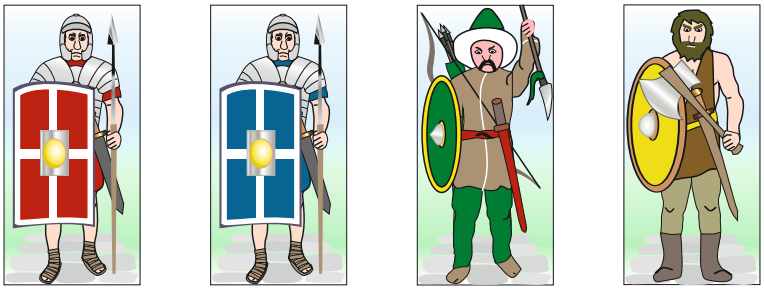
Vous venez de télécharger un jeu de société sur dragono.fr.
Dragono vous en remercie et vous souhaite une excellente partie.

Légions et barbares



A imprimer sur du papier épais (160 grammes environ) sauf les règles du jeu.

Plastification des routes pavées : Afin d'obtenir des routes plus belles et résistantes, vous pouvez les plastifier.

1.Imprimez

2.Pastifiez les feuilles avec les routes pavées et les villes.

3.Découpez les routes pavées et les villes.

© dragono.fr jeux imprimables

Les règles du jeu

LEGIONS ET BARBARES

Pour 2 joueurs
à partir de 7 ans

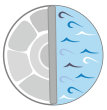
Construisez l'empire romain

Routes: Placez les routes pavées de façon à faire un réseau routier.

Capitales: Placez vos capitales romaines (ronds avec pavés rouges et bleus) à chaque extrémité du réseau de routes. Veillez à ce que les deux capitales soient desservies par autant de voies romaines chacunes et qu'elles soient séparées par 4 villes (minimum).

Villes: Placez les villes aux intersections des routes puis, s'il vous en reste, placez-les à intervalles réguliers sur les voies romaines.

Marqueurs barbares: Mélangez les marqueurs (jaunes et verts) faces colorés contre table puis empilez-les. Placez un marqueur, sans regarder sa couleur (face coloré contre table), sur chaque ville sauf sur les villes voisines des capitales.



Ports: Placez les ports de préférence du même côté sur les bords de votre empire.

Placez vos légions

Légionnaires : Choisissez la couleur de vos légions et placez les devant votre capitale, en dehors du jeu. Puis placez trois légionnaires sur chaque ville voisine de votre capitale. Les figurines restant devant votre capitale (hors du jeu) forment vos renforts et pourront rentrer en jeu au cours de la partie.

Figurines légionnaires et barbares: Les figurines légionnaires et barbares ont une face avec une arme qui permet de savoir quand elles peuvent attaquer. Les figurines se déplacent d'une ville à l'autre en passant par les routes pavées et vous devrez toujours les placer de façon à ce que votre adversaire ne voit que la face "légionnaire". Ainsi, vous pourrez le surprendre lors de vos attaques.

La règle de base:

A chaque tour, vous ...
Lancez le dé des déplacements (celui qui porte des chiffres) et déplacez vos figurines.
Puis vous ...
Lancez le dé des attaques (celui qui porte des armes) et éliminez des ennemis, si vous êtes bien placé.

Pour déplacer vos légions, lancez le dé "déplacements"...

Les figurines se déplacent d'une ville à une autre. Lancez le dé "*déplacements*" pour connaître le nombre de points de déplacement dont vous disposez pour ce tour. Le déplacement d'une figurine, d'une ville à une autre, coûte un point de déplacement. Déplacez vos légions du nombre indiqué: par exemple, si vous faites 2, vous déplacez un légionnaire de deux villes ou deux légionnaires d'une seule ville.
Renforts: Pour faire rentrer des renforts prenez une ou plusieurs figurines hors du jeu et déplacez-les en partant de votre capitale en utilisant des points de déplacement.

Camp: Vous pouvez construire ou réparer un camp dans une ville où se trouve un de vos légionnaires et qu'il n'y a pas d'ennemis. Si vous réparez un camp, vous disposerez de deux points de déplacement mais si vous en construisez un, vous ne pourrez pas déplacer vos légions ce tour-ci. Le camp double la défense de vos légionnaires. Il faut donc porter deux* attaques (dans le même tour) pour éliminer un légionnaire dans un camp.*(Sauf avec un tir de catapulte).

Echelle: Si vous obtenez une échelle avec le dé *déplacements*, vous pouvez poser une échelle sur un camp ennemi ou enlever une échelle d'un camp ami. L'échelle permet aux légionnaires qui se trouvent au pied du camp d'attaquer normalement comme si il n'y avait pas de camp. Vous disposez ensuite, de deux points de déplacement comme indiqué sur la face du dé.

Diversion: Lorsqu'une ville est occupée par un ennemi, vous ne pouvez la traverser que si vous y placez d'abord autant de légions que votre ennemi. Ainsi, vous faites diversion et pouvez passer librement avec des légions en surplus.

© dragono.fr jeux imprimables

Les champs: Les champs sont les espaces (vides) qui sont entourés de voies romaines.

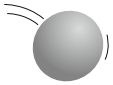
Raccourcis: Lorsque vous lancez le dé des déplacements et que vous obtenez un chiffre entouré de pointillés, vous pouvez traverser un champ avec des légionnaires ou barbares et allez directement sur une des villes qui entourent ce champ. Une figurine ne peut pas traverser deux champs lors du même tour mais plusieurs figurines peuvent traverser un champ. La catapulte ne se déplace pas à travers champs, elle doit toujours se déplacer sur les routes. Une fois déplacées, vos légions pourront peut-être attaquer...

Pour attaquer, lancez le dé "attaques"...

L'arme ou les armes que vous obtenez au dé indique que vous pouvez attaquer avec une figurine qui porte cette arme. Par exemple, si vous obtenez un pilum, vous pouvez attaquer avec un légionnaire pilum. Si vous obtenez deux armes différentes au dé, vous pouvez attaquer avec deux figurines correspondantes. Si vous obtenez deux armes identiques vous pouvez attaquez avec une fois avec deux figurines ou deux fois avec la même.

Le glaive:Le glaive, le bouclier ou le sesterce peuvent attaquer si vous obtenez un "glaive" avec le dé "attaques" s''ils sont placés sur la même ville que leur ennemi. Alors, vous éliminez un légionnaire ou une catapulte. Si vous obtenez deux glaives, vous éliminez deux ennemis.

Le pilum: Peut attaquer en tirant à distance (d'une ville à l'autre en passant par la voie romaine qui les sépare). Lorsqu'il est à bonne distance d'un ennemi, il peut l'éliminer à condition d'obtenir un "pilum" avec le dé "attaques". Le pilum peut également attaquer lorsqu'il est sur la même ville que sa cible et que vous obtenez un "pilum" au dé "attaques".



Catapulte: Pour tirer avec une catapulte, vous devez obtenir un boulet avec le dé "attaques" et être à bonne distance d'un ennemi. La catapulte peut tirer à travers un champ et éliminer un ennemi sur une des villes qui entourent ce champ. Lorsque vous tirez sur un camp, vous éliminez un légionnaire et posez une brèche sur le camp.

Brèche: Un camp, qui a une brèche, ne protège plus les légionnaires et ne barre plus la route. S'il subit un nouveau tire de catapulte, il est détruit et retiré du jeu. Si vous obtenez "camp" au dé "déplacements", vous pouvez enlever une brèche qui se trouve sur un de vos camps.

La tortue: Le bouclier se met automatiquement en tortue lorsqu'un pilum l'attaque. La tortue annule une attaque de pilum (une seule par tour) et protège les légionnaires amis qui sont dans la même ville.

Galère romaine: Elle peut transporter trois figurines à la fois. Lorsque vos figurines sont sur un port, vous pouvez embarquez dans une galère. Placez vos figurines sur le bord de la galère et écartez-la du port. Le tour suivant votre galère accoste sur le port de votre choix et débarque ses passagers. Placez la galère sur le port et faites débarquer les passagers dans le port, sans décompter de points de déplacements. Les figurines qui ont débarquées peuvent se déplacer et attaquer immédiatement (si les dés le permettent). Le déplacement de la galère est « gratuit » et ne coûte pas de points de déplacement.

Elimination d'un légionnaire: Lorsque le résultat au dé vous permet d'attaquer vous devez désigner quelle figurine vous souhaitez éliminer (sans regarder la face arme de la figurine ciblée) . Ensuite, le joueur attaqué, vous montre la face arme de cette dernière et vous la donne en guise de trophée de guerre.

Elimination d'une catapulte: Pour éliminer une catapulte, vous devez, auparavant, éliminer les légionnaires qui se trouvent dans la même ville.

But du jeu:
Amenez un de vos sesterces sur la capitale ennemie, sans passer par un raccourci ou éliminez tous les sesterces ennemis.
Conseil : Il est inutile de positionner des légions ou un camp sur votre capitale, car cela n'empêchera pas votre adversaire d'y amener un sesterce.

