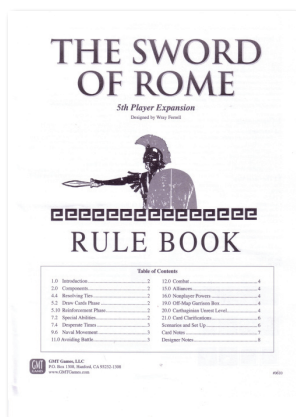


the Sword of Rome 5th Player Expansion

Sword of Rome est un jeu piloté par les cartes (*card-driven game*). Sa simplicité relative, sa fiabilité, l'asymétrie des camps et leurs spécificités en ont fait le succès. Avec cette extension, l'auteur fait de Carthage, qui était une puissance mineure dans le jeu de base, un camp à part entière, introduisant ainsi un cinquième joueur.



➤ Matériel :

Livrée sous pochette, l'extension comprend :

- un nouveau jeu de cartes pour le joueur carthaginois ;
- un livret de huit pages présentant l'ensemble des modifications apportées au jeu ;
- deux planches de pions comportant de nouveaux chefs carthaginois, des mercenaires qui sont au centre du jeu de Carthage, des unités supplémentaires pour les autres puissances, des marqueurs de contrôle indépendants ;
- six nouvelles cartes qui sont à rajouter aux jeux des quatre puissances de base pour jouer à cinq ;
- dix cartes (le texte du livret indique neuf) qui sont des mises à jour de cartes de base dont la rédaction posait problème ;
- une cinquième aide de jeu ainsi qu'un tableau permettant de gérer les insurrections des mercenaires et les garnisons carthagoises hors carte.

➤ Règles :

Elles commencent par définir le cadre général dans lequel évolue le joueur carthaginois : place dans la résolution des égalités et le tour de jeu, nombre de cartes, renforts, capacités spéciales (recrutement de mercenaires). Viennent ensuite les modifications apportées au domaine naval, mouvement, combat, fuites, retraites. Carthage a, certes, la maîtrise des mers mais le coût (en cartes) en est prohibitif, ce qui rend cette domination acceptable.

Dans le jeu de base, Gaulois et Romains sont chatouillés désagréablement par la présence et l'activation des Gaulois transalpins et des Volsques. Pour Carthage, deux contrepoids épineux sont introduits :

- la possible insurrection d'un corps de mercenaires, événement à disposition du joueur romain qui oblige le joueur carthaginois à combattre sur son propre sol ;

- le niveau d'instabilité de ses territoires africains et espagnols qui peut être modifié négativement par les quatre autres joueurs en jouant les cartes d'activation des puissances mineures. Cet élément central pour le jeu carthaginois le contraint à conserver des garnisons hors carte, celles-ci limitant la montée des troubles, et à combattre ces révoltes militairement pour en faire descendre le niveau.

Les dernières pages du livret fournissent un certain nombre de précisions sur les effets de certaines cartes pouvant prêter à confusion et la mise en place du jeu à cinq.

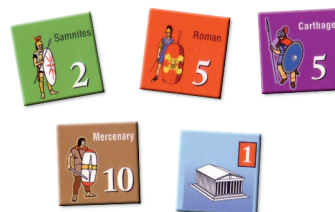
➤ Conclusion :

Dans un jeu où la diplomatie est présente, l'introduction d'un cinquième joueur peut permettre d'éviter des schémas trop simplistes, où deux camps s'affrontent aux deux autres. Jouer Carthage demandera une certaine « spécialisation » tout autant que pour le joueur Gaulois. Dans l'attente de tests plus poussés et au vu du sérieux de la conception du jeu de base, on peut parier que l'équilibre du jeu n'en est pas pour autant modifié. Quel sera le meilleur allié, et quel sera le pire adversaire ? Cela reste à découvrir.

➤ Ressources en ligne :

- Le site de l'éditeur : <http://www.gmtgames.com>

C. Achille



SWORD OF ROME Extension cinq joueurs
 Editeur : GMT Games
 Année d'édition : 2007
 Concepteur : Wray Ferrell
 Développeur : Brad Johnson
 Prix : 20\$ (site de l'éditeur)
 Joueurs : permet de jouer *Sword of Rome* avec cinq joueurs
 Durée : 5 à 6h