

## OBJECTIFS ET FACTIONS

L'asymétrie est une caractéristique déterminante des jeux COIN, c'est-à-dire que chaque faction doit remplir un objectif différent. En fait, chaque faction joue complètement différemment et a différentes manières d'atteindre ses objectifs.

Les deux factions Barbares (**Scotti** et **Saxons**) débutent sans pièces sur le plateau et doivent lancer des raids terrestres et maritimes afin de piller les villes qu'ils y trouvent.

Ce faisant, ils peuvent s'implanter sur l'île et commencer à établir leurs propres bastions.

Les **Scotti** sont probablement la faction la plus simple à jouer. Leur objectif est simple: accumuler 45 Renom et établir 4 Établissements sur la carte. Ils le font via les commandes Raid et Return, et ils sont plus à l'aise dans les collines, où ils peuvent le plus facilement éviter les représailles de Dux.

Les **Saxons**, quant à eux, cherchent un point d'ancrage plus permanent. Bien qu'ils puissent gagner la victoire de la même manière que les Scotti (30 Renom et 4 Établissement) ils peuvent également remporter la victoire en contrôlant 10 Régions (avec la Fragmentation de l'empire, cette dernière condition est la seule à leur disposition)

Les deux factions Britto-Romaines (**Dux** et **Civitates**) contrôlent largement la Bretagne au début du jeu et doivent protéger les Régions qui la composent des Barbares. Les deux factions luttent entre elles pour s'assurer la domination sur la province mais commencent en ayant une relation étroite et en collaborant.

Au fil du jeu, des victoires Barbares et de la désintégration impériale, ces factions chercheront à préserver le plus de leur puissance.

Le **Dux** représente les forces romaines sur le terrain. Ils tentent de maintenir la paix et la prospérité des différentes colonies, tout en acquérant le Prestige nécessaire pour vaincre les barbares et en luttant contre l'effondrement de l'Empire.

Le Dux peut utiliser au début du jeu les Ressources des Civitates à leur bénéfice, mais avec la désintégration de l'Empire, cette relation va se fragiliser et le Dux devra s'appuyer sur ses propres Ressources et s'assurer de maintenir la dominance militaire tant que possible.

La condition de victoire de la faction est d'accumulé 75 Prospérité et Prestige pris ensemble. La première tend à diminuer rapidement sous la pression des raids Barbares mais peut être partiellement rétablie avec Train et Build. Le Prestige est accumulé par Battle et Intercept.

Avec la Fragmentation impériale les conditions changent et exigent un Contrôle et un Prestige accumulé de 17

Les **Civitates** sont des civils propriétaires terriens appartenant à la culture Britto-Romaine, qui cherchent à conserver leur pouvoir tout en gagnant leur indépendance.

Elles cherchent simplement à maintenir leur Contrôle sur le plus grand nombre de Régions possible (36/27/16), tout en faisant basculer le rapport de forces entre la domination militaire et la domination civile. Pour ce faire, ils auront besoin de Dux pour empêcher les Barbares de s'emparer de trop de territoire, tout en maintenant l'économie des deux factions britanniques, du moins au début.

# ORDRES et EXPLOITS

Chaque faction, si l'on ne joue pas l'Évènement, dispose de quatre Ordres et de quatre Exploits qui peuvent améliorer ou modifier des Ordres.

Si l'on joue un Ordre, on doit en sélectionner un conformément à la feuille de référence de la faction. Une fois que l'on a essayé chaque type d'ordre, on a une maîtrise suffisante du jeu.

Les Ordres permettent généralement de déplacer des unités sur le plateau, de se battre, de gagner ou d'utiliser des Ressources.

**BATTLE - Bataille** permet d'attaquer des unités ennemis partageant un même espace que les siennes. Les Brittons gagnent du Prestige, les Barbares du Butin collecté avant la Bataille

**BUILD – Construire** permet au Dux de construire des Bastions dans des régions où ses propres troupes et unités alliées (Civitates et Fédérés) sont plus nombreuses que les unités Barbares.