© dragono.fr jeux imprimables

Les barbares

dragono.fr© jeux imprimables

Chaque légion romaine devra explorer de nouvelles villes pour s'allier soit aux Germains soit aux Huns.
Alliance avec les barbares: En début de partie le joueur qui rencontre le premier des barbares, devient allié des ses mêmes barbares et par conséquent l'autre joueur devient automatiquement l'allié des autres barbares. Par exemple, si un joueur trouve un marqueur jaune (germains), il devient l'allié des Germains et par conséquent l'autre joueur devient immédiatement l'allié des Huns.
Ensuite, à chaque fois qu'un joueur place un de ses légionnaires sur une ville où se trouve un marqueur, il le retourne. S'il s'agit d'un marqueur allié, il l'enlève du jeu et prend au hasard une figurine barbares de la même couleur et le place sur cette ville. S'il s'agit d'un marqueur barbare ennemi, il le laisse sur la ville couleur visible. Son adversaire devra déplacer un de ses légionnaires jusqu'à ce marqueur pour piocher une nouvelle figurine alliée barbare. Seuls les légionnaires peuvent faire alliance avec des barbares et doivent pour cela s'arréter sur le marqueur.
Les barbares qui sont piochés durant un tour ne peuvent pas attaquer, être attaqués ou se déplacer durant ce tour et sont donc couchés sur la ville.
Dès que vous serez allié avec des barbares, vous pourrez lancer les dés correspondant pour les déplacer et les faire attaquer quand viendra votre tour.

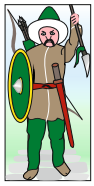
Les Germains

L'épée: (idem glaive) peut attaquer si vous obtenez une "épée" avec le dé "attaques" et qu''il est placé sur la même ville que son ennemi. Alors, vous éliminez un légionnaire, un barbare ou une catapulte. Si vous obtenez deux épées, vous éliminez deux ennemis.

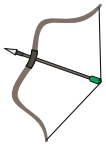
La hache: (idem glaive + fait brèche dans camp) peut attaquer si vous obtenez une "hache" avec le dé "attaques" et qu''il est placé sur la même ville que son ennemi. Alors vous éliminez un légionnaire, barbare ou une catapulte. Si vous obtenez deux haches, vous éliminez deux ennemis. Si vous attaquez un camp, vous créer une brèche même si vous n'éliminez pas d'ennemi (il vous suffit d'obtenir une hache au dé pour faire une brèche) . Posez une figurine brèche sur le camp.

La torche: peut être lancée en tirant à distance (d'une ville à l'autre en passant par la voie romaine qui les sépare). Lorsqu'elle est à bonne distance d'une ville, elle peut l'incendier à condition d'obtenir une "torche" avec le dé "attaques". Placez alors, une figurine incendie sur la ville. A partir de cet instant plus aucun ennemi des Germains ne peut rentrer ou passer dans la ville incendiée. L'incendie éliminera une figurine ennemie dès le tour suivant et à chaque tour, jusqu'à ce qu'il n'y est plus d'ennemis dans cette ville ou que l'incendie soit éteint. S'il y a un camp sur la ville incendiée, posez immédiatement une figurine brèche sur ce camp. Cette brèche ne pourra être réparée que si l'incendie est éteint. Les figurines alliées des Germains ne sont pas touchées par l'incendie et peuvent occuper la ville incendiée sans dommages.
Pour éteindre un incendie, les ennemis des Germains doivent quitter la ville pendant un tour ou attaquer la figurine incendie avec une figurine qui se trouve dans cette ville. Les germains peuvent éteindre un incendie lorsqu'ils le souhaitent, sans condition.

Les Huns



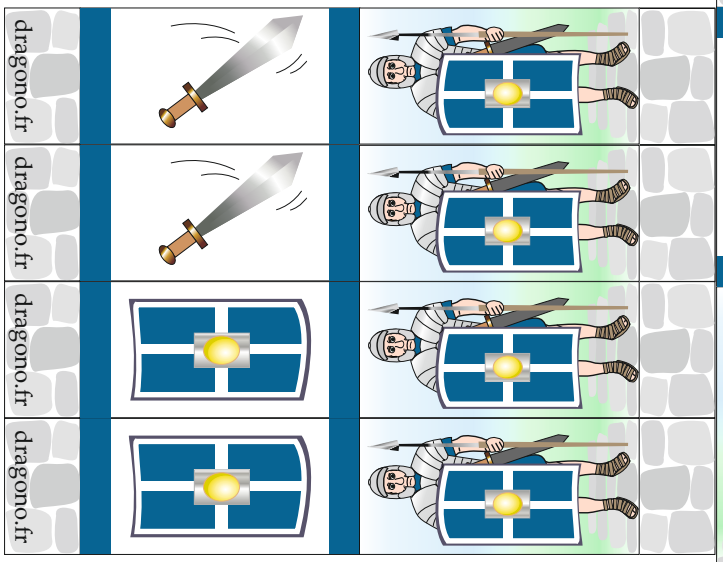
L'épée: (idem glaive) L'épée peut attaquer si vous obtenez une "épée" avec le dé "attaques" et qu'elle est placée sur la même ville que son ennemi. Alors vous éliminez un légionnaire, un barbare ou une catapulte. Si vous obtenez deux épées, vous éliminez deux ennemis.

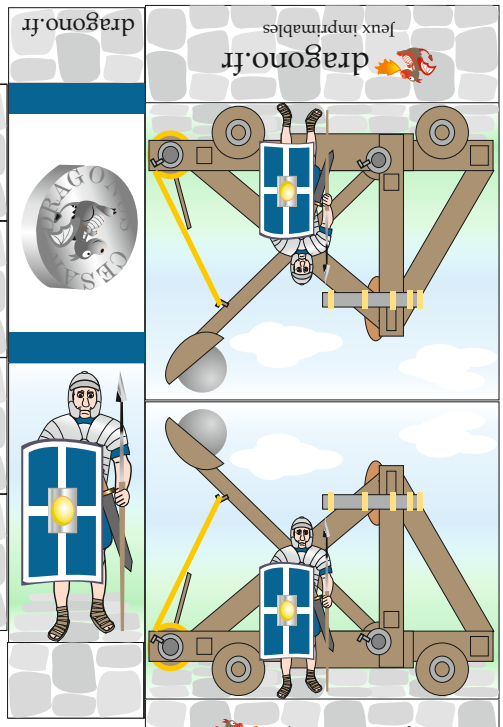


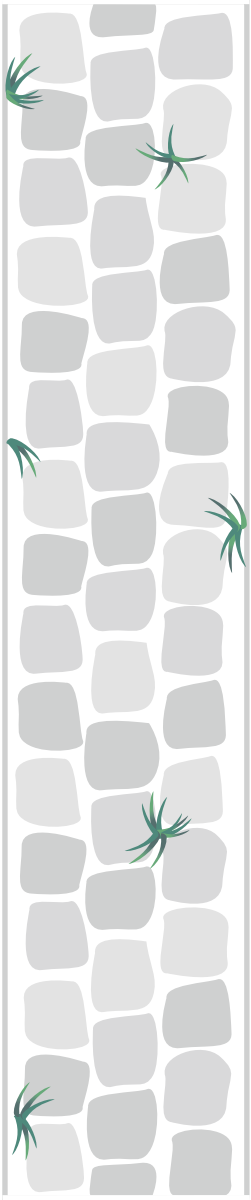
L'arc: L'arc peut attaquer en tirant à distance (d'une ville à l'autre en passant par la voie romaine qui les sépare). Lorsqu'il est à bonne distance d'un ennemi, il peut l'éliminer à condition d'obtenir un "arc" avec le dé "attaques". L'arc peut également attaquer lorsqu'il est sur la même ville que sa cible et que vous obtenez un "arc" au dé "attaques".

La cavalerie: peut attaquer si vous obtenez un "cheval" avec le dé "attaques" et qu'elle est placée sur la même ville que ses ennemis. La cavalerie peut attaquer en chargeant au galop, à condition que l'ennemi n'ait pas de camp pour se protéger. Alors, les cavaliers Huns éliminent deux figurines ennemies. Si l'ennemi est dans un camp, la cavalerie ne peut pas charger et ne compte que comme une attaque d'épée (glaive).
Déplacement du cheval : Il peut passer par des les villes occupées par des ennemis, sans avoir besoin de faire diversion. Ainsi, rien n'arrête la cavalerie hunique.

