CIRCUS MINIMUS

A Fast-Paced Chariot Racing Game

- 2 to 7 Players
- No Experience Needed
- Ages 8 to Adult

The Gamers
Quality Wargames Since 1988

©2000. The Gamers, Inc. Tous Droits Réservés.

Règles de Circus Minimus (contient les errata au 25 octobre 2001 et les règles optionnelles

Concepteur : Dean N. Essig

Illustrations de la carte et des pions : David Pentland

Dessin du logo : Jeff Hill

Graphismes : Dean N. Essig

Edition : Sara Essig, Dave Demko

Traducteurs : Udo Grebe (allemand), Ernesto Sassot (espagnol), Roy van Veen (hollandais et russe), Mauro de Vita (italien), Masahiro Yamazaki (japonais), Arnauld Della Siega pour la présente traduction (arnaulds@hotmail.com, son site : www.ifrance.com/diabolocroc)

Testeurs du jeu : John Best, Dirk Blech, falk Breuer, Joe essig, John Essig, Rosalind Essig, Catl Evans, Anders Fager, Jim Ferguson, Lee Forester, Bruce Gletty, Udo Grebe, Tom Hire, Edith Hunter, Stefan Olsson, Elias Nordling, Ernesto Sassot, Matthias Timmer, Magnus Westerlund.

Un exemplaire complet de Circus Minimus comprend :
1 sachet ziplock
1 règle du jeu
1 carte 56x86 cm
1 planche de 140 pions
1 carte Contrôle de Char de rechange
1 carte de tables et tableaux
1 carte d'enregistrement
Divers prospectus de publicité (que nos critiques aiment détester)

S'il vous manque quelque chose, contactez-nous. Si vous avez des éléments en trop, Joyeux Noël !

The Gamers
Quality Wargames Since 1988

Introduction

Circus Minimus est jeu facile à jouer sur les courses de chars romaines, pour des joueurs à partir de 10 ans. Les enfants plus jeunes peuvent avoir besoin d'aide pour la lecture et les calculs. Le jeu est plus amusant avec plusieurs joueurs (l'ensemble des pièces du jeu permet d'en supporter jusqu'à sept). Des ensembles de pièces de jeu supplémentaires peuvent être achetés afin d'autoriser davantage de joueurs. La feuille de Contrôle de Char au dos des règles peut être photocopiée afin de permettre aux joueurs d'avoir leur contrôle indépendant de ceux situés sur la carte.

Les pièces du jeu sont appelés « pions ». Les pions utilisés pour enregistrer les informations dans les cases de Contrôle de Char sont également appelés « marqueurs » ou « jetons ».

A. Informations de base

1) Les hexagones et les rectangles sont utilisés pour indiquer le positionnement sur la carte. Pour simplifier, tous deux sont appelés « cases » et leurs bords sont appelés « côtés ».

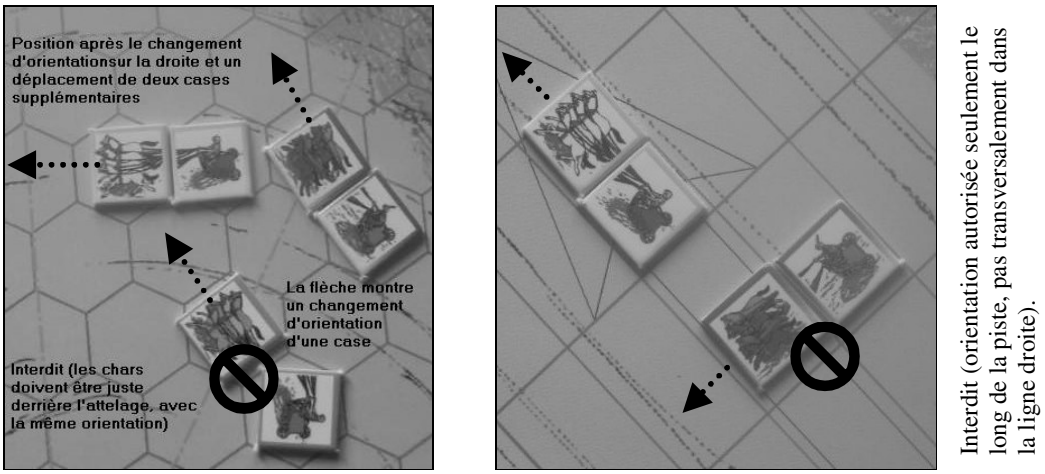
2) Les chars et les attelages[1] doivent avoir la même orientation et doivent être face au même côté. L'attelage doit être devant et le char directement derrière. Dans les hexagones, chacun est placé dans son propre hexagone ; dans les rectangles, à la fois l'attelage et le char occupent le même rectangle (voir le diagramme d'orientation). Les demi-hexagones situés entre les deux types de grille représentent **aussi** une case. Placez le char de façon à ce qu'il soit directement derrière son attelage.

