
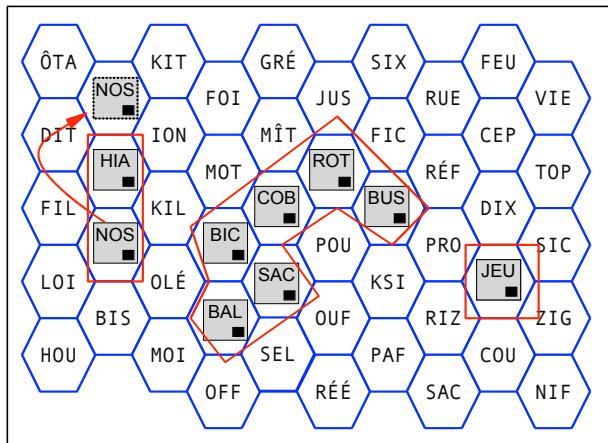
Déplacement des légionnaires:

Des légionnaires d'une même couleur collés les uns aux autres forment un groupe.

Dans l'exemple ci-contre, les légionnaires  sont répartis en trois groupes.

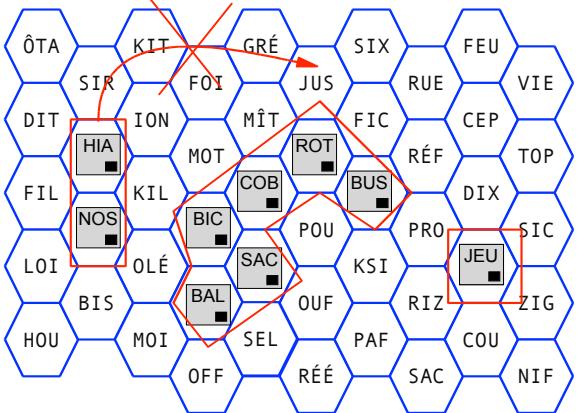


Le légionnaire d'un groupe peut se rendre sur n'importe quelle case voisine de son groupe. Par exemple, en partant de la situation ci-dessus, voici 4 possibilités de déplacement (mais il y en a beaucoup d'autres).

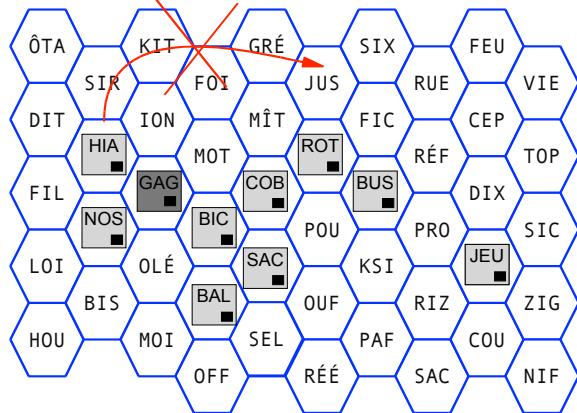


Déplacement (suite)

Un légionnaire ne peut pas sauter d'un groupe à l'autre



Un groupe est constitué de légionnaires d'une même couleur



Et bien entendu : Un déplacement ne peut pas se faire vers une case déjà occupée par un légionnaire ou occupée par la couronne de lauriers.

Recommandation : Essayez de garder des groupes importants pour avoir plus de possibilités de déplacement. Par exemple, un légionnaire isolé ne peut se déplacer que d'une seule case dans l'une des 6 directions qui l'entourent.

Tour de jeu.

Tous les joueurs jouent en même temps : Chaque joueur écrit secrètement le déplacement qu'il veut effectuer (il y a des feuilles prévues pour cela). Quand tous les joueurs ont fini, on effectue tous les déplacements prévus en même temps.

Variante conseillée : Hors compétition, et lorsque chaque joueur n'a qu'une seule légion à gérer, il n'est pas nécessaire d'écrire les déplacements : chaque joueur lève la main quand il a décidé de son déplacement. Puis on compte 1,2,3 et tout le monde annonce simultanément son déplacement à haute voix. Cela crée un joyeux bazar, mais cela fonctionne.

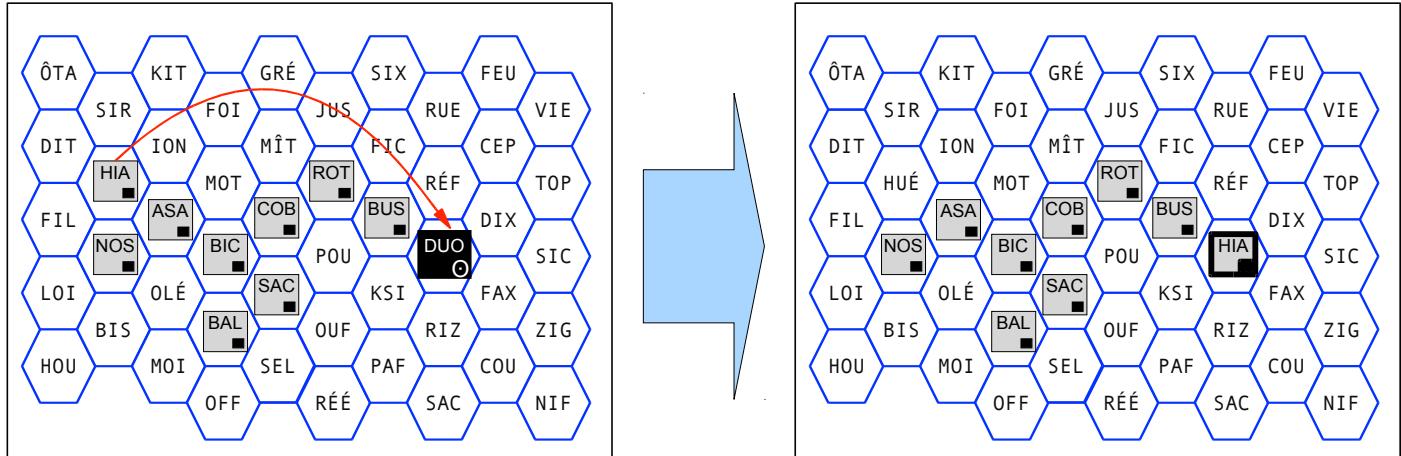
En cas d'erreur : si un joueur annonce par erreur un déplacement impossible, il remet son pion à la case de départ, et du coup, il ne joue pas (ce qui est rarement dramatique). D'ailleurs, il est toujours possible de ne pas jouer (quand on a une bonne position) en annonçant « je passe ».

