



LIVRET DE RÈGLES

PROLOGUE

La ville est encore endormie. Le ciel se teinte doucement des couleurs de l'aube de l'autre côté des remparts. Mais là, dehors, la tension est à son comble. Les murs de la ville enceints de profondes douves laissent place à d'immenses plaines à l'est et à la forêt à l'ouest.

Côté ville, une armée tirée du lit s'est organisée. Mille hommes parfaitement positionnés, armés de glaives et d'arcs, prêts à défendre familles et seigneur. Côté plaine, des lances découpent le ciel encore sombre. Difficile d'estimer le nombre d'assaillant dans cette torpeur. Mais cette armée demeure réputée comme invaincue et le sort des villes défaits par celle-ci a inspiré de tristes tapisseries et funestes chansons. Comme incitée à se mettre en marche par le chant du coq, la rivière de lances sort doucement de son lit. Le pas lent mais lourd des attaquants fait vibrer le sol. À défaut de pouvoir les compter, l'intensité de ce grondement sourd atteste de la présence de plusieurs centaines d'hommes.

Anciennes comme nouvelles recrues resserrent leurs étreintes sur le manche de leurs glaives. L'ordre est de tenir position, près des murs, sous le couvert des archers postés en hauteur. Ces derniers sont suspendus à la main de leur commandant, pointée vers le ciel.

Dès que celle-ci tranchera l'air vers le sol, ils pourront commencer à tirer. La distance entre les deux armées réduit inexorablement. Le bruit de la marche s'intensifie. Un lointain galop s'ajoute, bourdonnant, venant du nord et du sud. L'inquiétude serre le cœur des défenseurs et met leur courage à mal. Au sud, un détachement de cavaliers armés d'arcs vient renforcer les rangs des Huns. Ils approchent à toute vitesse, déferlant comme les grandes marées.

Mais au nord, c'est un cavalier seul qui tente d'intercéder avec le cours de la bataille. Le tissu de son étendard fouette dans le vent et ses rênes claquent l'encolure de sa monture sans relâche. Il crie mais ses paroles sont imperceptibles pour les deux camps. L'armée d'en face bientôt à portée de tir, le commandant sur les remparts inspire longuement, prêt à donner l'ordre. Les cavaliers archers commencent à bander leurs armes. Au sol, les épéistes lèvent leurs lames.

Les cris de l'émissaire laissent enfin distinguer quelques mots : « mariage », « Honoria », « Attila ». Trois mots qui suffisent à stopper toute velléité. Les cavaliers s'arrêtent, les épéistes se détendent, les archers baissent leurs arcs. Aujourd'hui, il n'y aura pas d'effluve de sang.

"En 451 après J.C. l'armée de Valentinien III doit faire face à une incursion des Huns d'Attila et de ses alliés.

Aetius, Généralissime d'occident mènera la contre-offensive avec les peuples fédérés du territoire de Rome."

C'est aux champs Catalauniques que l'histoire se jouera. Clash 451 est un jeu symétrique, les deux adversaires disposent d'un paquet de cartes équivalent.

CONTENU :

- ❖ Le présent livret de règles
- ❖ 63 cartes dont :
 - 21 cartes (dos bleu) « Les Terrains »
 - 21 cartes (dos vert) « Les Barbares »
 - 21 cartes (dos rouge) « Les Romains »

OBJECTIF ET BUT DU JEU :

Disposer du plus grand nombre de points de victoire en fin de partie en contrôlant un maximum de territoire, de bâtiments et en ayant déployé le plus possible d'unités sur le champ de bataille.



PRÉSENTATION DES CARTES :



LES CARTES "TERRAIN".

Elles sont soit  continentales soit  portuaires.

★ Chaque étoile jaune représente un bonus en point de victoire. Certaines cartes n'en disposent pas.

Les valeurs indiquées en haut à gauche ont plusieurs utilités : elles servent à la mise en place initiale et indiquent la priorité de mouvement des unités sur le terrain (Voir plus loin).

LES CARTES JOUEUR.

Elles sont de 4 types :

 **Bâtiment** : Carte permanente placée sur un terrain.

 **Événement** : Carte à effet temporaire.

Les cartes Bâtiment et Événement ont des effets spécifiques qui sont indiqués sous forme de texte directement sur la carte.