3) Pour les règles qui exigent qu'un char soit « adjacent » à un autre pour qu'un effet se produise, il n'est pas nécessaire que celui-ci soit « adjacent » dans une direction spécifique et le fait qu'il soit **adjacent diagonalement** est correct. **Exception :** pour une attaque par accrochage, les deux chars doivent être « côte à côte ».

4) Les décorations sur la piste (gardes, roues cassées, etc.) n'affectent pas le jeu.

5) Les bordures blanches sont des murs et ne peuvent pas être traversées, sauf par des conducteurs de char[2] qui courent et qui grimpent sur l'arête centrale[3] (l'espace entre les deux sections droites de la piste). Les chars contraints de percuter un mur subissent une attaque par accrochage accidentel et lancent un dé pour déterminer les dommages.

6) « Lancer un dé » signifie lancer un dé comme indiqué sur la table appropriée de la carte. Par exemple, « lancer le dé pour déterminer les dommages » signifie qu'il faut lancer un dé et appliquer le résultat indiqué sur la Table des Dommages.



Orientation et changement d'orientation

Les flèches noires en pointillés indiquent la direction de l'orientation de chaque attelage.

B. Longueur de la partie

Une partie consiste en trois tours[4]

Placez les Dauphins en Or[5] (indicateurs de tour) en face de la ligne rouge radiale[6], dans les cases appropriées[7]. Retirez-en un à chaque fois que le char de tête coupe la ligne rouge radiale en pointillées. Lorsque tous les Dauphins en Or ont été retirés, la partie se termine dans le tour où un joueur franchit la ligne d'arrivée.

C. Comment mettre le jeu en place

1) Chaque joueur choisit un char par couleur. Le joueur a besoin de marqueurs Char, Attelage, Vitesse, Fatigue x10, Fatigue x1 et Fouet. Le Fouet est utilisé pour repérer la position de contrôle. Rassemblez les marqueurs Aurige Mort, Aurige à Pieds et Char sans Equipage associés à votre char et placez-les dans la case appropriée pour une potentielle utilisation future.

Notes sur le jeu : *La coloration des char est intentionnellement limitée et vous pourriez vous demander si vous n'éprouverez pas des difficultés à vous souvenir quel char est le vôtre. Une fois la partie commencée, cependant, vous n'aurez aucune difficulté à repérer votre attelage – car vous serez capable de distinguer « votre homme » par sa localisation et la situation dans laquelle il se trouve, sans aucune référence aux codes couleur. Les codes couleur existent seulement pour que vous puissiez trier les différents marqueurs appartenant à un attelage afin de vous rendre compte qu'il ne manque rien.*

2) Placez l'attelage et le char dans un rectangle de départ, juste devant la ligne de départ/arrivée (la ligne rouge en face de la tribune de l'Empereur[8]) (la piste possède une flèche montrant la direction de la course). Comme le couloir intérieur est plus avantageux que ceux situés à l'extérieur, placez-vous sur la carte dans l'ordre du joueur le plus jeune au plus âgé, et permettez à chaque joueur de choisir sa position de départ. Un char seulement peut se positionner dans chaque rectangle. S'il y en a plus de 7 en jeu, commencez par remplir une seconde rangée derrière la première – une rangée qui sera composée des joueurs les plus expérimentés, roublards et sournois !

