

- RES PUBLICA ROMANA -

- Livret I -

Les Fondamentaux

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	3
<i>Présentation de RES PUBLICA Romana</i>	<i>3</i>
<i>Complexité et richesse</i>	<i>3</i>
<i>Nouvelle mouture.....</i>	<i>3</i>
<i>Le mot de la fin</i>	<i>4</i>
QUELQUES MOTS SUR LE PLATEAU DE JEU.....	5
<i>La Table d'opinion publique</i>	<i>5</i>
<i>Les Lois agraires</i>	<i>5</i>
<i>L'Appel au peuple.....</i>	<i>5</i>
<i>Le Trésor de Rome.....</i>	<i>5</i>
<i>La Table de Combat</i>	<i>5</i>
CARTES DE JEU ET MARQUEURS	6
<i>Sénateurs et Hommes d'Etats</i>	<i>6</i>
<i>Les Magistratures</i>	<i>7</i>
<i>Les Armées de Rome.....</i>	<i>8</i>
<i>Les Provinces.....</i>	<i>9</i>
<i>Les Conflits</i>	<i>11</i>
<i>Chef Ennemi</i>	<i>12</i>
VICTOIRE ET DEFAITE DES JOUEURS.....	13
ERRATA	14
<i>Cartes Conflits.....</i>	<i>14</i>
<i>Cartes Sénateurs.....</i>	<i>14</i>

INTRODUCTION

Présentation de RES PUBLICA Romana

- RES PUBLICA Romana est une simulation politique, concentrant 250 ans d'Histoire Romaine à partir de l'année 265 avant J.C. jusqu'à l'assassinat de César en -44. La République, agonisante, deviendra bientôt un Empire avec l'avènement d'Octave en -27 comme premier Empereur de Rome.
- RES PUBLICA Romana, dans sa forme, représente ce basculement irrésistible où le Pouvoir d'un Sénat qui se déchire finira tout entier entre les mains d'un seul et unique individu. La question est posée : Quel joueur fera émerger ce Sénateur qui fera plier la République ?
- La difficulté majeure du jeu repose sur ce subtil équilibre entre ambition personnelle et survie de la République. Entre les agressions guerrières, les catastrophes imprévues, la Plèbe qui s'échauffe, les menaces de banqueroute du Trésor de Rome, les guerres civiles, les assassinats crapuleux, les complots, les Procès, la mort qui guette sur les champs de bataille ou en Province, on peut sans mal imaginer à quel point il devient ardu pour un joueur de s'élever au pinacle de l'Arène Sénatoriale.
- Aussi, disons-le tout net : il est plus bien facile de voir tous les joueurs perdre la partie que de voir un seul joueur gagner. Les joueurs se battent entre eux mais aussi contre le jeu lui-même. Tout est question de finesse et de timing : Agir pour son compte, ni trop vite, ni trop lentement. S'imposer en douceur en coopérant suffisamment avec le Sénat pour éviter des représailles sanglantes. Maintenir vaille que vaille les fondations de Rome jusqu'au grand coup de filet final. Mais franchir le Rubicon avec succès n'est pas donné à tout le monde, loin de là...Patience, ruse, diplomatie, timing, observation sont les qualités essentielles pour venir à bout de tous les obstacles qui se mettront sur votre chemin. Et surtout, ne comptez pas trop sur la chance...

Complexité et richesse

- D'aucuns diront que RES PUBLICA est le jeu le plus complexe dans sa catégorie édité à ce jour. Ils ont raison. Les règles originales sont si nombreuses que la jouabilité en devenait vite décourageante, tant on avait l'impression de ne jamais les maîtriser.
- Mais en réalité, le jeu n'est pas complexe dans son fonctionnement. Il est *riche*, et la nuance est importante. Cette richesse était nécessaire pour crédibiliser une simulation historico-politique d'une telle ampleur. Simplement, ce sont les règles fournies avec le jeu qui l'ont rendue complexe : mal agencées, écrites en minuscules, renvois innombrables, cas particuliers en pagaille, manque de matériel pour résumer tout ça. RES PUBLICA est une cathédrale aux voûtes inaccessibles pour le commun des mortels.

