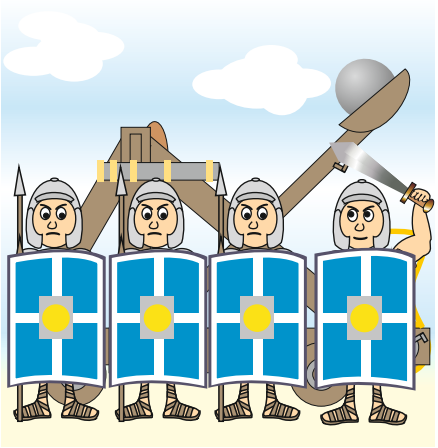
Vous venez de télécharger le jeu Légions Romaines sur dragono.fr.
Dragono vous en remercie et vous souhaite une excellente partie.

Légions romaines



Jeu imprimable pour enfants à partir de 5 ans.

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

Jeu libre:
Ce jeu peut être utilisé en jouant avec les règles du jeu ou librement comme un jouet. Un grand camp romain est imprimable afin de pouvoir jouer librement, aux légions romaines, avec les figurines.

Partie courte:
Imprimez la page Figurines et les 2 pages de Voies romaines et les Villes.

Partie longue:
Imprimez également le Supplément de figurines et une deuxième fois les Voies romaines et les Villes.

Plastification des voies romaines: Afin d'obtenir des voies plus belles et résistantes, vous pouvez les plastifier. Imprimez, plastifiez et découpez les voies romaines.

© dragono.fr jeux imprimables

LEGIONS ROMAINES
Jeu de stratégie pour enfants

Pour 2 joueurs à partir de 5 ans

Les règles :

Placez les voies romaines de façon à faire un réseau routier.

Placez les villes (les ronds pavés) aux intersections puis, s'il vous en reste, placez-les à intervalles réguliers sur les voies romaines.

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 quelles soient séparées par 4 villes (minimum).

Choisissez la couleur de vos légions et placez les devant votre capitale.

Les figurines légionnaires ont une face avec un légionnaire et une face avec: un glaive, un pilum (lance romaine), un bouclier ou un sesterce (pièce romaine). Les figurines se déplacent d'une ville à l'autre en passant par les voies romaines 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 devez:

1 Lancez le dé des déplacements (celui qui porte des chiffres romains) et déplacez vos figurines.

2 Lancez le dé des attaques (celui qui porte des armes) et éliminez des ennemis, si vous êtes bien placé.

En début de partie, faites entrer vos légions en partant de votre capitale mais sans toutefois y placer de légions.

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

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.

Une fois déplacées, vos légions pourront peut-être attaquer...

Pour attaquer lancez le dé "attaques"...

Si vous obtenez deux armes au dé, vous pouvez attaquer avec deux légions.

Le glaive, le bouclier ou le sesterce peuvent attaquer si vous obtenez un "glaive" avec le dé "attaques" et qu''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".

© dragono.fr jeux imprimables

Légions Romaines (suite des règles du jeu)

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.

Champs: Les champs sont les espaces qui sont entourés de voies romaines. Si vous obtenez un 2 entouré de pointillés (avec le dé "déplacements"), vous pouvez traverser un champ avec deux légionnaires et arriver sur une des villes qui entourent ce champ. La catapulte ne se déplace pas à travers champs.

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.

Camp: Lorsque vous obtenez un camp (palissade en rondins de bois) au dé "déplacements" vous pouvez placer un camp dans une ville où se trouve un de vos légionnaires. Le camp barre le passage par la ville où il se trouve et double la défense de vos légionnaires. Il faut donc porter deux attaques (dans le même tour) pour éliminer un légionnaire dans un camp.

Echelle: Si vous obtenez une échelle avec le dé "déplacements, vous pouvez poser une échelle sur un camp ennemi ou enlever une échelle sur 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.

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.

Capitale: C'est par elle que vos légions passent pour conquérir l'empire. Une fois rentrées en jeu, les seules légions qui peuvent y repasser sont les sesterces. On ne peut pas construire de camp dans la capitale.

Elimination d'un légionnaire: Lorsqu'il y a plusieurs légionnaires sur une ville et que vous avez la possibilté d'en éliminer une, vous devez la désigner sans regarder sa face "arme" puis le joueur adverse la retourne et vous la donne.

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

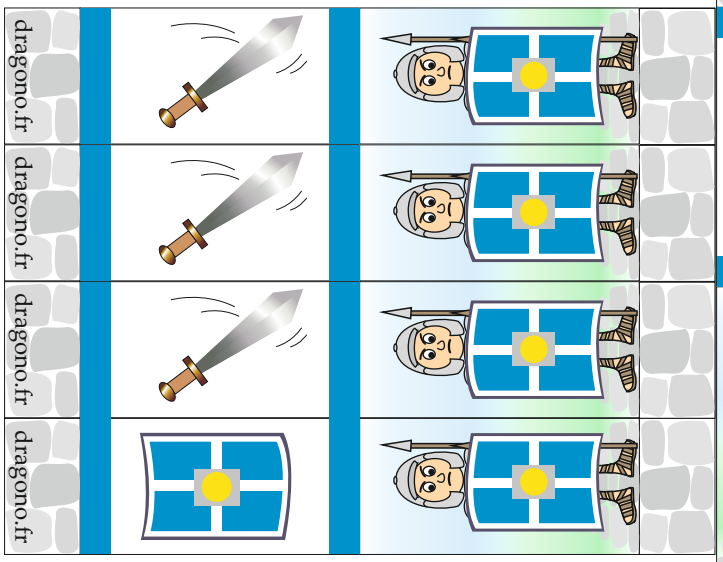
Qui gagne?

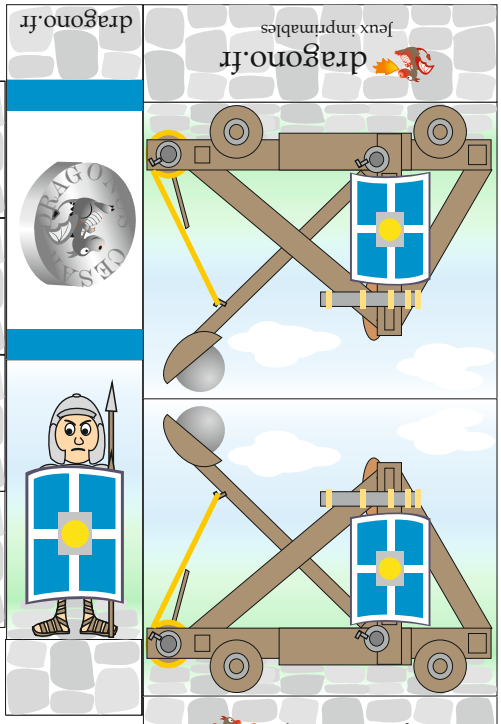
Si un de vos sesterces arrive sur la capitale ennemie, vous gagnez !

