

Goths to Rome

Un jeu pour 2 à 4 joueurs de 10 ans et plus. Durée 15-30 minutes.

1.Principe

Chacun à la tête d'une peuplade de goths, tapez vous les uns les autres pour constituer la meilleure armée, afin d'aller massacrer Rome.

2.But du jeu

Vaincre Rome ou 3 cités romaines.

3.Matériel

189 cartes

60 leaders

106 unités

 24	 16	 12	 8	 45, 9 sortes	 36, 9 sortes	 15, 5 sortes	 10, 5 sortes
--------	--------	--------	-------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------

23 lieux

 4	 4	 4	 4	 1	 2	 2	 2
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

Plan d'une carte :

- En haut à gauche : le titre
- En haut à droite (cercle orange) : coût de recrutement
- Drapeau noir : capacité de recrutement
- Haches : force de combat
- Muraille : points de défense
- Texte dans le cadre, en bas : pouvoir

4.Mise en place

- (1) Donner 6 chefs de tribu à chaque joueur.
- (2) Placer, disponible, au centre de la table, 4 chefs de clan, 3 princes et 2 rois par joueur, ainsi que la carte Rome et les villes romaines (1 de chaque type à 2 joueurs, 2 à plus).
- (3) Donner à chacun 1 ferme, 1 village, 1 cité et 1 capitale.
- (4) Tirer au hasard 2 sortes de combattants par joueur, chacun les place devant sa ferme (2x5 cartes).
- (5) Tirer au hasard 2 sortes de guerrier par joueur, chacun les place devant son village (2x4 cartes).
- (6) Tirer au hasard 1 sorte de champion par joueur, chacun le place devant sa cité (3 cartes).
- (7) Tirer au hasard 1 sorte de garde par joueur, chacun le place devant sa capitale (2 cartes).
- (8) Chacun prend parmi les cartes placées devant lui 1 combattant d'une sorte, 2 de l'autre, ainsi qu'1 guerrier de son choix. Mélanger ces cartes avec ses 6 chefs de tribu pour former sa pioche.
- (9) Déterminer un premier joueur, il pioche 4 cartes, chaque autre joueur en pioche 5.



5. Déroulement de la partie

Chacun son tour joue, 2 possibilités :

- Se renforcer : piocher 2 cartes, les ajouter à sa main.
- Agir : faire les actions, combattre, recruter et terminer son tour.

I. Actions

2 types d'actions

- Maximum 1 fois dans le tour, passer une carte de sa main à la défense d'un lieu, ou une carte de la défense d'un lieu à sa main. Une carte en défense est placée au-dessus de sa ferme, de son village, de sa cité ou de sa capitale et augmente sa défense de 1. On peut placer, au fil des tours, plusieurs cartes en défense sur un même lieu.
- Autant de fois qu'on souhaite : poser une carte de sa main dans sa zone de jeu, en en appliquant, si on le souhaite, le pouvoir.

II. Combat

Compter sa force de combat. Vous pouvez attaquer un lieu (soit un lieu adverse, soit une ville romaine, soit Rome) ayant au maximum cette force (défense comprise, 1 de défense par carte mise en défense).

L'attaque d'un lieu adverse permet de prendre une des unités correspondantes parmi celles de ce type disponibles chez l'adversaire. S'il n'y a plus d'unités de ce type disponible, le combat est sans effet.

L'attaque d'une ville romaine permet de la récupérer (on ne peut en prendre qu'une seule par valeur). Si vous avez les trois différentes, vous gagnez. Si toutes celles d'une valeur donnée ont été capturées, l'attaquer permet de la prendre à un adversaire.

L'attaque de Rome fait gagner immédiatement la partie.

III. Recruter

Compter sa capacité de recrutement. Vous pouvez prendre des cartes disponibles (parmi celles placées devant ses propres lieux, ou au centre de la table) pour un coût total au maximum de ce montant.

IV. Terminer son tour

Placer dans sa défausse toutes les cartes jouées, celles éventuellement non jouées et celles éventuellement acquises. Piocher 5 cartes.

Si la pioche est vide, mélanger sa défausse pour former une nouvelle pioche.

6. Fin de la partie

Si un joueur a attaqué Rome, il gagne de suite.

Si un joueur a récupéré les 3 cités romaines, il gagne de suite.