

CONQUEST OF THE EMPIRE

CONCEPTION ORIGINALE PAR LARRY HARRIS
CONCEPTION COMPLÉMENTAIRE PAR GLENN DROVER

© COPYRIGHT 2005 LARRY HARRIS & EAGLE GAMES, INC.
CONQUEST OF THE EMPIRE (CONQUÊTE DE L'EMPIRE)
EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE LARRY HARRIS

CONQUÊTE DE L'EMPIRE (CLASSIQUE)

BUT DU JEU

Le but du jeu Conquête de l'Empire consiste à devenir le nouvel Empereur de Rome tout en éliminant les autres prétendants au trône !

MATÉRIEL

- 1 grand plateau de jeu
- 2 plaques de jetons
- 2 règles du jeu (une pour le jeu classique et une pour le nouveau jeu Conquête de l'Empire II)
- 1 jeu de cartes (uniquement pour Conquête de l'Empire II)
- 12 dés
- 1 Empereur (de chaque couleur)
- 4 Généraux (de chaque couleur)
- 20 unités d'Infanterie (de chaque couleur)
- 10 unités de Cavalerie (de chaque couleur)
- 6 Catapultes (de chaque couleur)
- 8 Galères (de chaque couleur)
- 16 Cités (ivoire)
- 16 Fortifications (ivoire)
- 20 Routes (ivoire)
- 25 Pièces de 5 Talents (argent)
- 50 Pièces de dix Talents (or)



LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente l'Empire Romain tel qu'il était au 2^e siècle ap. J.-C. Il comporte deux types de territoires : les Provinces terrestres (comprenant certaines îles) et les zones maritimes. Sur chaque Province est imprimée une pièce d'or ou d'argent avec le montant du Tribut (Talents) que doit payer le joueur pour en obtenir le contrôle. Il y a sept Provinces principales ; elles sont identifiées par un légionnaire romain et valent chacune 10 Talents : Hispanie, Italie, Macédoine, Galatie, Numidie, Mésopotamie et Égypte. Les autres Provinces valent 5 ou 10 Talents ; au début du jeu, elles sont innocuées et sont prêtes à être conquises !

Au bas du plateau de jeu, l'échelle des Tributs sert à suivre la progression des Tributs (Talents) reçus par chaque joueur durant la partie. Le fonctionnement détaillé de l'échelle des Tributs est expliqué au chapitre « Jetons de contrôle ».

PROVINCES ET ZONES MARITIMES ATTENANTES

Sur le plateau de jeu, les Provinces et les zones maritimes sont séparées les unes des autres par des frontières. Une Province ou une zone maritime touchant une autre Province ou zone maritime est dite attenante à celle-ci. Chaque Province ou zone maritime représente une case. Durant le jeu, vous devrez déplacer vos pièces dans les cases voisines pour essayer de les conquérir. Pour passer à la case voisine, vous utiliserez un point de Mouvement.

Remarque : la Thrace est attenante à l'Asie, la Sicile à Néapolis; la Bretagne à la Belgique et la Bétique à la Maurétanie Tingitane, comme cela est indiqué par les « flèches de traversée ». La Province d'Égypte n'est pas divisée par le Nil.