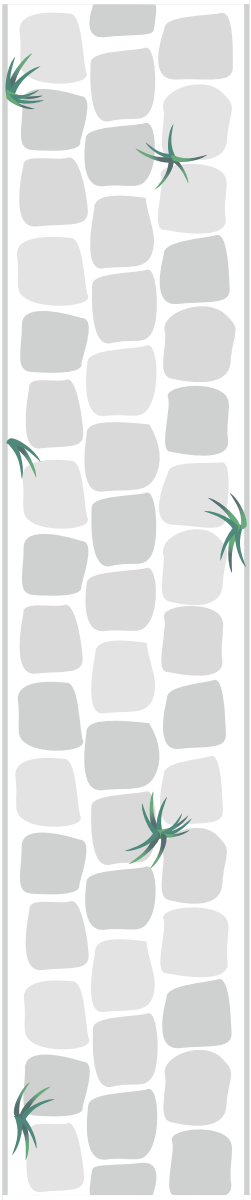
Si vous éliminez tous les sesterces ennemis, vous gagnez !

© dragono.fr jeux imprimables

Figurines

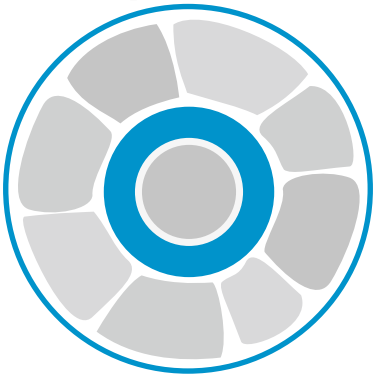




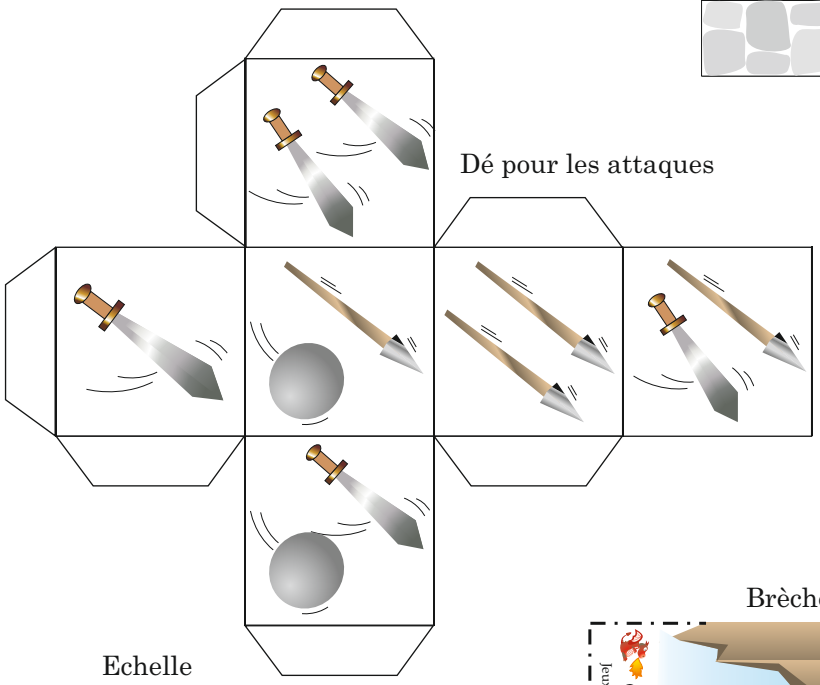


Voie romaine

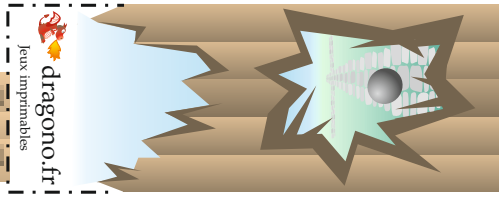
Capitale Bleue



