

Caesar XL

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

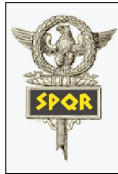
Règles d'argent

Ces règles d'argent compléxifient ou remplacent **les règles de bronze**.

[6.0] PHASE DE PIOCHE DE CARTES

Achat additionnel de cartes SPQR

[6.1] Après avoir reçu votre carte SPQR gratuite du tour, vous pouvez acheter **jusqu'à deux** cartes supplémentaires. Chaque carte additionnelle coûte 5 or.



[7.0] PHASE D'ACHATS

Diplomatie

[7.4] Pour chaque cité amie, ou vide ou chaque zone barbare, vous pouvez tenter de placer un **marqueur d'alliance** (ALLY) de votre couleur. Chaque emplacement ne peut avoir qu'un marqueur d'alliance.



Fonction: La seule fonction d'un marqueur d'alliance est de conserver le contrôle de cet emplacement même s'il n'y a pas d'autres unités amies à cet endroit. *Attention, ce contrôle est faible et sera peut-être sujet à des intrigues politiques.*

[7.41] **Méthode :** les joueurs tentent de placer/remplacer un marqueur d'alliance en achetant un **jet de Dé Diplomatique (DD)**.

- **Procédure:** Le joueur achetant ce DD désigne la cité ciblée et jette le dé. Si le résultat modifié est **plus grand (>)** que la valeur or de la ville, c'est réussi. Sinon, il n'y a pas d'effet.
- **Modificateur de DD :** les modificateurs ci-dessous sont cumulatifs.

+1 si la cité ciblée est une cité amie.

-1 si la somme totale des épées des unités ennemies adjacentes à la cité est supérieure à la valeur or de la cité.

-1 si l'emplacement ciblé est une zone barbare.

- **Limitation :** Vous ne pouvez acheter qu'un DD par phase d'achat.
- **Coûts:** 3 Or pour tenter de placer un marqueur d'alliance du stock ou de le

déplacer sur la carte depuis un autre emplacement.

Le coût est de 5 Or pour tenter de remplacer un marqueur d'alliance ennemi par le votre (et remettre ce marqueur adverse dans son stock) **cela ne peut être tenté que si le marqueur d'alliance est seul sur sa case (= pas d'unités ennemies avec lui)**.

[7.42] **Recrutement :** Un joueur peut recruter de nouvelles unités depuis des cités qui auraient rejoint son camp durant cette phase d'achat.

[7.43] **Occupation:** le marqueur d'alliance est enlevé (placé dans le stock) si une unité ennemie est dans votre cité à la fin de la phase de combat adverse.

[8.0] PHASE D'IMPÔTS

Les cités romaines ne contenant qu'un marqueur alliance paient aussi les impôts. Les zones barbares contrôlées par un joueur sont régies par la règle 12.3.

[9.0] PHASE DE MOUVEMENT

Marche forcée

[9.3] Un joueur peut déplacer une unité de deux emplacements en payant pour la marche forcée.

Toutes les marches forcées ont lieu pendant la phase de déplacement. Le joueur doit terminer tous ses mouvements, y compris les marches forcées avant de combattre.

[9.3.1] **Le prix des sandales :** le joueur doit payer 1 or pour chaque légion et chaque unité d'alliés qui fait une marche forcée.



Les chefs accompagnent gratuitement une légion ou une unité d'alliés ayant payé sa marche forcée. Chaque chef peut faire sa marche forcée tout seul pour 1 or (voir 11.2 pour faire une marche forcée avec le commandant en chef)

[9.3.2] **Et moi ?** les marches forcées sont faites par unité. Les unités empilées ne sont pas obligées de faire la marche forcée ensemble. Sinon, il faut payer pour chaque unité. *Et c'est pas donné.*

[9.3.3] **On ne s'arrête pas :** les unités qui font une marche forcée peuvent « traverser » des unités ennemies. Le mouvement n'est donc pas bloqué par des unités adverses. Un joueur ne peut pas combattre contre des unités ennemies ayant « traversé » ses unités. Il n'y a bataille que si vos unités finissent le mouvement dans une ville où se trouvent des unités ennemies.

[10.0] PHASE DE COMBAT

Unités vétérans : dures à cuire

[10.1] les unités de vétérans ne sont pas éliminées lorsqu'elles reçoivent une touche. Elles peuvent absorber cette touche et redevenir des unités régulières au lieu d'être éliminées. (retournez l'unité de sa face foncée (vétéran) sur sa face claire (unité régulière)).



Pillage

[10.2] Lorsque des unités sont éliminées au combat, ne les remplacez pas immédiatement dans le stock. Placez-les de côté *jusqu'à la fin* de la bataille.



