



# CONSTANTINOPOLE

## Règles du jeu

Les illustrations (logos / images) employées pour donner un visuel aux règles tout comme au plateau de jeu ont été glanées sur la toile. Il se peut que certaines d'entre-elles ne soient pas libres de droit. Ces images, de la manière dont elles sont employées, ne sont ni utilisées à but commercial ou de diffusion, ni en nom et place de leur auteur original – bien qu'elles soient susceptibles d'avoir subi des modifications. Si l'utilisation de ces images se fait au détriment de la volonté de leur auteur, nous nous en excusons et les retirerons sans discussion.

Le contenu typographique et littéraire des règles du jeu est protégé quant à lui par la licence Creative Commons relative au droit d'auteur pour les œuvres diffusées en ligne : *attribution – pas d'utilisation commerciale – partage dans les mêmes conditions*



# SOMMAIRE

HISTOIRE	3	PHASE DE SIÈGE	26
LISTE DU MATÉRIEL	4	1. Fonctionnement du dé catapulte	26
INFORMATIONS	4	2. Nombre de jets de dé à effectuer	26
BUT DU JEU	4	A. Fonction de l'Âge	
MISE EN PLACE	4	B. Envahisseurs ayant franchi les murs de Constantinople	26
PLATEAU DE JEU	5	C. Nombre d'or présent sur le Primicier (Âge III)	27
DESCRIPTIF DÉTAILLÉ DU PLATEAU DE JEU	6	3. Fin du siège	27
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE	6		
		PHASE D'ENTRETIEN	28
TOURS DE JEU	7	1. Fonctionnement de l'entretien	28
I. TIRER UNE CARTE ÉVÉNEMENT	7	2. S'acquitter du coût d'entretien (payé en blé)	28
1. Schéma général des cartes événements	7	3. Comptabilisation des points de prestige	29
2. Tableau de répartition des 90 cartes	8	A. À chaque Âge	29
3. Cartes « Envahisseurs »	9	B. Fin de l'Âge III uniquement	29
A. Règles de placement des envahisseurs	9	4. Réinitialiser le plateau de jeu et préparer l'Âge suivant	30
B. Effectuer une <i>diplomatie</i>	11		
4. Cartes « Catastrophes »	11	CARTES « MIRACLE »	31
A. Effets des catastrophes	11	1. Principe et fonctionnement	31
B. Se protéger d'une catastrophe	12	2. Descriptif des cartes – effets et moments où les jouer	31
5. Cartes « Réjouissances »	13		
II. INCARNER UN PERSONNAGE DU « CONSEIL RESTREINT »	15	FIN DE LA PARTIE	33
1. Fonctionnement général et jeton <i>récupération</i> des personnages	15	1. Conditions mettant fin à la partie	33
2. Les seize membres du conseil	16	2. Détermination de la victoire	33
I. Logothète	16	3. Conseils pour une prochaine partie	33
II. Praitor	16		
III. Eparque	17	REMERCIEMENTS	34
IV. Navarque	17		
V. Tourmarque	18		
VI. Commerçaire	19		
VII. Patriarche	19		
VIII. Eunuque	20		
IX. Mesazon	20		
X. Excubiteur	20		
XI. Archonte	21		
XII. Drongaire	21		
XIII. Stratège	21		
XIV. Gyrovague	21		
XV. Primicier	22		
XVI. Basileus	23		
III. EFFECTUER LA PHASE BÂTIMENT (OPTIONNEL)	23		
1. Fonctionnement général et jeton <i>récupération</i> des bâtiments	23		
2. Qu'est ce qu'un bâtiment actif ?	24		
3. Liste et rôle des 10 bâtiments actifs	24		
FIN DU TOUR DU JOUEUR	25		

# HISTOIRE

---

Bienvenue au XV<sup>e</sup> siècle, à l'extrême Est de la Méditerranée. Là-bas, le vieil Empire byzantin livre au jour le jour une farouche résistance aux envahisseurs. D'année en année, ils sont de plus en plus nombreux à se rapprocher de Constantinople la Majestueuse et de sa cathédrale légendaire – Sainte-Sophie. Dans cette lutte acharnée pour la survie du dernier héritage romain, l'empereur Constantin XI Paléologue peut compter sur ses fidèles serviteurs, les membres du Conseil Restreint.

Serez-vous prêt à incarner les plus hauts des dignitaires byzantins pour protéger l'empire des invasions, exploiter les terres agricoles et commercer avec les cités grecques et la lointaine Asie intérieure ? Amasserez-vous suffisamment de richesse pour entretenir le faste de Constantinople ? C'est sans compter sur les puissants Turcs ottomans qui n'attendront que le moment opportun pour assiéger la cité. Et quand bien même vous survivrez au siège, vous n'échapperez pas à la famine qui s'en suivra...

Parviendrez-vous à accumuler suffisamment de prestige pour marquer votre nom dans l'histoire, avant que l'impitoyable sultan Mehmet II ne parvienne à triompher de l'empereur ?

Constantinople n'attend plus que vous !

## LISTE DU MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 25 tuiles bâtiments
- 8 tuiles murailles
- 90 cartes événements
- 15 cartes « miracle »
- 5 jetons navires
- 30 jetons envahisseurs
- 25 jetons Byzantins
- 2 jetons *récupération*
- 1 jeton *prestige*
- 24 jetons ressource blé
- 20 jetons ressource pierre
- 20 jetons ressource bois
- 16 jetons ressource esclave
- 12 jetons ressource or
- 1 dé à 8 faces
- 2 caches-personnages

## INFORMATIONS

**Âge :** à partir de 10 ans

**Durée :** 60 à 90 minutes

**Joueurs :** 1 et plus (le jeu n'impose pas de limite au nombre de joueurs, cependant une partie idéale se joue à 4 ou 5 compagnons)

## BUT DU JEU

Constantinople est un jeu coopératif dans lequel les joueurs ont pour objectif de défendre l'empire byzantin sur le déclin : ils doivent parvenir à remporter un certain nombre de points de prestige pour remporter la partie au terme de trois âges successifs. Chaque âge est décomposé en plusieurs étapes : vingt tours de jeu, une phase de siège, une phase d'entretien.

En fin de partie, 15 points de prestige obtenus permettent aux joueurs de proclamer victoire. Si les joueurs atteignent ou dépassent les 30 points de prestige, la victoire est légendaire et les joueurs en sortent auréolés de gloire !

## MISE EN PLACE

- placez les 25 tuiles bâtiments et les 8 tuiles murailles sur leur place respective dans le plateau des bâtiments (Magasin).

- placez les 2 caches-personnages sur le plateau de jeu de manière à recouvrir les 8 personnages situés dans la moitié droite de la piste des personnages :



- placez le premier jeton *récupération* près de la piste des personnages, à disposition des joueurs et le second jeton *récupération* près du tableau représentant la cité de Constantinople, à disposition des joueurs.

- placez le jeton *prestige* au départ de la Piste de Prestige (colonne à la droite du plateau), sur le chiffre 0.

- mélangez séparément chaque paquet de 30 cartes événements (âge I / âge II / âge III) et retirez-en 10 de chaque, sans les regarder (ces cartes sont remises dans la boîte, elles ne seront plus utilisées durant la partie).

- placez les trois paquets de 20 cartes ainsi obtenus, face cachée, sur l'encart « Cartes événements 1 2 3 » en commençant par le paquet âge III, puis âge II, et enfin âge I (qui se retrouve donc au dessus de la pile).

- mélangez les 15 cartes miracles et tirez en 5, que vous placez sur chacun des 5 encarts « Carte Miracle » du plateau de jeu, face visible (les 10 autres cartes miracles sont remises dans la boîte, elles ne seront plus utilisées durant la partie).

- placez les 5 jetons navires au départ de chacune des cinq routes maritimes, à proximité du pictogramme central représentant Constantinople sur la carte de l'empire : ils sont « amarrés au port » (ces jetons ne peuvent jamais quitter le plateau de jeu).

- placez un jeton ressource blé (de valeur 1), un jeton ressource pierre (de valeur 1), et un jeton ressource bois (de valeur 1) au centre de la cité des joueurs (tableau représentant la cité de Constantinople) : cette zone constitue le stock des joueurs.

- les jetons ressources, envahisseurs et Byzantins restent forment la réserve.



Jetons – Byzantins



– envahisseurs



– navires

Jetons de ressources :



← blé

dé catapulte →



← pierre

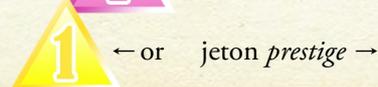


← bois



jetons *récupération* →

← esclave



← or jeton *prestige* →





## DESCRIPTIF DÉTAILLÉ DU PLATEAU DE JEU

Les numéros suivants se rapportent à l'illustration générale du plateau de jeu située en page précédente :

- 1 Piste des personnages (**Conseil Restreint**)
    - A Personnages de l'Âge I
    - B Personnages de l'Âge II
    - C Personnages de l'Âge III
  - 2 Tableau bâtiments (**Magasin**)
  - 3 Coût des bâtiments de la colonne (5 niveaux)
  - 4 Emplacements des tuiles bâtiments non bâties
  - 5 Coût des murailles (ligne M)
  - 6 Emplacements des murailles non bâties
  - 7 Tableau de Constantinople (**Cité des joueurs**)
  - 8 Centre de la cité : **stock de ressources** des joueurs et des envahisseurs ayant pénétré les murs de la cité
  - 9 Emplacements de construction des bâtiments et des murailles (8 cases quartiers – 8 cases murailles)
  - 10 Emplacements des cartes « Miracle »
  - 11 Emplacement des 60 cartes événements
  - 12 Défausse des cartes événements
  - 13 Tableau principal (**Carte de l'Empire**)
  - 14 Zone de pierre (**Montagne**) – 4 cases
  - 15 Zone de bois (**Forêt**) – 4 cases
  - 16 Zones de blé (six **Champs de blé**)
    - D 2x Champs de valeur 1 – 1 case
    - E 2x Champs de valeur 3 – 2 cases
    - F 2x Champs de valeur 6 – 3 cases
  - 17 Zones de défense (**Garnisons**) – 2x 2 cases
  - 18 Zone de mer (**Mer Égée**) – 3 routes maritimes
  - 19 Zone de mer (**Pont-Euxin**)
    - G Route maritime Ouest – 2 cases
    - H Route maritime Est – 3 cases
- \*\*\*\*\* Départs des routes maritimes où sont placés les cinq jetons navires « amarrés au port »
- 20 Chemins d'invasion des envahisseurs terrestres
  - 21 Pictogramme central du plateau – **Constantinople**
  - 22 Piste de Prestige
  - 23 Mémo jets de catapulte lors du siège :  
– fonction des Âges (I > 4 / II > 6 / III > 8)
  - 24 Mémo jets de catapulte lors du siège :  
– envahisseurs dans la cité (+1)  
– or sur le Primicier (-1) à l'Âge III uniquement

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se joue en 3 âges, décomposés chacun en 20 tours de jeu, suivis d'une phase de siège et d'une phase d'entretien.

Dans la première phase, chaque joueur effectue successivement un tour de jeu jusqu'à épuisement des 20 cartes événements de l'âge en cours. Lorsque la dernière carte événement de l'âge a été tirée, le joueur qui l'a retournée effectue son tour de jeu habituel, puis la phase de tirage de carte s'arrête et les joueurs débutent la phase de siège. Cette phase de siège, une fois résolue, est immédiatement suivie d'une phase d'entretien (ces deux phases successives déterminent le nombre de bâtiments construits dans la cité que les joueurs pourront conserver). Chaque bâtiment encore présent dans la cité à la suite de l'entretien rapporte aux joueurs des points de prestige.

Le plateau est ensuite réinitialisé et préparé pour l'âge suivant (nouveaux personnages, nouvelles cartes). Le nouvel âge peut ainsi débuter, en suivant le même déroulement que pour le premier âge (20 tours de jeu / phase de siège / phase d'entretien). Le joueur qui débute ce nouvel âge est celui qui est situé immédiatement à la gauche du dernier joueur ayant jeté un dé catapulte.