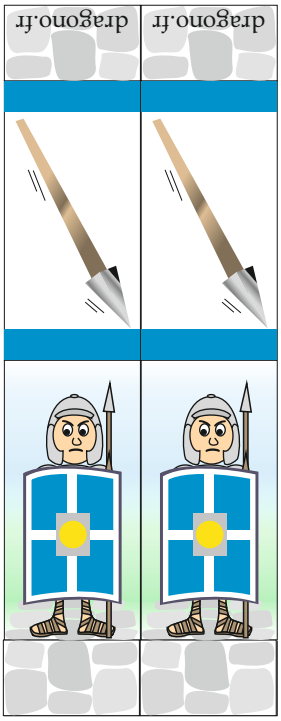
Dé pour les attaques

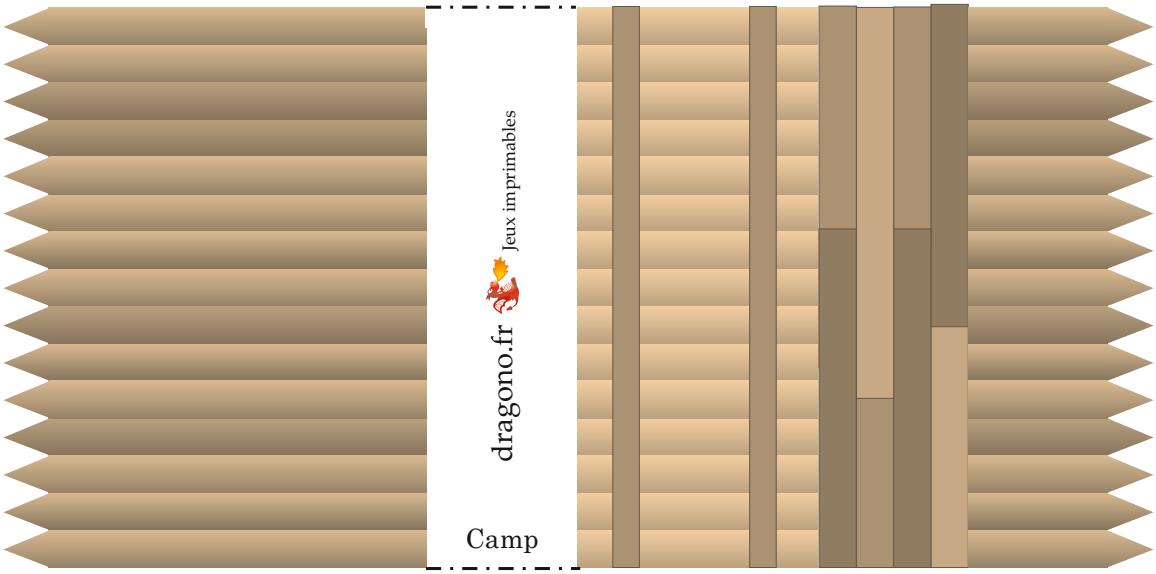


Brèche



Echelle

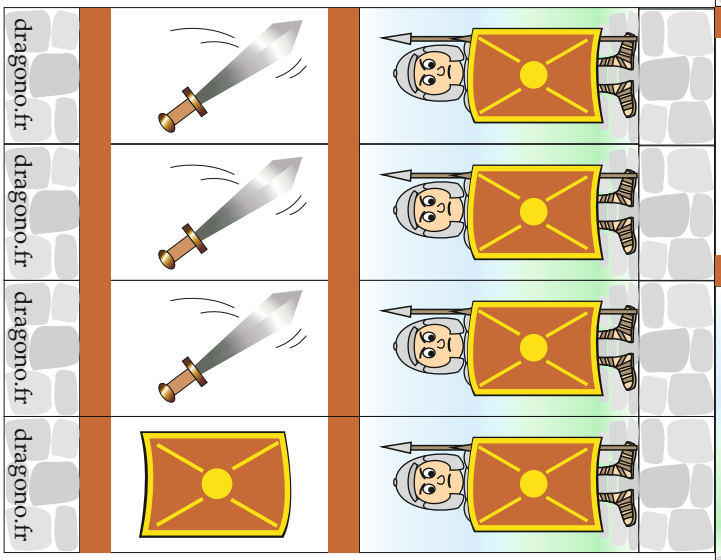


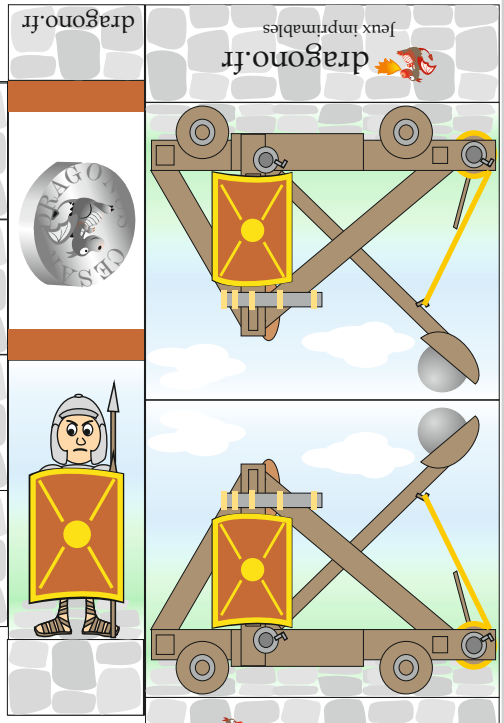


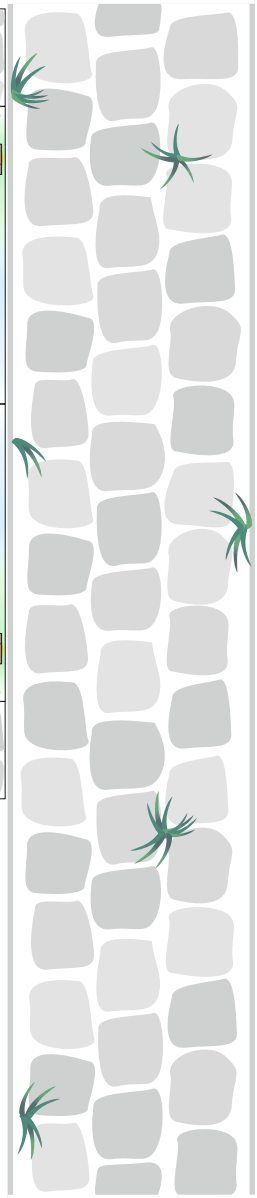
Camp

Figurines / supplément

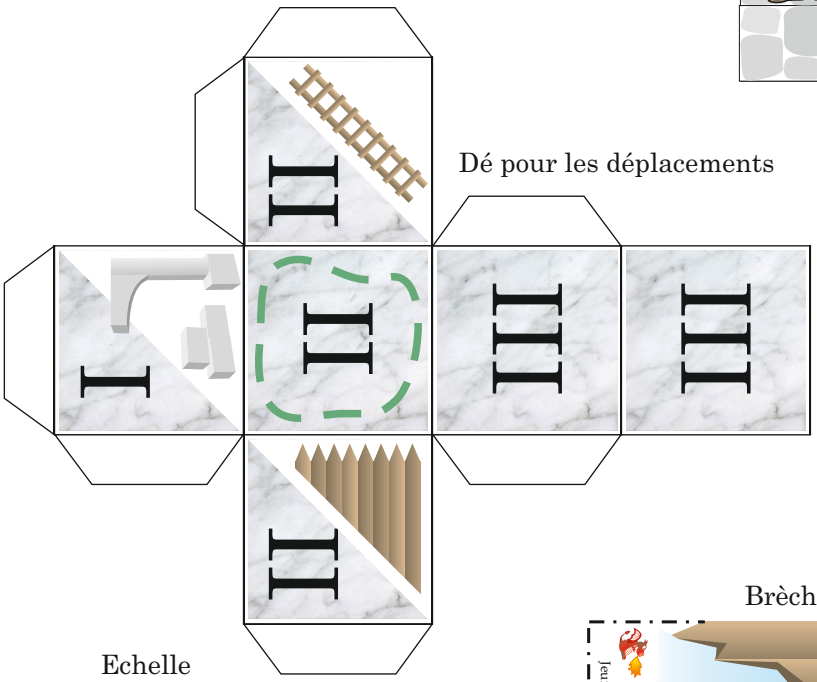