Les Romains

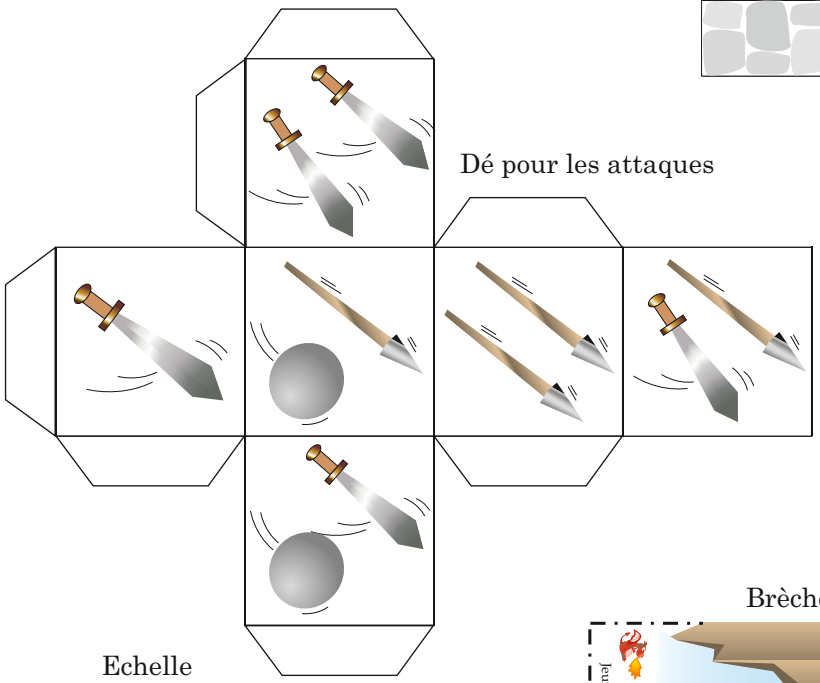




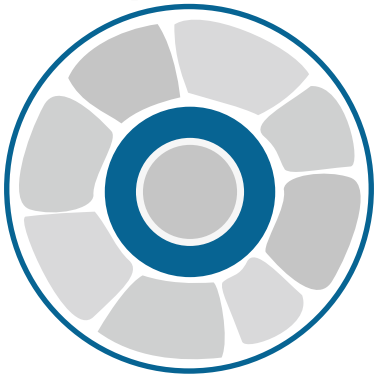


Route pavée

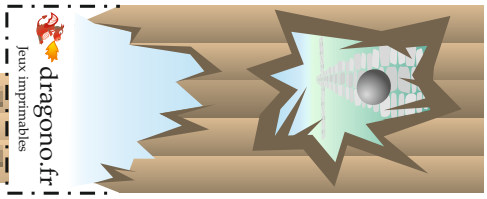
Dé pour les attaques



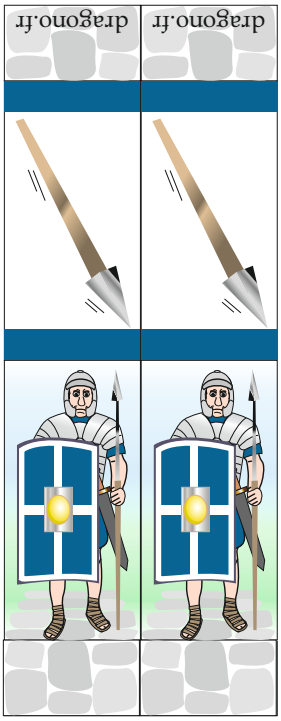
Capitale Bleue

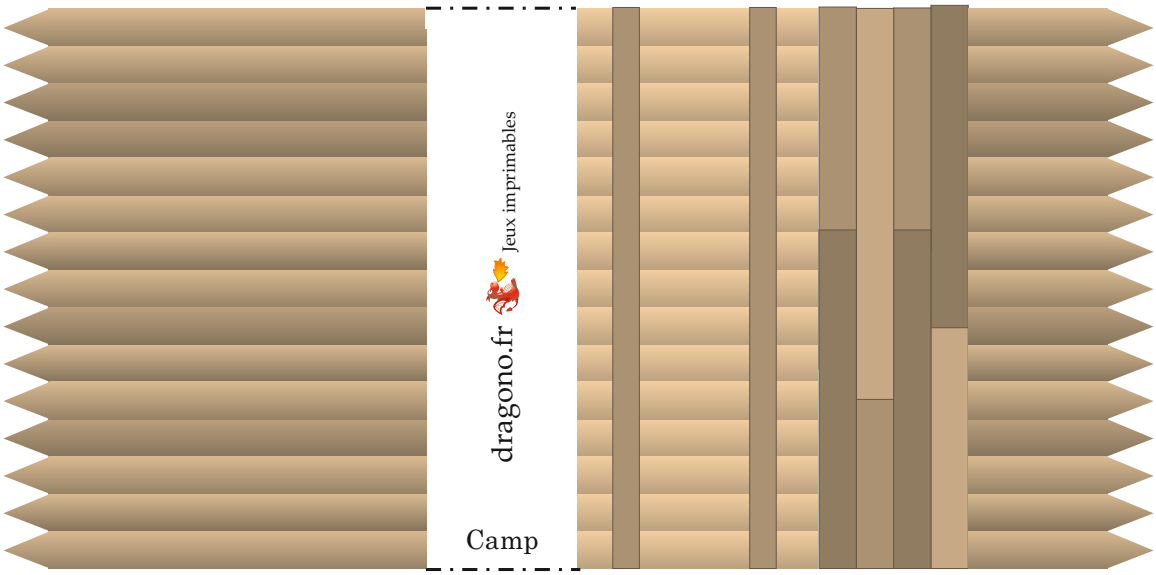


Brèche



Echelle



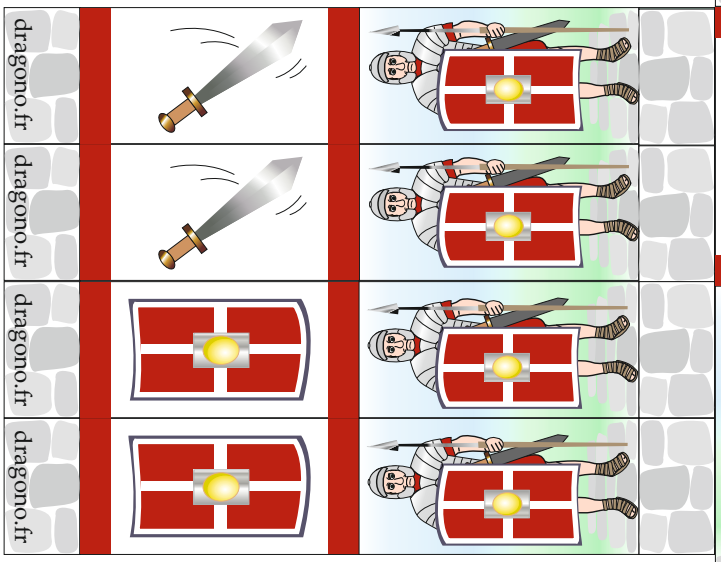


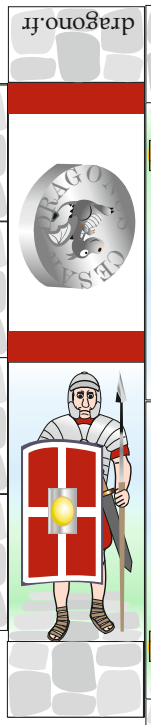
Camp

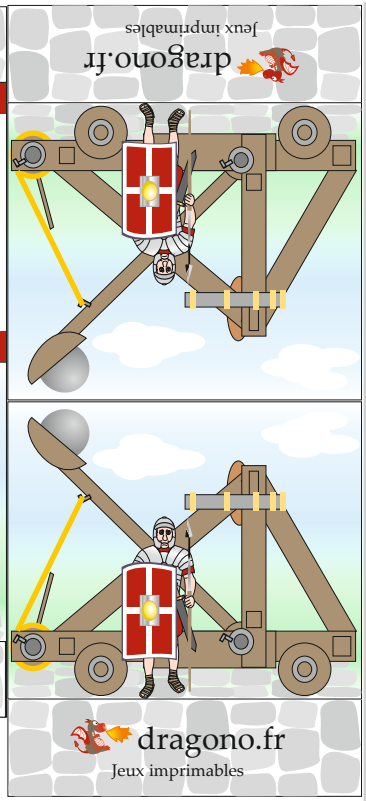
Les Romains

dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
dragono.fr
dragono.fr

Les Romains