Pour 3 Ressources le Dux rebâtit un Fort sur un site vide ou remplacer 1 Castrum et 1 Milice par une Ville sur un emplacement libre avec un gain de 2 Prestige

**ENTREAT – Négocier** permet aux Scotti de convertir 1 Castrum et 2 Milices sur une région Vallonnée où se trouve un Guerrier Scott pour le coût de 4 Renom

**INTERCEPT – Interceptor** permet au Dux de bouger ses troupes de territoires adjacents à une Région où se trouvent des Pillards et de les attaquer dans un même Tour

**INVITE – Convier** permet aux Britto-Romains de générer des Guerriers Fédérés dans une région : 3 Saxons / 2 Scotti avec un Établissement sur un site ou Fort vacant **ou** conversion des Fédérés de l'autre faction Britto-Romaine d'une nation à la sienne pour 1 Ressource par pièce.

Ils doivent être payés à chaque Époque : S'ils ne le sont pas ou à la suite d'Évènements, *ils passent sous la contrôle de leur faction*

**MARCH - Marcher** permet de déplacer des unités sur le plateau à raison de 1 Renom (pour les Barbares) ou de 2 Ressources (pour les Britto-Romains) par Région.

La Milice ne bouge que d'une Région, les Pillards ne bougent pas.

Les Barbares peuvent faire 1 mouvement par la mer vers une zone côtière dépourvue de Fort pour 2 Renom

Une faction Britto-Romaine avant Fragmentation peut avec l'accord de l'autre, bouger les troupes de celle-ci avec les siennes.

**MUSTER – Rassembler** permet aux Civitates pour 2 Ressources par espace soit -d'ajouter 1 Milice par Ville et Castrum plus si Contrôle Britto-Romain, 1 Milice par Population. En payant 1 Richesse, 1 Milice est remplacée par 1 Comitatus

- sur un site valide avec Civitates et alliés (Dux et Fédérés) en surnombre de remplacer 1 Milice par un Castrum et/ou de payer 2 Richesse pour remplacer 2 Milices ou 1 Milice et un Castrum par une Ville.

**PILLAGE – Piller** permet aux Civitates de prendre du Butin sur un territoire incontrôlé par les Britto-Romains et de diminuer le Renom ou le Prestige ennemi d'un nombre équivalent si celui-ci y a un Bastion

**RAID - Raider** permet aux Barbares d'envahir le plateau de jeu avec des Pillards.

Ceux-ci tentent de piller une région préalablement désignée : les Pillards attaquent les unités ennemies si il y en a (et peuvent tenter un assaut) les Pillards survivant prennent des jetons de Prospérité qui deviennent du Butin, mais pas plus que la population de la Région.

Les Saxons payent davantage de Renom pour les raids, raident moins de régions que les Scots mais disposent en moyenne de plus de Pillards

Les Scots payent moins de Renom, raident plus de région mais avec moins de Pillards.

**RANSOM - Rançonner** permet aux Scotti d'obtenir directement 1 Renom supplémentaire aux dépens de la cible par région pillée ou elle a encore une fortification sur un jet (4-6)

**RAVAGE - Ravager** permet aux Saxons d'ignorer la limite de population si il n'y a pas d'Assaut. Sur un jet (4-6) la population diminue de 1 et les opposants peuvent forcer une Bataille sur les Saxons

**RETURN - Retour** permet aux Pillards sur le plateau de jeu d'être remis dans la réserve du joueur qui transforme le Butin acquis en Renommée.

**REINFORCE - Se Renforcer** permet aux Civitates de bouger 1d6-2 troupes Britto-Romaines pour 2 Ressources par espace ou de Rassembler la Milice sur une Bataille

**REQUISITION - Réquisition** permet au Dux, pour chaque groupe de 6 Bastions Civitates, de transférer 1 Ressource Britto-Romaine (ou 1 Richesse si celles-ci sont à 0) dans les Ressources du Dux. De plus, tout le Butin accumulé par le Dux passe dans ses Ressources.

**RETALIATE - Riposter** permet au Dux de diminuer de 3 le Renom ou le Prestige d'une faction après avoir détruit un Bastion et d'augmenter son Prestige de 3

**RULE - Diriger** Permet aux Civitates de transférer le Butin en Richesse sur 3 Régions puis de soit - convertir 2 Ressources Britto-Romaines en 1 Richesse - de dépenser 1 Richesse pour diminuer le Prestige du Dux de 1 si il n'y a pas de pièce - payer 5 Ressources pour jeter un jeton Réfugié pour ajouter 1 Population si il y a un Bastion Civitates jusqu'au maximum de Population plus 1.

**SETTLE - S'établir** permet aux Barbares de convertir les Pillards en Guerriers et de créer des Établissements dans 1 Région où leurs unités sont en surnombre.