Nouvelle mouture

- Aussi les règles que je vous livre ici se proposent de remédier partiellement à ce gâchis. Attention, je ne prétends pas à la perfection, mais il s'agissait de faire table rase du livret de règles originales. Il s'agissait d'avoir *un modus operandi* que j'aurais moi-même plaisir à parcourir. Ceci étant fixé, voici ce que vous devez savoir :
 - A. Ne rêvez pas : RES PUBLICA est un jeu riche et quelque soit la présentation des règles, il reste très fastueux. Il faut plusieurs parties pour en maîtriser les mécanismes les plus subtils. Simplement, à partir d'aujourd'hui, RES PUBLICA sera moins abscons, moins tortueux et surtout plus rapide à jouer.

B. Un joueur débutant doit au moins se frotter aux Fondamentaux décrits dans ce livret (3/4 heure environ) pour connaître **les grands contours** du jeu, et lui mettre l'eau à la bouche. Il est bien sûr exclu de rentrer dans les détails, les exceptions aux règles courantes qui seront expliqués au fur et à mesure de la partie. Mais pour commencer, inutile d'utiliser la technique du gavage !

C. Ces règles sont construites sur le principe d'un fil d'Ariane. Il faut juste se laisser guider, page après page en temps réel. Les *procédures* incluent toutes les sous-procédures éventuelles, facilement repérables à l'œil nu. Les renvois pour éclaircissements sont plutôt rares. **Les copier-coller sont nombreux pour éviter de perdre du temps dans le « feuilletage ».**

D. Le Livret de Combat (phase VI du Tour de jeu) est volontairement à l'écart du Séquencier de jeu. Ce livret envisage 99% des types de Combats possibles dans RES PUBLICA. Les joueurs échafaudant une Rébellion peuvent par exemple le consulter à leur guise afin d'avoir une idée plus précise des conséquences de leurs actes prémédités. D'autre part, il permet « d'alléger » le Séquencier qui dès lors, sera moins effrayant pour le joueur débutant.

E. Ces règles couvrent les règles de base et les règles avancées. Je n'ai pas fait abstraction du jeu avec les Provinces qui confèrent toute sa dimension au jeu. Environ 90% des règles originales sont respectées. Les 10% restants incluent des errata des règles officielles et officieuses sur les sites web anglophones, des aménagements et allègements de mon propre chef quand je butais des points obscurs, ou complexifiant le jeu inutilement.

F. Le contenu des cartes n'est évidemment pas décrit dans ces livrets, sauf compléments d'information notifiées dans les règles. Ces compléments sont intégralement décrit, au cas par cas, dans le livret II.

G. Enfin, de nombreuses extensions et mémos individuels sont disponibles sur mon site web. Téléchargez-les, ils seront une aide très précieuse pour les joueurs.

Le mot de la fin

Soyez indulgent. Vous pouvez tomber sur quelques situations (rares) qui ne sont pas décrites dans ces livrets. Vous pouvez aussi repérer quelques manques, coquilles, erreurs. J'ai fait le maximum pour éviter ce genre de situation. Aussi, je compte sur votre mansuétude pour ne pas m'en tenir rigueur. N'hésitez pas à me faire part de vos remarques, critiques et encouragements pour perfectionner encore ces livrets. Je compte sur vous !

Michaël Halimi

Galien75@caramail.com

<http://www.ifrance.com/respublicaromana>

QUELQUES MOTS SUR LE PLATEAU DE JEU

La Table d'opinion publique

C'est le niveau d'agitation sociale. L'agitation sociale varie en fonction de nombreux facteurs : Guerres, Evénements imprévus, jeux du cirque etc. A chaque Tour, le MS fait un « discours de la Plèbe » qui modifie le Niveau d'Agitation Sociale actuel. Si ce niveau tombe sous 0, il y a un « soulèvement de la Plèbe » et tous les joueurs perdent la partie (sauf le joueur Rebelle)

Les Lois agraires

Votées à la Phase de Sénat, elles servent essentiellement à baisser l'Agitation Sociale et accessoirement, influent sur la popularité des Sénateurs.

L'Appel au peuple

En faisant un Appel au peuple, un accusé peut essayer de sauver sa peau lors d'un procès majeur.