Concertation : il est important de communiquer entre alliés : pour coordonner ses mouvements de troupes, pour prendre l'adversaire en tenaille etc. Pour cela, les joueurs peuvent parler autant qu'ils veulent, éventuellement de manière codée, à l'aide de jeu de mots, ou à l'aide de signes mis au points en début de partie. Il est cependant interdit de parler à l'oreille de ses partenaires : cela ralentirait trop le jeu et le rendrait moins amusant (si vous avez bien alterné les légions, deux partenaires ne sont pas assis côté à côté : cela empêche naturellement de se parler à l'oreille).

Bouclier

Lorsqu'un légionnaire va sur une case où il y a un bouclier  (pion rouge), il s'en empare. Il le gardera jusqu'à sa mort. En pratique, le bouclier étant aimanté, il reste facilement sous le légionnaire.

Un légionnaire déjà doté d'un bouclier ne peut pas aller sur une case où il y a un autre bouclier.

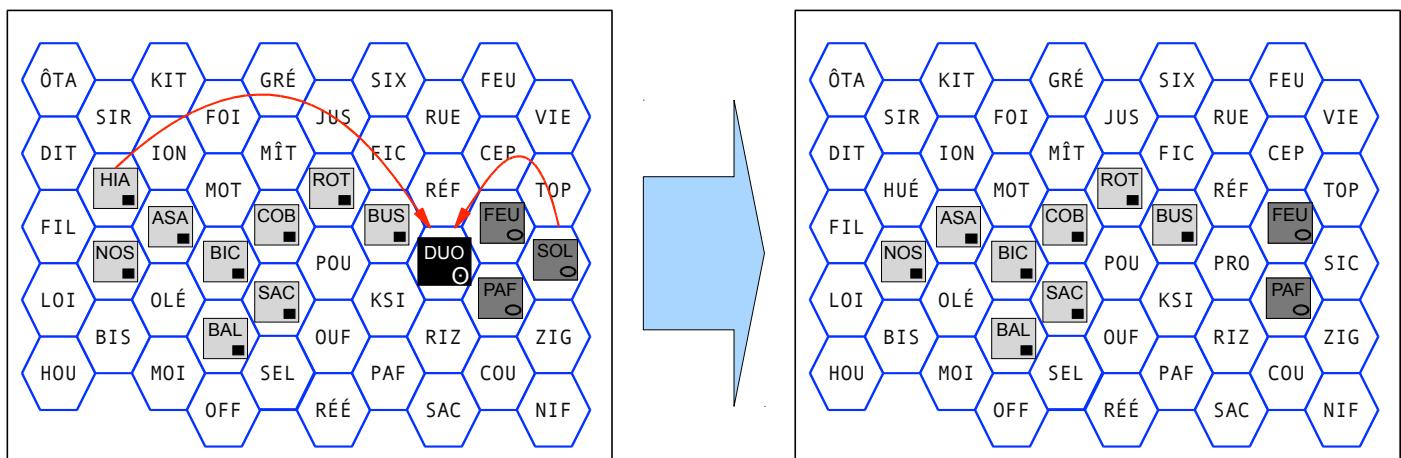


Collision

Lorsque 2 légionnaires vont en même temps sur la même case, il y a *collision*. Les 2 légionnaires sont tués sur le coup et cela :