Rappel (pour chaque âge) :

<b>Tours de jeu (x20)</b>	p. 7
<b>Phase de siège</b>	p. 26
<b>Phase d'entretien</b>	p. 28

À tous moments de la partie, et en fonction des cartes disponibles, les joueurs pourront avoir recours à des miracles pour exécuter des actions variées et souvent puissantes. Ces différentes cartes « Miracle » – qui coûtent un certain nombre d'or – s'emploient à des moments différents et parfois bien précis, vous trouverez le détail des cartes « Miracle » à la page suivante :

<b>Cartes « Miracle »</b>	p. 31
---------------------------	-------

Enfin, une fois les ultimes phases de siège et d'entretien résolues (âge III), la partie s'arrête et les joueurs procèdent au décompte final des points de prestige. 15 points de prestige sont nécessaires aux joueurs pour remporter la partie, mais il est possible de réaliser des victoires encore plus spectaculaires. Pour le décompte des points de prestige et quelques conseils pour de prochaines parties :

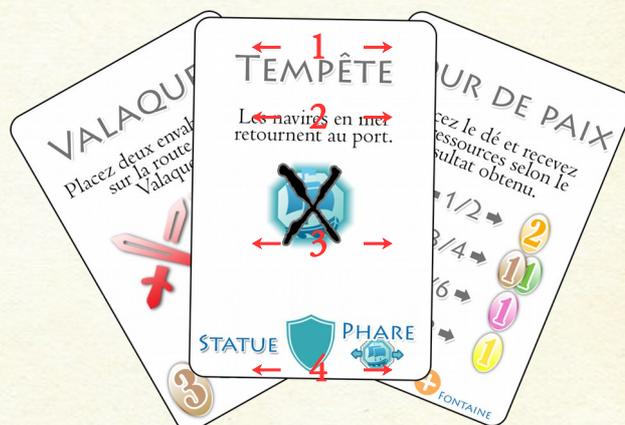
<b>Fin de partie</b>	p. 33
----------------------	-------

# TOURS DE JEU

Un joueur dont c'est le tour doit effectuer les trois actions suivantes **dans l'ordre** (la troisième et dernière action étant optionnelle) :

- I. Tirer une carte événement de l'âge et en appliquer immédiatement ses effets.
- II. Incarner l'un des huit personnages du Conseil Restreint et jouer l'action correspondante.
- III. Jouer, *si possible et au choix du joueur*, la phase bâtiment.

## 1. Schéma général des cartes événements



### Cartes « Envahisseurs »

- 1 – Titre indiquant de quel envahisseur du plateau il s'agit : Croisé, Valaque, Mamelouk, Seldjoukide, Pirate égéen, Pirate asiatique
- 2 – Texte explicatif rappelant sur quelle(s) zone(s) de l'Empire les envahisseurs doivent être placés
- 3 – Pictogramme indiquant le nombre d'envahisseurs à placer
- 4 – Coût en ressource nécessaire pour effectuer une « diplomatie »

### Cartes « Catastrophes »

- 1 – Titre indiquant de quelle catastrophe il s'agit : Tempête, Épidémie, Incendie
- 2 – Texte explicatif rappelant l'effet de la catastrophe
- 3 – Pictogramme rappelant l'effet
- 4 – Bâtiment(s) à posséder pour éviter d'appliquer la catastrophe

### Cartes « Réjouissances »

- 1 – Titre indiquant de quelle réjouissance il s'agit : Jour de paix, Commerce
- 2 – Texte explicatif rappelant l'effet de l'événement et le facteur déterminant son application (jet de dé ou nombre de pirates en mer)
- 3 – Pictogrammes précisant l'effet obtenu en fonction du résultat du facteur
- 4 – Bâtiment(s) à posséder pour majorer le bonus obtenu

## I. TIRER UNE CARTE ÉVÉNEMENT

Dans la majorité des cas, ces cartes vont mettre des bâtons dans les roues des joueurs. Leurs effets sont variés : ils freineront par exemple l'expansion des joueurs sur l'Empire (des envahisseurs empiéteront sur les territoires des Byzantins) ou déclencheront des événements néfastes comme des tempêtes, épidémies et autres incendies. Certaines cartes pourront cependant être synonymes d'événements bénéfiques pour les joueurs, comme les jours de paix ou les commerces – à condition de ne pas être envahis par les pirates !

Après avoir résolu la carte événement, le joueur la place face visible au dessus de la pile de défausse (sauf dans le cas où la carte a été résolue par *diplomatie*, cf. *infra*). Les joueurs sont libres de regarder le contenu de la défausse, à tout moment.

# TOURS DE JEU

## 2. Tableau de répartition des 90 cartes

### – Âge I (30 cartes) –

Envahisseurs		Croisés x2	Valaques x2	Mamelouks x2	Seldjoukides x2	Pirates égéens x2	Pirates du Pont-Euxin x2
		Croisés x1	Valaques x1	Mamelouks x1	Seldjoukides x1	Pirates égéens x1	
Catastrophes		Tempête x3		Épidémie x3			
Réjouissances		Jour de Paix x4		Commerce x3			

### – Âge II (30 cartes) –

Envahisseurs		Croisés x2	Valaques x2				Pirates du Pont-Euxin x1
		Croisés x1	Valaques x1	Mamelouks x2	Seldjoukides x2	Pirates égéens x2	Pirates du Pont-Euxin x1
		Invasion du Nord x1		Invasion du Sud x1			
Catastrophes		Tempête x3		Épidémie x3		Incendie x2	
Réjouissances		Jour de Paix x3		Commerce x3			

### – Âge III (30 cartes) –

Envahisseurs		Croisés x1	Valaques x1				
		Croisés x2	Valaques x2	Mamelouks x2	Seldjoukides x2	Pirates égéens x1	Pirates du Pont-Euxin x1
		Invasion du Nord x2		Invasion du Sud x2		Corsaires x2	
Catastrophes		Tempête x2		Épidémie x2		Incendie x3	
Réjouissances		Jour de Paix x2		Commerce x3			

# TOURS DE JEU

## 3. Cartes « Envahisseurs »

### A. Règles de placement des envahisseurs

Lorsqu'une carte événement demande aux joueurs de placer un certain nombre d'envahisseurs, ceux-ci le sont toujours sur les cases franchissables (marquées du logo ) du chemin d'invasion ou de la mer portant leur nom sur la carte de l'Empire (ainsi, les Croisés envahissent toujours la partie Nord-Ouest du plateau, etc.). Lorsqu'ils placent des jetons envahisseurs sur le plateau, les joueurs doivent veiller à respecter ces règles de placement :

1 Un envahisseur terrestre (Croisé, Valaque, Mamelouk, Seldjoukide) est toujours placé sur son chemin d'invasion, dans la case franchissable (marquée du logo ) libre **la plus éloignée de la case Constantinople**, au centre de la carte.

2 Si cette case est déjà occupée par un jeton envahisseur, le nouveau jeton occupe alors la **case franchissable libre suivante** sur le chemin d'invasion (les envahisseurs se rapprochent ainsi de Constantinople).

3 Si cette case est déjà occupée par un jeton Byzantin [cf. [Logothète](#)], ce jeton est défaussé et le joueur place le jeton envahisseur à sa place.

4 Il peut arriver que des jetons envahisseurs de type Seldjoukides ou Mamelouks présents sur des champs de blé éloignés soient retirés avant les autres jetons du même type, pourtant présents plus proche de la cité [cf. [Tourmarque](#)] : cela crée un « trou » dans le chemin d'invasion. Dans ce cas de figure, lorsque les joueurs doivent placer un envahisseur sur le chemin concerné, ils doivent veiller à d'abord combler les éventuels « trous » avant de placer des jetons au plus proche de la cité.

5 Si le chemin d'invasion est saturé de jetons envahisseurs (**zone envahie**), les jetons envahisseurs excédentaires sont alors placés au centre de la cité des joueurs, au côté de leur stock de ressources (dans le tableau Constantinople).

6 Pour les invasions de Mamelouks et de Seldjoukides : lorsque le joueur doit placer des jetons envahisseurs de ce type, il en place 1 ou 2 de moins en fonction du nombre de garde-frontières [cf.

[Tourmarque](#)] occupants une case de la garnison du chemin d'invasion correspondant. Lorsqu'un garde-frontière fait diminuer l'invasion, son jeton (jeton Byzantin) est retiré de la case de garnison où il se trouvait et est remis dans la banque. Si aucun garde-frontière n'est présent au moment de l'invasion, celle-ci s'effectue normalement.

7 Un envahisseur maritime (Pirate Égéen, Pirate du Pont-Euxin, Corsaire) est placé dans une case franchissable libre de la mer dans laquelle surgit le pirate : il n'y a pas de chemin d'invasion pour les deux zones de mer. Si un joueur a le choix entre plusieurs cases libres pour placer un jeton envahisseur en mer, il le place dans la case de son choix.

8 Si un joueur est contraint de placer un jeton envahisseur sur une case franchissable de mer déjà occupée par un jeton navire, le jeton envahisseur le remplace et le navire retourne à vide au port (au départ de sa route maritime, à côté de la case centrale du plateau).

9 Si toutes les cases franchissables d'une zone de mer sont déjà recouvertes par des jetons envahisseurs (zone envahie), les jetons pirates excédentaires que les joueurs doivent placer sont alors déposés au centre de la cité des joueurs, au côté de leur stock de ressources (dans le tableau Constantinople).

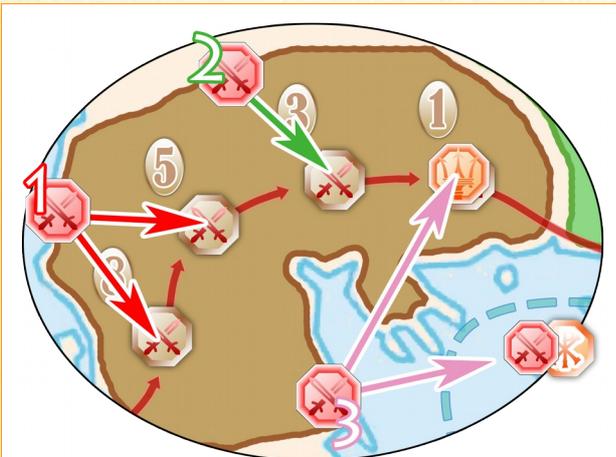
**NB :** Les cartes d'Invasion du Nord et du Sud ainsi que les cartes Corsaires demandent au joueur de placer 3 jetons envahisseurs, à répartir entre deux chemins d'invasion ou deux zones de mer mentionnés sur la carte événement. Le joueur est libre de choisir comment il répartit les envahisseurs en question. Il peut décider de placer 3 envahisseurs identiques, ou 2 dans une zone et 1 dans l'autre. Une fois ce choix effectué, le placement des jetons envahisseurs obéit aux mêmes règles de placement que les autres envahisseurs du même type.



On ne place jamais un jeton envahisseur sur une case infranchissable pour ces derniers, c'est-à-dire qui ne comporte pas le logo d'invasion  : seuls les jetons Byzantin ou navires peuvent occuper ces cases.

# TOURS DE JEU

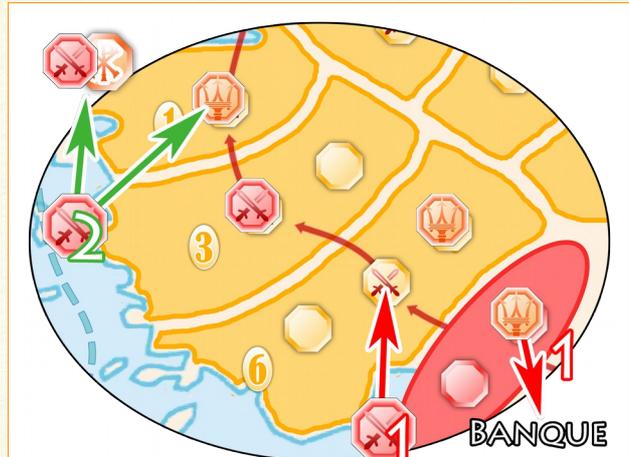
Quelques exemples illustrés :



1> **Jean** a tiré la carte événement Croisés . Il place 2 jetons envahisseurs sur le chemin d'invasion des Croisés, en commençant par les extrémités du plateau (au plus éloigné de la case centrale).

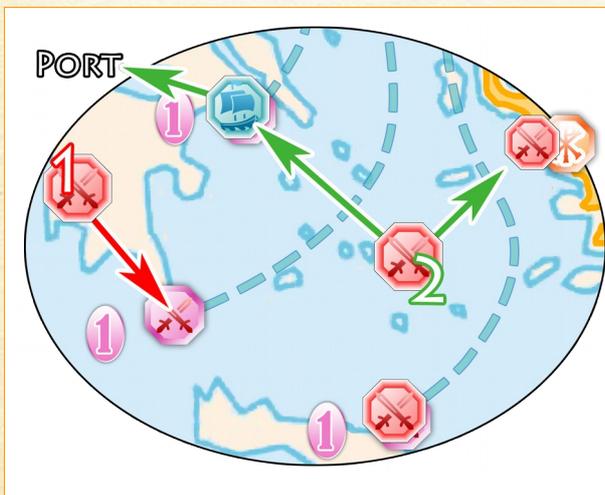
2> **Céline**, qui joue après Jean, a tiré la carte événement Croisés . Elle place 1 jeton envahisseur sur la case libre du chemin d'invasion la plus éloignée de Constantinople – donc à la suite des jetons que Jean vient de poser.

3> **Laurent**, qui joue après Céline, a tiré la carte événement Croisés . Il doit placer 1 jeton envahisseur sur la dernière case non occupée par un envahisseur sur le chemin d'invasion des Croisés : puisque cette case est occupée par un jeton Byzantin, il retire le jeton Byzantin du plateau et le remplace par le jeton envahisseur. Laurent doit à présent placer le second envahisseur, cependant la zone est envahie : puisqu'il ne peut plus placer de jetons sur le chemin d'invasion, il place son deuxième jeton envahisseur dans la cité – c'est-à-dire au cœur du plateau Constantinople, au côté du stock de ressources des joueurs.