Le Trésor de Rome

Les finances de la République sont à surveiller de près. Si elles tombent à zéro, la République s'effondre et tous les joueurs perdent la partie (sauf s'il y a un joueur rebelle). Elles servent à lever des unités, les entretenir, financer des lois agraires, parer aux Evénements imprévus etc..

La Table de Combat

Le résultat d'un combat contre une Carte Conflit ou un Rebelle est défini par 3 résultats principaux : Victoire, usure, défaite. Si Rome obtient la victoire, Rome l'emporte et enterre le Conflit. En cas de défaite, le Général est toujours tué, et l'agitation sociale gronde. En cas d'usure, le résultat est indécis et le Conflit doit continuer au Tour prochain...

CARTES DE JEU ET MARQUEURS

Nota : tous les types de cartes ne sont expliquées dans ce chapitre.

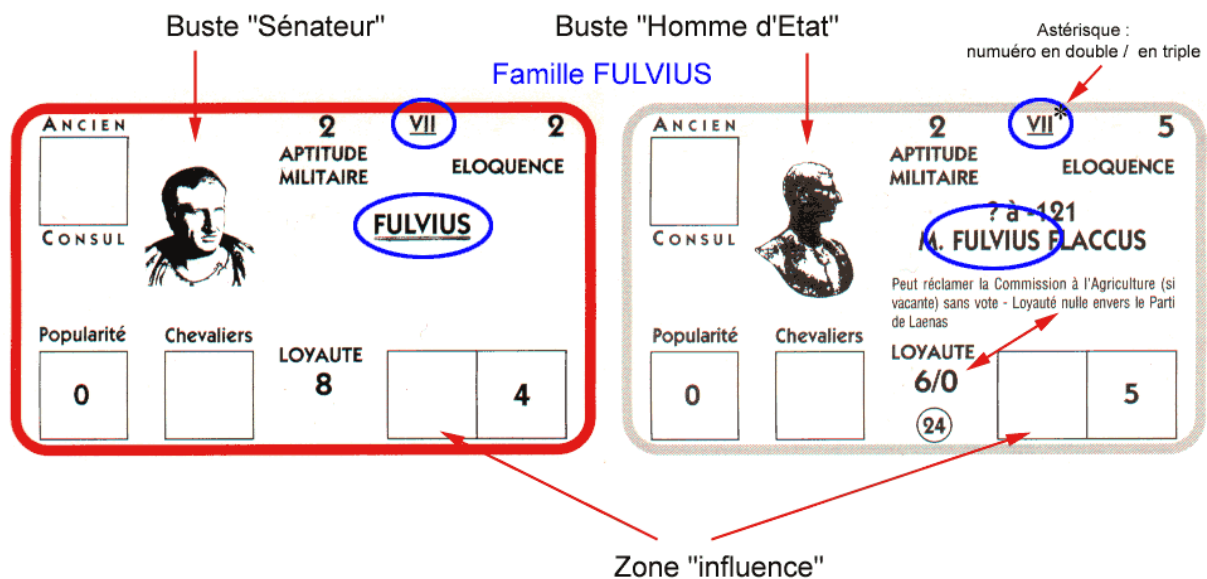
Sénateurs et Hommes d'Etats

Les Sénateurs et Homme d'Etats forment l'ossature de votre Parti. Les Sénateurs représentent davantage des « Familles » que des entités individuelles (c'est pour ça qu'il ne sont définis que leur nom). Au sein de ces Familles, les Hommes d'Etat marquent l'apparition de personnages hors du commun, ayant vraiment existé et doués de capacités particulières.

Quand un Sénateur apparaît en jeu, le joueur peut consulter « l'Arène Sénatoriale » pour savoir si des Hommes d'Etats sont susceptibles d'apparaître durant la Période jouée (Haute, moyenne ou basse République).

Une différence importante marque ces deux types de carte : Quand un Sénateur décède, il pourra toujours réapparaître ultérieurement. L'Homme d'Etat qui succombe disparaît définitivement du jeu. C'est dire à quel point ils sont précieux.