Armées et Personnage : Carte permanente placée sur un terrain.

Ces deux types de cartes font partie de la famille des cartes Unités.

Sur toutes ces cartes apparaissent également des valeurs pour l'ordre de pose pendant le jeu.

La valeur des cartes Unités représente également leur valeur au combat.

PRÉPARATION

PRÉPARATION DU TERRAIN

Mélanger les 21 cartes à dos bleu (terrains)

Piocher les 9 premières cartes. Les 12 cartes restantes ne seront pas jouées et sont rangées dans la boîte.

Alignez les cartes entre les deux joueurs et ce, par ordre de valeur (chiffre en haut à gauche).

PRÉPARATION DES JOUEURS

Chaque joueur doit : Choisir sa couleur (vert ou rouge), Clash 451 étant un jeu symétrique, ce choix n'a pas d'importance

Mélanger ses 21 cartes et poser sa pioche face à lui.

PLATEAU DE DÉPART

Avant de commencer, le jeu devrait ressembler à ceci :

Les 9 cartes piochées aléatoirement sont alignées par ordre croissant de valeur, ici de 1 (Londonium) à 19 (Roma).

La pioche de 21 cartes du joueur barbare



Zone de défausse



Zone de défausse

La pioche de 21 cartes du joueur Romain

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Une partie compte 7 tours. Chaque tour comporte : 1 phase de préparation, 3 phases de pose, 1 phase de déplacement et 1 phase de résolution des conflits. Toutes ces phases sont expliquées ci-après.

1) PHASE DE PRÉPARATION

Piochez les 6 premières cartes de votre pioche, sélectionnez-en 3 et remplacez les 3 autres sur le dessus de votre pioche.

Sans les montrer à votre adversaire, placez-les sur la table les une sur les autres de façon à prévoir leur ordre d'arrivée dans le jeu (celle du dessus sera jouée en premier et ainsi de suite).



! Mulligan : Si lors du premier tour un des joueurs obtient moins de deux unités parmi les 6 cartes piochées alors il peut mélanger de nouveau sa pioche et recommencer la phase de pioche.



La pioche du joueur Romain. 6 cartes ont été piochées et 3 ont été replacées sur le dessus. La pioche compte désormais 18 cartes.

Les 3 cartes sélectionnées lors de ce tour :

La première carte qui va être jouée (placée en première position).

La deuxième carte qui va être jouée



La dernière carte du tour

Une fois l'étape 1 effectuée par les deux adversaires, le tour se joue ensuite en 5 étapes supplémentaires :

Étape 2 : Révélation de la première carte de chaque joueur puis pose.

Étape 3 : Révélation de la deuxième carte de chaque joueur puis pose.

Étape 4 : Mouvements des Unités.

Étape 5 : Révélation de la dernière carte de chaque joueur puis pose.

Étape 6 : Résolution des conflits.

Fin du tour.



2) PREMIÈRE PHASE DE POSE

Les joueurs dévoilent simultanément leur première carte. La carte ayant la valeur la plus haute est jouée par son propriétaire en premier. L'adversaire joue en second.

Si la valeur des deux cartes révélées est identique, alors les deux cartes sont défaussées.

Si un joueur ne souhaite pas, ou ne peut pas, jouer une carte, alors elle est défaussée.



Poser une carte d'unité (Armée ou personnage) :

Le joueur peut poser une carte d'unité sur un terrain libre ou qu'il contrôle déjà. Un terrain libre est un terrain ne contenant aucune unité ni bâtiment adverse.



Il est interdit de poser une carte d'unité sur un terrain contrôlé par l'adversaire.

La carte Unité est alors placée sous la carte Terrain.

Poser une carte Bâtiment :

Le joueur peut poser une carte bâtiment sur un terrain libre ou qu'il contrôle déjà.

Il est impossible de placer plusieurs bâtiments sur un terrain.

Si un joueur pose un bâtiment sur un terrain contenant un bâtiment qu'il contrôle, alors ce dernier est défaussé et remplacé par le nouveau bâtiment.