1> **Matthias** a tiré la carte Mamelouks . Il doit normalement placer 2 jetons envahisseurs sur le chemin d'invasion des Mamelouks. Mais puisqu'un garde-frontière est présent dans la garnison du chemin d'invasion correspondant, il place 1 jeton envahisseur de moins. Le garde-frontière (jeton Byzantin) est défaussé. Matthias place alors le second jeton envahisseur dans la case libre la plus éloignée de la case centrale du plateau (et ce, malgré qu'un envahisseur se trouve **déjà** plus proche de la cité) – les joueurs doivent en effet combler les éventuels « trous » avant de faire rapprocher les envahisseurs de Constantinople.

2> **Léa**, qui joue après Matthias, a tiré elle aussi une carte Mamelouks . Elle place un premier jeton envahisseur sur la case libre (ne comportant pas d'envahisseur) du chemin d'invasion la plus éloignée de Constantinople : cette case étant occupée par un jeton Byzantin, ce dernier est remis dans la banque et Léa le remplace par le jeton envahisseur. Elle place ensuite le second jeton envahisseur : cette fois-ci, il n'est plus possible de placer le jeton sur le chemin d'invasion car il est envahi. Le jeton envahisseur qu'elle devait placer est alors déposé dans la cité (Constantinople).



1> **Jean** a tiré la carte événement Pirates Égéens . Il place 1 jeton envahisseur sur la case libre de la zone de la mer dont il est question.

2> **Céline**, qui joue après Jean, a tiré la carte événement Pirates Égéens . Elle place 1 premier jeton envahisseur sur la dernière case franchissable non-recouverte par un jeton envahisseur de la Mer Égée : puisque cette case est déjà occupée par un navire, le jeton navire est replacé au port, au départ de sa route maritime (il ne ramène aucune ressource à la cité) – le jeton envahisseur le remplace. Toutes les cases franchissables de la Mer Égée étant désormais occupées par des pirates, la mer est envahie : le second jeton envahisseur que Céline doit placer est alors déposé dans la cité (Constantinople).

# TOURS DE JEU

## B. Effectuer une *diplomatie*

Un joueur qui vient de tirer une carte événement de type « Envahisseurs » peut décider d'effectuer une *diplomatie* pour ne placer aucun jeton exigé par la carte. Pour ce faire, le joueur doit payer un certain nombre de ressources à la banque (indiqué dans la partie basse de la carte événement). Lorsqu'un joueur décide d'effectuer la *diplomatie* : les ressources demandées sont remises dans la banque, les envahisseurs ne sont pas placés sur le plateau, et la carte événement est mise de côté – à proximité du tableau bâtiment du plateau de jeu (la carte n'est donc pas placée dans la défausse).

**NB :** Le nombre de cartes événements résolues par *diplomatie* ainsi placées à proximité du tableau bâtiment sert à indiquer la valeur en points de prestige rapporté par le **SÉNAT** s'il est présent dans la cité des joueurs en fin de partie.

Coût en ressources d'une *diplomatie* :



1> Ressources à payer pour effectuer la *diplomatie* en temps normal (le **CONSULAT** n'est pas présent dans la cité des joueurs au moment où la carte est tirée).

2> Ressources à payer pour effectuer la *diplomatie* si le **CONSULAT** est présent dans la cité des joueurs au moment où la carte est tirée.



Ressources à payer pour effectuer la *diplomatie* : la présence ou non du **CONSULAT** dans la cité des joueurs n'a aucune influence sur le prix exigé.



Quand ce bâtiment est présent dans la cité, il donne aux joueurs la possibilité de payer un coût en ressource réduit pour effectuer une *diplomatie* après le tirage d'une carte « Envahisseurs » (ne s'applique ni aux Invasions Nord/Sud ni aux Corsaires).

Signification des symboles :

 Les joueurs doivent payer 1 / 2 / 3 bois à la banque.

 Les joueurs doivent payer 1 / 2 / 3 pierre à la banque.

 Les joueurs doivent payer 1 pierre ET 1 bois à la banque.

 Les joueurs doivent payer 1 pierre OU 1 bois à la banque.

 Les joueurs doivent payer 1 / 2 esclaves à la banque.

 Les joueurs doivent payer 1 or à la banque.

## 4. Cartes « Catastrophes »

### A. Effets des catastrophes

#### Tempêtes

Lorsqu'un joueur tire une carte Tempête, il doit immédiatement ramener au port tous les navires partis en mer. Le joueur les replace ainsi aux départs des cinq routes maritimes, à proximité de la case centrale du plateau principal. Ces navires reviennent « bredouilles » : ils ne rapportent aucune ressource aux joueurs. Si aucun navire n'est en mer au moment où la carte est découverte, la Tempête est sans effet.



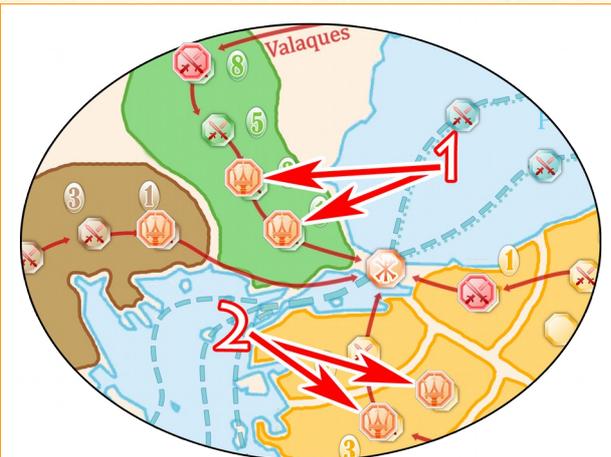
On ne retire jamais les pirates (jetons envahisseurs en mer) lors de la résolution d'une Tempête : seuls les navires des joueurs sont affectés.

# TOURS DE JEU

## Épidémies

Lorsqu'un joueur tire une carte Épidémie, il doit retirer du plateau TOUS les jetons Byzantins de la zone terrestre du plateau (ou de la garnison) où ils sont le plus nombreux (cet événement ne concerne donc pas les jetons en mer). Dans le cas d'une égalité entre plusieurs zones (même nombre de jetons Byzantins placés), le joueur qui a tiré la carte choisit quelle zone il vide de ces jetons Byzantins. Les jetons Byzantins ainsi éliminés retournent à la banque et ne rapportent aucune ressource aux joueurs. Si aucun jeton Byzantin n'est présent sur une zone terrestre ou une garnison de l'Empire, l'Épidémie est sans effet.

**!** On ne retire jamais les jetons envahisseurs d'une zone frappée par une Épidémie : seuls les jetons Byzantins sont affectés.



**Laurent** a tiré la carte événement Épidémie, les Byzantins présents sur le plateau sont répartis comme dans l'illustration ci-dessus. Laurent a donc le choix d'appliquer l'Épidémie sur la zone de forêt (1), ou sur la zone centrale de blé du chemin d'invasion des Mamelouks (2) : elles comportent toutes deux deux jetons Byzantins – qui est aussi le nombre le plus élevé de Byzantin actuellement présents dans une zone. Si Laurent choisit d'appliquer l'Épidémie sur la zone de forêt (1), il retire les jetons Byzantins qui y sont placés – sans toucher aux jetons envahisseurs.

**NB :** Le plateau de jeu central comporte 2 garnisons (à l'extrémité des champs de blé) et 8 zones terrestres : la montagne sur le chemin d'invasion des Croisés, la forêt sur le chemin d'invasion des Valaques, trois champs de blé sur le chemin d'invasion des Mamelouks, trois champs de blé sur le chemin d'invasion des Seldjoukides.

## Incendies

Lorsqu'un joueur tire une carte Incendie, il doit lancer le dé à huit faces et détruire immédiatement le bâtiment (**jamais** la muraille) construit sur le numéro obtenu, qu'il replace dans le tableau bâtiment du plateau. Le bâtiment ainsi détruit pourra de nouveau être reconstruit par la suite. Si les joueurs ne possèdent pas de bâtiments au moment où la carte est découverte, l'Incendie est sans effet.

### B. Se protéger d'une catastrophe

Posséder l'un des quatre bâtiments suivants permet de se protéger des cartes catastrophes au moment où elles sont dévoilées – et de bénéficier dans certains cas d'un bonus : **STATUE**, **PHARE**, **HÔSPICE** et **AQUEDUC**. Le bâtiment nécessaire pour se protéger d'une carte catastrophe est rappelé dans la partie basse de la carte en question.



# TOURS DE JEU

## 4. Cartes « Réjouissances »

### Jours de Paix

Lorsqu'un joueur tire une carte Jour de Paix, il jette immédiatement le dé à huit faces et reçoit une ou plusieurs ressources en fonction du résultat du dé.

**STATUE**

"TEMPÊTE"  
"ÉPIDÉMIE"  
"INCENDIE"

1 1X 1

1> À condition qu'elle soit présente dans la cité des joueurs, les joueurs **peuvent** décider de détruire la **STATUE** pour annuler une Tempête, une Épidémie ou un Incendie qui vient d'être tiré. Si les joueurs décident de le faire, la **STATUE** retourne dans le tableau des bâtiments (elle pourra être reconstruite par la suite). Les joueurs n'appliquent alors pas les effets de la catastrophe (pour l'Incendie, les joueurs doivent décider de détruire – ou non – la **STATUE** avant le jet de dé).

**PHARE**

"TEMPÊTE"

2 2

2> Si le **PHARE** est présent dans leur cité au moment où une carte Tempête est révélée, les joueurs n'appliquent pas les effets de la catastrophe. Ils bénéficient au contraire d'un bonus à application immédiate : ils peuvent effectuer le déplacement d'un navire [cf. Navarque].

**HÔSPICE**

"ÉPIDÉMIE"

2 2

3> Si l'**HOSPICE** est présent dans leur cité au moment où une carte Épidémie est révélée, les joueurs n'appliquent pas les effets de la catastrophe. Ils bénéficient au contraire d'un bonus à application immédiate : ils peuvent placer un jeton Byzantin sur une zone terrestre exploitable du plateau [cf. Logothète].

**AQUEDUC**

"INCENDIE"

3 3

4> Si l'**AQUEDUC** est présent dans leur cité au moment où une carte Incendie est révélée, les joueurs n'appliquent pas les effets de la catastrophe. Ils ne bénéficient cependant d'aucun bonus.

**JOUR DE PAIX**

Lancez le dé et recevez des ressources selon le résultat obtenu.

1	← 1/2 →	2	
1	← 3/4 →	1 1	← 2
1	← 5/6 →	1	
1	← 7/8 →	1	

+ FONTAINE

1> **Colonne de gauche** : ressources obtenues en fonction du résultat du dé en temps normal (la **FONTAINE** n'est pas présente dans la cité des joueurs au moment où la carte est tirée).

- Sur 1 et 2, les joueurs reçoivent 1 blé.
- Sur 3 et 4, les joueurs reçoivent 1 bois.
- Sur 5 et 6, les joueurs reçoivent 1 pierre.
- Sur 7 et 8, les joueurs reçoivent 1 esclave.

2> **Colonne de droite** : ressources obtenues en fonction du résultat du dé si la **FONTAINE** est présente dans la cité des joueurs au moment où la carte est tirée).

- Sur 1 et 2, les joueurs reçoivent 2 blés.
- Sur 3 et 4, les joueurs reçoivent 1 pierre **ET** 1 bois.
- Sur 5 et 6, les joueurs reçoivent 1 esclave.
- Sur 7 et 8, les joueurs reçoivent 1 or.

**FONTAINE**

"JOUR DE PAIX"

+

1 1

Si la **FONTAINE** est présente dans leur cité au moment où une carte Jour de Paix est révélée, les joueurs reçoivent de meilleures ressources lors de la résolution de l'événement.

# TOURS DE JEU

## Commerces

Lorsqu'un joueur tire une carte Commerce, il compte le nombre de pirates présents sur le plateau (jetons envahisseurs en Mer Égée et Pont-Euxin) puis il reçoit une ou plusieurs ressources en fonction du nombre ainsi calculé (de 0 à 5).

**NB :** Le nombre de jetons navires en mer n'est pas pris en compte dans ce calcul.



**1> Colonne de gauche :** ressources obtenues en fonction du nombre de pirates en mer en temps normal (les **FOIRES** ne sont pas présentes dans la cité des joueurs au moment où la carte est tirée).

- 5 pirates : les joueurs placent immédiatement 1 jeton envahisseur au centre de leur cité, au côté de leur stock de ressources.
- 4 pirates : les joueurs reçoivent 1 blé.
- 3 pirates : les joueurs reçoivent 2 blés.
- 2 pirates : les joueurs reçoivent 1 pierre OU 1 bois.
- 1 pirate : les joueurs reçoivent 1 pierre ET 1 bois.
- Aucun : les joueurs reçoivent 1 esclave.