3) Dans un Emplacement de Contrôle de Char (attribuez-vous en chacun un), placez le marqueur Vitesse sur le « 0 » de la Piste de Vitesse, placez les deux marqueurs Fatigue dans la case « 0 » de la Piste de Fatigue. Placez le marqueur Fouet n'importe où sur la Piste de Contrôle (Sa véritable position sera déterminée lors du premier mouvement du joueur.).

4) Les joueur désirant acheter des armes, des chars de guerre, des fouets supplémentaires ou d'autres objets paient pour ces objets à ce moment. Prenez note de ces bonus, placez les jetons dans la Case Equipement ou infligez leurs effets sur les autres joueurs, selon les cas.

5) Les chars et les auriges commencent **généralement** une course sans aucun dommage, ni fatigue, blessure ou jeton Virage, sans se soucier des parties précédentes. Cependant, certains bonus achetés affectent les dommages ou la fatigue au début de la course.

D. Comment jouer

1) Mouvement des corps : avant que l' un des joueurs ne commence son tour, tous les corps sont déplacés. Le mouvement des corps inclut les chevaux en liberté, les chars sans équipage et les auriges à pieds. Seuls les chars avec un équipage au début de la phase des corps se déplacent lors de la phase de mouvement normal. Par exemple, un aurige à pieds monte dans un char sans équipage. Bien qu'il s'agisse désormais d'un

char avec équipage, il ne peut pas se déplacer jusqu'à la phase de mouvement normal du tour suivant. Les corps utilisent les mêmes règles que les chars avec équipage pour déterminer l'ordre du mouvement (de l'avant vers l'arrière, de l'intérieur vers l'extérieur en cas d'égalité). Dans les virages, utilisez la ligne radiale appropriée pour déterminer qui est devant qui. En cas d'aurige à pieds placé sur l'ar ête centrale, déterminez l'ordre aléatoirement (pile ou face, jet de dé).

2) Mouvement normal : les joueurs agissent les uns après les autres. Chaque joueur effectue ses contrôles et déplace son char avant que le joueur suivant fasse quoi que ce soit.

Les joueurs se déplacent dans l'ordre, **de l'avant à l'arrière** du peloton et **du couloir intérieur au couloir extérieur** en cas d'égalité. Dans les virages, utilisez la ligne rouge radiale appropriée pour déterminer qui est devant qui.

Un « mouvement » est toute l'activité d'un joueur lorsque c'est à ce joueur d'agir : déterminer un contrôle, ajuster la vitesse, déplacer le char, effectuer des attaques et évaluer les accidents. Un « cycle » se compose d'un mouvement pour tous les joueurs. Une « course » est constituée d'autant de cycles qu'il est nécessaire pour déterminer un vainqueur. (Un « virage » est un changement de direction.)

Les joueurs sont libres d'utiliser tous les coups auxquels ils peuvent penser pour gagner la partie – dont accrocher le char des autres joueurs, fouetter leur aurige ou leurs chevaux, utiliser des armes, verser des dessous de table, les couper, ainsi de suite.

Chaque Contrôle de Char des joueurs présente l'ordre des actions en utilisant des chiffres romains (*quoi utiliser d'autres ?*) dans des cercles jaunes. Les joueurs ne se tromperont pas s'ils suivent ceux-ci. Certaines étapes peuvent ne pas nécessiter de la part du joueur de faire quelque chose à chaque mouvement (si le joueur n'a pas effectué de virage la fois d'avant et qu'il n'a pas de jeton Virage, par exemple), mais marquez tout de même chaque étape, juste pour être certain que l'ordre est maintenu. **L'ordre décrit est très important.**

Ordre des actions du Contrôle de Char

I. Déterminez le changement des Points de Fatigue basé sur votre précédente Vitesse de Déplacement et les zones colorées de la Piste de Vitesse (sur la gauche de la Piste de Vitesse). Ajoutez (ou soustrayez) ces Points de Fatigue sur la Piste des Points de Fatigue. La fatigue peut être un chiffre égal à zéro ou positif, mais jamais inférieur à zéro. Utilisez le marqueur Fatigue x10 pour indiquer les dizaines et le marqueur x1 pour indiquer les unités.