Poser une carte événement:

Les cartes « Événement » ne restent pas en jeu. Leur effet est immédiat et la carte est défaussée (à l'exception de la carte Stratégie, dont l'effet s'applique sur l'ensemble du tour).

Les bâtiments sont toujours placés sur la moitié de la carte Terrain comme ci-dessus.

Le mariage prend effet immédiatement et la carte est défaussée.



La stratégie est placée sur un terrain et interdit à l'adversaire d'y poser ou déplacer des troupes pendant toute la durée du tour.



3) Deuxième phase de pose

Les joueurs dévoilent simultanément leur deuxième carte et l'on procède exactement comme pour la phase 1.

N'oubliez pas que si les valeurs des cartes sont identiques alors les deux cartes sont défaussées.

Contrairement aux bâtiments, il est autorisé de placer plusieurs unités sur un même terrain et ce, sans aucune limitation.

4) Phase de déplacement

Pour chaque terrain, en commençant par celui de **plus petite valeur** puis dans l'ordre croissant, le propriétaire des unités présentes sur le terrain peut décider de déplacer tout ou partie de ses unités.

Les déplacements :

Le déplacement d'une Unité s'effectue d'un terrain vers un autre terrain adjacent. Il existe également des déplacements maritimes. Dans ce cas, le déplacement s'effectue de port à port sans limitation de distance. On peut, bien-sûr, déplacer des unités d'un port vers une carte continentale adjacente.

Mes Armoriciens peuvent se déplacer dans les ports de Londinium et Arelate par voie maritime puisqu'ils sont déjà dans un port.



Ils ont également accès aux villes continentales de Aurelianorum (Orléans) et Toletum (Toulouse), par voie terrestre.



Situation de conflit

Une situation de conflit apparaît quand, au moins une unité se déplace sur un terrain en présence d'unité(s) adverse(s). Toute unité en situation de conflit ne peut plus se déplacer tant que le conflit n'a pas été résolu. Un joueur peut donc paralyser le mouvement d'une armée en la plaçant en situation de conflit.

Une unité ne déclenche pas de conflit tant qu'elle est en déplacement, ce n'est qu'une fois arrêtée et en présence d'unité(s) ennemie(s) qu'il y a une situation de conflit. **Une situation de conflit ne peut exister que suite à un déplacement d'unité.**

Étendre ses déplacements

Le bâtiment « Routes pavées » permet au joueur de déplacer chacune de ses unités de deux terrains.



On ne peut toutefois pas cumuler un premier déplacement terrestre vers un port puis se déplacer vers un autre port grâce aux routes pavées. Il en est de même au départ d'un port : si le joueur déplace ses unités d'un port vers un autre port distant, son déplacement s'arrête là même s'il dispose de routes pavées.

Si un joueur possède les deux cartes « Routes pavées » après avoir capturé celle de l'adversaire, alors les effets se cumulent, il disposera alors de 3 déplacements supplémentaires pour chacune de ses unités. Des unités qui disposent de déplacements supplémentaires peuvent traverser des terrains contrôlés par l'adversaire sans aucune restriction.

Capturer des bâtiments

Quand l'unité d'un joueur se déplace sur un terrain occupé par un bâtiment adverse et si ce dernier ne dispose pas d'unités pour le protéger, il est immédiatement capturé.

Le bâtiment est alors déplacé du côté du joueur conquérant pour en signifier l'appartenance. L'effet du bâtiment capturé est immédiatement utilisable au profit de celui qui vient d'en prendre possession.

Il est nécessaire d'arrêter une unité sur le terrain pour que le bâtiment soit capturé. Il n'est pas possible de capturer un bâtiment « sur le chemin » avec plusieurs déplacements (route pavée).

Dans l'exemple ci-contre, les Armoricains capturent les routes pavées de l'adversaire. L'effet de la route pavée peut s'appliquer immédiatement aux autres unités du joueur Romain qui n'ont pas encore effectué leur déplacement.



Exemple de déplacement :

1 Attila craignant une attaque des Wisigoth en provenance du port d'Arelate (4), se déplace à l'abri de ses murailles à Augusta Treverorum.

L'armée des Squires située à Parisiorum ne se déplace pas.