**2> Colonne de droite :** ressources obtenues en fonction du nombre de pirates en mer si les **FOIRES** sont présentes dans la cité des joueurs au moment où la carte est tirée.

- 5 pirates : les joueurs reçoivent 1 blé.
- 4 pirates : les joueurs reçoivent 2 blés.
- 3 pirates : les joueurs reçoivent 1 pierre OU 1 bois.
- 2 pirates : les joueurs reçoivent 1 pierre ET 1 bois.
- 1 pirate : les joueurs reçoivent 1 esclave.
- Aucun : les joueurs reçoivent 1 or.



Si les **FOIRES** sont présentes dans leur cité au moment où une carte Commerce est révélée, les joueurs reçoivent de meilleures ressources lors de la résolution de l'événement.

**NB :** Dans le cas où les joueurs ne possèdent pas les **FOIRES** et que leurs mers sont envahies, la carte Commerce n'a pas de résolution bénéfique. Au contraire, l'événement pénalisera les joueurs en les obligeant à placer immédiatement un jeton envahisseur dans Constantinople !

# TOURS DE JEU

## II. INCARNER UN PERSONNAGE DU « CONSEIL RESTREINT »

### 1. Fonctionnement général et jeton *récupération* des personnages

Après avoir résolu la carte événement qu'il vient de tirer, le joueur doit choisir d'incarner l'un des personnages proposés. Ces huit personnages diffèrent en fonction des Âges :

I	Logothète	Praitor	Eparque	Navarque	II
	Tourmarque	Commerçaire	Patriarche	Eunuque	
III	Mesazon	Excubiteur	Archonte	Drongaire	II
	Stratège	Gyrovague	Primicier	Basileus	

Après avoir réalisé l'action correspondante au personnage choisi, le joueur déplace le jeton *récupération* du tableau personnage sur la case du personnage qu'il vient d'incarner. L'ancien personnage sur lequel était posé le jeton *récupération* (sauf au 1<sup>er</sup> tour de chaque Âge) est à présent libéré : il pourra être de nouveau employé lors du tour du joueur suivant.



Un joueur ne peut incarner un personnage sur lequel est posé le jeton *récupération* : il signifie que le personnage en question vient d'être employé au tour précédent. Ce jeton sert donc à marquer l'interdiction de jouer un même personnage deux fois d'affilé.

**NB :** Cela signifie que, excepté au 1<sup>er</sup> tour de chaque Âge, les joueurs ont toujours le choix entre sept des huit personnages proposés.

### Tour d'horizon du Conseil Restreint...

« Au Premier Âge, il vous faut vous familiariser avec votre territoire – l'Empire byzantin – objet de tant de convoitises. Faites exploiter les terres qui vous appartiennent avec le **Logothète**, et récoltez-en les richesses grâce au **Praitor** – puis, au besoin, livrez ces ressources contre de plus profitables au **Commerçaire**. Allez chercher de la main d'œuvre dans les îles grecques via le **Navarque** et entreprenez l'embellissement de votre cité sous la direction de l'**Eparque**. Repoussez les envahisseurs aux frontières grâce au **Tourmarque** et faites taire les espions avec le prêche du **Patriarche**. En cas de force majeure, vous pourrez toujours avoir recours à l'**Eunuque** – l'homme à tout faire, mais n'en abusez pas au risque de retarder le développement de la cité.

Au Deuxième Âge, de nouveaux personnages viennent vous prêter main forte. Faites confiance au **Mesazon** pour accélérer l'administration des provinces et la perception de l'impôt. Entourez-vous de l'**Archonte** pour établir un plan de développement urbain à la hauteur de vos espérances, ainsi que du **Drongaire** pour donner un nouveau souffle aux échanges maritimes vers l'Asie. Enfin, n'oubliez pas l'**Excubiteur**, votre espion dévoué – il vous aidera à préparer une stratégie plus efficace.

Au Troisième Âge, il est temps de passer aux choses sérieuses : les membres les plus puissants vous ont rejoint. Confiez sans hésitations la défense de l'empire au **Stratège** et employez le **Gyrovague** pour ralliez les barbares à votre cause. Portez un coup décisif aux légions turques grâce au champion – le **Primicier**. Et pour conclure, vous-même – le **Basileus** – ne devez pas hésiter à ordonner le nécessaire pour la survie de Constantinople ! »

# TOURS DE JEU

## 2. Les seize membres du conseil

### LOGOTHÈTE

Place  
dans des zones  
différentes



#### I. Logothète

« Dans la bureaucratie byzantine, les Logothètes sont les directeurs des sekreta – les grandes divisions de l'administration. »

Le joueur prend 2 jetons Byzantins de la banque et les répartit dans deux des huit zones terrestres exploitables de l'Empire (forêt, montagne, et les six champs de blé).

**NB :** Les deux zones de garnisons (chemin d'invasion des Mamelouks et des Seldjoukides) ne concernent pas l'action du Logothète.

Lorsqu'il place des jetons Byzantins via l'action du Logothète, le joueur doit veiller à respecter ces règles de placement :

1 Les 2 jetons Byzantins doivent être placés dans des cases libres de deux zones **différentes**.

2 Un jeton Byzantin ne peut jamais recouvrir ou chasser un jeton envahisseur. Lorsqu'une zone est envahie (entièrement recouverte de jetons envahisseurs) ou qu'il ne reste plus de cases libres, il n'est plus possible d'y placer des jetons Byzantins.

3 Les six champs de blé sont des zones **indépendantes** les unes des autres : le joueur peut donc placer 2 jetons Byzantins dans les champs de blé, à condition qu'il s'agisse de champs différents.

4 Dans les champs de blé de valeur 3 et 6, les jetons Byzantins sont placés en priorité dans les cases non franchissables (ne comportant pas le logo d'invasion). Le joueur place un jeton Byzantin sur les cases franchissables de ces zones seulement lorsque les cases non franchissables sont déjà recouvertes de jetons Byzantins.

5 Dans la forêt (zone de bois) et la montagne (zone de pierre), les jetons Byzantins doivent obligatoirement être placés sur les cases libres les plus proches de Constantinople (à l'inverse des envahisseurs, qui débarquent à l'opposé de la zone).

On ne peut placer un jeton Byzantin dans une case plus éloignée que dans le cas où la case plus proche est déjà recouverte par un jeton Byzantin.

6 Bien que ce soit rarement dans l'intérêt des joueurs, il est possible de ne placer qu'un seul jeton Byzantin via l'action du Logothète plutôt que deux.

7 S'il ne reste plus de cases libres sur les zones terrestres exploitables du plateau pour y placer un jeton Byzantin, l'action du Logothète est sans effet.

### PRAITOR

Récolte une  
zone



#### II. Praitor

« Dans les provinces, les Praitors ont le rôle de juges et représentent au niveau local la législation impériale : ils sont chargés de récolter l'impôt. »

Le joueur récolte l'une des huit zones exploitables de l'Empire (forêt, montagne, et les six champs de blé), c'est-à-dire qu'il en retire les jetons Byzantins préalablement placés (par l'action du Logothète ou autre), les replace dans la banque, et reçoit des ressources en fonction du nombre de jetons ainsi retirés. Il doit veiller à respecter ces règles pour la récolte des zones :

#### Champs de blé

Pour pouvoir être récolté, un champ de blé doit être **complet**, c'est-à-dire entièrement recouvert de jetons Byzantins. Il n'est donc pas possible de récolter une zone de blé dans laquelle une case demeure libre ou contient un jeton envahisseur. Les zones de blé sont **indépendantes** : le joueur peut récolter la zone de blé complète de son choix sans se préoccuper de l'état d'occupation des autres zones. Lorsqu'il récolte une zone de blé complète, le joueur en retire les jetons Byzantins et reçoit de la banque les ressources indiquées dans le pictogramme accolé à la zone récolté :

Champ d'1 case : les joueurs reçoivent 1 blé.

Champ de 2 cases : les joueurs reçoivent 3 blés.

Champ de 3 cases : les joueurs reçoivent 6 blés.

# TOURS DE JEU

## Forêt et montagne

Pour pouvoir être récoltées, la forêt ou la montagne doivent contenir au moins un jeton Byzantin. Plus les jetons Byzantins y sont nombreux au moment de la récolte (jusqu'à 4), plus les ressources obtenues sont importantes. Contrairement aux champs de blé, il est tout à fait possible de récolter ces zones lorsqu'elles contiennent également des jetons envahisseurs. Le joueur retire alors uniquement les jetons Byzantins de la zone récoltée :

- 1 jeton Byzantin : les joueurs reçoivent 1 bois/pierre.
- 2 jetons Byzantins : les joueurs reçoivent 3 bois/pierre.
- 3 jetons Byzantins : les joueurs reçoivent 5 bois/pierre.
- 4 jetons Byzantins : les joueurs reçoivent 8 bois/pierre.



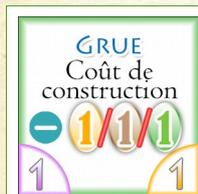
### III. Éparque

« L'Éparque est le préfet de Constantinople. En charge du développement urbain et cumulant les fonctions judiciaires, la police est sous ses ordres. »

Le joueur construit un bâtiment disponible dans le Magasin (tableau bâtiment). Le joueur est libre de construire le bâtiment de son choix (y compris muraille) à

condition de posséder les ressources nécessaires à sa construction.

- Colonne I : 1 blé, 1 pierre et 1 bois.
- Colonne II : 2 blés, 1 pierre, 1 bois et 1 esclave.
- Colonne III : 3 blés, 2 pierres, 2 bois et 2 esclaves.
- Colonne IV : 4 blés, 3 pierres, 3 bois et 3 esclaves.
- Colonne V : 5 blés, 4 pierres, 4 bois et 3 esclaves.
- Ligne M : 1 blé, 1 pierre, 1 bois et 1 esclave.



Si la **GRUE** est présente dans leur cité au moment de la construction d'un bâtiment ou d'une muraille, les joueurs peuvent s'acquitter de dépenser **une** ressource parmi le blé, la pierre ou le bois demandé pour la construction. Ils choisissent librement sur quelle ressource s'effectue la réduction.

Après avoir remis à la banque les ressources demandées, le joueur prend la tuile bâtiment présente dans le magasin et la place dans l'une des huit cases bâtiments de la cité des joueurs (dans l'une des huit cases murailles s'il s'agit d'une muraille). Le joueur peut décider de placer le bâtiment construit sur une case de la cité contenant déjà un bâtiment : dans ce cas, le bâtiment recouvert est détruit et sa tuile retourne au magasin – les joueurs ne reçoivent pas de compensations pour son écrasement.

### Bâtiment

Le placement des bâtiments sur les huit cases n'a aucune importance (le joueur place la tuile bâtiment où il le veut – il n'est cependant plus possible de la déplacer par la suite) : le numéro de case sert uniquement à déterminer la case qui sera touchée par un tir de catapulte lors de la phase de siège (détermination aléatoire de la case touchée par le jet du dé à huit faces).



Un bâtiment qui vient d'être construit durant le tour ne peut pas être employé par les joueurs durant la phase bâtiment qui vient juste après : le bâtiment est inactif jusqu'à la fin du tour du joueur.

### Muraille

Le placement des murailles sur les huit cases murailles a quant à lui une grande importance : une muraille ne protège d'un tir de catapulte **que** le bâtiment **devant lequel** elle est construite. Une muraille construite devant une case vide est inutile tant qu'aucun bâtiment n'est construit derrière (les joueurs peuvent décider de construire un bâtiment par la suite sur la case ainsi protégée). On ne peut construire deux murailles devant une même case bâtiment.

### IV. Navarque

« Les Navarques sont les capitaines des navires de la flotte – les dromon. »

Déplace un navire



Le joueur effectue **un** déplacement avec le navire de son choix (qu'il soit en mer ou amarré au port), à condition que sa route maritime ne soit pas

# TOURS DE JEU

bloquée par un bateau pirate (jeton envahisseur). Après avoir choisi un navire, le joueur lui fait effectuer un voyage (il peut s'agir d'un aller ou d'un retour au port si le navire est déjà situé à l'extrémité de sa route maritime). Les règles de déplacement d'un navire dans la Mer Égée et dans le Pont-Euxin sont légèrement différentes :

## Mer Égée

Aller : Un navire amarré au port se déplace jusqu'à la case (rose) – à condition qu'elle soit libre – située à l'extrémité de sa route maritime.

Retour : Un navire situé sur une case (rose) à l'extrémité de sa route maritime se déplace jusqu'au port, ramenant avec lui des ressources : les joueurs reçoivent 1 esclave de la banque.

## Pont-Euxin – Route Ouest

Les trajets de navigation dans le Pont-Euxin sont plus longs que dans la Mer Égée et se décomposent en plusieurs étapes (2 allers et 1 retour pour la route Ouest / 3 allers et 1 retour pour la route Est)

Aller (1ère étape) : Un navire amarré au port se déplace jusqu'à la case bleue – à condition qu'elle soit libre – située au centre de la route maritime.