Globalement, un Sénateur et un Homme d'Etat de la même famille ne peuvent JAMAIS être en jeu en même temps dans des Partis opposés.



Globalement :

L'Influence accumulée est une composante essentielle pour la remporter la Victoire.

La Popularité sert à se défendre contre les Procès et calmer la Plèbe

L'Eloquence détermine surtout le nombre de Voix dont on dispose au Sénat

La Loyauté sert uniquement à résister aux soudoiement d'un autre Parti désireux d'attirer un Sénateur dans ses rangs

L'aptitude militaire parle d'elle-même

Les Chevaliers qu'un Sénateur attire dans son giron, apportent des Voix au Parti et font gagner un peu d'argent.

Tout ceci est valable pour le joueur dit « **Loyaliste** » c'est-à-dire au service de la République. Tout Sénateur qui se retourne contre Rome est dit « **Rebelle** ». Le Rebelle, dès lors n'a que faire de l'influence, la popularité etc... Tout ce qui compte désormais pour ce Sénateur est son **aptitude militaire**

Les Magistratures

Les Magistratures constituent le socle du Pouvoir des Sénateurs loyalistes de Rome. Elles permettent notamment de gagner de l'INFLUENCE qui conditionne la victoire. Chaque année ont lieu de nouveaux votes pour l'attribution des magistratures.

Les magistratures forment une hiérarchie verticale suivante : **Dictateur, Consul de Rome, Consul Militaire, Censeur, Maître de Cavalerie, Pontifex Maximus**. Toutes ces magistratures ont souvent des prérogatives et pouvoirs particuliers.

Le Magistrat **en fonction** le plus élevé dans la hiérarchie est appelé **Magistrat Suprême (MS)**. Le MS dispose du pouvoir énorme de diriger la Phase de Sénat, qui est le cœur du jeu. Il fait les propositions de vote qu'il souhaite, détermine l'ordre de vote des Partis, et ajourne la séance à sa guise.

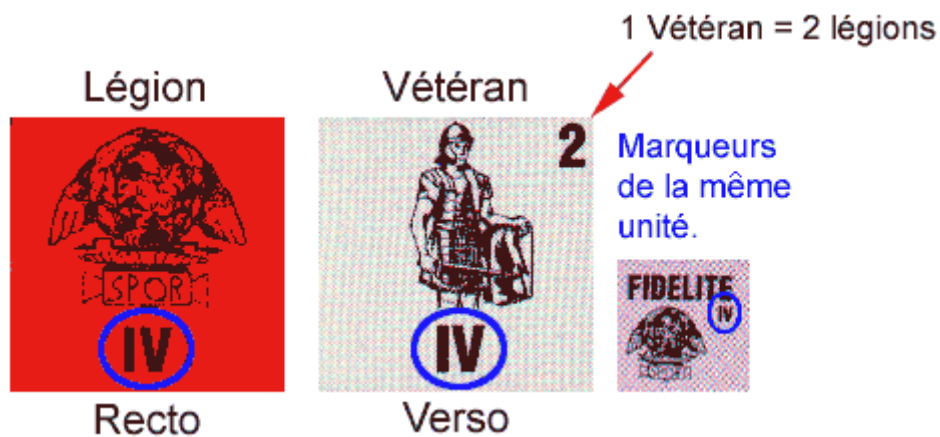


Les Armées de Rome

Les armées de Rome sont constituées de Légions et d'Escadres. Rome dispose de 25 unités de chaque type. Chaque Unité dispose d'un numéro particulier en chiffre romain (voir figure).

Les **Légions**, au fil des combats, peuvent devenir des **Vétérans**, doublant ainsi leur Force de frappe. Les vétérans sont toujours **Fidèles** au Général qui les a promues ainsi. Si un joueur se Rebelle contre la République, ce Rebelle comptera automatiquement ses vétérans au sein de son armée

Les Escadres ne sont jamais promues. Elles servent surtout à « soutenir » le Conflit terrestre sans modifier la Valeur de l'armée. Dans une moindre mesure, les Escadres sont engagées sur quelques batailles purement navales.



