

Caesar XL

La première guerre civile romaine
50 à 44 Av. J-C

Règles de bronze

Table des matières

[0.0] L'UTILISATION DES RÈGLES .1	
[1.0] INTRODUCTION.....1	1
[2.0] MATÉRIEL DE JEU.....1	1
[3.0] MISE EN PLACE DU JEU.....2	2
[4.0] SÉQUENCE DE JEU2	2
[5.0] PHASE DE FORUM / DE VICTOIRE2	2
[6.0] PHASE DE PIOCHE DE CARTES2	2
[7.0] PHASE D'ACHATS3	3
[8.0] PHASE D'IMPÔTS3	3
[9.0] PHASE DE DÉPLACEMENT3	3
[12.0] ZONES BARBARES.....4	4

[0.0] L'utilisation des Règles

Les nouveaux termes, lorsqu'ils sont expliqués pour la **première fois**, sont imprimés en **rouge foncé**.

Ces règles de jeu sont organisées en Sections. Les titres de ces sections sont imprimées **en vert et en majuscule**. Les sections sont numérotées à gauche du point (exemple, la règle 4.0 est la quatrième section des règles). D'une façon générale, ces règles vont expliquer le thème du jeu, le matériel du jeu...

Pour chaque section, il peut y avoir des **"sous-sections"** qui expliquent en détail la règle générale. Les sous-sections peuvent aussi restreindre l'application d'une règle en expliquant les exceptions. Les sous-sections (et les « **sous-sous-sections** » si je peux m'exprimer ainsi) sont numérotées différemment dans ces règles. Par exemple, la règle 4.1 est la première sous-section de la 4e section des règles. Autre exemple : la règle 4.1.2 est la deuxième sous-sous-section de la première sous-section de la 4e section des règles.

Les informations importantes sont imprimées en rouge.

Les références à des **exemples** sont imprimées en **bleu** et dans cette police spéciale.

Les textes dans un **rectangle grisé tel que celui-ci**, vous fournissent les réflexions du créateur du jeu. Celui-ci vous explique ainsi une idée ou un choix de conception.

[1.0] Introduction

Caesar XL ("XL" est le nombre romain pour "40"). 40 représente aussi globalement le nombre de pièces qui seront sur la carte durant votre partie. Caesar XL est un jeu de stratégie pour deux joueurs qui vont rejouer les destins de Jules Caesar ou de Pompée le Grand durant la première guerre civile romaine de 50 à 44 ans avant J-C.

Chaque joueur va tenter de contrôler le monde romain (ce qui veut dire éliminer l'autre joueur) en utilisant ses Chefs, ses Légions et ses Alliés pour affronter les forces de l'adversaire. Le contrôle des cités est important car elles permettent à un joueur de collecter de l'or. L'or est utilisé pour lever des armées ou saisir d'autres opportunités.

Ce jeu propose deux niveaux de règles : les règles de bronze qui permettent un jeu rapide et facile (une introduction) et les règles d'argent qui offrent plus de réalisme et de complexité. Pour débiter, nous conseillons de lire les règles de bronze et jouer une partie ou deux puis de passer aux règles d'argent.

[2.0] Matériel de Jeu

Inventaire des pièces

- 1 carte de 11" x 17"
- 1 feuille de 40 jetons carrés
- 1 feuille de 28 jetons ronds
- 40 cartes SPQR + 2 cartes Commander
- 1 livret contenant les 'Règles de Bronze'
- 1 livret contenant les 'Règles d'Argent'
- 1 feuilles de 'Notes du Créateur du jeu'

Alea iacta est ("les dés sont jetés") : Pour jouer, vous aurez besoin de quelques dés à 6 faces. Ceux-ci ne sont pas inclus dans la boîte.