2 Les Hérules décident d'attaquer Toletum où se trouve Geneviève. Cette dernière se trouvant en situation de conflit, ne peut plus se déplacer.

3 Théodoric vole au secours de Geneviève.



4 Les Wisigoth profitent du déplacement des Hérules pour prendre le contrôle du port de Burdigala. Ils pouvaient aussi se rendre à Londres, ce qui leur aurait permis de se déplacer en premier au tour suivant... **Rappel : Les déplacements s'effectuent par ordre croissant de numérotation des villes.**

5) Troisième phase de pose

Cette phase est identique aux deux phases de pose précédentes mais concerne la troisième et dernière carte de votre sélection.

Rappel : Une fois que les joueurs ont révélé leur 3^{ème} carte, la carte ayant la valeur la plus haute est jouée en premier. Si les valeurs sont identiques alors les deux cartes sont défaussées.

IMPORTANT : Cette troisième phase permet d'apporter des renforts sur les terrains en situation de conflit.

Il est même autorisé de placer un bâtiment sur un terrain en situation de conflit à condition qu'un bâtiment adverse ne s'y trouve pas déjà.

6) Phase de résolution des conflits

Pour chaque terrain en situation de conflit, on détermine le gagnant.

Deux cas de figure :

L'un des deux joueurs possède plus d'unités que son adversaire : il remporte la bataille.

Attention : la Muraille compte comme une unité dans les combats.

Si les joueurs disposent du même nombre d'unités en présence, il faudra alors résoudre le déroulement de la bataille.

Si l'un des adversaires dispose de la vigne, celui ci remporte le conflit à nombre d'unités égale.

Si chaque joueur dispose de la vigne, l'égalité n'est pas tranchée et l'on procède au déroulement de la bataille :

Les joueurs classent leur unités de la plus grande valeur à la plus petite et comparent les valeurs de chaque carte en fonction de leur position. En commençant par leur unité de plus

grande valeur, un joueur marque un point de combat si sa carte dispose d'une valeur supérieur à celle de l'adversaire. On procède de la même façon pour la deuxième carte et ainsi de suite. Une fois le déroulement du combat effectué, celui qui dispose du plus grand nombre de points l'emporte.

Si l'égalité persiste, TOUTES les unités engagées dans le conflit sont défaussées. **Attention : on ne défause jamais un bâtiment.**

S'il reste un bâtiment à l'issue d'un combat, son propriétaire garde le contrôle du terrain.

S'il n'y a pas d'égalité, le perdant devra défausser TOUTES ses unités mais avant, il faut déterminer les pertes du vainqueur.

Pour chaque unité du joueur défait, en commençant par l'unité de plus haute valeur, cette dernière cible et détruit une unité adverse de priorité inférieure. Si l'adversaire possède plusieurs unités répondant à cette condition, alors c'est l'unité ayant la plus grande valeur qui est ciblée et détruite. Si l'adversaire ne possède pas d'unité répondant à cette condition alors l'unité attaquante n'agit pas. On procède ainsi avec toutes les unités du perdant.

Les deux joueurs déposent leurs unités supprimées dans l'ordre de leur choix sur le dessus de leur défausse. Si un joueur perd une unité de la couleur adverse lors de ce conflit (unité récupérée suite à un mariage) alors cette unité part dans la défausse de son propriétaire légitime.

Fin du conflit : le joueur ayant gagné le conflit reste seul maître du terrain et conserve ou capture l'éventuel bâtiment.

Exemple de résolution de conflit

Attila, à la tête des Hérules et des Squire, combat Théodoric Ier accompagné des Armoricains et des Saxons. Les deux adversaires alignent le même nombre d'unités donc le conflit n'est pas automatiquement résolu et l'on procède à son déroulement.



De part la proximité de son palais, Théodoric voit sa valeur de bataille passer de 6 à 16. Son propriétaire classe donc ses cartes comme suit : 16, 10 et 9 et fait face aux troupes d'Attila classées de cette façon : 12, 11 et 8.

Passons au déroulement de la bataille.