Escadre Romaine



Les Provinces

Les Provinces donnent leur vraie dimension conquérante à la République. Au nombre de 15, elles apportent quelques revenus à Rome, produisent leurs propres armées et peuvent un temps, détourner et affaiblir un Conflit originellement tourné vers Rome. A ce titre, elles peuvent faire office de second « Bouclier » de la République. Elles sont créées à l'issue de guerres victorieuses remportées par Rome.

La Province se présente sur 2 faces : Face grise = sous-développée. Face rose = développée. C'est à chaque tour, un jet de Dé qui détermine si la Province se développe

Les Provinces ont une productivité extrêmement variable l'une de l'autre. Sans conteste, la plus intéressante est la Province d'**Asie Mineure**. A contrario, la **Corse** ne présente que peu d'intérêt.

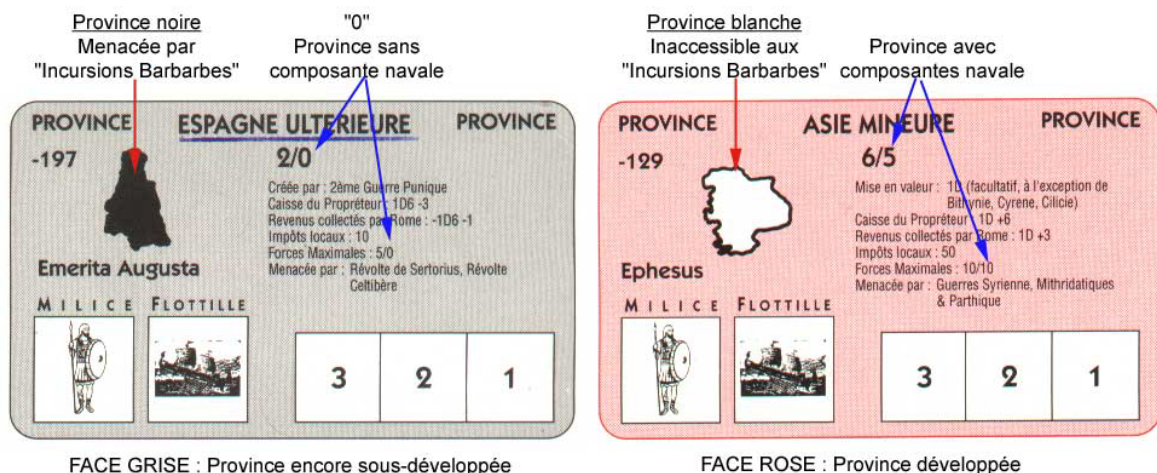
Les armées de la Province sont composées d'**unités Provinciales**, et d'**indigènes**. Elles peuvent aussi accueillir des **garnisons romaines (légions & escadres)**. Globalement

A. Les Indigènes forment la force « intrinsèque » de la Province. Forces purement défensives, elles ne peuvent pas servir au Rebelle pour attaquer Rome. L'avantage est qu'elles ne coûtent rien, et se régénèrent à leur maximum à la fin de chaque Tour. Sur la figure ci-dessous, l'Asie mineure dispose de 6 forces indigènes Terrestres et 5 forces indigènes Navales (6/5)

B. Les Flottes et les Milices sont des unités « mercenaires » de la Province. Il faut payer pour les recrutement, et tout joueur qui se rebelle devra payer leur entretien. Leur nombre maximal est déterminé sur la carte

C. Indigènes, Milices et Flottes ont la valeur d'une ½ légion Romaine sauf si au moins une légion romaine est présente en garnison sur la Province qui « tirera » ces unités provinciales vers le haut. Auquel cas, les Forces Provinciales ont une valeur équivalente aux forces romaines

En général, on utilise aussi les Provinces pour éloigner un temps de Rome un Sénateur trop influent ou trouble-fête. (Un Sénateur hors du Sénat est un sénateur qui ne vote pas). Ce sénateur devient alors **propréteur** (ou gouverneur) de la province. En outre, si la Province est impliquée dans un Conflit, le propréteur risque de se faire tuer



Le propréteur peut aussi tirer des revenus personnels de la Province, et s'il se rebelle, la Province et toutes ses ressources forment la base arrière du Rebelle.