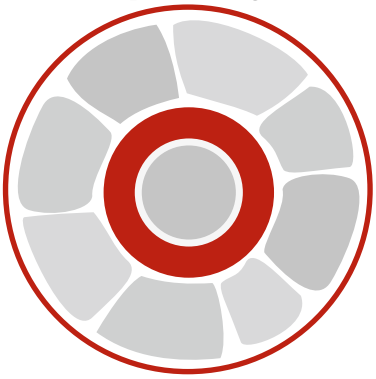




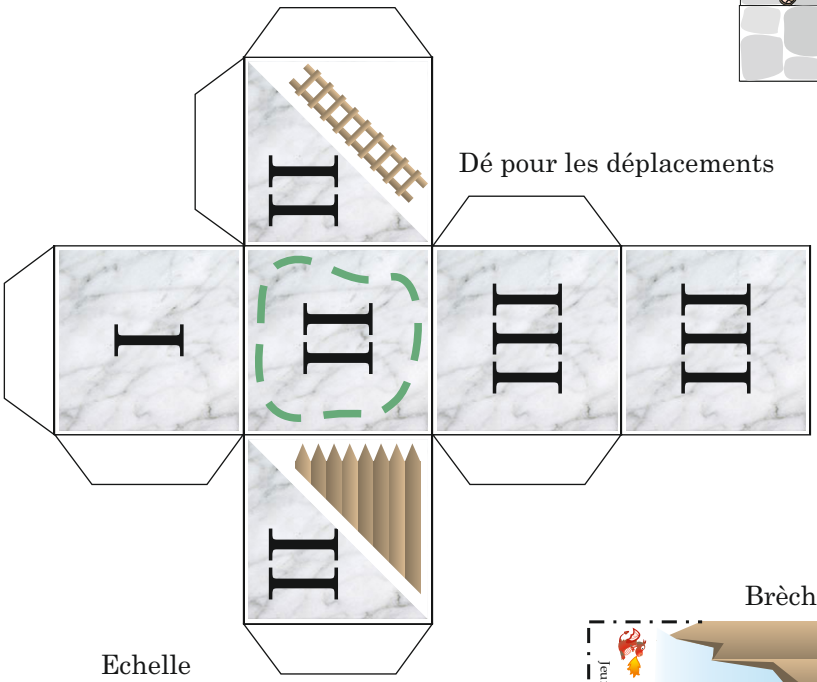


Route pavée

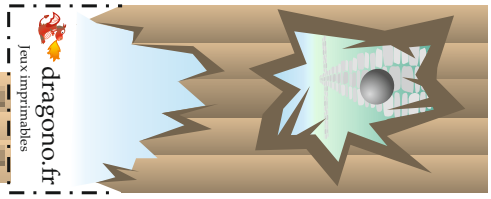
Capitale rouge



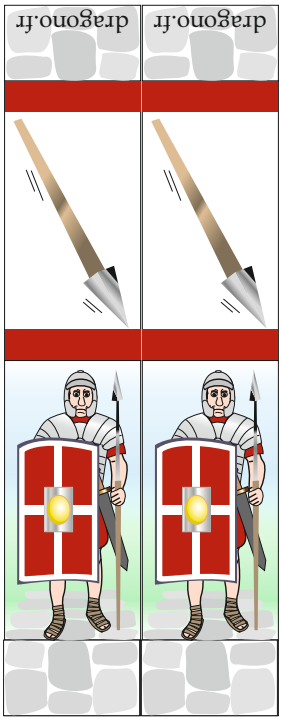
Dé pour les déplacements

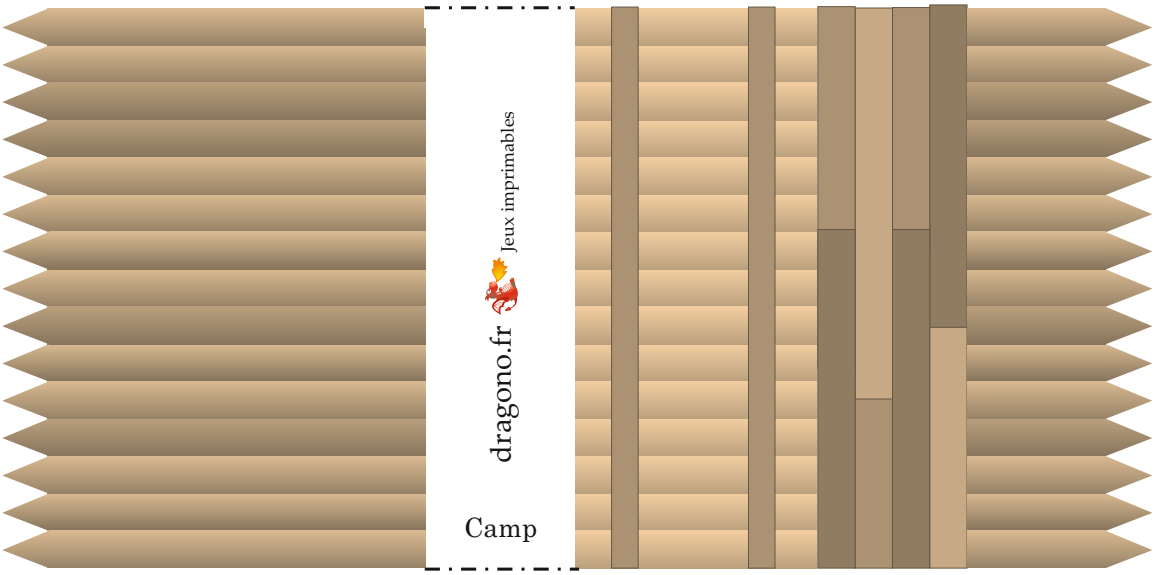


Brèche



Echelle



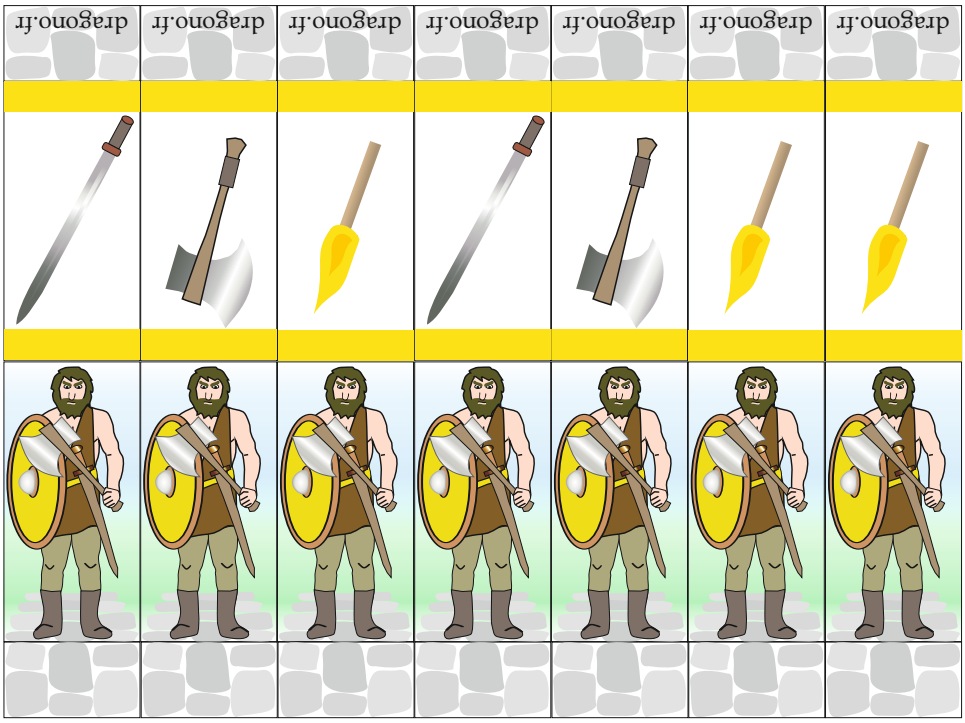


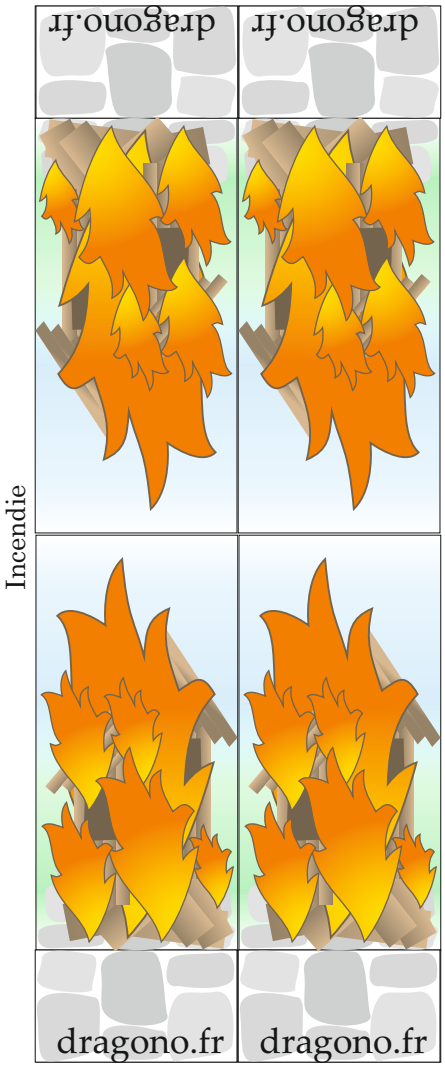
Camp

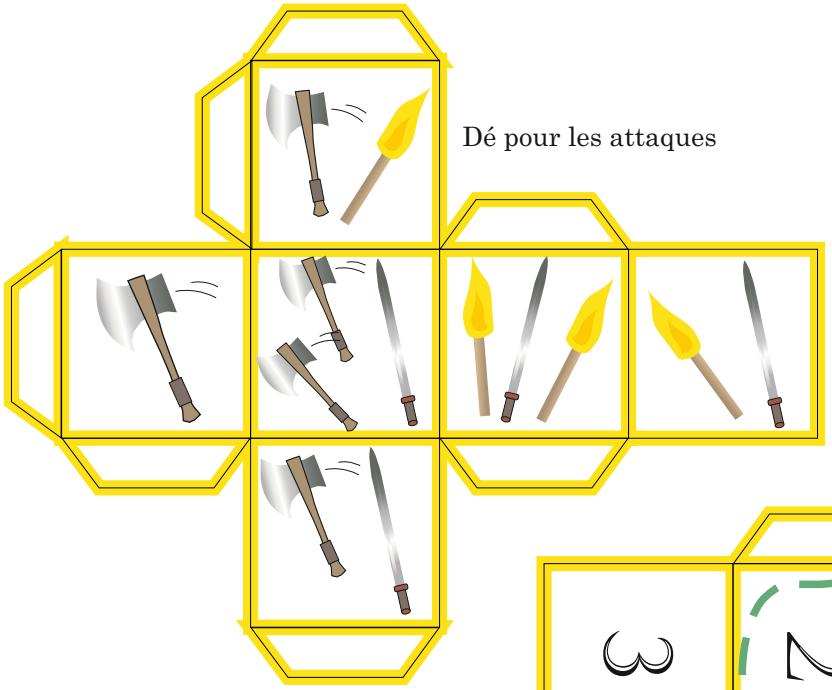
Les Romains

dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
Jeux imprimables
dragono.fr
dragono.fr
dragono.fr