Théodoric bat les Hérules (16 vs 12) ce qui donne un premier point de combat aux Romains. Les Squires battent les Saxons (1 point pour les barbares). Les Armoricains battent Attila de peu (9 vs 8) ce qui fait basculer la victoire dans le camp Romain.

Le Palais a fait la différence.

Résultat : Toutes les unités vertes sont défaussées, mais au préalable on vérifie si les Hérules peuvent détruire une unité romaine... oui, et elles détruisent les Saxons. Idem pour les Squires qui détruisent les Armoricains. 5 unités sont défaussées et ne reste plus que Théodoric sur le champ de bataille.

Si Théodoric n'avait pas bénéficié de l'effet de son palais, son armée aurait été écrasée et seule la carte Attila aurait été défaussée.

Une fois tous les conflits résolus, le tour est terminé. Un nouveau tour s'engage en recommençant à la phase 1.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin quand les 7 tours ont été joués. Les pioches doivent être vides. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

PRÉCISIONS

SUPPLÉMENTAIRES :

Défausse : Les cartes sont posées face visible dans la défausse, seule la carte du dessus est consultable.

Dans tout l'empire : indique que l'effet du bâtiment s'applique à toutes vos unités en jeu.

Routes pavées : L'effet est global, toutes vos unités en jeu sont impactées. Posséder les deux cartes Routes pavées permet à vos unités de bénéficier de 3 mouvements.

Mariage : Votre nouveau personnage est immédiatement engagé dans un conflit si l'adversaire possède une autre unité sur le terrain.

Migrations : L'effet « repousser » signifie que l'armée déplacée pousse toutes les unités ennemies du terrain, qui est alors conquis sans combat, sur le terrain adjacent dans le sens de son déplacement. Les unités ainsi déplacées appliquent « repousser » à leur tour mais uniquement sur les unités amies et ainsi de suite. Le processus prend fin s'il n'y a pas d'unité sur un terrain adjacent, s'il n'y a plus de terrain adjacent (extrémité de carte) ou par l'effet d'une carte « Stratégie ».

Stratégie : L'effet prend fin quand le tour est terminé. Laissez la carte sur la carte Terrain choisie jusqu'à la fin du tour.

Muraille : En cas de déroulement de la bataille, cette carte est considérée comme votre unité la plus puissante et bat automatiquement l'unité adverse la plus puissante, vous offrant ainsi votre premier point de combat. La muraille n'est jamais défaussée.

IMPORTANT : Les cartes **Mariage** et **Migrations** peuvent déclencher des situations de conflit dès le premier tour si elles sont jouées en premier. Il est alors autorisé de poser des unités en renfort sur la zone de conflit dès la pose de votre deuxième carte.

CALCUL DES POINTS :

♣ Chaque carte terrain, bâtiment et unité que vous contrôlez rapporte 1 point.

♣ Chaque étoile imprimée sur les terrains que vous contrôlez apporte un point supplémentaire.

Ex : Londinium rapporte 1 point tandis que Tolosa en fait gagner 1 + 2 (2 étoiles) soit 3 points.



MODE EXPERT

Lorsque vous maîtriserez bien le jeu, nous vous conseillons de tester cette variante :

AVANT LA PREMIÈRE PHASE DE PIOCHE :

Pour chaque joueur :

- ♣ Sélectionner 3 cartes parmi les 21 de la pioche.
- ♣ Mélanger les 18 cartes restantes et replacer les 3 cartes sélectionnées sur le dessus de la pioche.

FIN DE LA PARTIE :

Le dernier tour n'est pas joué, la partie se termine quand il reste 3 cartes dans les pioches des joueurs.



Clash 451 : le destin d'Attila est un jeu de Romain Mathieu.

Illustrations : Romain Mathieu

Réalisation graphique : Julie Gruet

Développement : François Bachelart

Édition : Nostromo Editions.

Références : **Les barbares** : Sous la direction de Bruno Dumézil - **La campagne d'Attila en Gaule** : Laroslav Lebedynsky - **Attila roi des Huns** : Marcel Brion - **L'armée romaine sous le bas empire** : Yann Le Bohec - **Attila et les Huns** : Edina Bozoky - **L'histoire des Goths** : Jordanes - **Que le jour recommence** : Sidoine Apollinaire.