

MÉMO « PLACEMENT ET RETRAIT DES JETONS »


Rappel des points importants concernant le placement et le retrait des différents jetons (envahisseurs, Byzantins et navires) sur le plateau :

1. Placement des envahisseurs
2. Retrait des envahisseurs
3. Placement des Byzantins
4. Récoltes des zones
5. Voyages des navires
6. Conversion d'un envahisseur

Pour de plus amples précisions et de nombreux exemples illustrés, se reporter à la Règle du jeu.



1. Placement des envahisseurs (cartes événements)

Les jetons envahisseurs sont toujours et uniquement placés sur les **cases franchissables** (comportant le logo d'invasion ) du chemin d'invasion ou de la mer leur correspondant.

Ils sont placés en priorité sur les cases **les plus éloignées** du pictogramme central du plateau principal (Constantinople) vers lequel convergent les différents chemins. Ils se rapprochent ensuite au fur et à mesure de la cité par « saute-mouton ».

Un jeton envahisseur écrase un jeton Byzantin ou navire si ce dernier se trouve sur la case ciblée.

Il arrive souvent (via l'action du **Tourmarque**, **Stratège** ou **Gyrovague**) que des jetons envahisseurs présents sur des champs de blé éloignés soient retirés, alors que d'autres jetons envahisseurs sont déjà placés plus proche de la cité : cela crée un « **trou** » dans le chemin d'invasion. Dans ce cas de figure, si une carte envahisseur contraint les joueurs à placer un nouveau jeton, ils doivent veiller d'abord à **combler le trou** avant de placer des jetons à la suite du plus avancé.

Les jetons envahisseurs en mer (pirates) sont placés sur une case franchissable de la mer en question – au choix du joueur (il n'y a pas de chemin d'invasion dans les mers).

Lorsqu'un chemin d'invasion ou une mer est entièrement recouvert de jetons envahisseurs, la zone est dite « **envahie** » : les prochains envahisseurs du même type sont alors placés sur le plateau Constantinople – au côté du stock de ressources des joueurs (ils ont pénétré la cité).

2. Retrait des envahisseurs (Tourmarque, Stratège, Patriarche)



Lorsqu'un joueur incarne le **Tourmarque** ou le **Stratège**, il peut retirer un envahisseur d'une zone de mer ou d'un chemin d'invasion de son choix (le jeton envahisseur est alors placé sur la tuile du bâtiment **CIMETIÈRE**, qu'il soit dans le Magasin ou bâti dans la cité des joueurs).

En mer comme pour les six champs de blé, le choix du jeton à retirer est **libre** ; à l'inverse de la forêt et de la montagne dans lesquelles doivent être retirés en priorité les envahisseurs **les plus avancés** du chemin d'invasion (il ne peut y avoir de trous dans ces zones).

Seul le **Patriarche** peut retirer un jeton envahisseur du stock de ressources des joueurs (ceux qui ont pénétré la cité). Un jeton retiré de la sorte **n'est pas** placé sur la tuile du bâtiment **CIMETIÈRE**.

3. Placement des Byzantins (Logothète, Mesazon, Tourmarque, Stratège)



Le **Logothète** et le **Mesazon** donnent aux joueurs la possibilité de placer deux jetons Byzantins dans le même tour : ces deux jetons doivent être placés dans des **zones différentes**. Rappel : les six champs de blé représentent six zones différentes.

Le placement des jetons Byzantins dans les douze cases des champs de blé est **libre**.

Lorsque les joueurs placent des jetons Byzantins dans la forêt ou la montagne, ils doivent les placer en priorité **au plus proche** de Constantinople – les jetons suivants progressent ensuite par « saute-mouton » vers l'extérieur de la carte (à l'inverse des envahisseurs).

Un jeton Byzantin ne peut jamais écraser ou recouvrir un jeton envahisseur.

Avec le **Tourmarque** ou le **Stratège**, les joueurs peuvent décider – plutôt que de retirer un envahisseur – de placer un jeton Byzantin sur l'une des quatre cases de garnison (zones rouges aux extrémités des champs de blés) : un jeton placé dans ces zones est appelé « garde-frontière ». Par la suite, le placement des jetons envahisseurs dans le chemin d'invasion correspondant sera **diminué** d'autant que de gardes-frontières présents dans la garnison. Les gardes-frontières sont ensuite retirés du plateau.

MÉMO « PLACEMENT ET RETRAIT DES JETONS »



4. Récoltes des zones (Praitor, Mesazon)

Avec le **Praitor** ou le **Mesazon**, les joueurs peuvent récolter **une** zone terrestre de leur choix.

Forêt ou montagne : les joueurs retirent les jetons Byzantins de la zone – sans toucher aux éventuels envahisseurs – et reçoivent autant de ressources de la banque (bois ou pierre) qu'indiqué dans le pictogramme inscrit à côté de la case où se situait le Byzantin **le plus éloigné** de Constantinople (1/3/5/8). Attention à ne pas additionner les chiffres précédents.

Champs de blé : pour pouvoir être récolté, un champ de blé doit être **complet**, c'est-à-dire entièrement recouvert de jetons Byzantins. Ceux-ci sont alors retirés de la zone et les joueurs reçoivent autant de blé qu'indiqué dans le pictogramme de la zone en question (1/3/6).



5. Voyages des navires (Navarque, Drongaire)

Avec le **Navarque** ou le **Drongaire**, un joueur peut déplacer un navire d'une case sur sa route maritime. Rappel : il y a cinq navires pour cinq routes maritimes.

Un jeton navire ne peut jamais se déplacer vers une case occupée par un pirate (jeton envahisseur en mer).

Si un jeton envahisseur doit être placé sur une case contenant un navire, le navire retourne au départ de sa route maritime, sans ramener de ressources.

Les trajets dans le Pont-Euxin sont plus longs qu'en Mer Égée : pour atteindre l'extrémité de la route Ouest, le navire doit voyager **deux fois** – pour l'extrémité de la route Est, le navire doit voyager **trois fois**.

Dans tous les cas (Mer Égée ou Pont-Euxin), un navire situé à l'extrémité de la route maritime n'a qu'un seul et unique voyage à accomplir pour retourner à Constantinople (le retour se fait toujours **en une fois**).

Un navire qui revient au départ de sa route maritime suite à un trajet retour ramène avec lui des ressources : 1 esclave pour la Mer Égée, 1 or pour la route Ouest du Pont-Euxin, 2 ors pour la route Est du Pont-Euxin.

6. Conversion d'un envahisseur (Gyrovague)



En incarnant le **Gyrovague**, le joueur choisit une zone terrestre ou une mer de son choix, contenant au moins un jeton envahisseur.

Zone terrestre : le joueur retire un envahisseur comme s'il incarnait le **Tourmarque** (mais **ne place pas** ce jeton sur le **CIMETIÈRE**) puis place dans la même zone un Byzantin, comme s'il jouait une action du **Logothète**. Les règles de retrait et de placement des jetons sont les règles habituelles. Le joueur **peut** ensuite (ce n'est pas obligatoire) récolter la zone ciblée, comme s'il incarnait le **Praitor** (les champs de blés doivent donc être complets).

Zone de mer : le joueur retire un pirate comme s'il incarnait le **Tourmarque** (mais **ne place pas** ce jeton sur le **CIMETIÈRE**) puis fait déplacer d'une case le navire amarré au port de la route maritime correspondante, comme s'il employait le **Navarque**. Il n'est pas possible d'avoir recours à la conversion d'un pirate sur une route maritime du Pont-Euxin pour laquelle le navire a déjà dépassé la case du pirate.