[2.1] La carte du jeu et les échelles

Chaque tour de jeu représente 6 mois de temps réel. Chaque unité représente environ 5000 à 10'000 hommes de troupe plus les auxiliaires, les chariots de ravitaillement, etc. La carte du jeu représente le monde romain tel qu'il l'était à l'époque de la fin de la République et montre notamment :

Les cités romaines. Elles sont dessinées en brun, généralement à l'aide d'un carré (■). Elles sont des centres urbains majeurs (ou d'autres régions). Chaque cité a une valeur or qui permet à un joueur, s'il contrôle la ville, de collecter en impôts le nombre de pièces d'or correspondant à cette valeur or. Quelques cités ont une forme hexagonale (●), représentant une colonie de légionnaires. D'autres cités ont une forme ronde représentant des états client alliés.

Emplacement des barbares : Ces zones sont dessinées avec un carré vert (■). Elles ont une **valeur de force**, notée sur

la carte avec un chiffre rouge à côté du carré vert.

Routes: Ce sont les lignes qui connectent les cités. Un joueur peut déplacer ses légions d'une cité à l'autre via les routes. Certaines routes sont terrestres, d'autres sont navales (ce sont donc des lignes maritimes). Il n'y a pas de différences entre les deux au niveau des règles.

Ports: ils sont représentés par une ancre. Cette ancre est de différente couleur selon les **zones de mer** (Atlantique = **Rouge**; Méditerranée occidentale = **Bleu**; Méditerranée orientale = **vert**); notez que certains ports avec deux ancres sont dans deux zones de mer. (voir les cartes **Flottes**)

[2.2] Aides de jeu

Plusieurs aides de jeu sont imprimées sur la carte. Elles reprennent : la séquence de jeu, les légendes de la carte, la table de construction, le décompte des tours, etc.

[2.2] Les pièces du jeu

Les jetons en carton qui bougent et combattent sont appelées des **"unités."** Dans ce jeu, les différentes unités sont les suivantes :

Le commandant en chef : Il s'agit de Gaius Julius Caesar pour le **Camp de César**, et Pompée le Grand pour le **Camp de Pompée**.

Notez que le **Successeur du commandant en chef**, s'il est en jeu fonctionne comme un commandant en chef au niveau des règles.

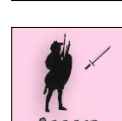
Chefs : D'autres chefs importants sont représentés par des cartes et des jetons ronds. Ces chefs sont représentés dans les couleurs des deux camps car ils peuvent s'allier avec un camp ou l'autre.

Légions: ces unités représentent une légion romaine.

Alliés : Ces pions représentent les forces armées fournies par les états clients alliés de Rome. Ils fonctionnent comme les légions, mais ils sont plus faibles et plus vulnérables à certaines cartes événement SPQR.

Les unités ont un certain nombre d'épées sur leur pion. Cela donne la force de combat de l'unité. Cette force de combat est utilisée pour résoudre les batailles.

Les légions et les alliés sont des pions double-faces. La face claire (la plus faible) est celle utilisée en général. La face plus foncée (la plus puissante) ne



peut être utilisée que sous certaines conditions.

L'Or : Les joueurs reçoivent des revenus sous forme d'**or**. Les pions ronds en forme de pièce ont leur valeur écrite sur le pion (voir 8.0).

L'or ne représente pas que de l'argent, mais aussi l'influence politique, les capacités logistiques, etc.

Les cartes SPQR : Un événement est décrit sur chaque carte. La quantité de cartes en main ainsi que l'or possédé ne sont **pas secrets!**

[3.0] Mise en place du jeu

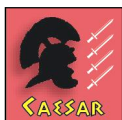
Voir à l'intérieur de la boîte de jeu.

[4.0] Séquence de jeu

Durant un tour de jeu, chaque joueur joue son propre tour de jeu (il est alors appelé le **"joueur en phase"**), puis l'autre joueur joue le sien. Voici la séquence de jeu :

Le tour de jeu du

Camp de César



1. Phase du Forum /

Victoire : Le joueur jouant le camp de César peut tenter de gagner une seule carte Forum et/ou déclarer sa victoire.

2. Phase de pioche des cartes : Le joueur jouant le camp de César pioche gratuitement une carte SPQR.

3. Phase d'achats : Le joueur jouant le camp de César dépense son or pour faire divers achats.

4. Phase d'impôts : Le joueur jouant le camp de César lève les impôts dans les cités qu'il contrôle et reçoit son or.

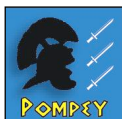
5. Phase de déplacement : Le joueur jouant le camp de César peut déplacer ses unités.