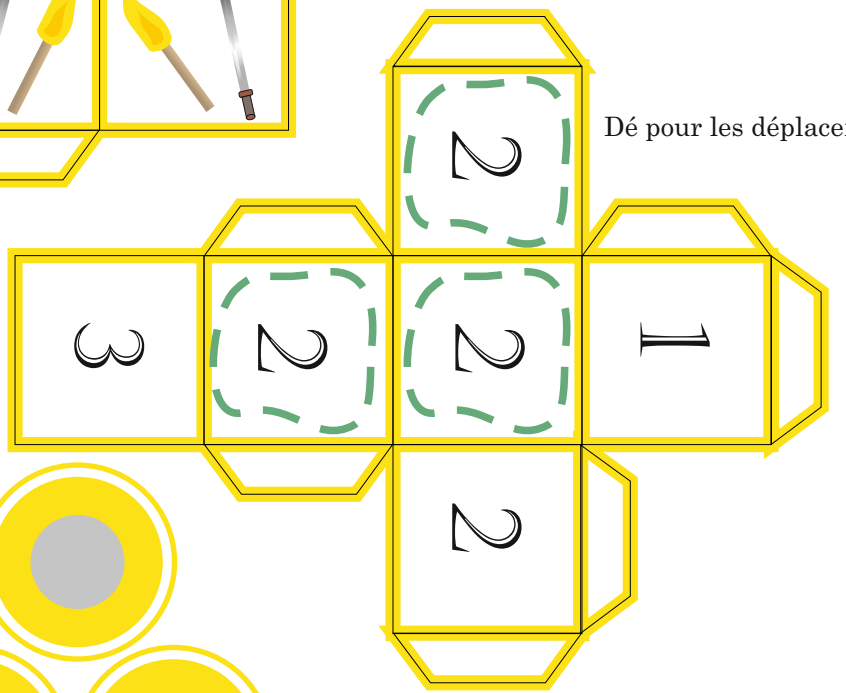
Les Germains





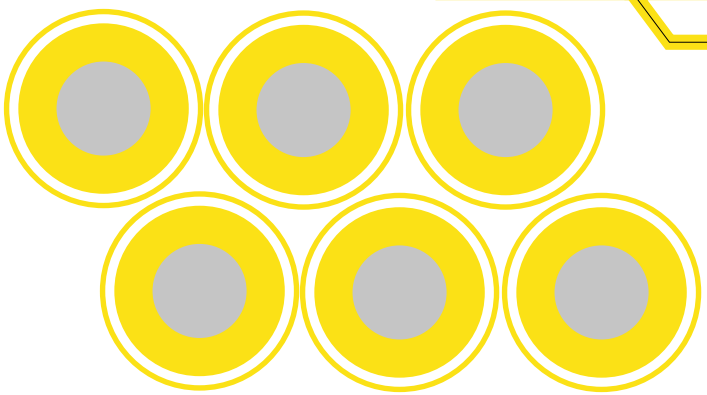


Dé pour les attaques

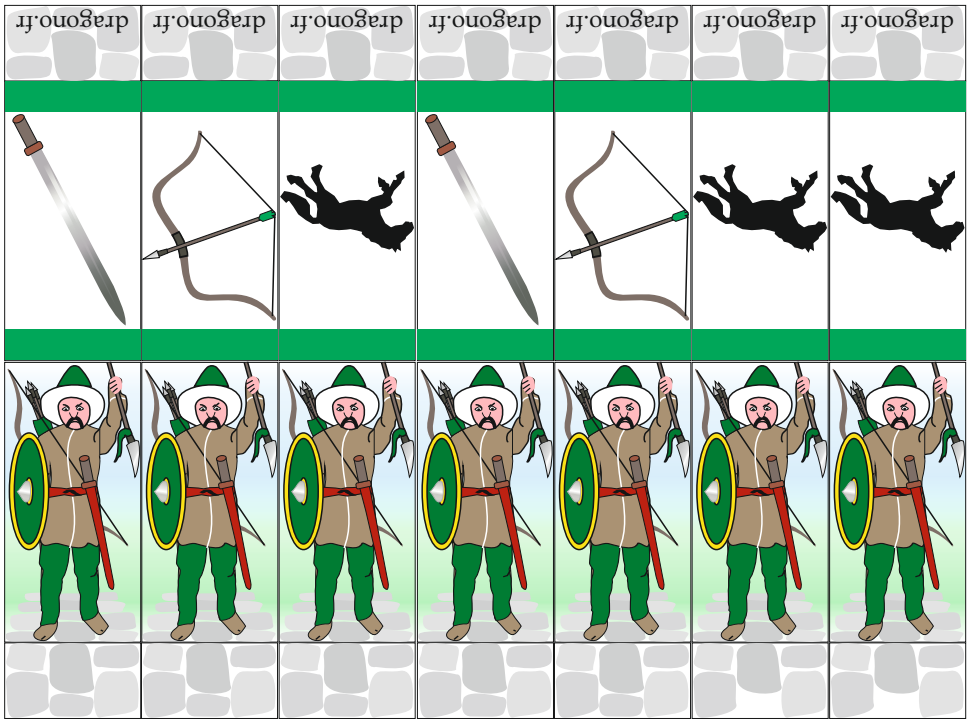


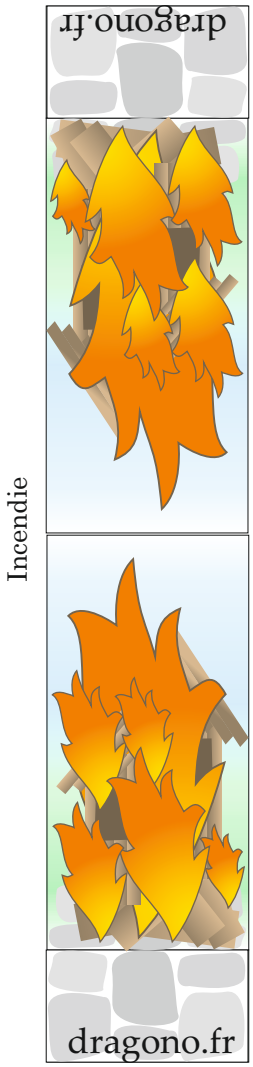
Dé pour les déplacements

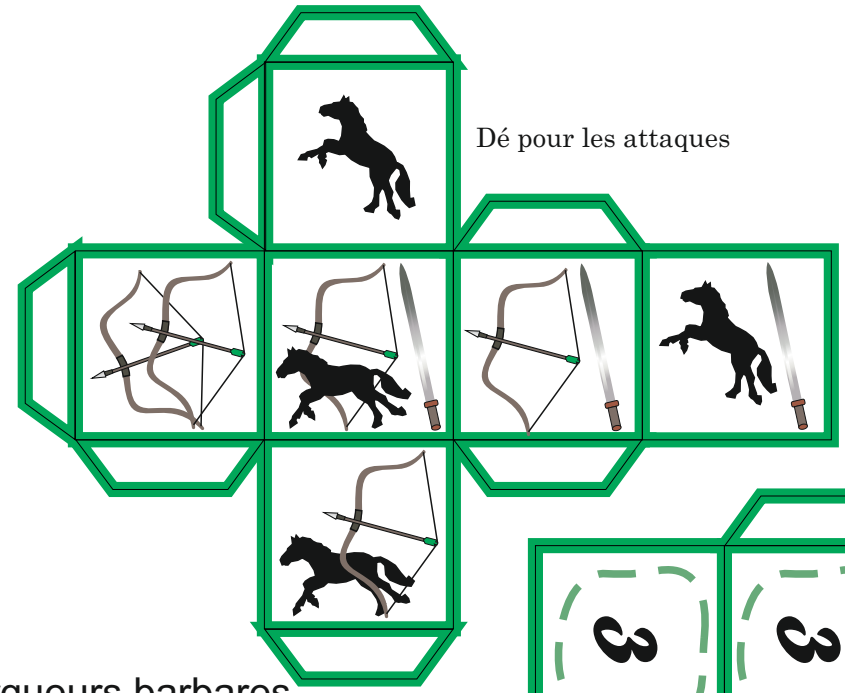
Marqueurs barbares



Les Huns