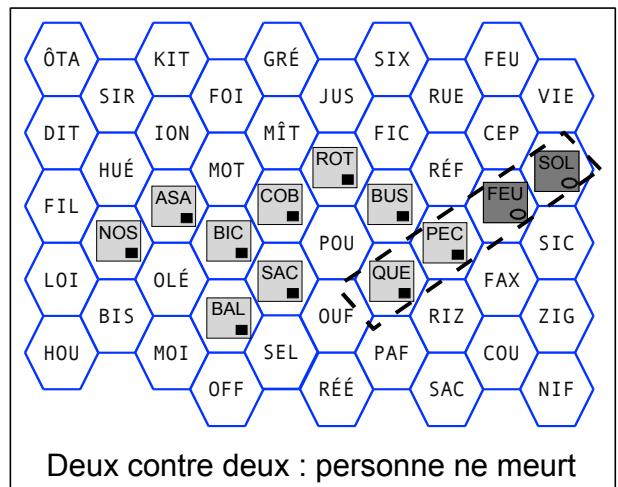
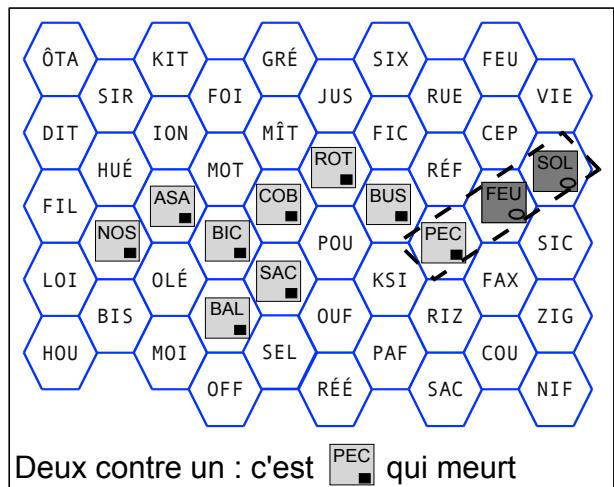
- même si les 2 légionnaires font partie de légions alliées (d'où nécessité de se parler entre alliés).
- même si parmi les collisionnés, il y a des porteurs de bouclier.

Lorsqu'il y a une collision sur une case dotée d'un bouclier, les 2 légionnaires sont tués et le bouclier disparaît.

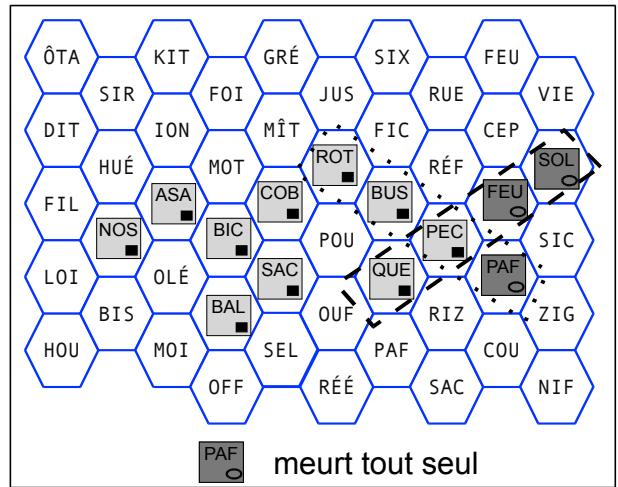
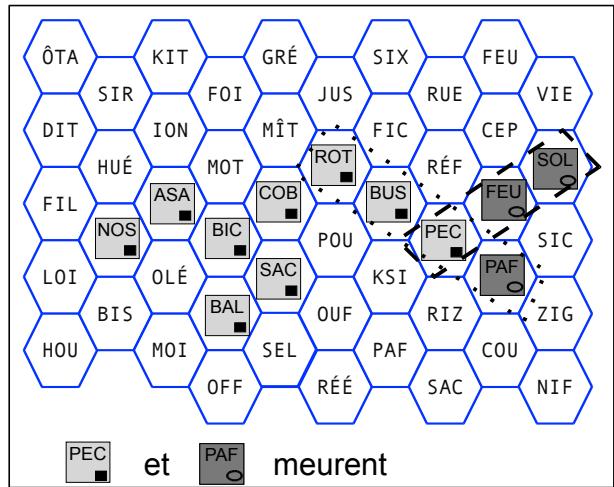


Combat frontal.

Lorsque, après un mouvement, deux légionnaires ennemis se trouvent en contact, il y a combat. Chaque légionnaire combattant est épaulé par les légionnaires alliés qui se trouvent derrière lui. L'équipe ayant la ligne de légionnaire la plus longue gagne le combat.



Tous les combats sont pris en compte simultanément :



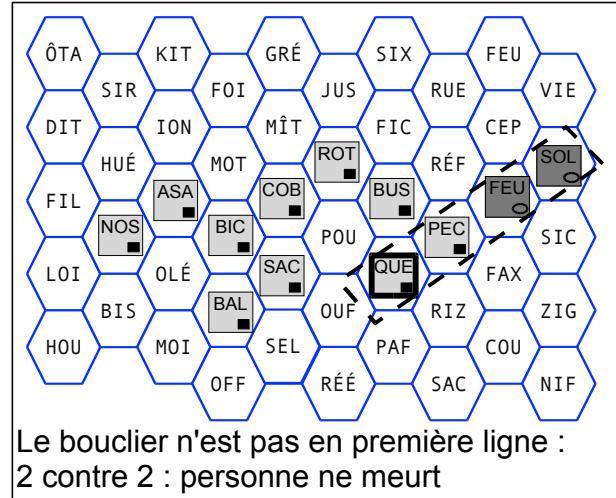
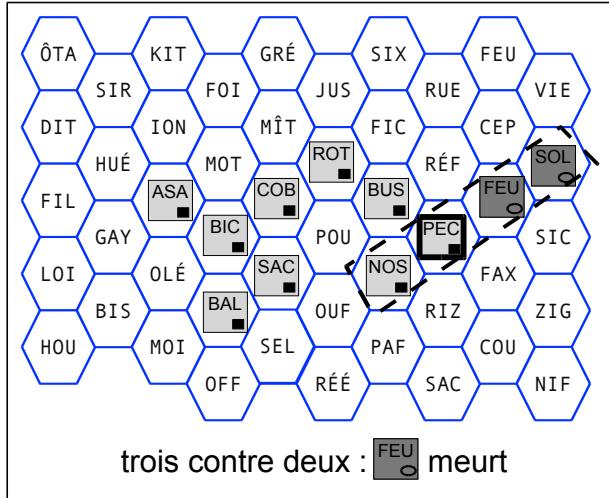
Les légionnaires alliés combattent ensemble : leur force s'accumule lorsqu'ils sont alignés.