6. Phase de combat : Le joueur jouant le camp de César doit attaquer les forces ennemies se trouvant aux mêmes emplacements que ses propres forces.

7. Marqueur de tour : Retournez (pour le camp de César) ou (pour le tour de Pompée) avancez le marqueur de tour d'une case sur le compteur de tour (Turn Track) puis retournez le marqueur de tour (à nouveau sur sa face César)

Le tour de jeu du

joueur jouant le camp de Pompée



Répétez les étapes 1 à 6 ci-dessus mais en inversant les rôles : le joueur jouant le camp de Pompée devient le joueur en phase : il tente de prendre une carte Forum, pioche une carte SPQR gratuitement, etc...

Fin du tour : Continuez jusqu'à une victoire d'un joueur (5.0) ou jusqu'à la fin du dernier tour de jeu (automne 44 Av. J.C.)



[5.0] Phase de Forum / de Victoire

Règle générale

D'abord, le joueur en phase peut tenter de prendre **une** (1) carte Forum puis et/ou déclarer sa victoire et gagner la partie.

Tenter de prendre une carte Forum

Un joueur peut tenter de prendre une carte Forum lors de son tour de jeu. S'il remplit les conditions notées sur une des cartes Forum, il peut prendre cette carte et la poser, face ouverte, devant lui. Il peut garder cette carte jusqu'à la fin du jeu.

Les **cartes** Forum qui n'ont **pas encore été prises** par les joueurs restent dans la zone du Forum indéfiniment jusqu'à ce qu'elles soient prises par un joueur.

Enchères : Certaines cartes Forum entraînent une enchère (toutes les autres sont simplement prises par un joueur si ses conditions sont remplies). Le joueur tentant de prendre une carte avec enchère doit enchérir d'au moins un or. Son adversaire peut soit surenchérir d'au moins un or, soit passer. Les joueurs ne peuvent pas enchérir s'ils ne peuvent pas payer. Les enchères continuent jusqu'à ce qu'un joueur veuille (ou doit) passer.

Le gagnant de l'enchère prend la carte Forum et paie immédiatement la valeur de son enchère au stock d'or. **Important: le perdant de l'enchère doit payer la moitié de sa plus haute enchère au stock d'or (arrondir vers le haut).**

Les effets des cartes Forum

Les effets écrits sur les cartes Forum fonctionnent comme une capacité permanente. Ces capacités peuvent être utilisées par le possesseur de la carte lors de chacun de ses tours durant la phase indiquée sur la carte.

Certaines cartes Forum donnent aussi des **Points de victoire** (voir ci-dessous)

Déclarer sa Victoire

Un joueur ne peut déclarer sa victoire et donc gagner la partie que durant sa propre phase Forum. Et ceci seulement dans un des deux cas suivants :

Victoire militaire : Une victoire militaire ne peut être déclarée que si *toutes* les conditions suivantes sont remplies pour un joueur durant sa phase Forum (après qu'il ait tenté de prendre une carte Forum) :

- Son Leader Suprême est à Rome,
- Le Leader Suprême ennemi n'est pas sur la carte, et
- Il contrôle des emplacements dont le total des valeurs en or (pour les cités romaines) et en force (pour les zones barbares) est au moins de 25.

Victoire politique : une victoire politique peut être déclarée si un joueur a un total **net** de sept (7) **points de victoire**. Les points de victoire sont de deux



types selon les factions politiques : Les Optimates (les "meilleurs hommes") et les Populaires (les "favoris de peuple").

Les joueurs contrôlent leurs **propres** cartes Leader et Forum et additionnent le nombre de symboles (= "Points de Victoire") qu'ils ont pour *chaque* faction. Ils soustraient le total le plus petit du total le plus grand. Si la différence est de sept (7) points ou plus, ce joueur déclare sa victoire pour cette faction politique et gagne la partie.