Le vainqueur de la bataille reçoit de la banque 1 or pour chaque unité lourde ou légère (= légion ou unité d'alliés) perdue par le vaincu dans cette bataille. Cela simule le pillage des bagages et chariots ennemis.

Empilement et ravitaillement

[10.3] **Procédure :** à la fin de sa phase de combat (après toutes les batailles et les pillages, voir 10.2), le joueur en phase doit contrôler chaque emplacement où il a ses forces. Si le nombre de légions plus d'unités alliées en un emplacement est supérieur à la valeur or de la cité, le joueur doit payer la différence pour garder ces unités ravitaillées.

[10.3.1] **coûts de ravitaillement:** Le coût est de 1 or par légion et/ou par unité alliée qui « dépasse » de la valeur or de la cité. Si ce coût n'est pas payé, l'unité non ravitaillée est immédiatement éliminée. (le choix de l'unité à éliminer est fait par le joueur en phase).

[10.3.2] **cité de valeur 0 :** les joueurs devront donc payer 1 or pour chaque légion et unité d'alliés se trouvant dans une cité de valeur 0 (ex : Rubicon).

[10.3.3] **chefs :** Les chefs ne comptent pas pour l'empilement. Les chefs n'ont pas besoin d'être ravitaillés.

Exemple de ravitaillement : Utica a une valeur or de 3. Si Pompée est là avec trois légions, il n'y a pas de coûts de ravitaillement à payer. Si les forces de Pompée étaient de 2 unités d'alliés et 5 légions, il devrait payer 4 OR pour les ravitailler ou éliminer une unité (alliée ou légion à son choix) pour chaque OR qu'il ne paie pas.

[11.0] CHEFS

Les commandants en chef

Le **commandant en chef** a quelques compétences spéciales.



[11.1] **à Rome:** Si votre commandant en chef est à Rome durant votre phase de pioche de cartes, vous pouvez piochez une carte SPQR supplémentaire ce tour.

[11.2] En avant: Le commandant en chef peut toujours faire une marche forcée gratuitement.

De plus, les unités débutant la phase de déplacement dans le même emplacement que leur commandant en chef peuvent faire une marche forcée avec lui pour un coût divisé par deux (**arrondir au supérieur**).

- Ces unités doivent rester avec le commandant en chef pour tout le mouvement.
- Ces unités ne peuvent être lâchées le long du trajet ou aller ailleurs.
- Le commandant en chef ne peut prendre d'autres unités en route. Il ne peut ajouter des forces à son empilement depuis les endroits qu'il traverse.

[12.0] LES ZONES BARBARES

Règle générale **General Rule**

Avec les **règles d'argent**, les zones barbares sont bien plus intéressantes à jouer.

Les invasions barbares

[12.1] Lorsque la carte événement SPQR : **Invasion barbare** est piochée, une zone barbare (■) va « agir ».

[12.1.1] Quo Vadis?: Le joueur ayant pioché cette carte jette deux dé et leur somme détermine quels barbares vont envahir le monde romain (voir la table des invasions barbares sur la carte).

Note: les zones barbares contrôlées par un joueur sont soumises et ne vont pas générer d'invasions. Ce résultat est considéré comme n'ayant pas d'effet.

[12.1.2] Procédure d'invasion : Sommez la force en épée de toutes les unités des **deux joueurs** dans les cités (■, ● et ●) adjacentes à la zone barbare (■).

Si la somme totale des épées des deux joueurs est **supérieure ou égale** (\Rightarrow) à la force (en rouge) de cette zone barbare, les barbares sont repoussés et rien ne se passe.

Si la somme totale des épées des deux joueurs est **inférieure** (\leftarrow) à la force de la zone barbare, des cités romaines sont pillées. Chaque joueur jette un dé et perd ce résultat en or. S'il n'a pas assez d'or pour payer, il doit éliminer la différence en nombre d'épées. (le joueur choisit ses pertes où il le veut sur la carte) *comme dans les règles de bronze*.

Soumission des zones barbares

[12.2] Bien que les zones barbares ne fassent pas partie du monde romain, les unités des joueurs peuvent y entrer. Les règles sont identiques à celles des autres villes sauf pour les points suivants :

[12.2.1] Indépendance: on ne peut *jamais* recruter dans une zone barbare.

[12.2.2] Self-Defense: chaque zone barbare a sa propre **force de self-defense** composée d'unités **intrinsicques** (= abstraites, invisibles) dont le nombre est **égal à la force de la zone**.

Chacune de ces unités barbare est considérée régulière (= non vétéran) légère (comme les unités d'alliés) avec une force de deux épées (i.e., □□). *Donc, ces unités sont envoyées au combat avant les légions, touchent sur 1 ou 2, et sont éliminées à la première touche.*

[12.2.3] Batailles dans les zones barbares : Un joueur dont les forces entrent une zone barbare doit attaquer les unités défensives durant sa phase de combat. L'adversaire jette les dés pour ces unités intrinsicques.