II. Faites le total du nombre de Points de Fatigue et de Points de Dommages. Ce chiffre sert de base pour le changement de la vitesse (plus lente lorsque la Fatigue et les Dommages augmentent). Ajustez le marqueur Vitesse sur la Piste de Vitesse, **vers le bas**, jusqu'à la vitesse qui indique une fourchette contenant la nouvelle valeur. Ce chiffre est situé dans le coin inférieur droit. Si votre vitesse actuelle indique une fourchette contenant ou excédant la valeur déterminée, laissez le marqueur là où il est. N'**augmentez** jamais le marqueur Vitesse basé sur le chiffre obtenu !

III. Comptez le nombre de jetons Virage (de votre dernier mouvement, s'il y en a eu). Réduisez le marqueur Vitesse d'**un** pour chaque jeton Virage (mais pas en dessous de zéro) et retirez les jetons Virage (y compris ceux en trop). La vitesse ne descend jamais en dessous de zéro.

IV. Ajustez le marqueur Fouet/Guides sur la case du Contrôle désirée. Si le joueur ne possède pas de Fouet, utilisez seulement la face Guides et le marqueur ne peut à présent être utilisé que dans les positions du Contrôle **ne** nécessitant **pas** de Fouet. Appliquez les effets de la vitesse de la position de contrôle choisie, listés dans l'Emplacement de Contrôle de Char. (augmentez ou réduisez la vitesse de façon appropriée). Ajoutez un Point de Fatigue si vous choisissez le Fouet Vigoureux, quelle que soit la vitesse éventuellement ajoutée.

Si un jet de dé est nécessaire (Fouet et Fouet Vigoureux), lancez un dé. Pour le Fouet Vigoureux, la vitesse peut augmenter du résultat obtenu au dé ou de 3 (prenez le chiffre le plus élevé). Pour le Fouet, divisez le résultat obtenu au dé par 2 (arrondissez à l'entier supérieur) et appliquez le résultat. Dans tous les cas, vous devez augmenter votre vitesse en fonction du résultat obtenu au dé (ou le 3 minimum, dans le cas du Fouet

Vigoureux) – vous **ne pouvez pas** choisir d'utiliser un chiffre inférieur à celui obtenu (**Exception :** aucun char ne peut avoir une vitesse supérieur à 10, donc les augmentations de vitesse supérieur à 10 seraient perdues).

Exemples : Le joueur choisit le Fouet et obtient un 5 au dé. Divisez 5 par 2 pour obtenir 2,5, arrondi à 3. Le joueur doit augmenter sa vitesse de 3. Un autre joueur choisit le Fouet Vigoureux et obtient un 2… Il doit ajouter 3 à sa vitesse (le Fouet Vigoureux impose le résultat obtenu au dé ou 3, le chiffre le plus grand des deux). Le dernier joueur choisit également le Fouet Vigoureux, et obtient un 6. Il doit augmenter sa vitesse de 6, mais comme sa vitesse était déjà à 7, il ne peut l'augmenter que jusqu'à 10 (l'augmentation restante est perdue).

Les autres positions du Contrôle donnent un choix des changements de vitesse possibles. Vous devez utiliser l'un d'eux.

V. Déplacez votre char.

E. DEPLACEMENT

1) Déplacez le marqueur Attelage, en laissant le char derrière (comme un rappel de l'endroit où vous avez commencé), et ne tenez compte de la localisation de l'attelage que lorsqu'il s'agit de penser aux collisions, etc., comme si à la fois l'attelage et le char étaient situés dans la même case. Le char est « invisible » pour le char en déplacement, mais pas les autres en jeu.