Figurines



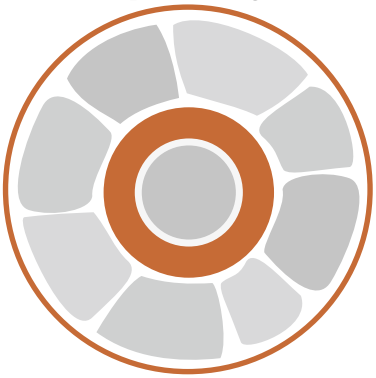




Voie romaine

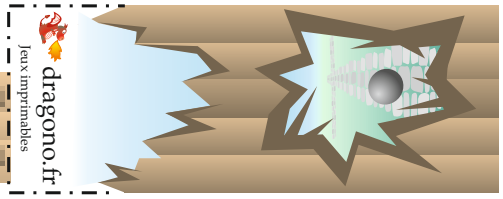


Dé pour les déplacements

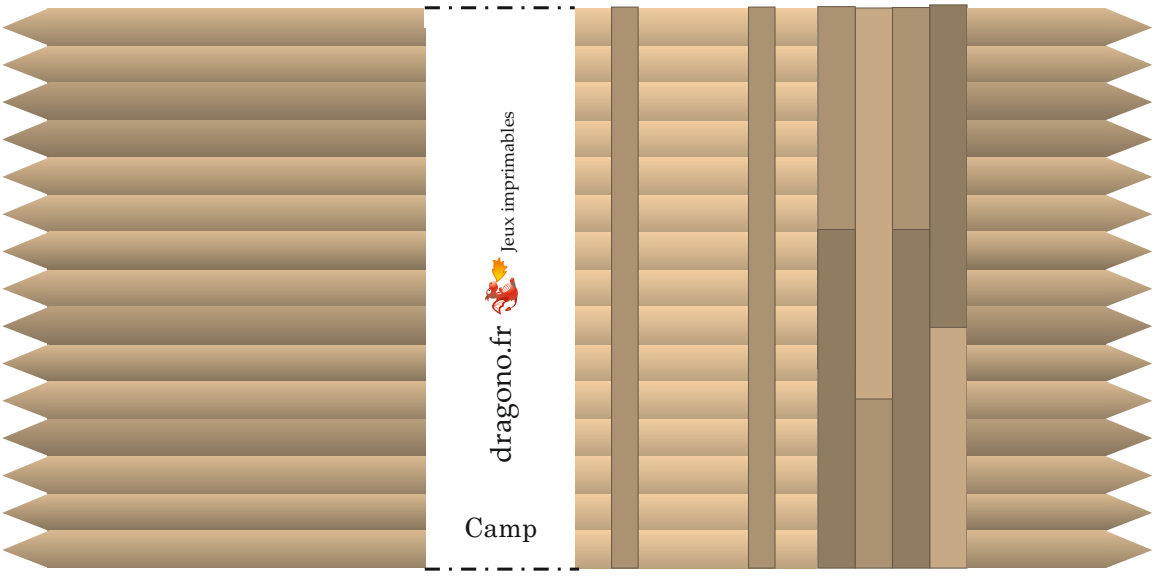


Capitale rouge

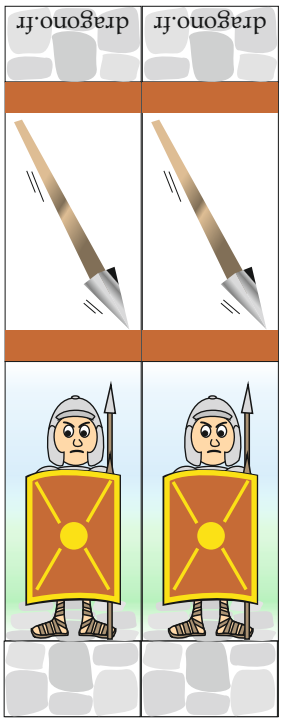
Echelle



Brèche

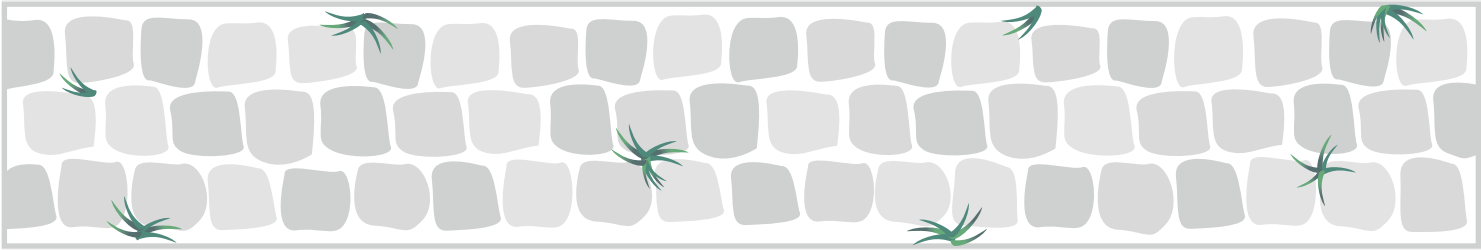