Les barbares (contrairement aux romains) ne peuvent bénéficier des cartes SPQR, ni retraiter ni piller (10.2). *Le joueur romain peut faire tout cela lorsqu'il combat les barbares.*

Si les barbares gagnent la bataille, ils gardent le contrôle de la zone. S'ils sont envahis à nouveau, les forces de défense seront à nouveau à leur force maximale.

Si les romains gagnent la bataille en éliminant *toutes* les unités barbares intrinsicque, la zone barbare devient **'soumise'**

Taxer une zone barbare

[12.3] Quand un joueur contrôle une zone barbare soumise, il **doit** la montrer durant sa phase d'impôt et jeter un dé.

Si le résultat du dé est inférieur ou égal (\leq) à ses forces dans la zone (en épées), il reçoit le montant des épées de la zone en or.

Si le résultat du dé est supérieur ($>$) au total des épées de ses forces dans la zone barbare, il ne reçoit pas d'or. Pire, si le dé est un 6, cette zone barbare **'se révolte'** le marqueur d'alliance et toutes les unités romaines présentes dans la zone sont anéanties (retour dans le stock avec d'éventuelles cartes chefs défaussées) et cette zone barbare redevient non-contrôlée.

Maintenir le contrôle des zones barbares

[12.4] Un joueur peut entrer et attaquer les forces de l'adversaire dans une zone barbare soumise. Les barbares n'interviennent pas dans ces batailles entre romains dans leurs zones.

Si le joueur envahisseur est victorieux, il gagne le contrôle de cette zone soumise.

Si, à la fin d'une phase quelconque, il n'y a pas d'unités romaines dans une zone barbare soumise, celle-ci redevient non-

contrôlée et ses forces de défense intrinsicques réapparaissent à plein potentiel.

GAME CREDITS

Game Design: Joseph Miranda

Documentation & Game Development: Alan Emrich

Art & Graphic Design: Alan Emrich

Playtesting: Brad Boyles, Vince DeNardo, Alex Galentine, Spencer Leeb, Dr. Roger Mason, Kim Meints, Stephanie Newland, Leigh Toms

Caesar XL Developer Notes

par Alan Emrich

Avé, Joe Miranda ! Après avoir regardé la première saison de la série Rome produite par HBO, Joe Miranda imagine ce qui allait devenir Caesar XL d'une seule traite. Le prototype était si fun à jouer que nous n'arrivions pas à arracher les playtesters du jeu. Nous l'avons donc mis en tête du calendrier de production et le jeu était disponible à la vente moins de deux mois après l'avoir reçu de Joe.

Le modèle économique de la version initiale de test était un peu spartiate (un comble pour un jeu romain). Il y avait trop d'argent et pas assez à acheter. En changeant la séquence de jeu et en faisant les achats avant la phase d'impôts, nous nous assurons que les joueurs reçoivent de l'argent entre les tours de jeu. Nous avons ajusté les prix et la fréquence des « surprises financières » en conséquence.

Nous avons testé plusieurs versions du système de combat jusqu'à choisir une solution proche de *A House Divided* (un jeu sur lequel j'ai travaillé) plutôt que ce que Joe avait initialement envisagé. Le système actuel donne des batailles tendues et des conséquences intéressantes.

Un plus pour le jeu fut d'ajouter des marqueurs ronds pour l'or et les chefs. Je trouve que ça rajoute quelque chose au niveau ergonomie.

Après les premiers tests, Joe m'a téléphoné pour me parler d'une nouvelle idée : une nouvelle condition de victoire avec les cartes SPQR (les cartes forum) montrant la division politique de l'empire et permettant des « pouvoirs spéciaux ». Brillant ! (typique de Joe...). A la fin du développement, les cartes chefs reçurent leur pouvoir spécial.

Je trouve que Joe et moi constituons une bonne équipe de création et développement de jeux. Comme pour son système de jeu Napoleononic 20, j'ai trouvé des testeurs enthousiastes (des vieux grognards et des étudiants en création de jeux de ma classe). J'ai créé les graphismes du jeu et le design des règles, j'ai travaillé avec Tim Allen sur la carte (nous avons beaucoup appris sur cet art).

Finalement, Joe nous a fourni les règles de bronze et d'argent. Ce qui laissait la place à une extension d'or. Cette extension est en création maintenant (avec quelques cartes SPQR en plus et des vraies unités barbares). Elle sera prête lorsque nous aurons inclus vos remarques dans le système de jeu.

Note du traducteur : en mars 2010, l'extension or (Gold expansion kit) est disponible sur le site de l'éditeur.

Traduit par Steve Berger. Avril 2010