2) L'attelage **doit se déplacer** d'un nombre de cases égal à sa Vitesse finale (le déplacement effectué **lors** des dérapages et des écarts est gratuit). Les cases partielles situées entre les grilles hexagonale et rectangulaire comptent normalement.

3) Un joueur ne peut pas se déplacer plus (**excepté** pour le déplacement gratuit lors de dérapage ou d'écart ou pour le Coup de Pouce aux Retardataires, voir plus bas) ou moins que sa vitesse. La distance de déplacement basée sur la vitesse doit être utilisée, même si cela signifie que le joueur va s'écraser dans un obstacle. Les joueurs ne peuvent pas conserver de déplacement pour le prochain Mouvement, sauter des cases, sauter par dessus d'autres chars, etc.

4) Une fois le déplacement effectué, déplacez le marqueur Char directement dans le dos de l'attelage (si cette position nécessite que le char soit placé à travers un bord de mur ou dans la même case qu'un autre char ou attelage, exécutez la collision et réajuster l'orientation de l'attelage et du char selon la collision).

5) Les attelages et les chars ne peuvent jamais pénétrer dans des cases occupées par d'autres attelages ou chars (ils **peuvent** passer à travers une case contenant des auriges à pieds, des armes abandonnées, des fouets, des cadavres ou des vestiges de chars).

F. Virages et écarts

Un virage est une manœuvre pour changer l'orientation de l'attelage d'un coté d'hexagone, dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire, à partir de sa position actuelle. Un écart est essentiellement un changement de couloir sans changer de direction.

1) Les chars **doivent** se déplacer au moins d'**une case** avant d'exécuter un virage ou un écart (ne comptez pas le déplacement gratuit des écarts ou des dérapages) et ne peuvent tourner qu'une fois par case dans laquelle ils se sont déplacés. Si ce déplacement d'une case **n**'est **pas** possible (à cause d'autres chars ou de murs) pour un char qui vient juste de commencer son déplacement, le joueur **peut** faire un écart ou effectuer un virage **sans** avoir à se déplacer d'une case auparavant. Il s'agit de la **seule** exception, et si cela n'est pas suffisant pour éviter un obstacle, alors le joueur doit s'écraser contre lui.

2) Un attelage ne peut pas combiner en même temps un virage et un écart, ni exécuter plus d'un de chaque à la fois (sauf si un dérapage oblige ceci à se produire).

3) En outre, un virage ou un écart requiert toujours un lancer de dé sur la Table des Dérapages. La Table des Dérapages donne les résultats qui attribuent des jetons de Virage au char en déplacement, de la Fatigue et des Dommages potentiels, un déplacement en dérapage et l'éventualité d'un retournement.

4) Un char ne peut effectuer de virage que sur la **grille hexagonale** – les virages peuvent être effectués, en dernière extrémité, dans les demi-hexagones de transition situés entre les zones hexagonale et rectangulaire. Un char peut faire un écart soit dans la zone de la grille hexagonale, soit dans la zone de la grille rectangulaire.

5) Les écarts dans la zone rectangulaire se font toujours directement sur la gauche ou sur la droite. Les écarts dans la zone hexagonale se font soit sur l' « arrière gauche », soit sur l' « arrière droit ».

6) La case dans laquelle un char a pénétré lors d'un écart ne compte pas parmi celles requises par la vitesse du char.

G. Insolence

Vaniteux, l'aurige de tête à tendance à oublier la course pendant qu'il se complait dans les encouragements de la foule et qu'il salue ses admirateurs. Par conséquent, il se peut qu'il n'aille pas aussi vite qu'il le pourrait pour maintenir sa première place. Pour que cette règle s'applique, le char de tête doit se trouver **au moins à trois cases** du char suivant au début de son mouvement. Le char de tête (comme défini dans la phrase précédente) **doit utiliser** les Guides ou le Frein (il ne peut pas utiliser le Fouet Vigoureux ou le Fouet).

S'il y a plus d'un char au coude à coude pour la première place, cette règle ne s'applique pas.

Optionnel : Le jouer doit littéralement saluer avec son autre main les autres joueurs, le nez en l'air, pendant qu'il déplace son char.