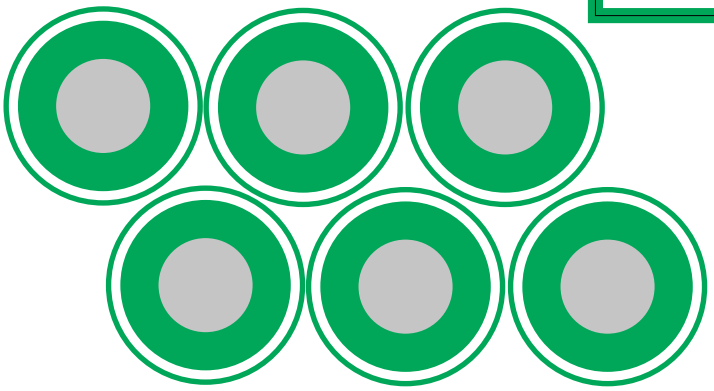




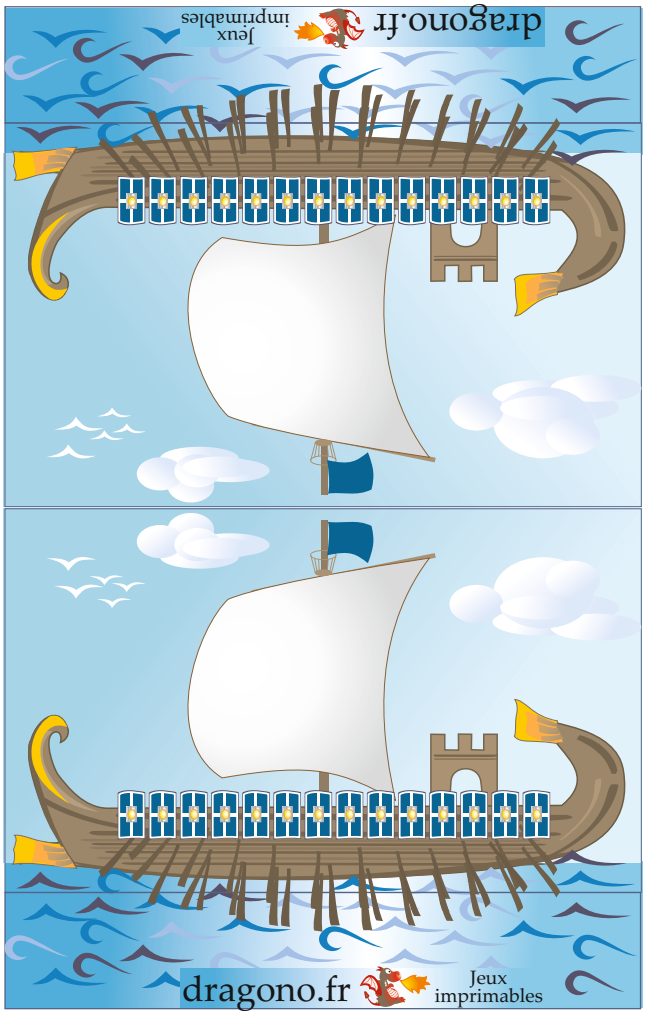
Dé pour les attaques

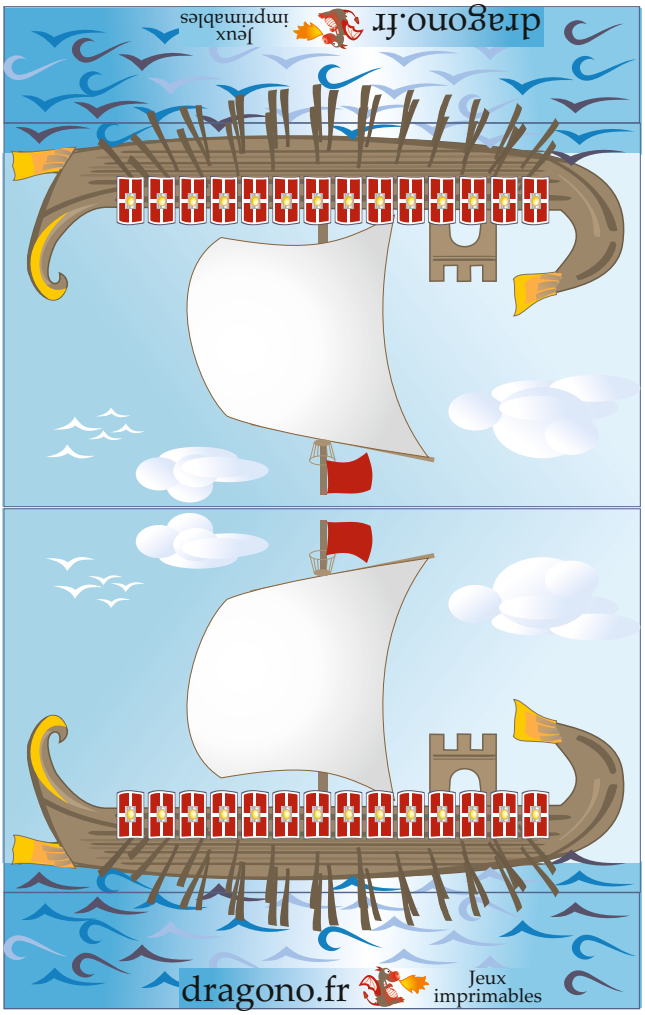
Dé pour les déplacements

Marqueurs barbares

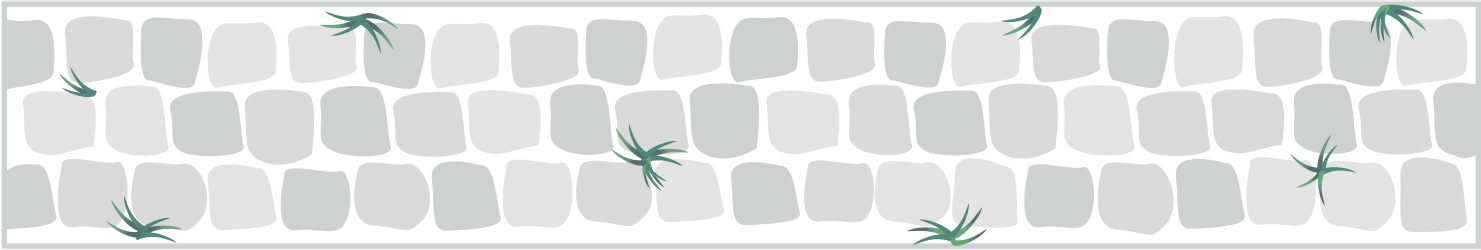


Galères

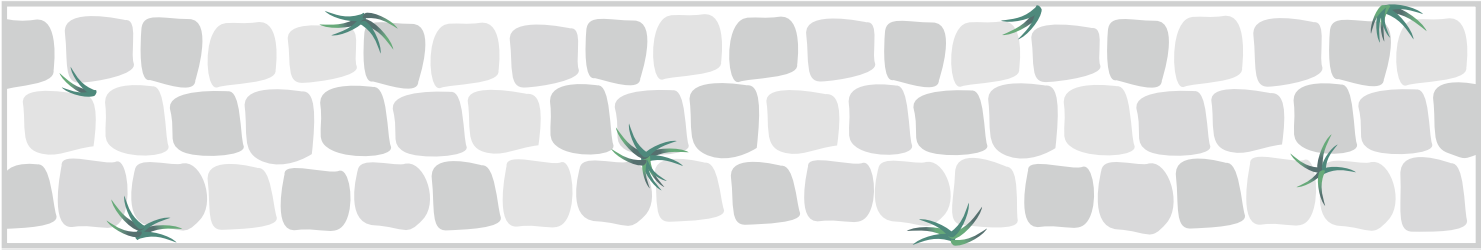




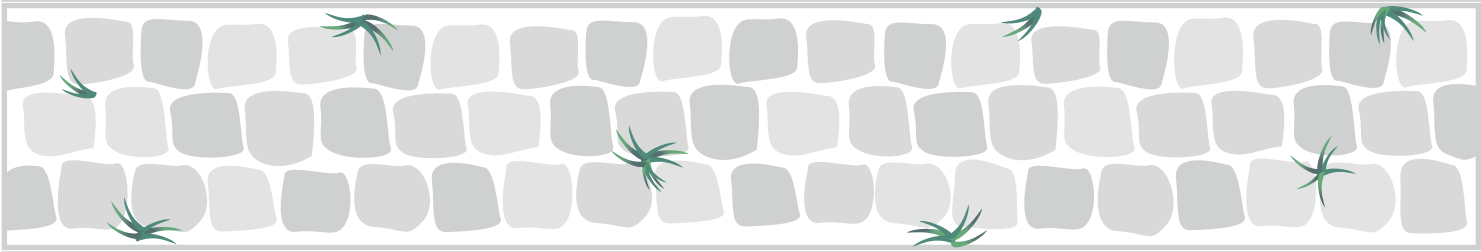