Attention : une fois que l'on a enlevé les morts, on passe au tour suivant (on ne reconsidère pas les combats).

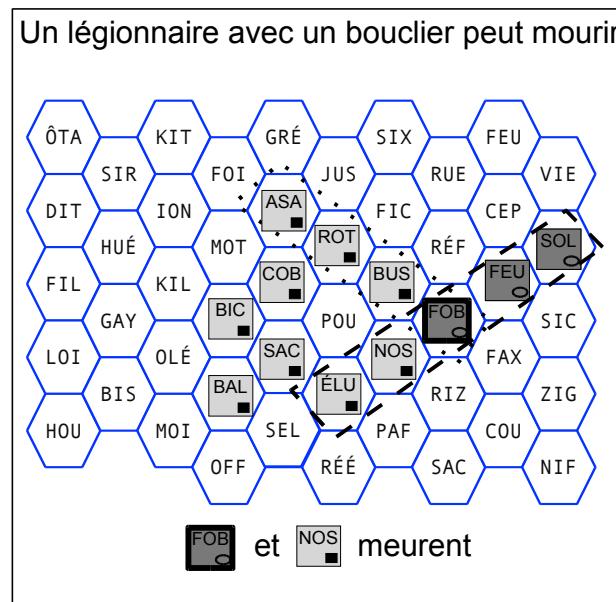
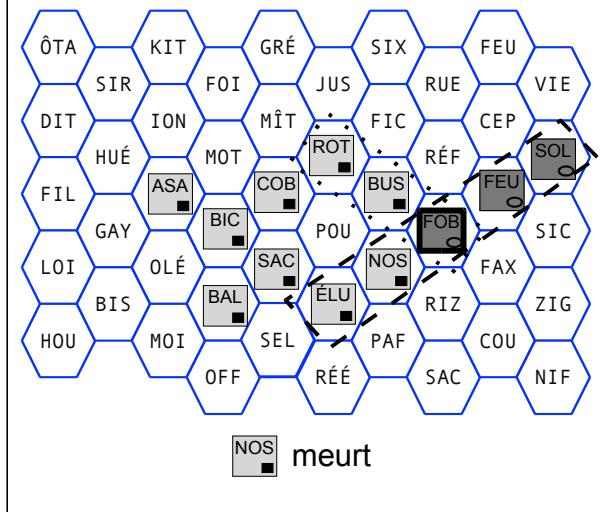
Rassurez-vous : les situations sont rarement très compliquées, et l'on s'habitue très vite à repérer les morts.

Intérêt des boucliers :

Un légionnaire doté d'un bouclier (ex ), lorsqu'il est en première ligne, a la force de 2 légionnaires (s'il est en arrière il compte comme 1 légionnaire sans bouclier) :



Un légionnaire avec un bouclier peut être engagé dans plusieurs combats simultanés (comme n'importe quel légionnaire).



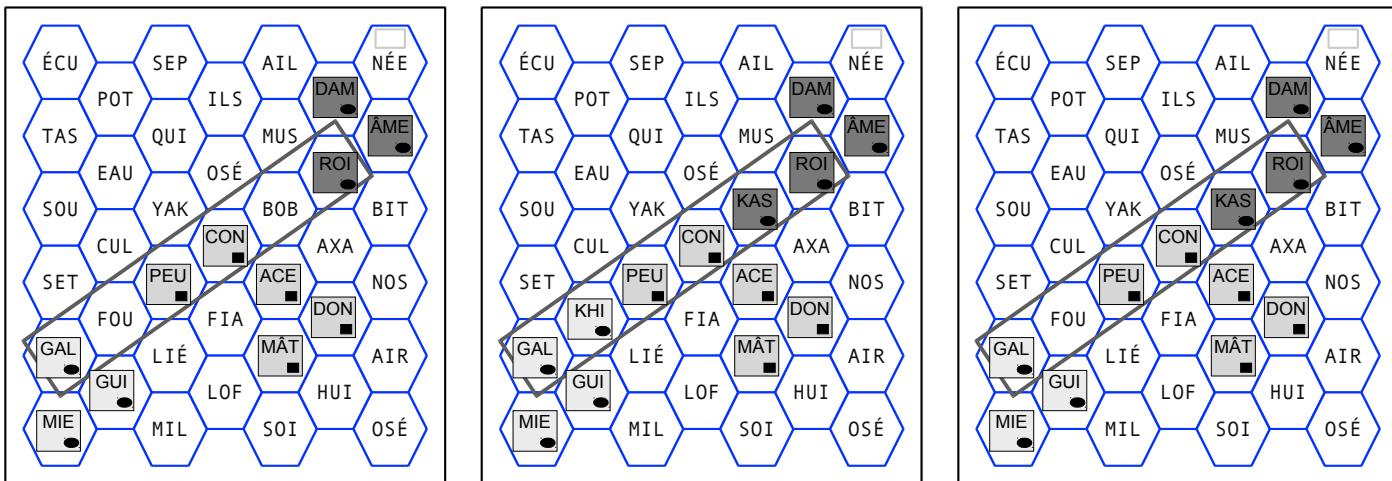
Nota Bene

Quand un légionnaire va sur une case avec un bouclier, il s'empare immédiatement du bouclier qui peut lui servir immédiatement.