Aller (2ème étape) : Un navire stationné dans la case centrale de la route maritime se déplace jusqu'à la case (jaune) située à l'extrémité de la route.

## Pont-Euxin – Route Est

Aller (1ère étape) : Un navire amarré au port se déplace jusqu'à la première case (bleue) – à condition qu'elle soit libre – de la route maritime.

Aller (2ème étape) : Un navire stationné dans la première case (bleue) de la route maritime se déplace jusqu'à la case (bleue) suivante.

Aller (3ème étape) : Un navire stationné dans la seconde case (bleue) de la route maritime se déplace jusqu'à la case (jaune) située à l'extrémité de la route.

**NB** : Le joueur peut effectuer cette action même si un pirate est actuellement stationné sur la première case (bleue) de la route maritime Est.

## Pont-Euxin – Routes Ouest et Est

Retour : Un navire stationné sur une case (jaune) à l'extrémité de sa route maritime se déplace jusqu'au port **en un seul** déplacement, à condition qu'aucun pirate ne soit actuellement présent sur sa route maritime : dans ce cas de figure, le navire ne peut rentrer au port (il est bloqué en haute-mer) tant que subsiste le jeton envahisseur. Lorsqu'un navire revient de la route Ouest, les joueurs reçoivent 1 or ; lorsqu'il revient de la route Est, les joueurs reçoivent 2 or.

**NB** : Un navire bloqué en haute-mer subit tout de même l'effet d'une carte Tempête : il revient au port, sans ressources.

## TOURMARQUE

Retire un envahisseur

Place un garde-frontière

## V. Tourmarque

« Les Tourmarques sont les généraux des plus grandes divisions de l'armée byzantine – les turma. »

Le joueur choisit d'effectuer l'**une** des deux actions suivantes : éliminer 1 jeton envahisseur présent sur le plateau (envahisseur terrestre ou pirate) **OU** placer 1 garde-frontière (jeton Byzantin) dans une case libre de la garnison de son choix.

## Éliminer un envahisseur

Mers et champs de blé : En choisissant cette action, le joueur est libre de retirer **n'importe quel** jeton envahisseur d'une zone de blé de son choix, de la Mer Égée ou du Pont-Euxin.

Forêt et montagne : Le joueur peut également choisir de retirer 1 jeton envahisseur de la forêt ou de la montagne, à condition de respecter la règle suivante : le joueur doit retirer **en priorité** le jeton envahisseur le plus avancé du chemin d'invasion de la zone choisie (le jeton le plus proche de Constantinople).

# TOURS DE JEU

**NB :** Lorsqu'un jeton envahisseur est retiré du plateau suite à l'action du Tourmarque, ce dernier ne retourne pas à la banque : on place les jetons ainsi éliminés sur la tuile du bâtiment **CIMETIÈRE**. Le nombre de jetons envahisseurs ainsi placés sur la tuile du bâtiment sert à indiquer la valeur en points de prestige rapportée par le **CIMETIÈRE** s'il est présent dans la cité des joueurs en fin de partie.

 L'action du Tourmarque ne permet pas de retirer les jetons envahisseurs se trouvant dans la cité des joueurs (ceux qui ont réussi à pénétrer les murs de la cité).

## Placer un garde-frontière

En choisissant cette action, le joueur place 1 jeton Byzantin dans une case libre de l'une des deux garnisons (un jeton Byzantin placé dans l'une de ces cases est appelé garde-frontière). Les garnisons (zones rouges) se situent au départ des chemins d'invasion des Mamelouks et des Seldjoukides : elles protègent les champs de blé des invasions [cf. **Règles de placement des envahisseurs**]. Si les quatre cases des garnisons sont déjà occupées par des gardes-frontières, il n'est pas possible de réaliser cette action.

**NB :** Lorsqu'un jeton envahisseur n'est pas placé sur le plateau après la résolution d'une carte événement en raison de la présence d'un garde-frontière (le garde-frontière est replacé dans la banque), on **ne place pas** le jeton envahisseur sur le **CIMETIÈRE**. Ce jeton est tout simplement ignoré.

## COMMERÇAIRE

Echange des ressources



## VI. Commerçaire

« Les commerçaires sont les douaniers maritimes des Dardanelles. Ils sont en charge de contrôler le flux des navires marchands se rendant dans la cité. »

À condition de posséder les ressources requises, le joueur peut procéder à **un** échange de ressources avec la banque. Le joueur a le choix entre six possibilités :

→ Échanger un lot de 2 pierres contre un lot de 2 bois (ou inversement).

→ Échanger un lot de 2 pierres contre 1 esclave (ou inversement)

→ Échanger un lot de 2 bois contre 1 esclave (ou inversement)

## PATRIARCHE

Retire un envahisseur de Constantinople



## VII. Patriarche

« Avec Sainte-Sophie pour résidence, le Patriarche est la clef de voûte du dogme orthodoxe. Véritable Pape de l'Eglise d'Orient, il est le représentant sur Terre du monde du divin : sa personne est sacrée. »

Le joueur retire 1 jeton envahisseur présent **dans** la cité des joueurs (c'est-à-dire qui a pénétré les murs de Constantinople). Si aucun jeton envahisseur n'est actuellement présent dans la cité des joueurs, l'action du Patriarche est sans effet.

**NB :** Un jeton envahisseur retiré du jeu par l'action du Patriarche retourne dans la banque : on **ne place pas** de jetons envahisseurs sur le **CIMETIÈRE** quand ceux-ci proviennent de Constantinople.

# TOURS DE JEU

## EUNUQUE

Copie l'action d'un personnage en récupération sans jouer de phase bâtiment



### VIII. Eunuque

« Les Eunuques ont une importance particulière dans l'aristocratie byzantine. Puisqu'ils ne fondent ni foyer ni descendance, ils sont jugés comme hommes de confiance dans l'administration. »

En choisissant d'incarner l'Eunuque, le joueur « copie » l'action du personnage actuellement recouvert du jeton

récupération (donc le personnage qui ne peut pas être incarné à ce tour). Le joueur effectue alors son action comme s'il avait choisi d'incarner le personnage joué au tour précédant, sans restrictions.

En revanche, un joueur qui a choisi d'incarner l'Eunuque **ne** pourra **pas** jouer la **phase bâtiment** après son action : cette phase est tout simplement ignorée !



Lorsque la phase bâtiment est ignorée suite à l'utilisation de l'Eunuque, le joueur ne la joue **pas du tout** : le jeton récupération éventuellement présent sur un bâtiment y reste jusqu'au prochain tour.

**NB :** L'Eunuque se joue comme n'importe quel autre personnage du Conseil Restreint : lorsqu'un joueur décide de l'incarner, il déplace le jeton récupération des personnages sur l'Eunuque. Ce dernier ne pourra donc pas être incarné au tour suivant, mais le personnage dont l'action a été copiée pourra l'être de nouveau (il n'est plus recouvert du jeton récupération).

## MESAZON

Place dans des zones différentes et récolte une zone



### IX. Mesazon

« Premier Ministre avant l'heure, le Mesazon est l'intermédiaire directe entre l'Empereur et les hauts fonctionnaires : il est à la tête des Logothètes. »

Le joueur qui incarne le Mesazon peut jouer successivement l'action du Logothète et celle du Praitor (dans l'ordre de son choix). Il est possible de n'effectuer qu'une action parmi les deux. Les actions ainsi jouées sont soumises aux mêmes règles que celles qui s'appliquent au Logothète et au Praitor.

**NB :** Avec le Mesazon, le joueur peut placer des jetons Byzantins (action du Logothète) et immédiatement récolter les revenus d'une zone (action du Praitor) où il vient de placer un jeton (si les conditions le permettent). Il peut également décider de récolter les revenus d'une zone (action du Praitor) et d'y placer immédiatement après l'un des deux jetons Byzantins (action du Logothète).

## EXCUBITEUR

Regarde les 3 prochaines cartes événements et les replace dans l'ordre de son choix

### X. Excubiteur

« Les Excubiteurs représentent une faction particulière de l'armée byzantine. Ils sont peu nombreux et toujours à disposition de l'Empereur pour effectuer des missions secrètes – de véritables espions impériaux. »

Le joueur pioche les trois prochaines cartes événements et les dévoile. Après en avoir pris connaissance, il les replace – face cachée – sur le dessus de la pile de cartes événements, dans l'**ordre de son choix**. Les joueurs sauront donc la nature et l'ordre des trois prochains événements.

**NB :** S'il reste moins de trois cartes événements de l'âge en cours dans la pile de cartes événements, l'action de l'Excubiteur s'applique uniquement aux cartes restantes de l'âge. Le jouer au dernier tour de l'âge est donc sans effet.

# TOURS DE JEU

## ARCHONTE

Construit  
jusqu'à deux  
bâtiments



### XI. Archonte

« Les Archontes se trouvent à la tête des assemblées civiles formées dans les provinces de l'Empire pour arbitrer le développement des territoires. »

Le joueur peut construire deux bâtiments (y compris murailles) disponibles dans le magasin, exactement comme s'il jouait deux fois l'action de l'Éparque : en suivant les mêmes règles de construction. Il peut également choisir de ne construire qu'un seul bâtiment plutôt que deux (s'il n'a pas suffisamment de ressources par exemple).

**NB :** Si la **GRUE** est déjà présente dans la cité au moment où le joueur choisit d'incarner l'Archonte, la réduction accordée par la **GRUE** s'applique au choix des joueurs sur l'un des deux bâtiments construits – et **non sur les deux**. Si l'un des deux bâtiments construits lors du tour de l'Archonte est la **GRUE**, celle-ci est inactive jusqu'au tour suivant (comme le veut la règle de construction des nouveaux bâtiments). Le second bâtiment construit en même temps ne bénéficiera donc pas de la réduction accordée par la **GRUE**.

## DRONGAIRE

Déplace  
jusqu'à deux  
navires



### XII. Drongaire

« Le Drongaire est le Stratège des thèmes navals – les grandes divisions de la flotte byzantine. La flotte du Drongaire a comme mission de protéger Constantinople. »

Le joueur déplace deux navires, exactement comme s'il jouait deux fois l'action du Navarque en suivant les règles de déplacements des navires, à l'exception près que les deux déplacements **ne** peuvent porter sur **un même navire** (ils doivent être différents). Le joueur peut décider de ne déplacer qu'un seul navire (il peut arriver qu'il n'ait pas le choix de faire autrement).

## STRATÈGE

Retire deux  
envahisseurs

Place deux  
gardes-frontières



### XIII. Stratège

« L'Empire byzantin est divisé en provinces militaires fortifiées – les thèmes. À leurs têtes se trouvent les Stratèges, qui cumulent pouvoirs civils et militaires comme de grands seigneurs. »

Le joueur exécute successivement deux fois l'action du Tourmarque (en suivant les mêmes règles) : il peut donc retirer jusqu'à 2 jetons envahisseurs (qui seront placés les deux sur le **CIMETIÈRE**) **OU** placer 2 gardes-frontières sur les cases de garnisons **OU** une combinaison des deux (retirer 1 envahisseur et placer 1 garde-frontière).

Le joueur peut décider de n'éliminer qu'un envahisseur ou de ne placer qu'un garde-frontière seulement (comme s'il jouait un simple Tourmarque).

## GYROVAGUE

Convertit



et récolte la zone  
où s'est faite la  
conversion

### XIV. Gyrovague

« Moines ermites errants envoyés par l'Église à travers les provinces éloignées, les Gyrovagues prêchent la sainte parole et répandent la foi. »

Le joueur convertit 1 envahisseur en Byzantin, ou 1 pirate en navire. Le joueur choisit librement sur quelle zone du plateau se déroule la conversion. Le jeton envahisseur ciblé est remis dans la banque, et le joueur le remplace par un jeton Byzantin (zone terrestre) ou un jeton navire (conversion d'un pirate). Dans le cas où le joueur choisit d'employer la conversion sur une zone terrestre (et non en mer) et si les conditions le permettent, il peut également (mais n'est jamais contraint de le faire) **récolter** la zone.



On ne place jamais au **CIMETIÈRE** les jetons envahisseurs retirés du plateau suite à leur conversion par le Gyrovague.