Globalement, les Provinces avec une composante navale sont mieux armées pour la Défense. Par contre, un Propréteur-Rebelle marchant sur Rome préférera partir d'une Province sans composante navale, simplement parce qu'il pourra acheminer des renforts terrestres plus facilement si le combat dure plusieurs tours (Règle à relativiser en fonction de la puissance de la Province)

Enfin, les «Incursions barbares » représentent un Evènement aléatoire pouvant survenir en cours de jeu (Ce n'est pas une guerre en tant que tel). Seules les Provinces « noires » sont exposées. Dans ce cas la Province est pillée, redevient sous-développée, et le propréteur risque de se faire tuer.

Les Conflits

Les cartes « Conflits » représentent le cœur des problèmes de la République. Ces Guerres ou Révoltes surgissent pratiquement à chaque tour de jeu.

Faire la guerre pour un Sénateur est un excellent moyen pour gagner de l'Influence et de la Popularité, même si la mort peut être au bout du chemin.

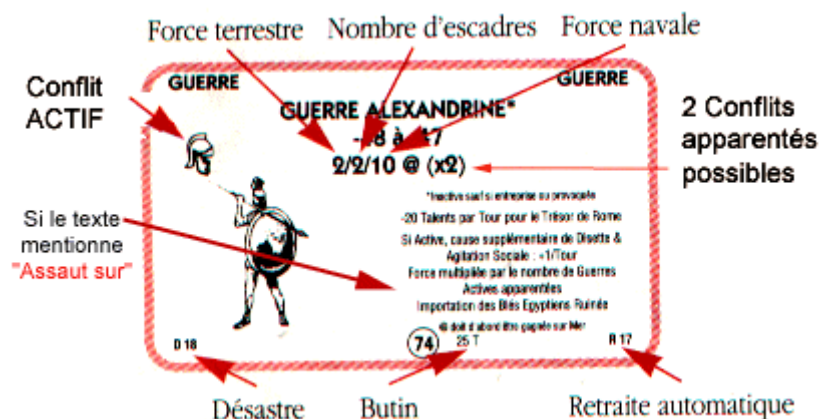
Les Conflits sont divisés en 2 grandes catégories :

A. Les Conflits Actifs : Symbolisés par un casque guerrier (voir figure), ce sont des Conflits immédiats. Si Rome n'envoie aucune troupe combattre ces Conflits, ils deviennent des **Conflits non-entrepris** et contribue à augmenter l'Agitation Sociale.

REGLE D'OR : La République s'effondre si à la fin de la Phase de Combat, Rome est opposée à plus de 3 Conflits Actifs et/ou non-entrepris. Un Sénateur entrant en Rébellion est aussi compté comme un Conflit Actif

B. Les Conflits Inactifs : Ce sont des Conflits potentiellement Actifs (sans casque guerrier). Rome peut se permettre de ne pas les entreprendre immédiatement. Globalement, le Conflit Inactif devient Actif dès lors que :

- Rome envoie une expédition combattre le Conflit Inactif
- Un Chef ennemi relié à cette guerre est tiré dans la Pioche
- Un **conflit apparenté** est tiré dans la Pioche (voir plus bas)



Description sommaire d'une carte « Conflit »

- A. Conflit Actif :** Uniquement si le Casque est présent sur la Carte. (sinon Conflit Inactif).
- B. Force Terrestre :** Valeur militaire du conflit (équivalent 1 pour 1 avec légions Romaines). Rome (ou le Rebelle) doit vaincre ces forces terrestres pour remporter la victoire.
- C. Nombres d'escadres :** Soutien Naval du Conflit terrestre. Rome doit lever au moins un nombre d'Escadres équivalent pour entreprendre le Conflit.
- D. Force Navale :** Équivalent aux Forces terrestres, mais Rome doit d'abord vaincre la bataille navale avec des Escadres AVANT d'entreprendre la bataille terrestre.
- E. Conflit apparenté :** le « x2 » signifie qu'un Conflit de même type est susceptible de s'apparier avec celui-ci. Un « x4 » évoque 4 conflits de même type (Les 4 guerres Macédoniennes par exemple...). Auquel cas, les Forces terrestres & navales se doublent,

tripilent ou quadruplent pour chaque carte Conflit apparenté. Seul le soutien naval (C) ne varie jamais aux Conflits apparentés.