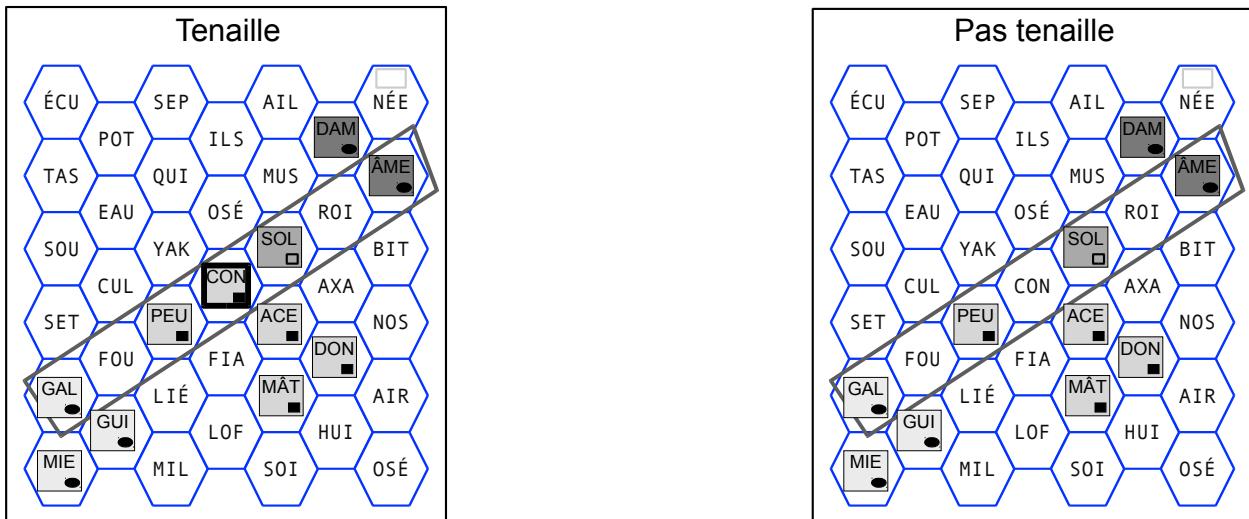
Tenaille.

C'est une attaque redoutable : elle peut anéantir toute une ligne de légionnaires. Pour cela il faut placer des légionnaires aux deux extrémités d'une ligne ennemie. Mais contrairement à l'attaque frontale, une tenaille peut s'effectuer à distance : au plus une case de distance de chaque côté.

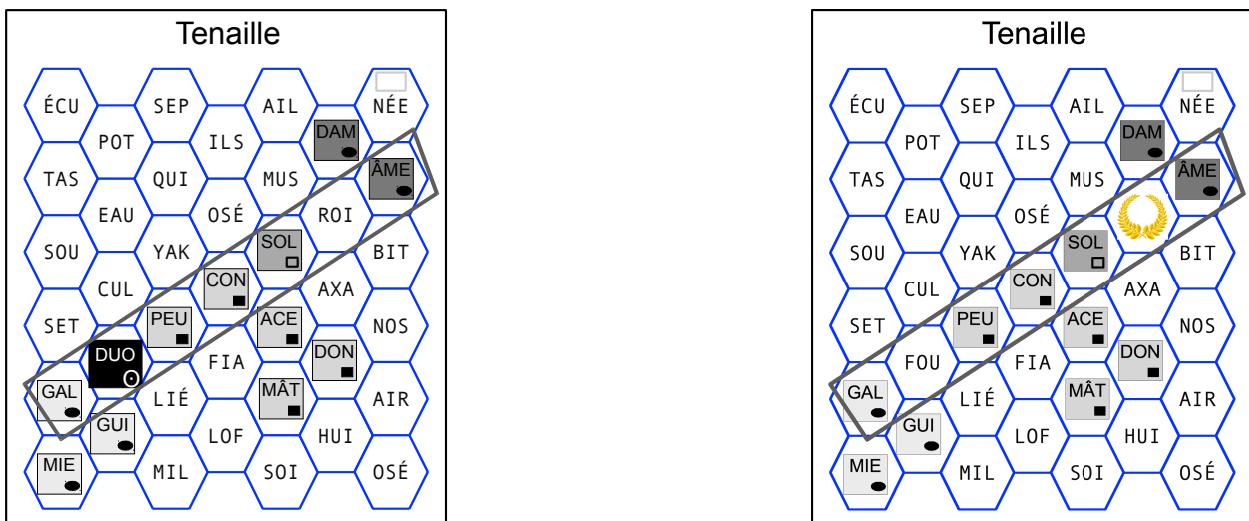
trois situations où et sont pris en tenaille



Des légionnaires alliés peuvent se faire prendre en tenaille. Un bouclier ne protège pas des tenailles. Par contre, une tenaille doit se faire sur une ligne continue de légionnaire. Ainsi, un bon moyen d'échapper aux tenailles est de briser ses propres lignes.