Si une carte est annotée **"Optimates or Populaires,"** alors le possesseur de la carte peut choisir pour quelle faction compte cette carte lorsqu'il calcule ses points de victoire.

Par exemple, un joueur a un total de 6 symboles Populaires et 1 Optimates devant lui. La différence est de 5 points de victoire.

Note aux joueurs : Il peut être sensé de concentrer vos points de victoire en une faction politique. Cependant, vous devez peut-être jouer avec l'autre faction si vous voulez profiter des événements d'une carte EVENT ou d'un CHEF (Leader) ou si vous voulez empêcher votre adversaire d'en profiter.

Défaite : Si à la fin du dernier tour de jeu (44 Av. J-C), aucun joueur n'a déclaré de victoire, le jeu se finit sur un match nul.

Le monde romain s'enfoncé dans le chaos, et l'histoire se souviendra de votre échec. *Sic transit gloria mundi.*

[6.0] Phase de pioche de cartes

SPQR: abréviation pour *senatus populusque romanus* (le peuple et le Sénat de Rome).

Procédures générales

Durant sa phase de pioche de cartes, le joueur en phase pioche la carte du dessus du paquet de cartes SPQR (les cartes sont faces cachées). Si plusieurs cartes sont piochées dans la même phase, il faut prendre la première, résoudre son événement (si nécessaire) complètement puis prendre la suivante.

Les cartes jouées et défaussées sont placées face ouverte sur la pile des cartes jouées, à côté du paquet de carte à piocher.

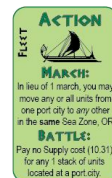
Si le paquet de cartes à pioché est épuisé, brassez les cartes défaussées et créez un nouveau paquet de cartes à piocher.

Types de cartes

Event (événement) : Un fois piochée, cette carte doit être jouée immédiatement (son événement a lieu) puis défaussée.

Forum : Cette carte est immédiatement placée, face ouverte, à côté de la carte à un endroit visible. Cet endroit est appelé **"Le Forum"** (voir règle 5.0).

Action : Cette carte est gardée secrète en main du joueur. Elle ne peut être jouée que durant



lorsque le **joueur est en phase** (sauf si précisé différemment sur la carte) et lorsque les conditions indiquées sur la carte sont remplies. Puis la carte est défaussée.

Tactics : Cette carte est gardée secrète en main du joueur. Elle peut être jouée durant la phase de combat d'un joueur (voir règle 10), puis elle est défaussée.

Chef (Leader) : Cette carte est gardée secrète en main du joueur. Elle peut être posée face ouverte devant le joueur durant la phase d'achats. Lorsqu'elle est jouée, placez le jeton chef correspondant (dans la couleur correspondante) sur n'importe quelle cité contenant au moins une unité amie (même un autre chef).

Limite de cartes en main

Chaque commandant en chef a une limite maximale de cartes en main, cf ci-dessous.

César : 4 cards b b b b

Pompée : 3 cards b b b

Un joueur qui n'a plus de chef suprême (ni un successeur) sur la carte joue avec une limite de cartes en main diminuée de un.

Les cartes Forum et Leader posées devant un joueur ne **comptent** pas pour cette limite maximale. Des cartes peuvent être piochées au-delà de la limite, mais vous devez alors immédiatement défausser les cartes en trop pour satisfaire à cette limite.

Notez que certaines cartes Forum permettent d'augmenter cette limite maximale de cartes en main.

Certaines cartes permettent à un joueur de piocher des cartes dans la pile de défausse. Dans ce cas, il peut regarder dans cette pile et choisir de prendre la carte qu'il désire.

[7.0] Phase d'achats

Procédure

Les joueurs peuvent dépenser de l'or pour **'recruter'** des unités (c.à.d. prendre les jetons du stock des légions ou des alliés de Rome inutilisés et les mettre en jeu sur la carte). Le **'stock'** d'un joueur comprend les jetons carrés non utilisés lors de la mise en place ainsi que les unités éliminées lors de batailles passées (les unités éliminées peuvent être rachatées et ramenées en jeu).

Les coûts

Un joueur peut recruter une ou plusieurs légions à un prix de **9 or** par légion.