dragono.fr



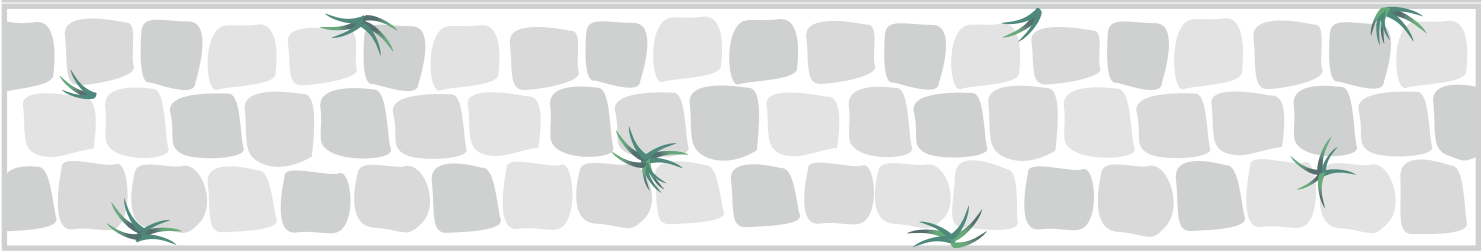
dragono.fr



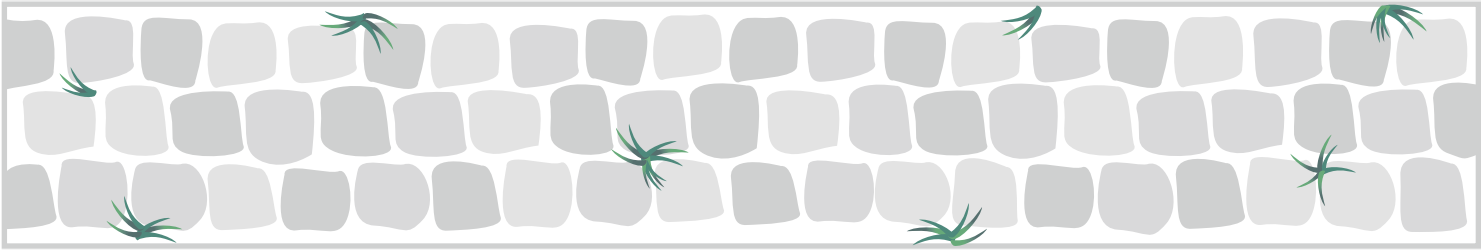
dragono.fr



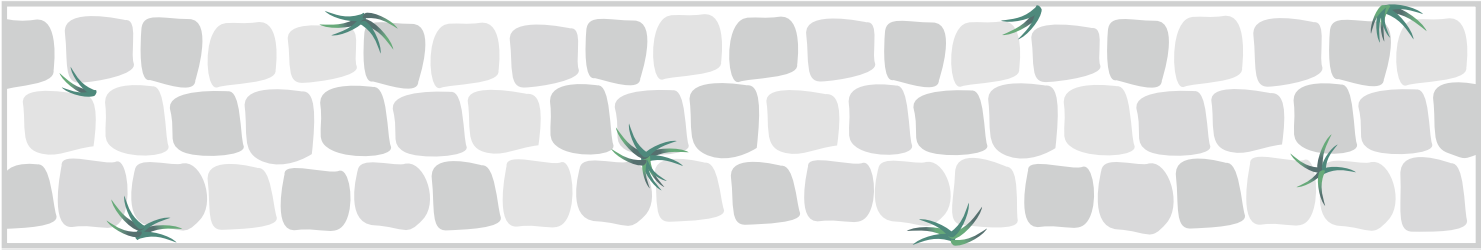
dragono.fr



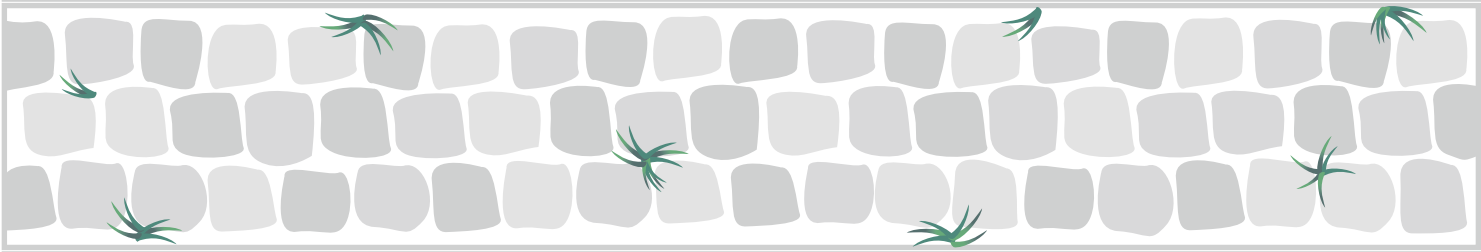
dragono.fr



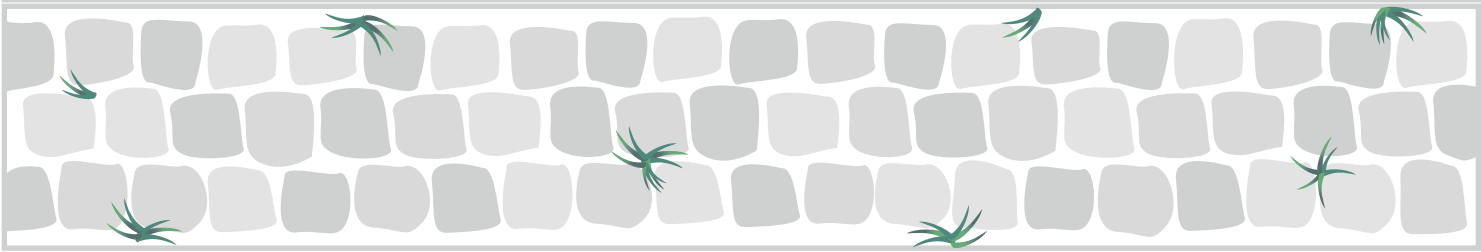
dragono.fr