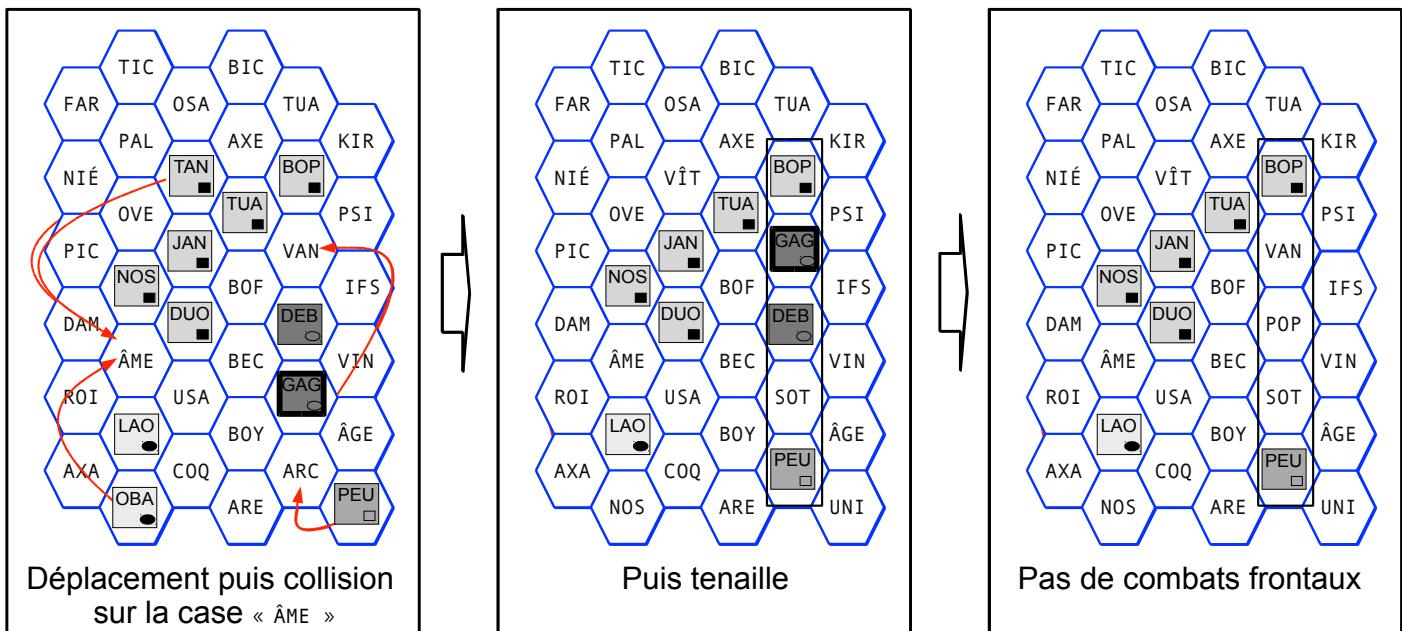
Un bouclier ou la couronne de lauriers ne protègent pas de la tenaille.



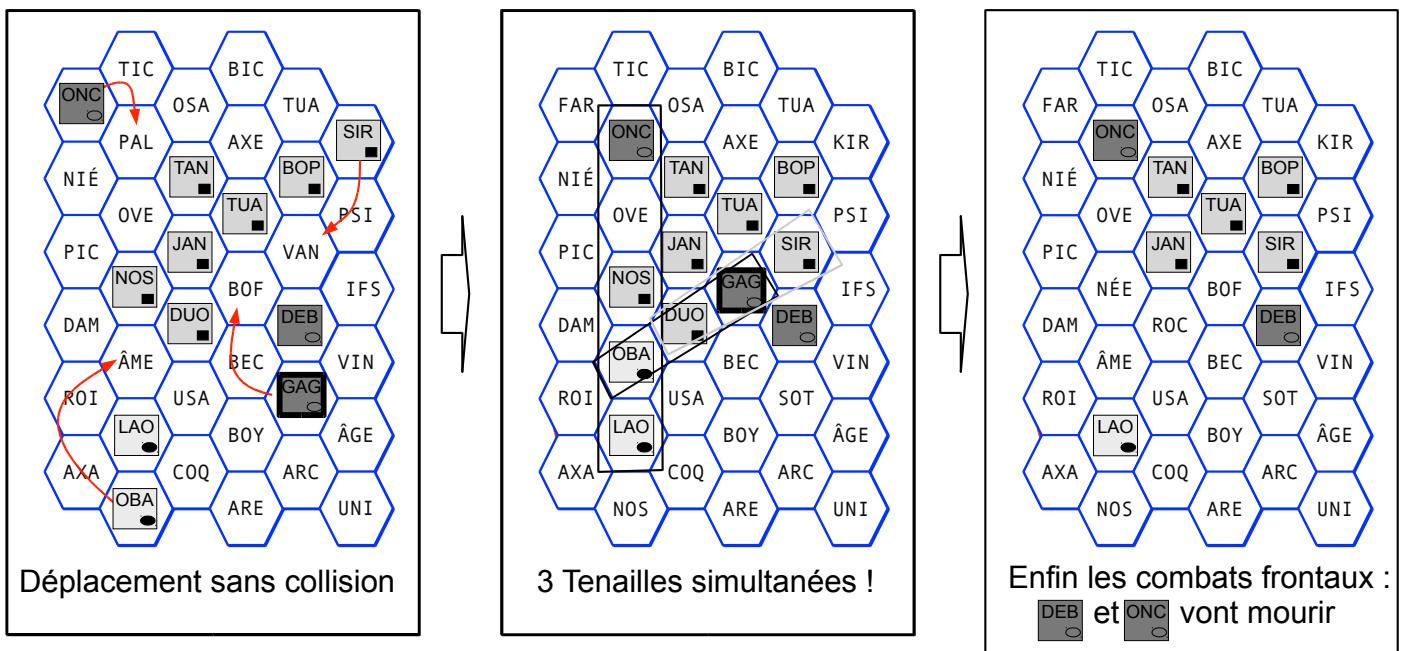
Ordre de prise en compte des morts.