Un joueur peut recruter une ou plusieurs unités alliées à un prix de **6 or** par unité.

Les chefs viennent en jeu par l'utilisation des cartes (ils ne coûtent pas d'or)

[7.1] Limitation de recrutement : Le stock des unités disponible dans le jeu est la limite maximale d'unités. **Un joueur ne peut pas recruter plus d'unités que le nombre disponible dans son stock.**

[7.2] Placement des unités : les unités nouvellement recrutées sont placées dans des **cités amies**. Une "cité amie" est une cité occupée uniquement par une ou plusieurs pièces de ce joueur (ex : une légion, une unité alliée, un chef, un marqueur allié).

[7.3] Restrictions de placement : Un joueur peut placer **soit** une seule légion ou soit jusqu'à deux unités alliées dans une ville amie durant sa phase.

S'il respecte ces restrictions, un joueur peut recruter autant d'unités qu'il le désire du moment qu'il a suffisamment d'unités dans son stock et qu'il peut payer pour les recruter.

Les cités spéciales

Les colonies de légionnaires (●):

Certaines cartes SPQR (ex : Legions Grumble and Veterans Settlement) vous permettent de recruter des légions supplémentaires dans ces cités.

Les clients alliés (●): Certaines cartes SPQR (ex : Allies Mobilize and Allied Settlement) vous permettent de recruter des unités alliées supplémentaires dans ces cités.

[8.0] Phase d'impôts

Procédure

Durant sa phase d'impôts, le joueur collecte de l'or dans ses cités amies (voir 7.2). Chaque cité amie rapporte la quantité d'or inscrite sur la carte. Cet or est ajouté au **trésor de guerre** du joueur.

Dans ce jeu, l'or est représenté par des **jetons rond** (comme des pièces de monnaie) **avec un chiffre romain imprimé dessus, soit 1 (I), 5 (V), 10 (X), ou 25 (XXV)**. Les joueurs peuvent faire de la monnaie si nécessaire.



Si la quantité d'or fournie dans le jeu n'est pas suffisante, utilisez de la vraie monnaie ou n'importe quoi d'autre. Le total en or n'est pas une limitation.

[9.0] phase de déplacement

Procédure

Durant sa phase de déplacement, un joueur peut bouger autant d'unités qu'il le veut (contrairement aux échecs). Il peut ne déplacer aucune unité s'il le veut.

Les unités amies peuvent être déplacées ensemble ou séparément. Elles peuvent entrer ou quitter un emplacement librement (dans ce dernier cas, il en résultera une bataille).

Conseil : Mdéplacez plusieurs unités d'emplacement adjacent à une cité dans cette cité afin de concentrer vos force pour une bataille.

Lorsqu'un joueur a lâché son jeton à la fin de son mouvement, ce jeton ne pourra plus être déplacé.

Règle générale

Les combats ont lieu durant la phase de combat du joueur. Un joueur doit terminer sa phase de mouvement avant de passer à la phase de combat

Une **bataille** (c.à.d un échange de lancers de dés pour infliger des pertes à l'adversaire) doit avoir lieu si des forces ennemies se trouvent dans la même cité.

Nomenclature : Le joueur en phase est

toujours appelé **'l'attaquant'** et son adversaire **'le défenseur'** à cette bataille.

C'est le tour de César et il déplace 3 légions dans Rome où des unités de Pompée l'attendent. César est l'attaquant pour la bataille à venir.

Procédure de bataille

Si plus d'une bataille doit avoir lieu durant une même phase de combat, l'attaquant choisit l'ordre de résolution des batailles. Chaque bataille doit être terminée avant de résoudre la suivante.