Camp

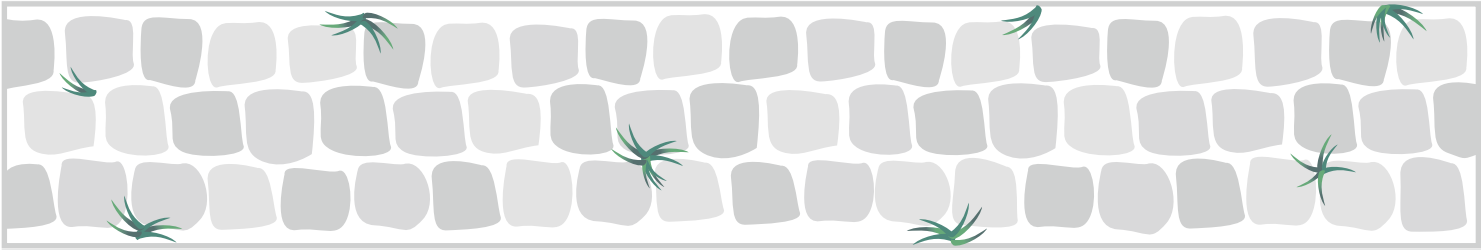


Figurines / supplément

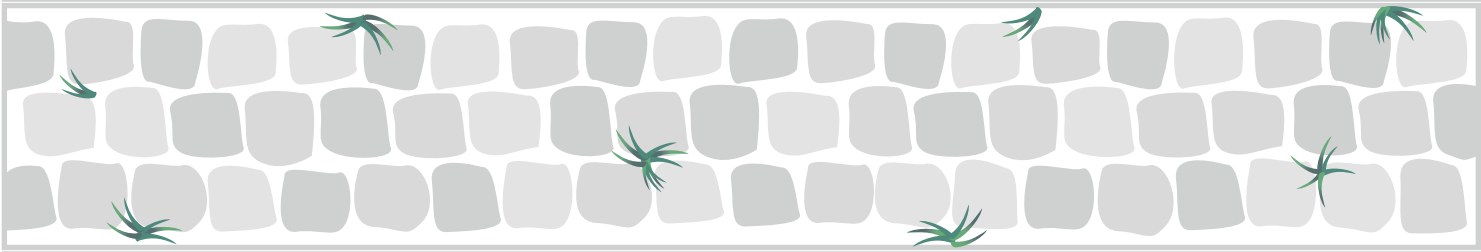
dragono.fr



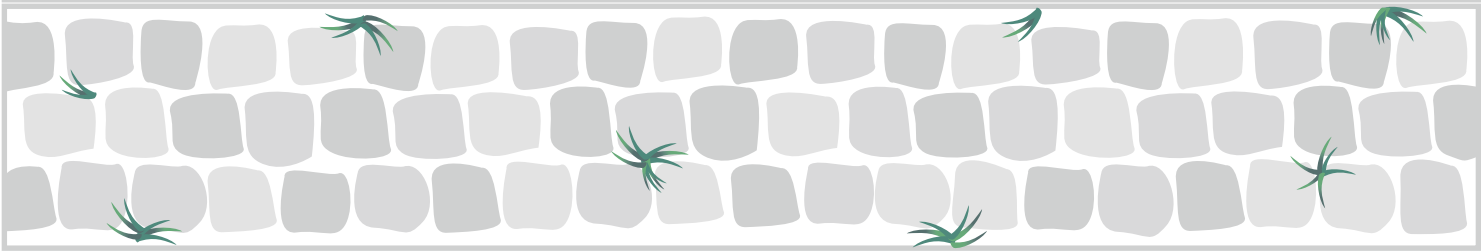
dragono.fr



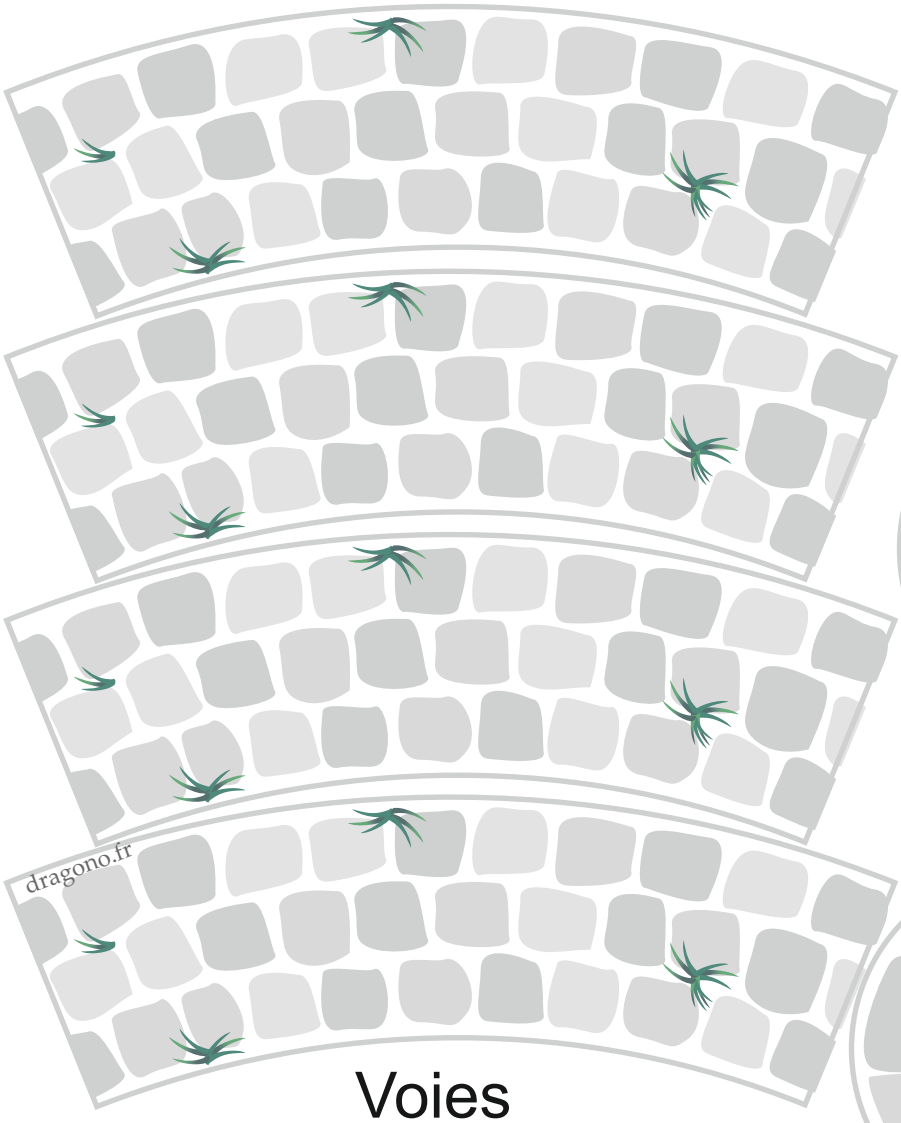
dragono.fr

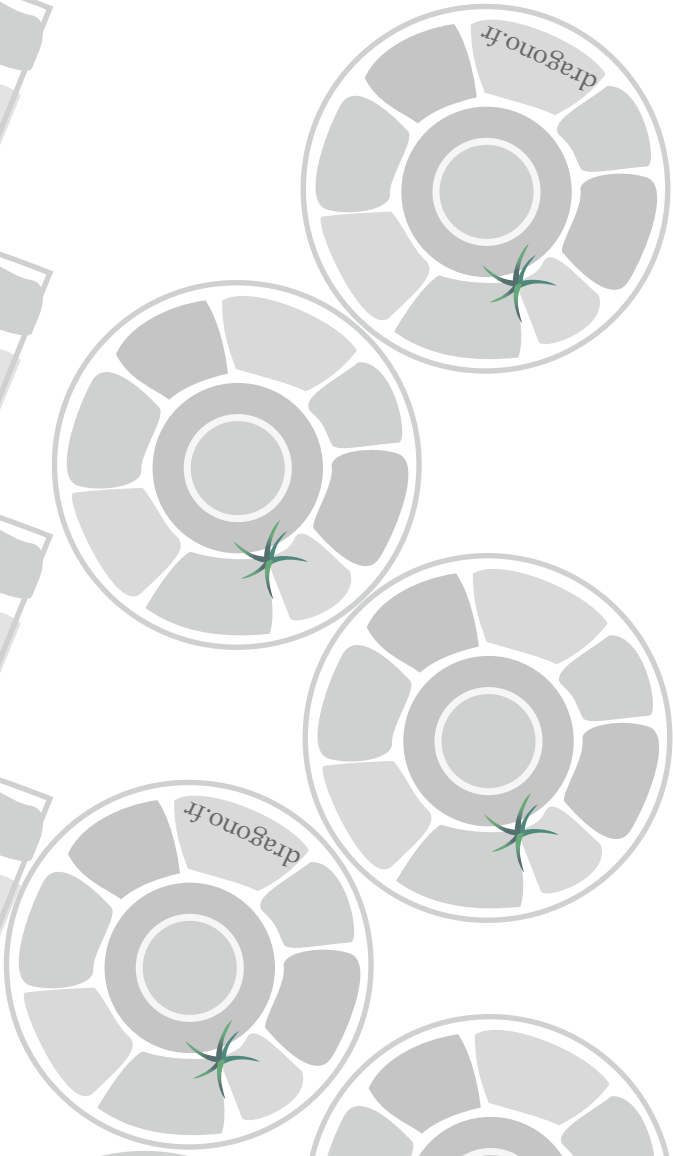


dragono.fr