- En premier on enlève tous les légionnaires victimes des collisions.
- En second on enlève tous les légionnaires victimes des tenailles.
- En troisième on enlève tous les légionnaires victimes des combats frontaux.

Exemple 1 :

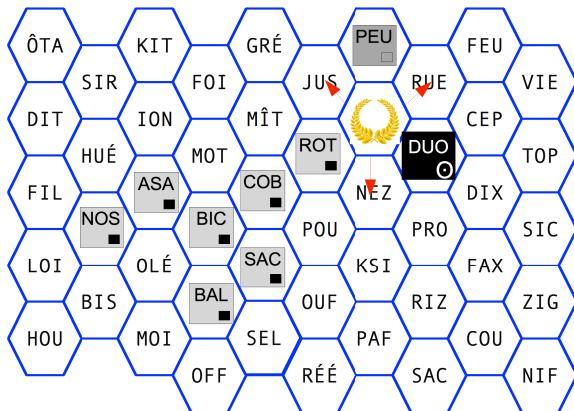


Exemple 2 :



Déplacement du Laurier.

Si une légion, par exemple la légion orange, est en contact avec la couronne de lauriers, elle peut décider de le déplacer. Dans ce cas, le joueur qui dirige la légion orange va annoncer « laurier » au lieu d'annoncer le déplacement d'un légionnaire orange. Toutes les autres légions effectuent leur déplacement ordinaire ; ensuite les oranges déplacent le laurier d'une case, vers une case libre. Quand deux légions ou plus annoncent « LAURIER » en même temps : La couronne de lauriers ne bougent pas (pas plus que les personnes ayant annoncée « Laurier »).



Les légionnaires et sont en contact avec le Laurier. Imaginons que seul le propriétaire de ai annoncé « Laurier ». Il ne pourra donc pas déplacer de légionnaire. Mais une fois que tous les autres auront bougé, il pourra déplacer la couronne de lauriers sur l'une des 3 cases libres attenantes. Remarquons qu'il peut éloigner le laurier de sa légion, ce qui peut être une bonne stratégie pour faire une « passe » à un de ses partenaires.

GAIN DE LA PARTIE :

Est déclaré vainqueur la première équipe à ramener la couronne de lauriers au fond de l'un de ses campements, sur l'une des cases marquées d'un petit laurier.

Attention, la couronne de laurier va vite :

Il faut toujours garder la couronne de lauriers à l'oeil, car une fois qu'une équipe s'en est emparée, la couronne peut aller très très vite au but. Pensez que le laurier peut avancer d'une case par tour, ce qui est aussi la vitesse d'une légion.

Par exemple : dans les parties avec 4 légions, il y a suffisamment d'espaces pour qu'une expédition rapide permette de ramener le Laurier dès le début de partie. Pour empêcher que votre adversaire ne gagne comme cela, il faut penser s'interposer entre le Laurier et le camps de cet adversaire.

Cas litigieux concernant la couronne de lauriers :

- Il peut arriver que la case visée par le joueur ayant annoncé « Laurier » soit occupée, dans ce cas, ce joueur peut renoncer à bouger la couronne de Laurier (mais il ne bouge pas un légionnaire pour autant).
- Le déplacement de la couronne de lauriers se fait après le déplacement des légionnaire, mais avant les combats. La personne ayant déclaré « Laurier » peut bouger la couronne de lauriers même si le légionnaire en contact avec cette couronne est en position d'être tué.
- Si deux personnes annoncent « Laurier » en même temps, la couronne de Laurier ne peut pas bouger. Et ceci, même si les deux personnes sont dans la même équipe. Il faut donc se concerter.

Résumé des points de règles précis :

Concernant les déplacements :

- Vous n'avez pas le droit d'aller sur une case déjà occupée par un légionnaire, même si vous penser que ce légionnaire va bouger immédiatement. De même, on n'a pas le droit d'aller sur une case déjà occupée par la couronne de lauriers.

Concernant les collisions :

- En cas de collision sur un sesterce, les deux légionnaires meurent et le sesterce disparaît.
- En cas de collision, les boucliers ne servent à rien.
- On peut se collisionner avec ses partenaires et mourir.