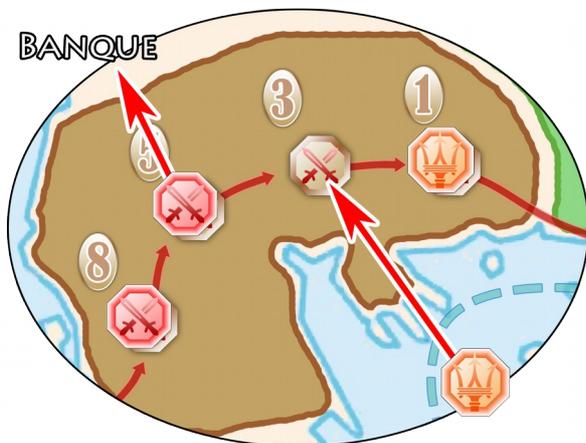
# TOURS DE JEU

## Conversion d'un envahisseur terrestre

Si la conversion cible la forêt ou la montagne, le retrait du jeton envahisseur et son remplacement par un jeton Byzantin obéit aux mêmes règles d'élimination et de placement que celles du Tourmarque et du Logothète : le joueur retire en priorité le jeton envahisseur situé au plus proche de Constantinople ; il place ensuite un jeton Byzantin dans le case libre la plus proche de Constantinople (le jeton Byzantin ainsi placé ne l'est donc pas toujours sur la case où vient d'être retiré le jeton envahisseur).

Si la conversion cible une zone de blé où il reste au moins une case libre, le jeton Byzantin est placé en priorité sur cette case libre plutôt que sur la case où se trouvait l'envahisseur converti.

**NB :** Le joueur peut décider ensuite de récolter les revenus de la zone où s'est faite la conversion comme s'il employait l'action du Praitor. Pour cela, il doit respecter les conditions (zones de blé complètes, etc.) et les règles de récolte habituelles (les jetons Byzantins sont replacés dans la banque, etc.).



**Matthias** incarne le Gyrovague. Son choix se porte sur la montagne (zone de pierre). Il retire le jeton envahisseur le plus proche de Constantinople – c'est-à-dire le plus avancé de son chemin d'invasion – et le replace dans la banque. Il place ensuite un jeton Byzantin sur la case libre la plus proche de Constantinople. Matthias décide ensuite de récolter la zone (car l'action du Gyrovague le lui permet). Il retire de la zone les deux jetons Byzantins, sans toucher aux jetons envahisseurs, et reçoit 3 pierres de la banque qu'il place dans le stock de ressources des joueurs.

## Conversion d'un pirate

L'action du Gyrovague permet également le remplacement d'un jeton envahisseur d'une case de mer par le navire de la route maritime correspondante. Il n'est toutefois possible d'employer la conversion d'un pirate que sur une route maritime dont le navire est actuellement amarré au port.

**NB :** Autrement dit, un joueur ne peut pas employer la conversion sur un pirate du Pont-Euxin si le navire de la route maritime en question est déjà en haute mer.

Lorsqu'un joueur convertit un pirate, il retire le jeton envahisseur en question (ce dernier est remis dans la banque) et effectue immédiatement le déplacement du navire amarré au port vers la case anciennement occupée par le pirate (ce qui revient à faire un voyage aller avec le Navarque).

## PRIMICIER

Dépense **1** pour réduire les jets de catapulte lors du siège final de **1**



## XV. Primicier

« Il est l'homme de confiance par excellence : chef de la Garde Impériale, le Grand Primicier est chargé par le monarque de veiller à la sécurité absolue du Palais – un champion en armure d'or ! »

Un joueur qui décide d'incarner le Primicier **doit se défausser d'1 or**. Il place la ressource ainsi utilisée sur la case Primicier du tableau des personnages (cette ressource n'appartient plus aux joueurs). Il n'est pas possible de déposer plus d'un or à la fois sur la case du Primicier. L'action du joueur s'arrête ensuite.



**Le Primicier ne peut être employé que si les joueurs possèdent au moins 1 or dans leur stock de ressources.**

Lors du siège final, en fin de partie (âge III), les joueurs lanceront autant de fois de moins le dé catapulte que le nombre d'or présent sur la case du Primicier. Il est donc possible de résoudre la phase de siège de l'âge III sans résoudre un seul tir de catapulte (lorsque au moins huit ressources or ont été placées sur la case du Primicier) [cf. Phase de siège].

# TOURS DE JEU

## BASILEUS

Exécute deux fois la phase bâtiment sans se préoccuper de la récupération



## XVI. Basileus

« Entouré de sa cour, l'Empereur byzantin – le Basileus – réside au Grand Palais. Il est entouré du Conseil Restreint qui l'aide à contrôler l'Empire, mais il règne sans partage et a les pleins pouvoirs sur tous ses administrés. Il est le porphyrogénète – le Prince né dans la chambre de Porphyre – ce qui fait de lui le monarque absolu. »

Le joueur n'effectue aucune action particulière, mais exécute la phase bâtiment **deux fois de suite**, sans se préoccuper du jeton récupération présent sur les bâtiments (le jeton récupération des bâtiments n'est pris en compte dans aucune des deux phases bâtiments jouées, peu importe sur quel bâtiment il se trouvait précédemment). Un joueur incarnant le Basileus peut donc employer deux bâtiments distincts, ou employer deux fois le même bâtiment ; en suivant les règles habituelles d'utilisation des bâtiments [cf. [Effectuer la phase bâtiment](#)].

**NB :** Si aucun bâtiment de type actif [cf. [Qu'est ce qu'un bâtiment actif?](#)] n'est présent dans la cité des joueurs, l'action du Basileus est sans effet.

**!** Après avoir exécuté ces deux phases bâtiments successives, le joueur doit replacer le jeton *récupération* des bâtiments sur l'un des bâtiments qu'il a choisi d'employer ce tour-ci.

## III. EFFECTUER LA PHASE BÂTIMENT (OPTIONNEL)

### 1. Fonctionnement général et jeton récupération des bâtiments

Le tour du joueur s'achève avec la phase bâtiment : elle est jouée après avoir résolu l'action associée au personnage incarné par le joueur.

**NB :** Cette phase n'est **jamais obligatoire** et n'est pas non plus toujours réalisable : les joueurs ne possédant pas de bâtiments de type **actif** ne peuvent pas la jouer, de même qu'un joueur qui aurait incarné l'Eunuque.

Durant la phase bâtiment, le joueur peut employer la capacité d'un bâtiment **actif** présent dans l'une des cases de sa cité.

Après avoir réalisé l'action correspondante au bâtiment **actif** choisi, le joueur déplace le jeton *récupération* sur la case du bâtiment qu'il vient d'employer. L'ancien bâtiment actif sur lequel était éventuellement posé le jeton pourra être de nouveau employé lors du tour du joueur suivant.

**!** Sauf s'il incarne le Basileus, un joueur ne peut employer un bâtiment sur lequel est posé le jeton *récupération* : il signifie que le bâtiment en question vient d'être employé au tour précédent. Ce jeton sert donc à marquer l'interdiction de jouer un même bâtiment deux fois d'affilé.

S'il n'y a qu'un seul bâtiment de type **actif** au moment où cette phase est jouée et que ce dernier est recouvert du jeton *récupération* : la phase bâtiment jouée consiste alors à retirer le jeton *récupération*, même si le joueur n'emploie aucun bâtiment. Le bâtiment pourra donc être employé à la prochaine phase bâtiment.

**NB :** De manière générale (sauf cas particulier de l'Eunuque et du Basileus), le jeton récupération ne demeure jamais plus d'un tour sur un bâtiment.

# TOURS DE JEU

## 2. Qu'est ce qu'un bâtiment actif ?

Il existe quatre types de bâtiments que les joueurs peuvent construire : bâtiments passifs, actifs, prestigieux ou murailles.

1) Les bâtiments **passifs** (titre bleu, contour vert ou bleuté) s'emploient à des moments précis du déroulement du jeu, sans que les joueurs n'aient à effectuer d'actions particulières (ces 10 bâtiments passifs sont décrits et détaillés au fur et à mesure des règles) : leur rôle est donc **passif**, et susceptible d'intervenir tout au long de la partie dès que des événements faisant appel à leur utilisation sont déclenchés.

2) Les bâtiments **prestigieux** (titre et contour mauve) servent à remporter de nombreux points de prestige à la fin de la partie [cf. **Comptabilisation des points de prestige – Fin de l'Âge III uniquement**].

3) Les **murailles** (titre et contour marron) servent à protéger les autres bâtiments durant les phases de siège [cf. **Phase de siège**].

4) Les bâtiments **actifs** (titre rouge, contour rouge ou orangé) s'emploient quant à eux durant la phase bâtiment : ils donnent aux joueurs la possibilité d'effectuer des actions supplémentaires, qui complètent souvent celles des personnages incarnés. Tant qu'il est présent dans la cité des joueurs, un bâtiment actif peut être employé par les joueurs durant la phase bâtiment, à condition qu'il ne soit pas recouvert du jeton *récupération*.

**NB :** Un bâtiment actif ne peut pas être employé durant la phase bâtiment qui suit immédiatement sa construction : le bâtiment est inutilisable jusqu'à la fin du tour du joueur qui vient de le construire.

## 3. Liste et rôle des 10 bâtiments actifs

Niveau I : 1 blé / 1 pierre / 1 bois



Lorsqu'un joueur emploie le **MOULIN** durant la phase bâtiment, il récupère immédiatement 1 blé de la banque, qu'il place dans le stock de ressources.

Niveau II : 2 blés / 1 pierre / 1 bois / 1 esclave



Lorsqu'un joueur emploie la **SCIERIE** durant la phase bâtiment, il récupère immédiatement 1 bois de la banque, qu'il place dans le stock de ressources.



Lorsqu'un joueur emploie la **CARRIÈRE** durant la phase bâtiment, il récupère immédiatement 1 pierre de la banque, qu'il place dans le stock de ressources.

Niveau III : 3 blés / 2 pierres / 2 bois / 2 esclaves



Lorsqu'un joueur emploie le **PORT** durant la phase bâtiment, il effectue le déplacement d'un navire de son choix – y compris un navire qui vient d'être déplacé par l'action d'un personnage. Ce déplacement est soumis aux règles habituelles de déplacement des navires [cf. **Navarque**].



Lorsqu'un joueur emploie le **MARCHÉ** durant la phase bâtiment, il échange des ressources du stock avec la banque (dans la limite d'un échange par utilisation). Six types d'échanges sont réalisables : 2 pierres ↔ 2 bois / 2 pierres ↔ 1 esclave / 2 bois ↔ 1 esclave [cf. **Commerçaire**].

# TOURS DE JEU

## LABYRINTHE



Lorsqu'un joueur emploie le **LABYRINTHE** durant la phase bâtiment, il déplace le jeton envahisseur de son choix présent sur l'Empire (les envahisseurs ayant pénétré la cité ne sont pas concernés), et le repositionne dans une autre case libre et franchissable (comportant le logo d'invasion  de la carte. Il est possible de déplacer un jeton envahisseur présent en mer sur des terres, et inversement. Le retrait du jeton envahisseur et son remplacement est soumis aux règles habituelles [cf. Règles de placement des envahisseurs / cf. Tourmarque].

Niveau IV : 4 blés / 3 pierres / 3 bois / 3 esclaves

## GRAND MOULIN



Lorsqu'un joueur emploie le **GRAND MOULIN** durant la phase bâtiment, il récupère immédiatement 2 blés de la banque, qu'il place dans le stock de ressources.

## BAGNE



Lorsqu'un joueur emploie le **BAGNE** durant la phase bâtiment, il récupère immédiatement 1 esclave de la banque, qu'il place dans le stock de ressources.

## ABBAYE



Lorsqu'un joueur emploie l'**ABBAYE** durant la phase bâtiment, il place 1 jeton Byzantin sur une case libre d'une zone terrestre exploitable du plateau (ne concerne pas les garnisons). Ce placement est soumis aux règles habituelles de placement des Byzantins [cf. Logothète].

## TOUR DE GUET



Lorsqu'un joueur emploie la **TOUR DE GUET** durant la phase bâtiment, il place 1 garde-frontière sur une case libre d'une garnison. Ce placement est soumis aux règles habituelles de placement des gardes-frontières [cf. Tourmarque].



Les actions offertes par les bâtiments sont indépendantes de celles du personnage incarné juste avant la phase. Ces deux phases de jeu sont **distinctes**.

Il est donc tout à fait possible :

- d'employer le **PORT** immédiatement après le Navarque ou le Drongaire pour déplacer un navire ayant déjà réalisé un voyage.
- d'employer le **MARCHÉ** immédiatement après le Commerçaire pour réaliser un nouvel échange de ressources.
- d'employer l'**ABBAYE** immédiatement après le Logothète ou le Mesazon pour placer 1 jeton Byzantin dans une zone sur laquelle un jeton vient d'être placé.



Lorsque le Basileus choisit d'employer le même bâtiment deux fois d'affilé, il effectue chaque action sans restrictions.

Avec le Basileus, il est donc tout à fait possible :

- d'employer deux fois le **PORT** pour faire naviguer deux fois le **même** navire.
- d'employer deux fois l'**ABBAYE** pour placer 2 jetons Byzantins dans la **même** zone.

## FIN DU TOUR DU JOUEUR

Après avoir réalisé la phase bâtiment (ou juste après l'utilisation de l'Eunuque), le tour du joueur s'arrête et un nouveau tour débute avec le joueur situé à sa gauche. Ce dernier effectue son tour de jeu comme tous les autres : il tire une carte événement et en applique ses effets, puis incarne un personnage du Conseil Restreint, et conclut par la phase bâtiment (optionnelle). Puis le tour s'arrête et on passe au voisin de gauche, etc...