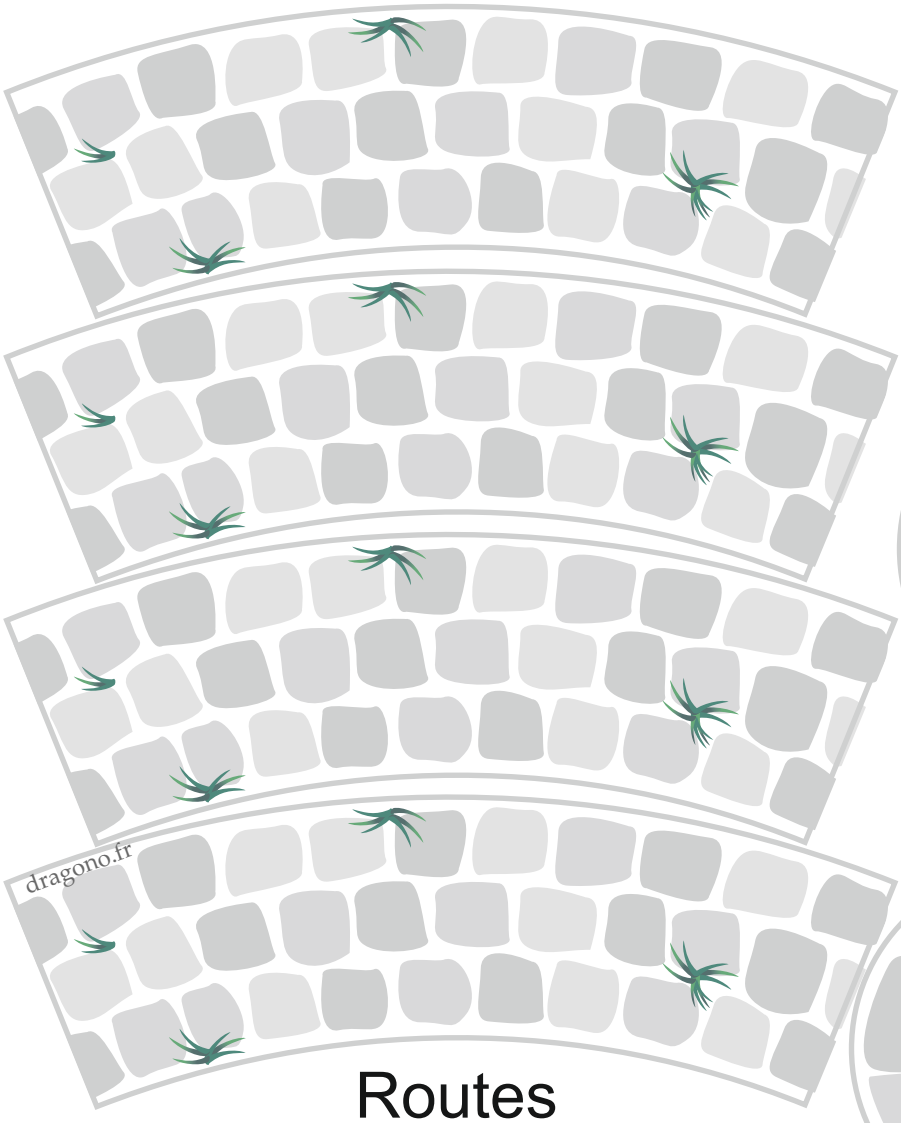
dragono.fr

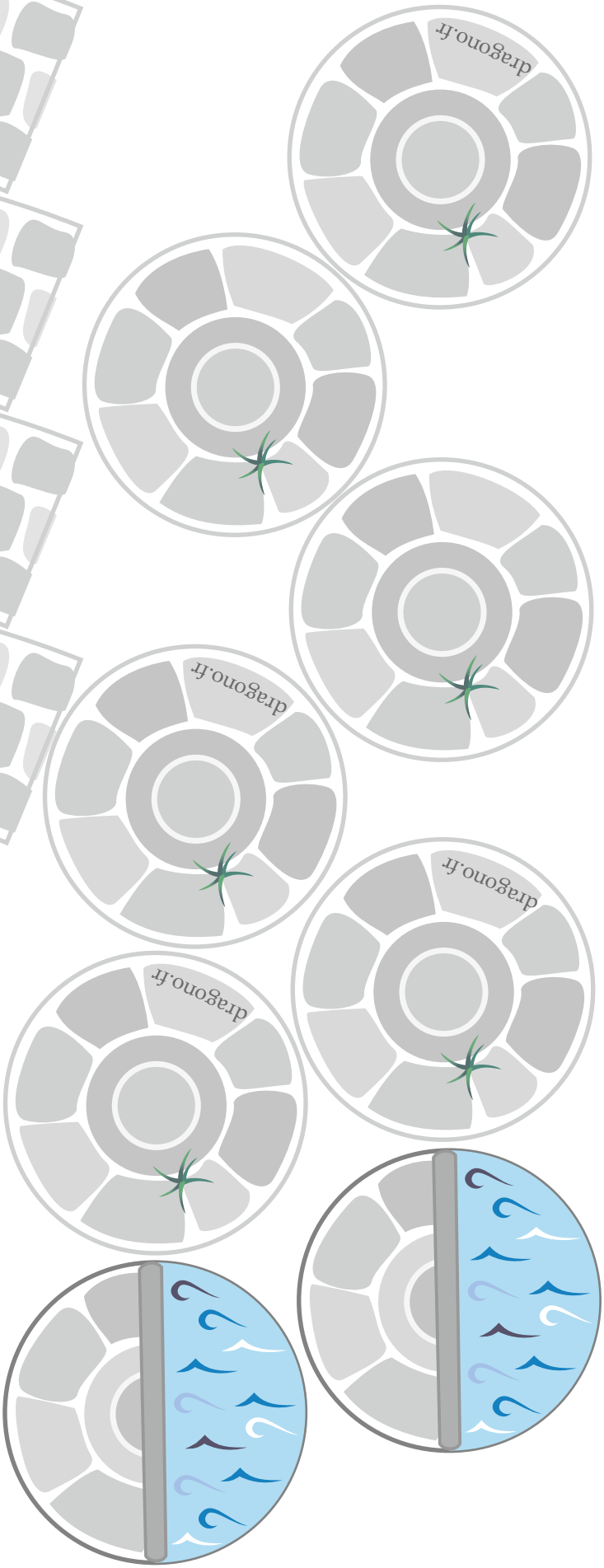


dragono.fr

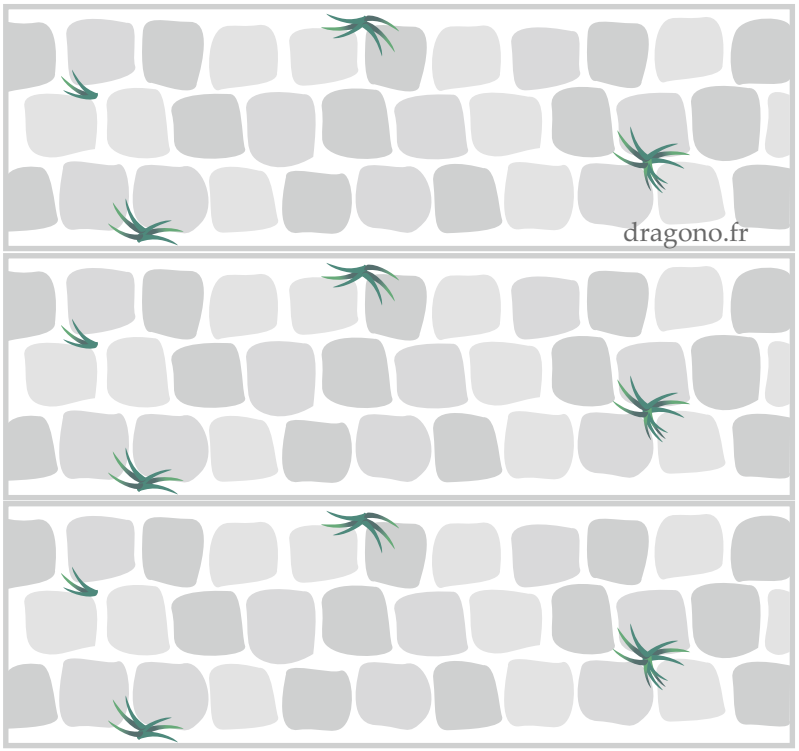


Villes

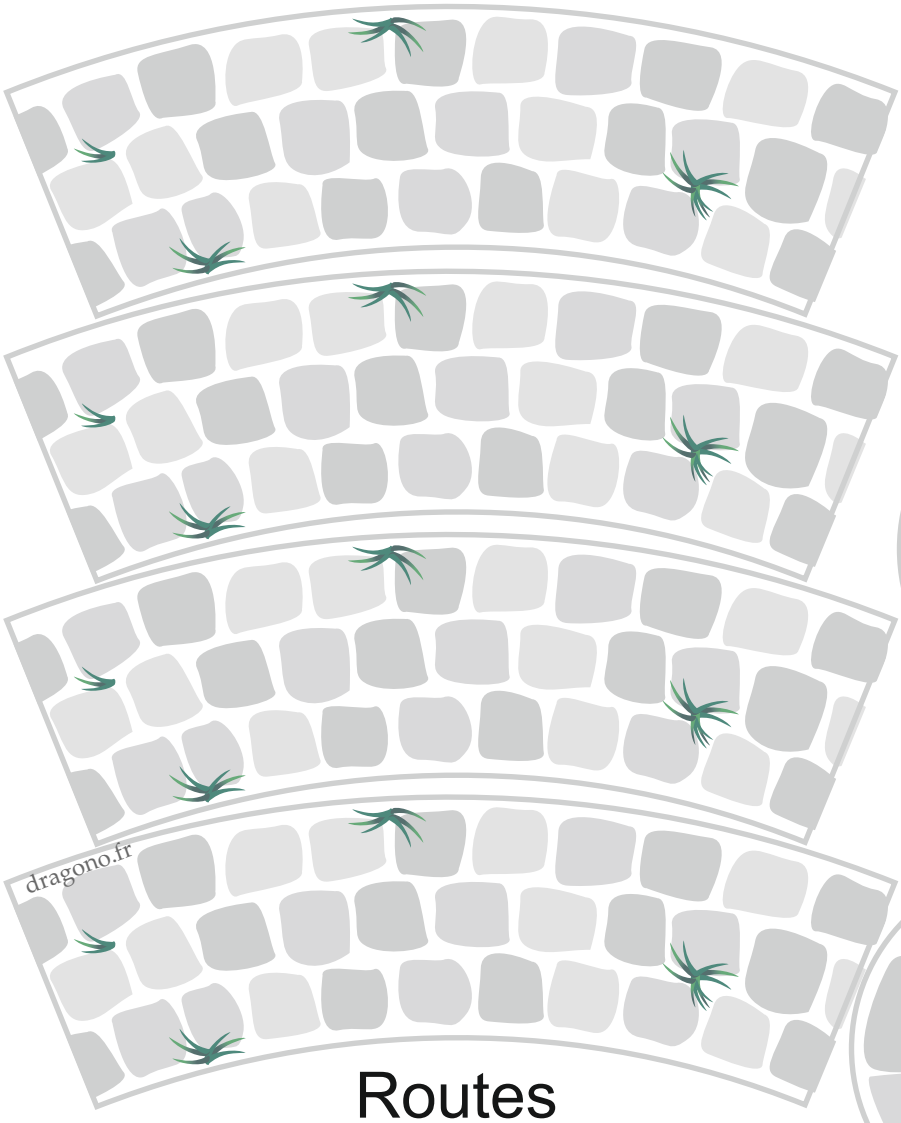


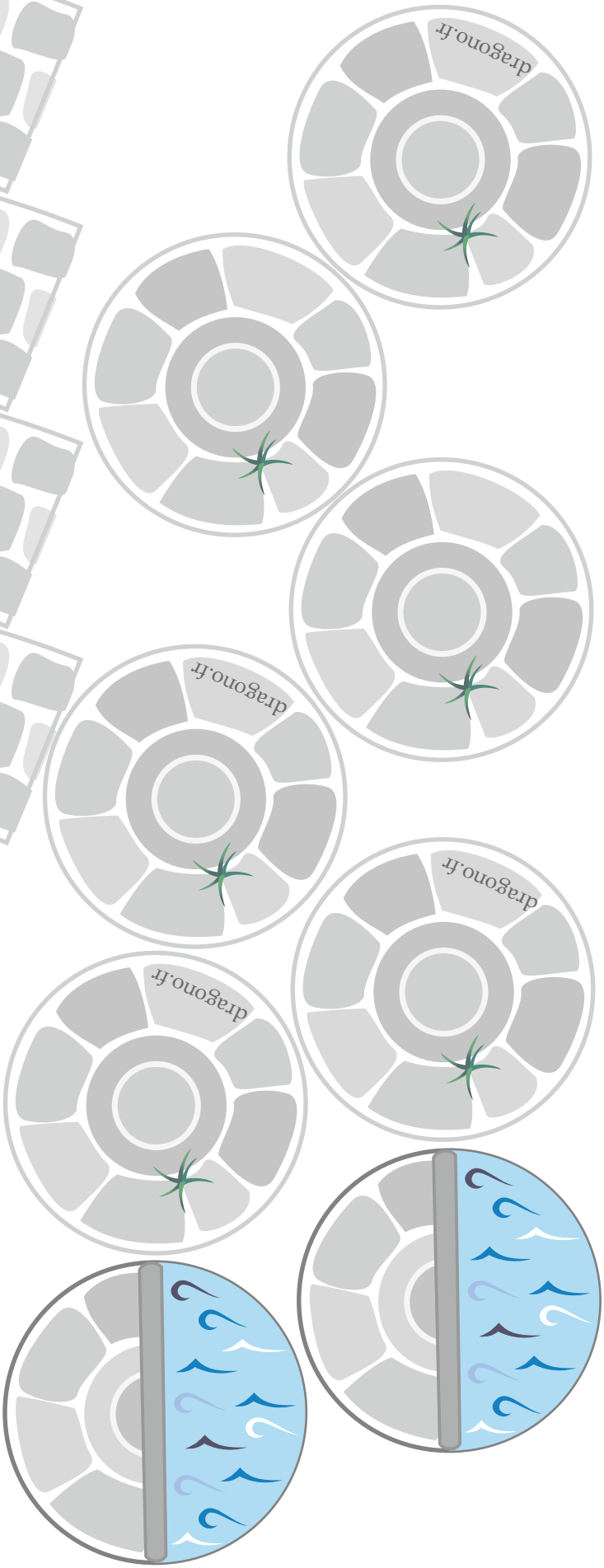
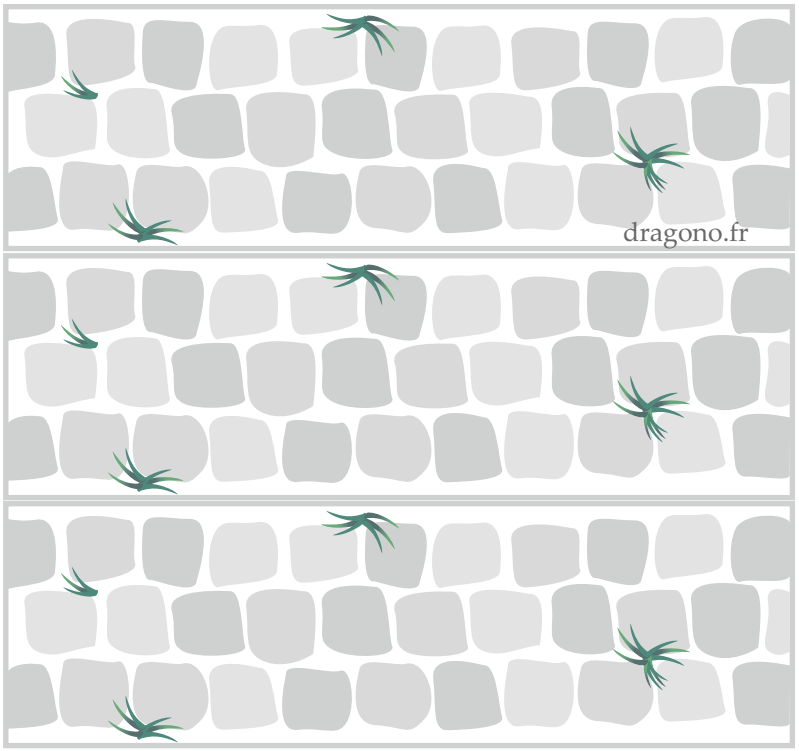


Routes



Villes





Routes