Chaque bataille est résolue dans la séquence suivante :

1. Prenez toutes les unités de la cité contestée et alignez chaque camp à côté de la carte devant les joueurs respectifs. Placez le **marqueur de bataille** dans cette cité contestée pour vous souvenir où la bataille a lieu.
2. L'attaquant peut utiliser une carte Tactics et la placer face cachée devant lui. Le défenseur, sachant cela, peut lui aussi choisir de jouer une carte Tactics. Les deux cartes Tactics sont révélées et leurs effets appliqués. Défaussez ces cartes à la fin de la bataille.
3. Chaque joueur détermine sa **valeur de commandement** en additionnant les épées de toutes ses unités de chef présentes à cette bataille (modifiées par d'éventuelles cartes Tactic). Le joueur avec la valeur de commandement la plus élevée est le **"joueur qui a l'initiative"** dans cette bataille et peut mettre en jeu ses unités en premier (=lancer les dés en premier). En cas d'égalité de valeur de commandement, le défenseur a l'initiative.
4. **Le premier round de bataille** : Les joueurs, alternativement, mettent en jeu une unité et jettent le dé pour cette unité.

A. Le **'joueur qui a l'initiative'** met en jeu **une unité d'alliés ('Légère')** (uniquement, les légions et les chefs attendent leur tour) s'il en a (sinon, il doit passer) Cela est montré en plaçant cette unité à côté du reste des unités en ligne.

Il jette un dé et compare le résultat avec le nombre d'épées de l'unité (modifié par les cartes Tactic).

Si le résultat est **inférieur ou égal** (<=) au nombre d'épées de l'unité, le résultat est une **'touche'** sinon, il n'y a pas d'effet.

Pour chaque touche, une unité du joueur adverse est immédiatement éliminée (donc enlevée de la ligne de combat et placée dans le stock, si c'est un chef, sa carte est défaussée)

Notez qu'un joueur peut choisir sa perte parmi les unités qui ont déjà été engagée durant ce round (ou pas). Dans ce dernier cas, les unités éliminées n'auront pas la chance de jeter le dé pour ce **Round de bataille**.



B. L'autre joueur répète les étapes A ci-dessus, en mettant en jeu une **unité d'alliés** s'il en a à disposition.

Les joueurs jouent alternativement chacune de leurs **unités alliées** une fois (le joueur avec le plus d'**unités alliées** jouera donc plusieurs fois d'affilée).

C. Répétez les étapes A et B (ci-dessus), mais pour les **Légions (unités lourdes)** jusqu'à ce que chacune ait combattu ou ait été éliminée.

D. Répétez les étapes A et B, mais pour les unités de **chefs**. A la fin de cette étape D, le round de bataille se termine.

5. **Retraite optionnelle** : Si les deux camps ont encore des unités survivantes à la fin du round de bataille, il y a l'option de retraire.

Retraite de l'attaquant : L'attaquant peut choisir de **retraire** de la bataille. S'il fait ce choix, il peut retraire ses unités survivantes vers les villes desquelles venaient ses unités lors de la phase de mouvement (il peut ventiler ses unités vers les villes comme il le désire).

Retraite du défenseur : Si l'attaquant ne veut pas retraire, le défenseur peut le faire. Si le défenseur retraire, il doit replacer ses unités dans une cité amie adjacente. Si une telle cité n'existe pas, il peut retraire vers un emplacement non contrôlé par l'ennemi (il peut aller en zone barbare). Si aucune des deux possibilités n'existe, il ne peut retraire.

Suite de la bataille : Si il n'y a pas de retraite, un nouveau round de bataille a lieu (les étapes A à D) et ainsi jusqu'à ce qu'un joueur retraire ou soit éliminé

Aut Vincere Aut Mori ("Vaincre ou mourir")

: Si un camp retraire, il perd une unité de chef survivant et ayant participé à la bataille (si il y en a encore) La carte chef est défaussée ainsi que le jeton. Ce chef pourra revenir en jeu plus tard.



Notez qu'un commandant en chef ne peut pas être éliminé ainsi

Vae Victis (« malheur au vaincu ») : en cas de retraite, le joueur victorieux lance un dé pour chacune de ses unités survivante (ne pas compter le nombre d'épées : un jet de dé **par unité**) Pour chaque 1 obtenu au dé, une unité adverse est éliminée (choix du joueur adverse). L'unité est remise dans le stock.

6. Le second round de bataille

: Si personne ne retraire, les deux joueurs répètent les étapes 4 et 5 ci-dessus jusqu'à ce qu'un camp retraire ou soit complètement détruit.