# PHASE DE SIÈGE

Lorsqu'un joueur tire la 20<sup>ème</sup> et dernière carte événement d'un âge, il réalise son tour de jeu normalement puis les joueurs passent à une nouvelle phase de jeu : la phase de siège. Lors de la phase de siège, les joueurs ne s'intéressent qu'à la cité des joueurs.

La phase de siège correspond à une grande tentative d'invasion des légions turques ottomanes : l'Empire byzantin est envahi et les armées adverses parviennent à assiéger la cité mère – mais Constantinople doit tenir !

Les joueurs vont devoir lancer un certain nombre de fois le dé à huit faces : chaque lancer de dé représente un tir de catapulte projeté par les engins de siège sur la cité. En s'effondrant sur un quartier de la cité, le projectile va démolir le bâtiment qui s'y trouvait construit – à moins qu'une muraille soit dressée entre le projectile et le bâtiment.

## 1. Fonctionnement du dé catapulte

Lorsqu'un joueur lance le dé catapulte, il doit obligatoirement et immédiatement en appliquer le résultat sur la cité : la face du dé détermine sur quel bâtiment s'effondre le projectile destructeur (8 cases bâtiments numérotées pour chacune des 8 faces du dé catapulte). Deux cas de figures peuvent alors se présenter aux joueurs :

### 1) Numéro inoccupé (ni bâtiment ni muraille)

Lorsque le résultat du dé indique un numéro sur lequel ne se trouve **ni** muraille **ni** bâtiment (soit parce qu'aucun bâtiment n'a été construit sur ce numéro, soit parce que le bâtiment ou la muraille qui s'y trouvaient ont été démolis par un précédent tir de catapulte), le tir est sans effet et les joueurs sont soulagés.

### 2) Numéro occupé par un bâtiment ou une muraille

Lorsque le résultat du dé indique un numéro sur lequel se trouve un bâtiment, le bâtiment est démolit et les joueurs ne reçoivent aucune compensation pour sa perte. Cependant, si une muraille se trouve sur le numéro indiqué par le dé, elle est démolie **en priorité** (ce qui laisse une seconde chance au bâtiment qu'elle protégeait pour survivre à la phase de siège) – les

joueurs doivent alors espérer ne pas retomber sur le même numéro lors des jets de dé suivants.

**NB :** Un bâtiment (ou muraille) ainsi démolit est replacé dans le tableau bâtiment : il pourra être rebâtit par les joueurs par la suite.

## 2. Nombre de jets de dé à effectuer

Le nombre de jets de dé catapulte à effectuer lors d'une phase de siège est déterminé par la combinaison de trois facteurs : l'Âge durant lequel a lieu le siège, le nombre de jetons envahisseurs ayant pénétré la cité, et le nombre d'or présent sur la case du Primicier (Âge III uniquement).

### A. Fonction de l'Âge

Le nombre de lancer à effectuer est plus important en fonction de l'avancement des joueurs dans la partie :

	Âge I	Âge II	Âge III
Nombre de lancers	4	6	8

### B. Envahisseurs ayant franchi les murs de Constantinople

Au moment de la résolution du siège, les joueurs doivent effectuer un lancer de dé catapulte supplémentaire pour chaque jeton envahisseur présent dans leur cité, au côté du stock de ressources (il s'agit des envahisseurs qui ont réussi à remonter jusqu'à Constantinople). Ces tirs supplémentaires sont effectués en priorité (avant la résolution des tirs habituels déterminés par l'Âge en cours).

### 1 jeton envahisseur → 1 lancer en plus

À chaque tir de catapulte réalisé de la sorte, les joueurs retirent un jeton envahisseur après application du résultat (ce jeton est replacé dans la banque, et non sur le **CIMETIÈRE**). Ils passent ensuite au jeton envahisseur suivant, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans leur cité. Une fois ces tirs supplémentaires résolus, les joueurs effectuent les lancers habituels demandés par l'Âge traversé.

# PHASE DE SIÈGE

## C. Nombre d'or présent sur le Primicier (Âge III)

En fin de partie, les joueurs effectuent autant de fois de moins de lancer que le nombre d'or présent sur la case personnage du Primicier (Âge III uniquement). Le nombre d'or déposé durant la partie est soustrait du total des lancers que les joueurs doivent normalement effectuer (Âge et jetons envahisseurs), avant la résolution du premier tir.

### 1 or sur le Primicier → 1 lancer en moins

Ainsi, lors du siège final, le nombre de lancers de dé catapulte est déterminé comme suit :

$$(8 + \text{jetons envahisseurs}) - \text{or sur le Primicier}$$

**Exemple :** les joueurs débutent le siège final avec 3 jetons envahisseurs dans leur cité et 4 or sur le Primicier, ils doivent donc effectuer 7 lancers de dé catapulte [  $(8 + 3) - 4 = 7$  ]

**NB :** Grâce au Primicier, il est possible de résoudre la dernière phase de siège sans avoir à résoudre un seul tir de catapulte ! (8 or ont été posés sur le Primicier et aucun envahisseur n'a pénétré la cité)

## 3. Fin du siège

La phase de siège s'achève lorsque tous les lancers de dé catapulte ont été résolus OU lorsque le dernier bâtiment (ou muraille) présent dans la cité est démoli.

### 1) Tous les tirs ont été effectués et il reste au moins un bâtiment dans la cité

S'il n'y a plus de tirs à effectuer et qu'il reste au moins un bâtiment dans leur cité, la phase de siège s'achève et les joueurs passent à la phase d'entretien [cf. supra].

### 2) Tous les bâtiments sont démolis

**Âge I et II :** lorsqu'il n'y a plus de bâtiment dans la cité (ils ont tous été détruits ou il n'y en avait aucun), la phase de siège s'arrête et les joueurs placent dans leur cité autant de jetons envahisseurs que de lancers qu'il restait à effectuer : les joueurs débiteront donc l'Âge suivant avec une pénalité (ils auront plus de tirs à effectuer lors du prochain siège, à moins qu'ils n'arrivent à se débarrasser de ces jetons envahisseurs durant leurs tours de jeu). La phase d'entretien n'a pas

lieu et les joueurs passent directement à l'Âge suivant, sans oublier de réinitialiser le plateau [cf. Réinitialiser le plateau de jeu et préparer l'Âge suivant].

**Âge III :** lorsqu'il n'y a plus de bâtiment dans la cité (ils ont tous été détruits ou il n'y en avait aucun), la phase de siège s'arrête et **les joueurs ont perdu la partie !**

# PHASE D'ENTRETIEN

S'il reste au moins un bâtiment (ou muraille) dans la cité des joueurs après la phase de siège, les joueurs doivent réaliser la phase d'entretien. Dans le cas contraire, ils ne marquent aucun points de prestige et passent directement à l'Âge suivant [cf. Réinitialiser le plateau de jeu et préparer l'Âge suivant] ou perdent la partie (Âge III uniquement).

## 1. Fonctionnement de l'entretien

Pour chaque bâtiment encore présent dans leur cité après la phase de siège, les joueurs doivent payer à la banque un certain nombre de blé (le coût d'entretien). Ce montant de ressource dépend du niveau des bâtiments : Muraille → 1 blé, Niveau I à V → 1 à 5 blé. Le coût d'entretien, pour chaque bâtiment, est rappelé dans l'encart bas-droite de la tuile bâtiment, comme l'illustre l'exemple ci-dessous :

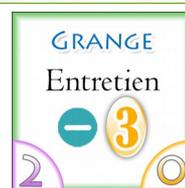


**NB :** Le montant de blé nécessaire pour s'acquitter de l'entretien ne varie donc pas en fonction de l'Âge ou de l'avancement des joueurs dans la partie, mais bien en fonction des bâtiments construits uniquement.

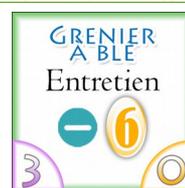
## 2. S'acquitter du coût d'entretien (payé en blé)

Le coût d'entretien global est payé en une fois à la banque. Si les joueurs ne peuvent s'acquitter de la totalité du coût d'entretien des bâtiments présents dans leur cité : ils détruisent des bâtiments (dans l'ordre de leur choix) jusqu'à ce qu'ils puissent s'acquitter du coût d'entretien des bâtiments restants. Les joueurs peuvent ainsi être contraints de détruire plusieurs bâtiments (s'ils ne possèdent pas suffisamment de blé). Les bâtiments ainsi démolis par les joueurs retournent au Magasin (tableau des bâtiments), sans compensation – ils pourront être rebâti par la suite.

La **GRANGE** et le **GRENIER À BLÉ** ont une influence particulière sur le calcul du coût d'entretien demandé lors de la phase. En plus de ne coûter, à titre individuel, aucune ressource d'entretien, leur présence dans la cité après la phase de siège contribue à diminuer le montant total de blé nécessaire pour l'entretien des autres bâtiments.



Si la **GRANGE** est présente dans la cité des joueurs au moment de la résolution d'une phase d'entretien, elle diminue de 3 le montant total de blé que les joueurs doivent payer pour conserver leurs autres bâtiments. De plus, la **GRANGE** ne coûte aucune ressource pour être conservée.



Si le **GRENIER À BLÉ** est présent dans la cité des joueurs au moment de la résolution d'une phase d'entretien, il diminue de 6 le montant total de blé que les joueurs doivent payer pour conserver leurs autres bâtiments. De plus, le **GRENIER À BLÉ** ne coûte aucune ressource pour être conservé.

**NB :** Si la **GRANGE** et le **GRENIER À BLÉ** sont présents simultanément dans la cité des joueurs au moment de la résolution d'une phase d'entretien, les réductions accordées par l'un et l'autre s'accroissent : le montant total du coût d'entretien est diminué de 9.

**NB2 :** Si la réduction accordée par ces bâtiments est plus importante que le coût d'entretien total demandé : les joueurs ne dépensent aucun blé et tous les bâtiments sont conservés.

### Exemple de résolution d'une phase d'entretien :

Lors de la phase d'entretien, les joueurs possèdent 3 blés dans leur stock et les bâtiments suivants sont présents dans leur cité : Grenier à blé, Cathédrale, Port, Grue, Muraille (x2).

Pour calculer le coût d'entretien global, les joueurs additionnent les coûts d'entretien demandés par chaque bâtiment : 5 (Cathédrale) + 3 (Port) + 1

# PHASE D'ENTRETIEN

(Grue) + 1x2 (2 Murailles) + 0 (Grenier à blé) = 11 blés. Le **GRENIER À BLÉ** étant présent dans leur cité, le coût global réel que les joueurs doivent payer est diminué de 6 : il est en réalité égal à 5 blés (11 - 6).

Les joueurs ne possèdent que 3 blés, ce qui n'est pas suffisant pour s'acquitter de la totalité du montant demandé. Ils doivent donc détruire un ou plusieurs bâtiments. Ils décident de détruire une Muraille et la Grue ; à présent recalculé, le coût d'entretien est égal à 3 blés. Les joueurs se défaussent donc de 3 blés : le coût d'entretien est désormais payé, et les joueurs conservent leurs autres bâtiments. Ces bâtiments ainsi conservés vont rapporter des points de prestige aux joueurs.

## 3. Comptabilisation des points de prestige

### A. À chaque Âge

Chaque bâtiment (sauf muraille et niveau V) présent dans la cité des joueurs après la résolution de l'entretien rapporte un certain nombre de points de prestige aux joueurs – ce sont ces points de prestige qui permettront aux joueurs de remporter la partie.

Les points de prestige rapportés par les bâtiments diffèrent en fonction de leur rang (Niveau I à IV → 1 à 4 points de prestige) : il est rappelé dans l'encart bas-gauche de la tuile.



Les joueurs rapportent le nombre de point de prestige ainsi remportés sur la Piste de Prestige qui se trouve à la droite du plateau de jeu : ils déplacent le jeton *prestige* sur la case indiquant le montant des points de prestiges cumulés jusqu'alors.

**NB :** Les joueurs ne peuvent jamais perdre des points de prestige obtenus : le marqueur (jeton *prestige*) ne peut jamais descendre vers un nombre plus faible.

### B. Fin de l'Âge III uniquement

Les bâtiments prestigieux (niveau V) rapportent quant à eux un nombre de points de prestige dépendant de conditions particulières :

 Les points de prestige rapportés par ces bâtiments ne peuvent être comptabilisés qu'à la fin du dernier entretien du jeu (Âge III). Si un bâtiment prestigieux est présent dans la cité après résolution de l'entretien à la fin de l'Âge I ou de l'Âge II : il ne rapporte pas de points de prestige aux joueurs.



À la fin de la partie, la **GRANDE PLACE** rapporte aux joueurs autant de points de prestige que la moitié (arrondie à l'inférieur) du nombre de blé encore détenu par les joueurs dans leur stock de ressources.