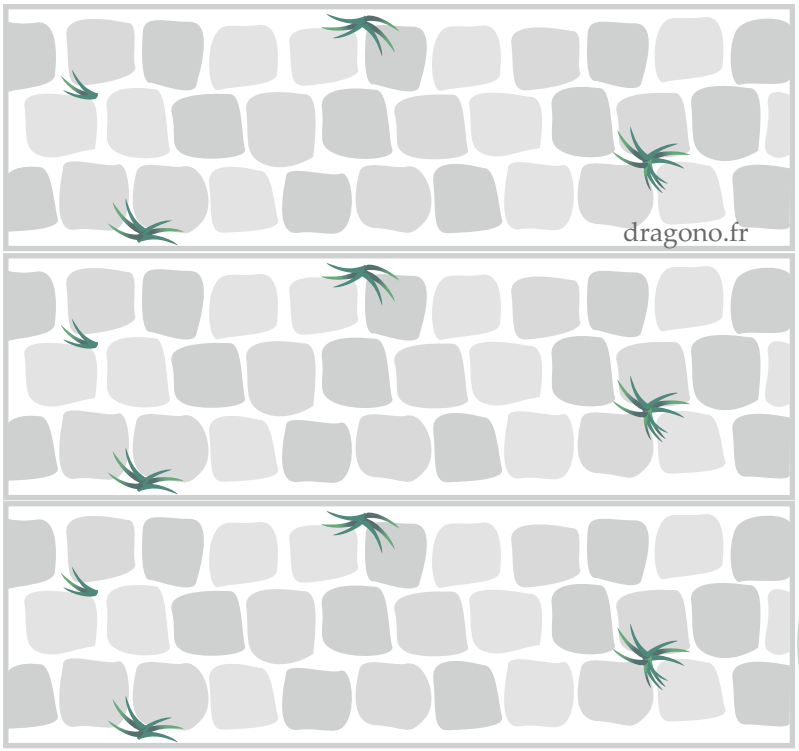


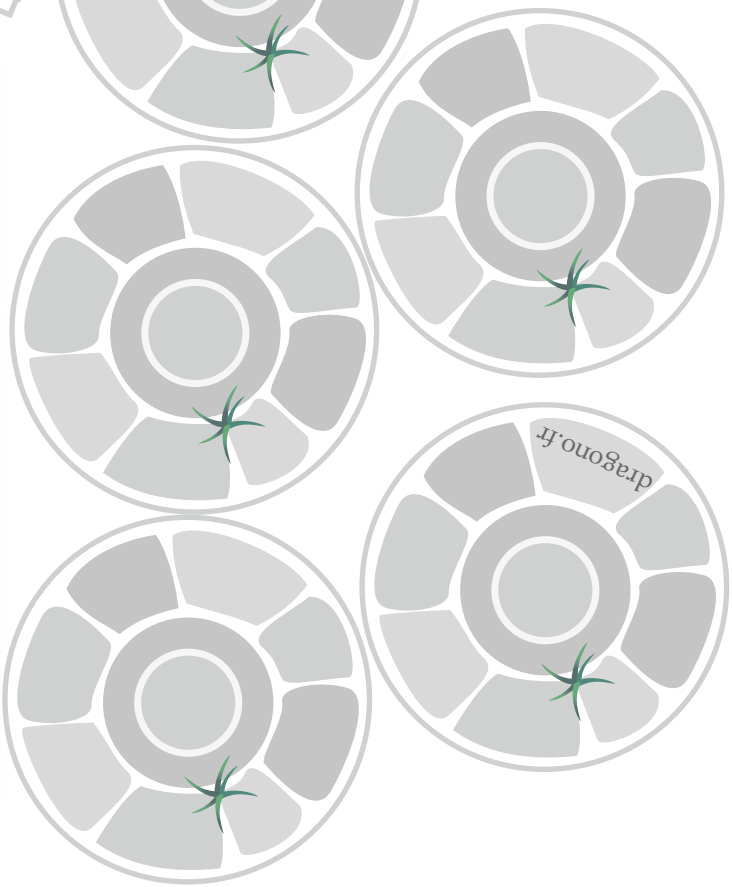
Villes





Voies





Camp romain

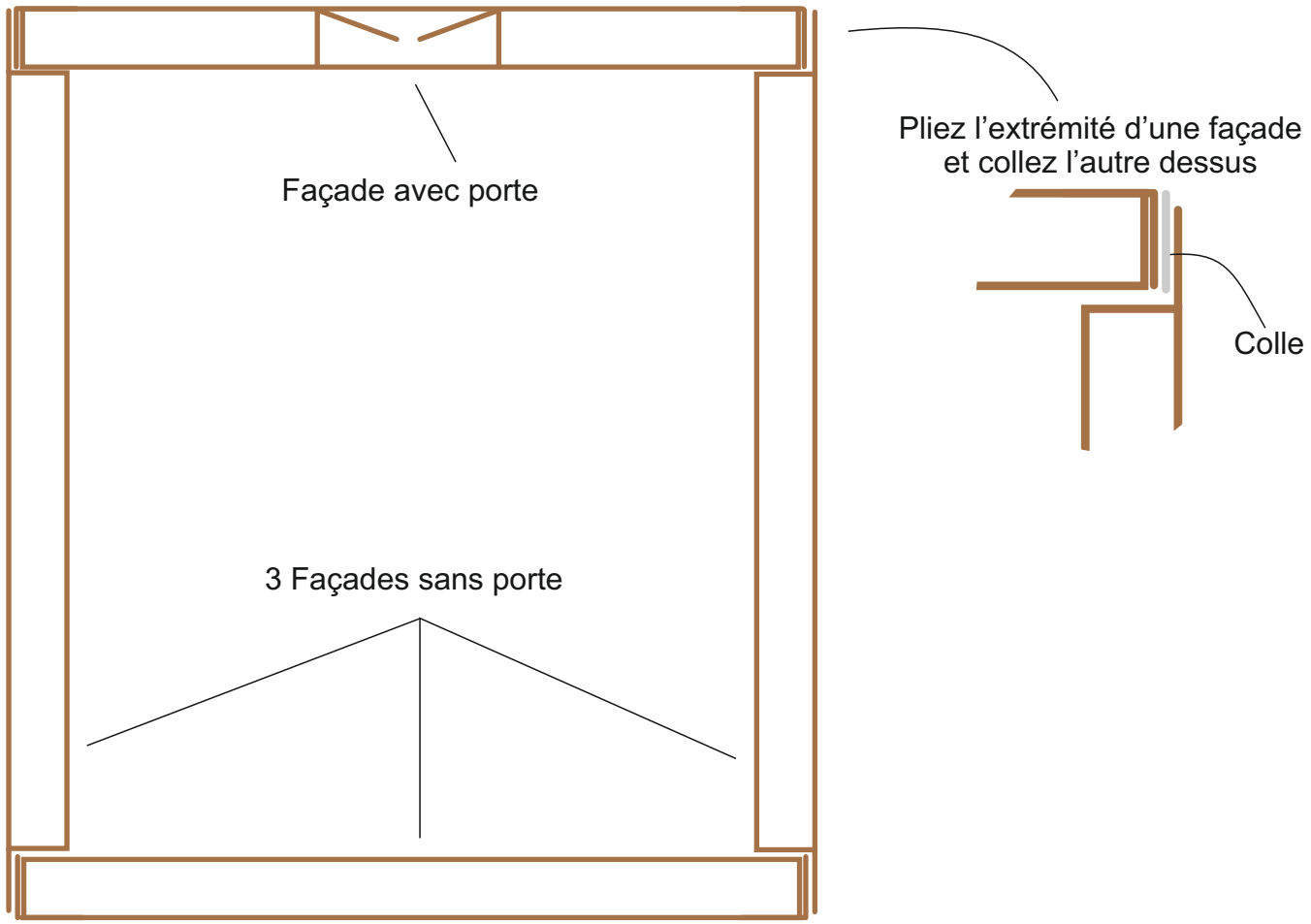
Les pages suivantes permettent d'imprimer un camp romain.

Dans l'exemple suivant, vous devez imprimez **3 façades sans porte** et **1 façade avec porte.**