Si fait pendant un Retour, sur un jet (4-6 pour Saxons, 5-6 pour Scotti) pour chaque Pillard, on ajoute un Guerrier.

Puis le joueur peut soit

- payer 3 Renom pour placer 1 Guerrier par Établissement plus (si contrôle) 1 Guerrier par Population
- remplacer 2 Guerriers par un Établissement et/ou remplacer 3 Guerriers Saxons pour ajouter 1 Population

**SHIELDWALL - Mur de Boucliers** permet aux Saxons d'absorber le double de dommages avec leurs Guerriers sur le champ de Bataille

**SURPRISE - Surprendre** permet aux Barbares de Piller 1 Région au-delà de la limite et de tenter un Coup de Main lors d'un Assaut. La cible peut forcer une Bataille

**TRADE - Commerce** permet aux Civitates d'augmenter ses Ressources de 1 par Ville. Puis sur 2 Espaces sous Contrôle Britto-Romain de payer 1 Ressource sur 2 Espaces pour ajouter de la Prospérité égale à la Population.

**TRAIN - Recruter** permet au Dux, sur un espace avec un Fort ou un Contrôle Amical, de payer 3 Ressources pour placer 1 Cavalerie par Fort et/ou 2 Milices par Castrum ou Ville. Puis, de payer 2 Ressources sur 2 Régions avec un Fort ou une Cavalerie sous Contrôle Brittonique pour ajouter des jetons de Prospérité égale à la Population

# ÉPOQUE

1) Annone : les Britto-Romains doivent payer les Fédérés en dépendant 1 Ressource (devenant 1 Butin sur les unités). L'on doit payer, par Région, soit l'ensemble de ses Fédérés soit l'ensemble des Fédérés d'une Nation, ou ne rien payer. Pour chaque Fédéré sans Butin, le contrôle est donné à la faction originelle et pillent la Prospérité de la Région.

2) Empire : les Civitates peuvent transférer des Ressources comme Richesse jusqu'à hauteur de la moitié du nombre de Villes.

On ajuste ensuite la Frise d'Empire pour déterminer la dominance Civile ou Militaire ; ainsi que l'état de l'Empire.

3) Victoire : On vérifie si un joueur a rempli ses conditions de victoire. Si ce n'est pas le cas mais que c'est la dernière Époque, on passe directement au Recouvrement.

## 4) Évènement

### 5) Phase de Revenu :

- Dux dominant gagne 5/2/0 Prestige. Sous Fragmentation, gain de Ressources égal à la Prospérité sous son Contrôle plus Villes sous Contrôle plus le nombre de Forts.

- Gain de Ressources égal au Contrôle Civitates plus le nombre de Villes (ou Castrum avec CYMBROGI)

- Taxation Impériale si Ordre Romain : réduit Ressources Civitates de -30 (-20 si dominance civile) - Saxons gagne Renom égal à la Prospérité sous Contrôle - Scotti gagne Renom égal au nombre d'Établissements

### 6) Phase d'Entretien

#### Dux

- Prend le Butin sur ses troupes et ajoute à ses Ressources

- Paye 1 Ressource par Fort ou place dans Disponible - Si Autonomie et routes maintenues, payer 10 Ressources ou tourner le jeton définitivement - Cavalerie placée sur n'importe quel Fort - Fédérés placé sur Établissement Fédérés. Si impossible, sont détruits.

- Pertes placés dans Disponible ou Hors-Jeu selon Imperium

#### Civitates

- Prend le Butin et ajoute à sa Richesse

- Pour chaque espace, enlever 1 Milice par groupe de 3

- Payer 1 Richesse par 3 Comitatus

- Enlever la moitié des jetons Réfugiés (+)

- Renvoyer Militia et Comitatus vers Villes et Castrum

- Fédérés placé sur Établissement Fédérés. Si impossible, sont détruits.

#### Saxons, puis Scotti

- Prend Butin et ajoute à son Renom

- Guerriers renvoyés au plus proche Bastion

- Si Renom à moins de 10 ou 6, mettre à 10 ou 6

7) Recouvrement et Reset Si Contrôle, recouvrement de Prospérité = Population en partant du bas puis (seulement Ordre Romain) le haut.

Dans chaque Cité, remplir complètement

Jeter tout Momentum. Éligibilité 0.