À la fin de la partie, les **ARÈNES** rapportent aux joueurs autant de points de prestige que le nombre de jetons Byzantins et navires actuellement présents sur une case franchissable (comportant le logo d'invasion ) ou l'une des quatre cases de garnison du plateau.



À la fin de la partie, le **CIMETIÈRE** rapporte aux joueurs autant de points de prestige que la moitié (arrondie à l'inférieur) du nombre d'envahisseurs éliminés durant la partie (jetons placés sur la tuile uniquement).



À la fin de la partie, le **SÉNAT** rapporte aux joueurs autant de points de prestige que le nombre de cartes événements de type « envahisseurs » résolues par *diplomatie* durant la partie.



À la fin de la partie, la **CATHÉDRALE** rapporte aux joueurs deux points de prestige pour chaque bâtiment (**sauf** murailles) encore présent dans la cité à la fin de la dernière phase d'entretien (la **CATHÉDRALE** elle-même rentre en compte dans ce calcul).



# CARTES « MIRACLE »

## 1. Principe et fonctionnement

Lors de la mise en place du jeu, les joueurs ont tiré cinq cartes « Miracle » au hasard parmi les quinze cartes du paquet. Chacune de ces cinq cartes peut être employée – **une fois** – par les joueurs durant la partie, à condition de payer son coût avec de l'or. Il existe trois niveaux de cartes « Miracle » : cinq de valeur 1 or, cinq de valeur 2 or, cinq de valeur 3 or.

À différents moments précis du jeu, les joueurs peuvent décider du déclenchement d'un miracle encore disponible s'ils ont suffisamment d'or pour l'invoquer. Ces miracles ont des effets puissants sur le déroulement de la partie : ils peuvent réaliser des actions complétant celles des personnages et des bâtiments, annuler des cartes événements, et même modifier l'application de certaines règles contraignantes.

**NB** : Les joueurs ne sont jamais obligés d'avoir recours aux miracles pour remporter la partie.

Lorsque les joueurs décident d'invoquer un miracle, ils se défaussent à la banque du nombre d'or nécessaire (1, 2 ou 3 en fonction de la carte choisie) puis retournent la carte désignée sur son verso, face cachée. Une carte « Miracle » ainsi retournée ne pourra plus être utilisée durant la partie. Enfin, les joueurs appliquent immédiatement les effets de la carte choisie.

## 2. Descriptif des cartes – effets et moments où les jouer

Coût en ressources : 1 or

### DÉFENSE

**Déclenchement** : À jouer au moment où une carte événement de type « Envahisseurs » (Croisés, Valaques, Mamelouks, Seldjoukides, Pirates seulement) est révélée.

Les effets de la carte événement ne sont pas appliqués sur le plateau ; le joueur passe directement à l'incarnation d'un personnage.

### AUBAINE

**Déclenchement** : À jouer au moment où une carte événement de type « Catastrophes » est révélée.

Les effets de la carte événement ne sont pas appliqués sur le plateau ; le joueur passe directement à

l'incarnation d'un personnage.

### ACCALMIE

**Déclenchement** : À jouer avant de révéler une carte événement.

La carte n'est pas tirée ; le joueur passe directement à l'incarnation d'un personnage. Durant l'Âge en question, les joueurs auront donc joué 21 tours de jeu plutôt que 20.

### PRONOÏA

**Déclenchement** : À jouer durant n'importe quelle phase du tour de jeu d'un joueur.

Les joueurs effectuent immédiatement la récolte de chaque zone terrestre du plateau quand celle-ci est réalisable (au moins un Byzantin en forêt/montagne, zone de blé complète, etc.).

### POLIORCÈTIQUE

**Déclenchement** : À jouer durant n'importe quelle phase du tour de jeu d'un joueur.

Les joueurs placent immédiatement une tuile muraille sur une case muraille libre de leur choix dans leur cité, sans en payer le coût.

Coût en ressources : 2 or

### FÉLICITÉ

**Déclenchement** : À jouer durant n'importe quelle phase du tour de jeu d'un joueur.

Les joueurs appliquent immédiatement les résolutions de 5 événements Jour de Paix successifs (ils lancent cinq fois le dé et reçoivent cinq récompenses). À condition qu'elle soit présente dans la cité, la **FONTAINE** est prise en compte dans la détermination des cinq ressources obtenues.

### MERCENAIRES

**Déclenchement** : À jouer durant n'importe quelle phase du tour de jeu d'un joueur.

Les joueurs placent immédiatement jusqu'à quatre jetons Byzantins sur des cases libres des zones terrestres du plateau (sauf garnisons). Le placement obéit aux règles habituelles, à l'exception qu'il est possible de placer plusieurs jetons Byzantin dans la même zone.

### REMPARTS

**Déclenchement** : À jouer durant n'importe quelle phase du tour de jeu d'un joueur.

Les joueurs remplissent immédiatement les cases libres des garnisons de gardes-frontières (jetons Byzantins).

# CARTES « MIRACLE »

## VIGILANCE

**Déclenchement :** À jouer au moment de la réinitialisation du plateau (fin de l'Âge I ou fin de l'Âge II uniquement).

Lors de la réinitialisation du plateau, les joueurs ne replacent dans la banque que les jetons envahisseurs ; ils ne touchent ni aux jetons Byzantins déjà placés, ni aux navires en mer.

## CROISADE

**Déclenchement :** À jouer durant n'importe quelle phase du tour de jeu d'un joueur.

Les joueurs convertissent immédiatement en jetons Byzantins tous les envahisseurs présents dans la forêt, ou la montagne, ou sur le chemin d'invasion des Mamelouks, ou celui des Seldjoukides. Les joueurs peuvent également choisir de remplacer par leurs navires tous les pirates présents dans la Mer Égée, ou dans le Pont-Euxin. Chaque conversion se fait selon les règles habituelles [cf. Gyrovague] – il n'est cependant pas possible de récolter immédiatement.

Coût en ressources : 3 or

## RÉSERVES

**Déclenchement :** À jouer durant n'importe quelle phase d'entretien.

La phase d'entretien ne coûte aucune ressource ; tous les bâtiments sont conservés.

## ASSAUT

**Déclenchement :** À jouer durant n'importe quelle phase du tour de jeu d'un joueur.

Les joueurs retirent immédiatement jusqu'à six jetons envahisseurs du plateau (ne sont pas pris en compte les envahisseurs qui ont pénétré Constantinople), en suivant les règles habituelles d'élimination des envahisseurs. Tous les jetons retirés sont placés sur

**CIMETIÈRE.**

## PURGES

**Déclenchement :** À jouer durant n'importe quelle phase du tour de jeu d'un joueur.

Les joueurs retirent immédiatement tous les jetons envahisseurs qui ont pénétré Constantinople (ces jetons sont remis dans la banque).

## BLINDAGE

**Déclenchement :** À jouer au début d'une phase de siège, avant d'effectuer le premier lancer.

Au choix des joueurs, un bâtiment qui reçoit un tir de catapulte durant la phase de siège n'est pas démoli : il

reste dans la cité comme si le projectile l'avait manqué. Le miracle ne protège pas d'un éventuel futur tir en sa direction.

## MONUMENT

**Déclenchement :** À jouer durant n'importe quelle phase du tour de jeu d'un joueur.

Les joueurs placent immédiatement la tuile bâtiment de leur choix (sauf bâtiments prestigieux) sur une case libre de leur cité, sans en payer le coût.

# FIN DE LA PARTIE

## 1. Conditions mettant fin à la partie

La partie s'arrête dans l'un des cas de figure suivants :

– Il n'y a plus de bâtiments présents dans la cité des joueurs à la fin du siège final ou à la suite de la résolution de la dernière phase d'entretien (Âge III) : **les joueurs ont perdu la partie !**

– Il reste au moins un bâtiment présent dans la cité à la suite de la résolution de la dernière phase d'entretien (Âge III) : les joueurs comptabilisent les points de prestige apportés par les bâtiments restants (qu'ils ajoutent aux points de prestige obtenus précédemment) et vérifient s'ils ont gagné la partie.

## 2. Détermination de la victoire

Pour savoir s'ils ont gagné la partie, les joueurs comparent la position du jeton *prestige* sur la Piste de Prestige avec le tableau suivant :

0 à 14 points de prestige	15 à 29 points de prestige	30 et + points de prestige
DÉFAITE	VICTOIRE	VICTOIRE LÉGENDAIRE
L'Empire byzantin s'est effondré sans résistance et sans honneur. Jamais plus personne n'a entendu parler de Constantinople. D'ailleurs, ce nom vous évoque t-il quelque chose ?	L'Empire byzantin s'est effondré, mais sa richesse culturelle tout comme sa gloire passée ont fait entrer l'Europe dans une nouvelle ère renaissante.	L'Empire byzantin n'est pas tombé aux mains de ses envahisseurs. Sa grande civilisation rayonne encore de nos jours. Vous avez changé le cours de l'histoire !

## 3. Conseils pour une prochaine partie

Que vous ayez gagné ou perdu, voici quelques conseils simples qui vont aideront sûrement à mieux jouer vos prochaines parties :

1 Certaines associations de bâtiments ont des effets cumulatifs puissants – pour mieux engranger des ressources, mieux contrôler le plateau, ou mieux accumuler des points de prestige. À vous de les découvrir !

2 Ayez toujours un œil sur votre stock de ressource en blé : celui-ci est déterminant pour que vos bâtiments puissent survivre aux entretiens et vous rapporter des points de prestige.

3 En début de partie, ne tardez pas à construire un bâtiment de type actif pour profiter au plus tôt des phases bâtiments – bien qu'il soit possible, pour les joueurs plus expérimentés, de jouer des parties tout aussi intéressantes sans un seul bâtiment actif.

4 N'abusez pas de l'Eunuque dès lors que vous possédez des bâtiments de type actif dans votre cité.

5 Aux cours des Âges II et III, soyez toujours préparés à la survenue d'un événement Incendie : il est préférable de posséder l'Aqueduc ou la Statue dans la cité pour éviter la perte d'un bâtiment coûteux – à moins que vous ne préfériez vous en remettre à votre bonne étoile.

6 Surveillez toujours les chemins d'invasion et évitez le plus possible de laisser pénétrer des envahisseurs dans la cité (un seul mauvais tir de catapulte supplémentaire peut changer le cours d'une partie).

7 Bien qu'elle ne soit pas une ressource nécessaire au déroulement de la partie, l'or – difficile à obtenir – permet de réaliser des actions déterminantes (comme éviter les Corsaires ou les Invasions, employer le Primicier, déclencher des miracles).

8 N'oubliez pas que les personnages stratégiques que sont le Commerçaire, le Patriarche et l'Eunuque ne seront plus à vos côtés durant le dernier Âge.

9 Construisez aussi souvent que possible des Murailles devant vos bâtiments importants ou onéreux – vous ne le regretterez pas !

# REMERCIEMENTS

---

Un grand merci à tous les testeurs du jeu qui ont tous plus ou moins participé à son élaboration :

Toshi, Léa, Matthi, Laurent,  
Paulo, Caro, Capu, Charles, Mag',  
MatMat, Pancho, Véro, Benji,  
Loïc, Dam', Sylvain, Flavie,  
Véro C., Typhaine, William,  
Marie, Alexis, Marion

Les joueurs de Jeux & Cie 2016 et 2017 :

Frédérique, Joëlle, Stéphanie,  
Chloé, Fabien, Adrien, Amandine,  
Agathe, Anna, Tony, Clément,  
Cyril, Ludovik, Nathan, Fabien, Yann,  
Juliette, Romain, Xavier, Jonathan,  
Mathieu (et une victoire légendaire, une !)

De Paris est Ludique :

Pierre, Hedgehogmsx, Elsa,  
N°Bis, Florian, Kelly, Jean-Alain,  
Gauthier, Sébastien S., Julien,  
Anne, Priscilla, Arnaud, Lauriane,  
Cyrine, Romain, Damien,  
Blandine, Sébastien, Wolfgang,  
Mickaël, Olivier, Emmanuel, Régis

Du Gai Luron :

Élise, Christine, Marielle,  
Tiphane, Nathalie, Alain

Du FIJ de Cannes :

Pololo, BigBang, Pandora, Mathieu,  
Vinz, Greg, Guillaume, Jean-Christophe,  
Anthony, Patoche, Sébastien, Maxime,  
Christophe

– et tant d'autres que j'oublie.

Une petite pensée pour Lulu et un merci plus particulier à Céline pour tout le temps qu'elle a donné à m'accompagner dans cette passion.

Enfin, le plus grand des remerciements, à VOUS qui avez joué ! J'espère que ce jeu vous aura plu comme j'ai eu plaisir à le concevoir.

Retrouvez Constantinople et d'autres jeux sur  
mon site internet :

<https://fetevosjeux.wordpress.com/>

N'hésitez pas à me faire part de vos remarques ou  
suggestions :

[charton.jean@gmail.com](mailto:charton.jean@gmail.com)