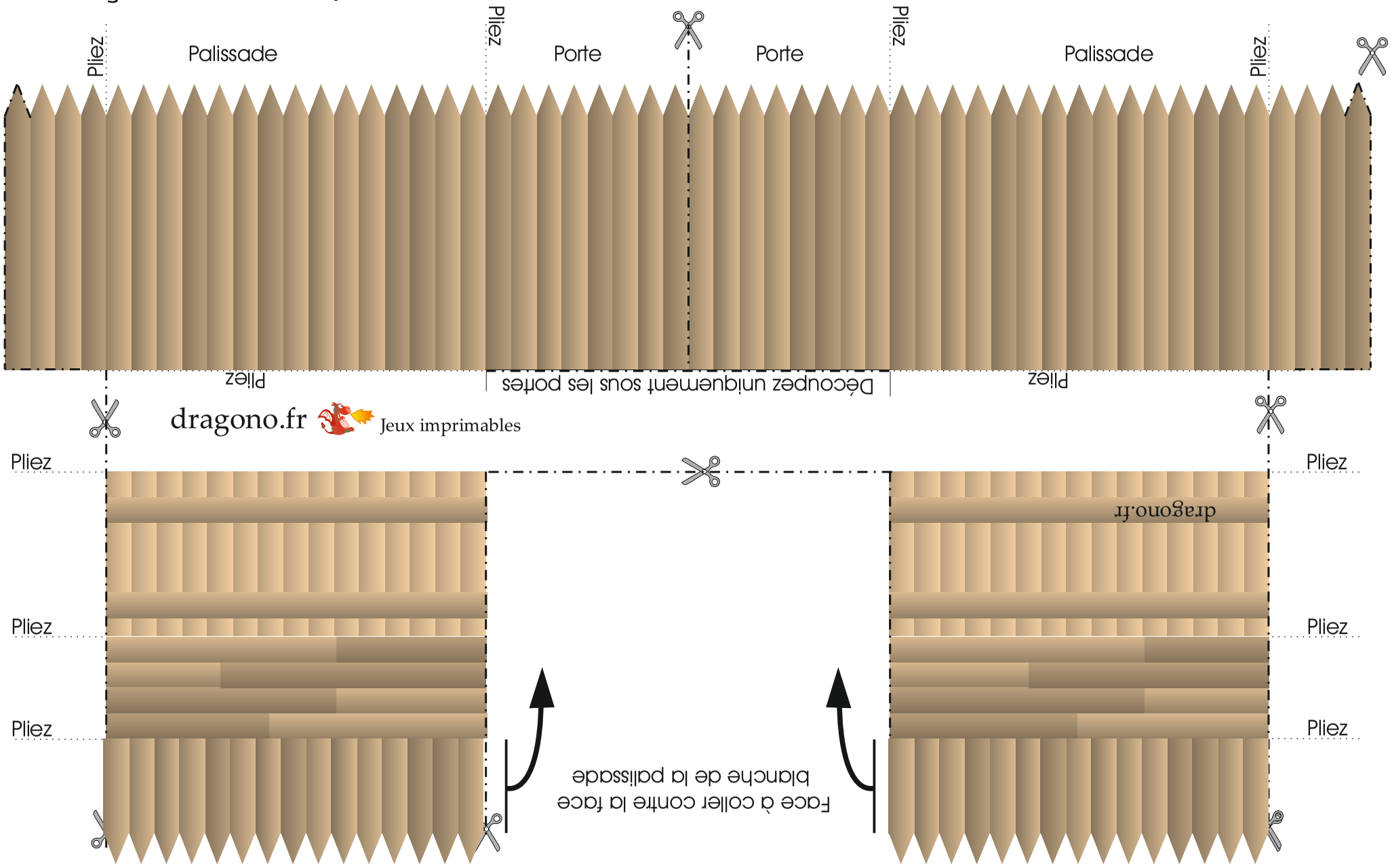
Pour voir le montage du camp, allez voir les photos sur le site dragono.fr

Vous pouvez choisir d'imprimer plusieurs façades avec portes, comme dans les véritables camps romains. Le montage reste le même.