F. Désastre & Retraite : Purement lié à la chance du jet de Dé. Si les chiffres indiqués sont tirés, Rome perd le $\frac{1}{4}$ (Retraite) ou la $\frac{1}{2}$ (Désastre) de son armée. De plus, le Général menant ces troupes risque d'être tué

G. Butin : En cas de victoire sur le Conflit, le Trésor de Rome empoche le butin indiqué sur la carte. Les Révoltes ne rapportent pas de butin.

H. « Assaut sur » : Parfois, un Conflit vaincu s'en prend aux provinces mentionnées sur la Carte. Dans ce cas, la Province est tenue de se défendre. D'où l'appellation de « second bouclier » de Rome

Chef Ennemi

Ils accroissent la puissance des Conflits auxquels ils sont affiliés, hormis le soutien naval

Ils activent les Conflits Inactifs

Il faut vaincre le(s) les conflit(s) en cours pour se débarrasser définitivement d'un Chef



VICTOIRE ET DEFAITE DES JOUEURS

Un joueur Loyaliste l'emporte si

- **Un Sénateur atteint 35 points d'Influence** (si égalité, c'est le Parti qui cumule le plus d'influence qui l'emporte. Si encore égalité, on compare la Popularité du Parti)
- **Un Sénateur se fait élire Consul à Vie** (Il faut au moins 21 points d'Influence pour faire cette tentative)
- **La dernière carte de la Pioche est tirée** : Le Parti avec le plus d'Influence l'emporte (Si égalité, on prend la Popularité)

Un joueur Rebelle l'emporte si :

- Il marche sur Rome et écrase l'armée du Sénat
- Le Trésor de Rome est en banqueroute et le Rebelle qui marche sur Rome met en échec l'Armée du Sénat
- Rome subit un « Soulèvement de la Plèbe » banqueroute et le Rebelle qui marche sur Rome met en échec l'Armée du Sénat
-

REGLE D'OR : Dans tous les cas pour gagner la partie, le Sénateur Loyaliste ou le Rebelle doivent passer l'année, c'est-à-dire ne pas avoir plus de 3 Conflits Actifs / non-entrepris à la fin de la phase de Combat (Le Rebelle est considéré comme un Conflit Actif)

La République s'effondre et les joueurs perdent si :

- La République est en banqueroute (sauf pour le joueur Rebelle)
- La République subit un « soulèvement de la Plèbe » (sauf pour le joueur Rebelle)
- Il y a plus de 3 Conflits actifs / non-entrepris à la fin de la phase de Combat

ERRATA

Dans certaines versions de RES PUBLICA, il y a eu quelques problèmes d'impressions sur des cartes de jeu. Voici celles que j'ai relevé et qu'il modifier en conséquence.

Cartes Conflits

- **1ere guerre Illyrienne** : Rajouter un «x2 » pour rappeler le Conflit Apparenté avec la 2eme Guerre Illyrienne
- **Guerre Syrienne & Guerre Alexandrine** : Elles sont toutes les deux apparentées. Ecrire entre parenthèses « Syrie » sur la guerre Alexandrine et vice-versa
- **Les 3 conflits « Revoltes des esclaves... » sont apparentées** : Rajouter un « x3 » sur la Révolte des Esclaves de Sicile (-104 à -101)

Cartes Sénateurs

- Les cartes sénateurs soulignées nous préviennent des Hommes d'Etats susceptibles d'apparaître en cours de jeu. Malheureusement, ce soulignement n'a pas été forcément imprimé. En outre, en fonction du scénario joué (Haute, Moyenne, Basse République), cet Homme d'Etat peut très bien ne jamais voir jour, induisant en erreur le joueur qui attend un grand homme. Aussi, je vous suggère de souligner tous les Sénateurs oubliés

Liste des sénateurs concernés par la promotion « Hommes d'Etats »

Fulvius	Sempronius
Julius	Popillius
Aemilius	Marius
Cornelius	Pompeius
Quinctius	Fabius
Licinius	Servilius
Tullius	Porcius