Concernant les boucliers :

- Lorsqu'un légionnaire prend un bouclier, il est immédiatement efficace.
- Un légionnaire doté d'un bouclier n'a pas le droit d'aller sur une case où il y a un autre bouclier.

Concernant les combats frontaux et les tenailles :

- Les boucliers ne servent qu'en première ligne des combats.
- Tous les combats frontaux sont pris en compte simultanément.
- Toutes les tenailles sont prises en compte simultanément.
- on prend en compte : primo les collisions, secundo les tenailles, tertio les combats frontaux.
- Un bouclier ou la couronne de lauriers ne protège pas des tenailles.
- Une fois que l'on a enlevé les morts, on passe au tour suivant : on ne reconsidère pas les combats frontaux (qui ont pu être changé par le retrait de pions).

THE END :

vous connaissez toutes les règles. Les pages suivantes propose des extensions et des variantes qui sont encore en cours d'étalonnage (donnez votre avis à l'occasion).

Jeu à plus de deux équipes.

Pour les attaques frontales, rien ne change : c'est une équipe qui en attaque une autre. Par contre, les tenailles peuvent s'effectuer à 2 équipes contre une équipe. Ainsi, il y a tenaille quand une ligne continue de légionnaires d'une équipe, est encerclée à ses deux extrémités par des légionnaires d'équipes adverses. Il y aura donc des alliances temporaires. A la fin, il n'y a qu'une équipe qui gagne ! C'est celle qui ramène la couronne de lauriers.

Possibilité de jeu à 5 joueurs :

- On peut jouer en individuel : 5 légions, 5 équipes.
- On peut jouer à 2 légions contre 2 légions contre 1 légion. Le but des équipes à 2 légions est de ramener la couronne de Laurier. Le but de la légion toute seule est d'attiser les rivalités des autres (par des alliances opportunes). Cette légion solitaire gagne la partie dès que le nombre total des légionnaires adverses est inférieur à 17 légionnaires.

Partie rapide : réduisez le plateau en condamnant 1 rangée de pion tout autour. Chaque légion joue donc avec 12 pions.

AUGUSTE + ATOUTS :

Dans cette variante, il y a des cartes atouts que l'on peut jouer au moment de l'annonce des déplacements. Certaines cartes remplacent le déplacement par une autre action. Certaine carte renforce le déplacement ordinaire. Chaque joueur dispose d'une carte « Devin ». Chaque équipe reçoit 1 carte « muraille », 1 carte « cavalier », 1 carte « volcan » : Il faudra s'entendre pour savoir qui dans l'équipe utilise telle ou telle carte à tel ou tel moment. Chaque joueur ne peut utiliser qu'une carte par tour. Chaque carte ne peut être jouée qu'une fois dans toute la partie. Voici les différents atouts :

Annoncez « DEVIN » au lieu d'un déplacement ordinaire. Dans ce cas, vous choisirez votre déplacement après tous les autres. Ainsi vous jouerez comme si un devin vous avez dévoilé l'intention des autres joueurs.

Si plusieurs « DEVINS » sont annoncés en même temps, il jouent simultanément, après tous les autres.

Annoncez « MURAILLE » à la place d'un déplacement ordinaire. Vous pourrez alors condamner définitivement deux cases libres côté à côté n'importe où (il y a des pions prévus à cet effet). Pratique lorsque l'on doit ralentir la couronne de Lauriers. Il est interdit de poser une muraille sur une case marqué d'un Laurier. Tout comme un bouclier ou le laurier, une muraille ne protège pas la terrible tenaille.

Avec la carte « CAVALIER » vous pouvez effectuer avec un légionnaire un double déplacement. Pratique pour les tenailles surprises. Pour jouer cet atout, faites comme d'habitude: vous annoncez le nom du légionnaire, puis sa case d'arrivée après les 2 déplacements.

Vous avancez la carte « VOLCAN » en même temps que vous annoncez un déplacement ordinaire. Le pion que vous venez de jouer, s'il ne se collisionne pas, se met en éruption et tue tous les légionnaires, amis ou ennemis, qui sont autour de lui. Ces morts sont retirés avant les tenailles et les combats frontaux.

AUGUSTE+CHRONO : retournez un sablier pour limiter le temps de réflexion (commun) : l'annonce des déplacements se fait coute que coute à la fin du temps imparti (si on ne dit rien, on ne bouge pas). Dans cette variante, chaque joueur dispose d'un atout : doubler le temps de réflexion. A tout moment on peut aussi demander un temps mort pour commander une bière ou faire pipi. Mais ce temps mort doit être accepter par l'autre équipe.

Tableau pour indiquer les déplacements. Utile pour les compétitions, ou lorsqu'un joueur doit déplacer plus d'une légion.

Nom du pion Nom de la case de destination

Tableau pour indiquer les déplacements. Utile pour les compétitions, ou lorsqu'un joueur doit déplacer plus d'une légion.

Nom du pion Nom de la case de destination

Tableau pour indiquer les déplacements. Utile pour les compétitions, ou lorsqu'un joueur doit déplacer plus d'une légion.

Nom du pion Nom de la case de destination

Tableau pour indiquer les déplacements. Utile pour les compétitions, ou lorsqu'un joueur doit déplacer plus d'une légion.

Nom du pion Nom de la case de destination