Montage des 4 façades du camp



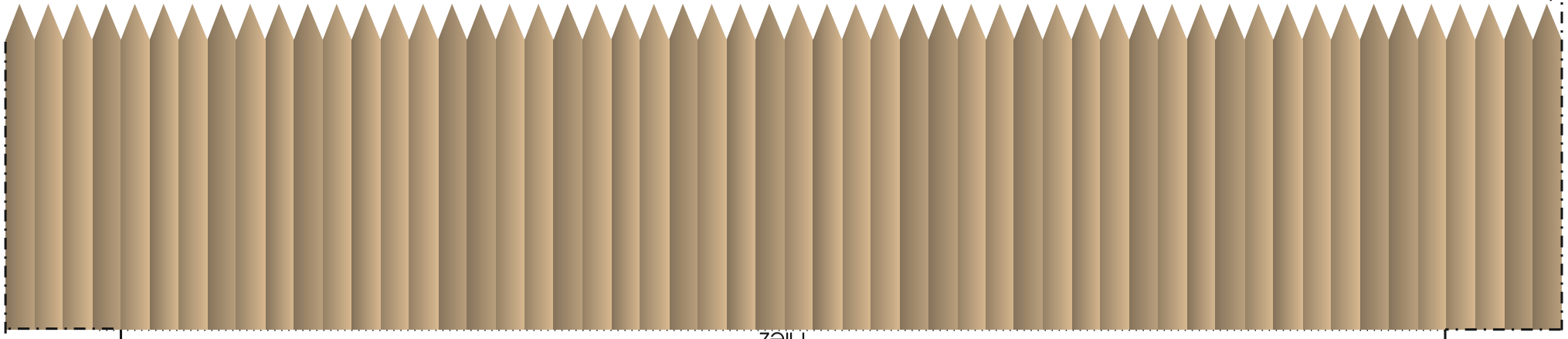
Façade avec porte



Camp Romain

Fçade sans porte

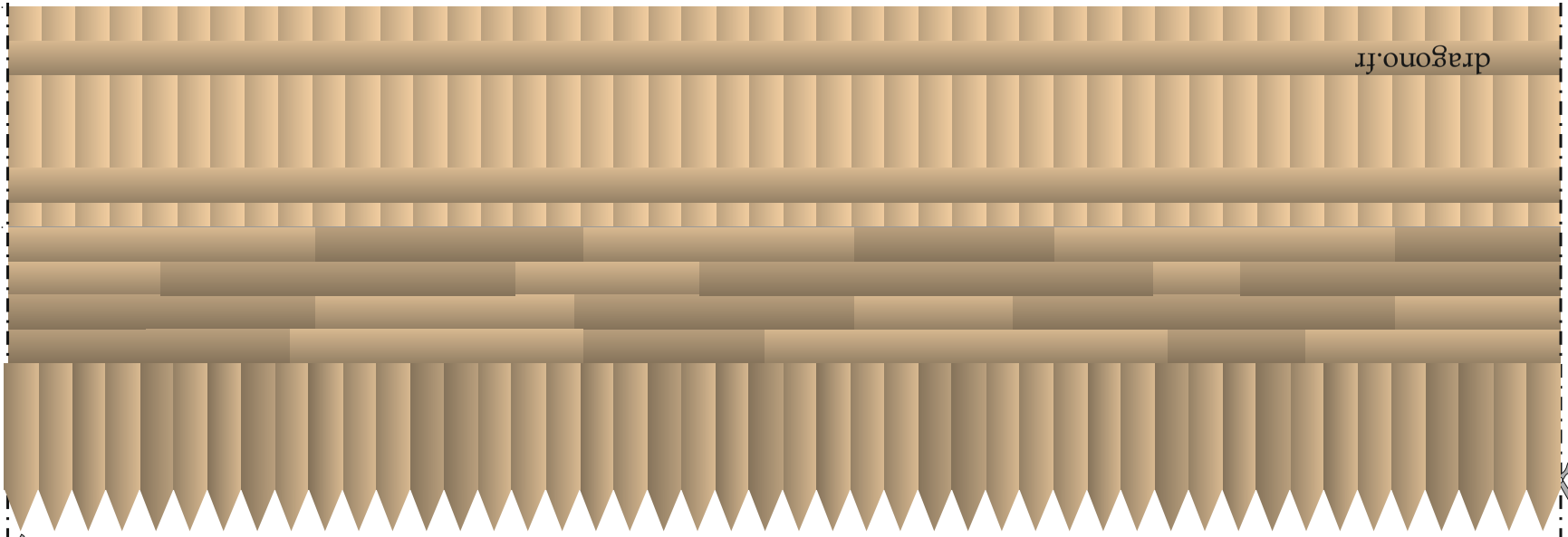
Palissade



Pliez

dragono.fr Jeux imprimables

Pliez



Pliez

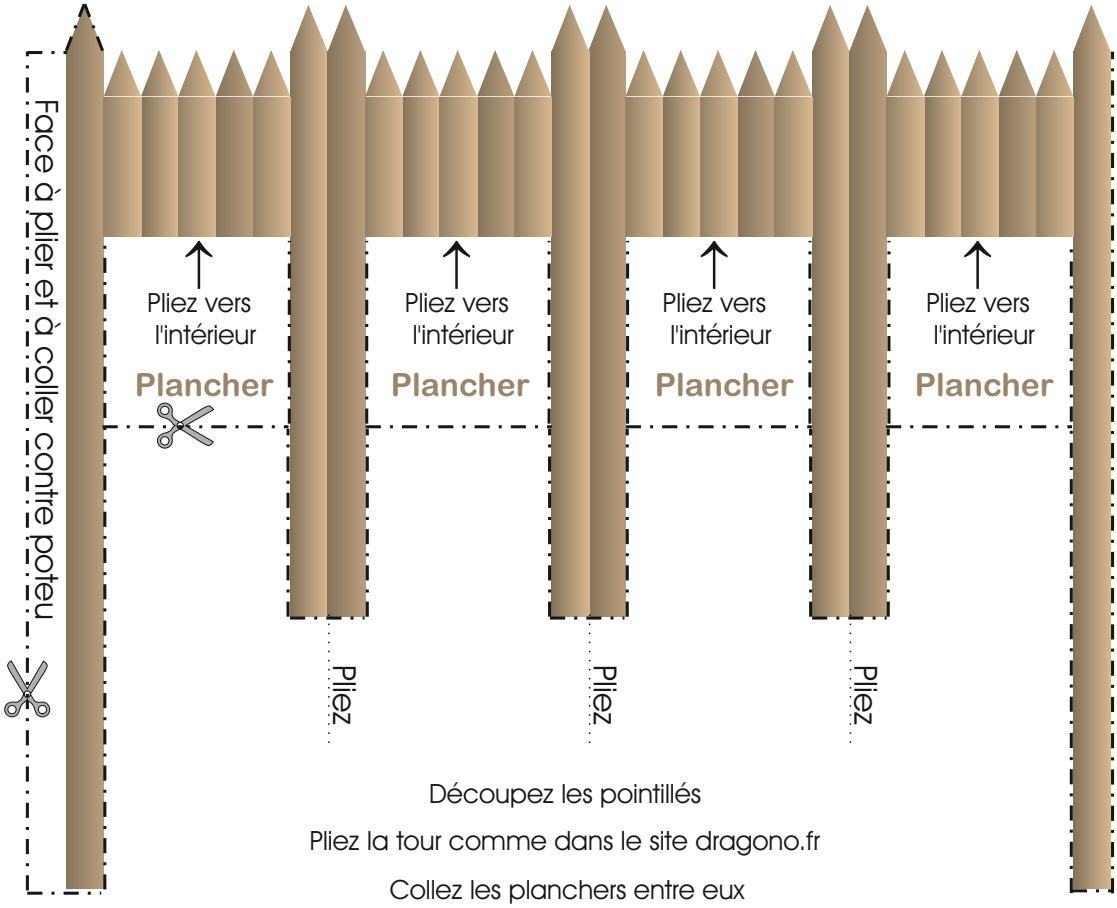
Pliez

Face à coller contre la face blanche de la palissade

Camp Romain

Camp Romain

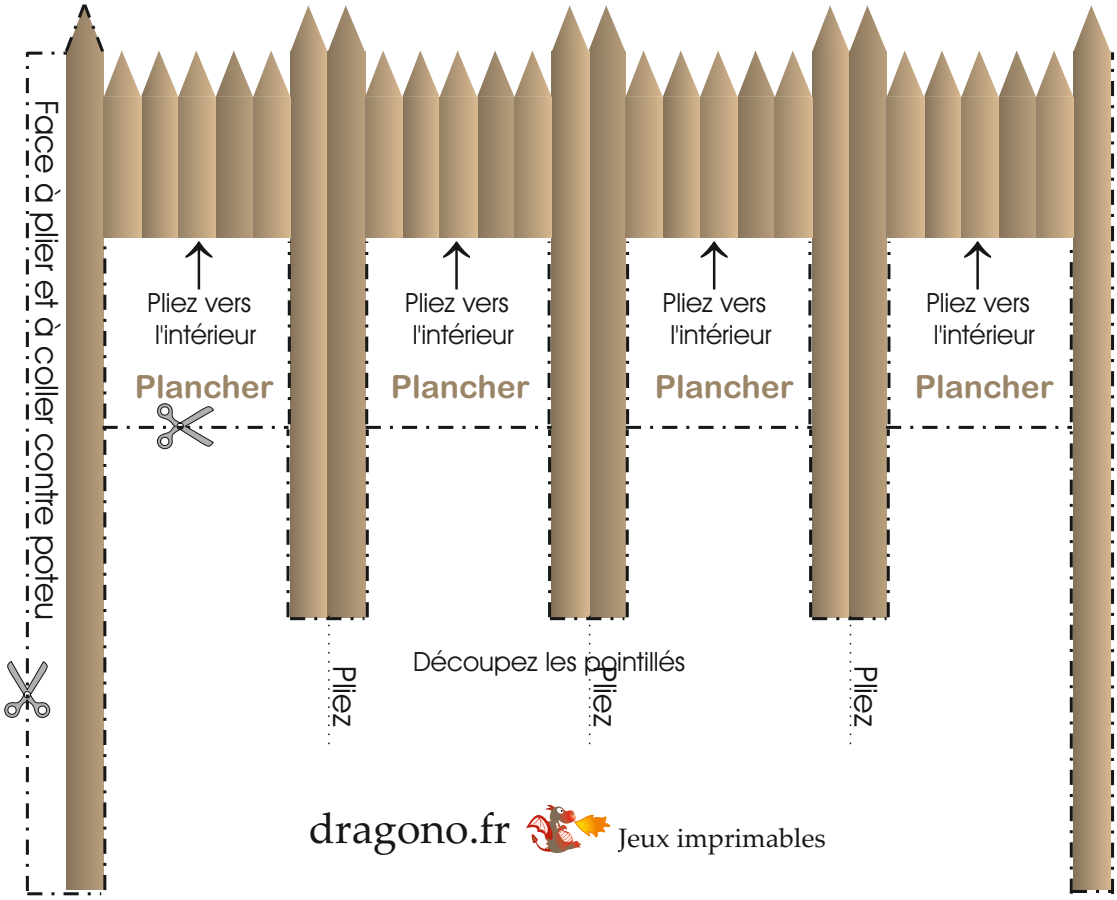
Tour de garde



Découpez les pointillés

Pliez la tour comme dans le site dragono.fr

Collez les planchers entre eux



Découpez les pointillés

dragono.fr Jeux imprimables