7. Troupes de vétérans

: Si il y a eu au moins deux rounds de bataille ou si un camp retraire, le joueur victorieux peut



'**promouvoir**' une de ses unités ayant survécu à la bataille (une légion ou une unité alliée) en la retournant sur sa face de couleur plus foncée (face '**vétéran**') (cette face compte une épée supplémentaire).

Exemple de bataille : César se déplace en personne (□□□□), plus une légion de vétérans □□□ et deux légions □□ à Pharsalus ou le camp de Pompée a Cato (□) une unité alliée (□) et quatre légions □□.

César ne joue pas de carte Tactic, mais Pompée en joue une : **Double Line** qui ajoute 1 épée à son chef et 2 épées à ses légions (uniquement pour le 1^{er} round de bataille).

César a une valeur de commandement plus élevé (4 contre 2) (la carte Tactic augmente sa valeur de 1) et devient le **joueur de tête**.

Le round commence avec les unités d'alliés mais le camp de César n'en a pas, alors le camp de Pompée lance la sienne dans la bataille. Il jette un 2 au dé et rate.

Toutes les unités alliées ont joué (ou sont éliminées), c'est le tour des légions. César, en tant que joueur de tête commence et attaque avec la légion de vétérans, avec un 3, il touche. Le camp de Pompée choisit de perdre son unité alliée car elle a déjà combattu durant ce round et qu'elle est la plus faible.

Le camp de Pompée lance une légion qui a une force augmentée de 2 à 4 (grâce à la carte Tactic). Il jette un 5 : aucun effet. Les joueurs alterment, attaquant avec une légion à la fois. A la fin, chaque joueur reçoit une touche. Ils l'affectent chacun à une de leur légion normale.

Enfin, les chefs se battent. César touche et Cato rate. Une nouvelle légion de Pompée est éliminée.

César veut batailler un round de plus. Mais Pompée perd l'effet de la carte Tactic et n'a plus que deux légions, il décide de retraire.

Cato se suicide, son jeton retourne dans le stock et sa carte est défaussée. César jette 3 dés (1 par unité survivante) et inflige une nouvelle touche. Une seule légion de Pompée s'en tire. César est maître de Pharsalus et il promeut une de ses légions survivante en la retournant sur sa face vétérans.

[11.0] LES CHEFS

Les chefs (y compris le commandant en chef : César ou Pompée) ont les mêmes règles que les autres unités concernant le mouvement et le combat. Notez ceci :

Valeur de commandement : chaque chef a une valeur de commandement égale à son nombre d'épées. Cette valeur détermine qui attaque avec sa première troupe lors d'un round de bataille.

Perte terrible : lorsqu'un commandant en chef est éliminé, son joueur perd immédiatement la moitié de son or (arrondi au supérieur). Il défausse toutes les cartes SPQR de sa main. Ensuite, il pourra accumuler l'or et ces cartes normalement.

Remplacement: si un commandant en chef est éliminé, il ne peut être remplacé qu'en utilisant la carte **Successor**. Tournez le pion commandant en chef sur son autre face pour montrer cela. Un successeur a les mêmes compétences qu'un commandant en chef, mais avec des capacités réduites (-1 à la limite de cartes en main, -1 épée).

[12.0] Zones barbares

Règle générale

Avec les **Règles de Bronze**, les unités ne peuvent jamais entrer en zones barbares (■). Elles ne peuvent entrer que dans des cités romaines (■, ●, ou ●).

Si la carte SPQR Event : **Barbarian Invasion** est piochée durant une partie avec les **règles de bronze**, les barbares '**viennent piller**.' Chaque joueur jette le dé et perd l'équivalent du résultat en or. S'il n'a pas assez d'or, il doit éliminer des unités sur la carte pour combler le manque en nombre d'épées (choix des unités par le joueur).

Consto ("Stop")

Vous avez appris les **Règles de bronze** du jeu Caesar XL. Testez le jeu avant de passer aux **Règles d'argent**



Traduit par Steve Berger (mars 2010)