H. Coup de Pouce aux Retardataires

Contrairement à l'insolent aurige de tête, tous les *gugusses* derrière lui font tous leurs efforts pour regagner du terrain.

Appliquez cette règle à **tous** les chars avec un équipage et qui ne se trouvent pas dans le peloton de tête (que la règle sur l'Insolence s'applique ou non). N'appliquez pas cet effet lors du premier tour de jeu.

Chaque char auquel la règle est applicable, quelle que soit sa vitesse finale, obtient **deux** cases de déplacement gratuites. Ces cases **ne** comptent **pas** comme de la « vitesse » lorsqu'il s'agit de déterminer les résultats du dé sur la Table des Virages ou la Fatigue future.

Le déplacement gratuit de deux cases peut être effectué soit au début, soit à la fin du déplacement du joueur. Lorsqu'il s'agit de se déplacer de ces deux cases gratuites, le char ou son aurige ne peuvent pas effectuer d'écart, de virage ou d'attaque de quelle que sorte que ce soit. Le joueur peut choisir de n'utiliser qu'une seule de ces cases (ou aucune d'elles), s'il le désire).

Note de conception : *Certains pourraient hésiter devant ces règles. Littéralement, elles forcent le peloton à rester relativement groupé. Historiquement <hum> elle peuvent se justifier lorsque l'on examine le rôle des dieux romains dans les courses – pour leur propre amusement, ils avaient tendance à mettre des bâtons dans les roues de l'homme de tête et à aider les gars derrière qui se donnaient de la peine.*

The Gamers
Quality Wargames Since 1988

I. Situations spéciales

Chacune des situations suivantes a lieu parfois, certaines relativement souvent, d'autres très rarement. Elles sont regroupées ici pour aider à distinguer ces évènements (parfois très singuliers) des règles de base afin de rendre celles-ci faciles à apprendre et celles-là plus faciles à retrouver lorsqu'elles surviennent.

1) Dérapages

A. Un dérapage peut être la conséquence d'une entrée dans un virage trop rapide ou d'un écart et le résultat du lancer de dé sur la Table des Dérapages, effectué pour chaque tentative de virage/d'écart.

B. Chaque dérapage nécessite une « case de décalage ». Il s'agit d'une case de déplacement supplémentaire dans la direction **initiale** du déplacement (avant la réorientation) lors d'une tentative de virage OU d'un écart de côté supplémentaire dans la même direction que l'écart prémédité. La case supplémentaire **ne** compte **pas** dans le total de déplacement requis pour le mouvement. Dans les virages, exécutez la réorientation désirée dans la nouvelle case dans laquelle le char s'est décalé. Si la « case de décalage » oblige l'attelage à entrer dans un hexagone contenant un autre char ou un autre attelage, ne décalez pas la localisation de l'attelage (à la place, effectuez la réorientation nécessaire à cet endroit) et exécutez une attaque par accrochage accidentel.

C. Pour les dérapages survenus dans un virage, **une réorientation supplémentaire** peut être requise. Tournez l'attelage d'un côté d'hexagone **supplémentaire**, dans la même direction que le virage désiré, dans la case dans laquelle le char s'est décalé. Ignorez ce résultat pour les écarts ou pour les dérapages ayant lieu dans la portion rectangulaire de la piste.

D. Ajoutez les Points de Dommages dictés par le résultat obtenu sur la Table des Dérapages et effectuez l'éventuel jet de dé requis pour déterminer s'il y a retournement. (Ajoutez les dommages du dérapage en cours **avant** d'effectuer le jet de dé pour déterminer le retournement.)

Notes de conception : *Arriver trop vite dans un virage peut générer des opportunités de glissades réellement « uniques ». Les joueurs habiles seront capables de se positionner à haute vitesse de façon à pouvoir tirer un avantage de cet effet. Bien entendu, à l'instant où ils le font, les dieux s'assureront qu'ils ne glissent pas droit au moment où ils en ont le plus besoin !*

2) Retournements

Les retournements entraînent un tonneau de la part de votre char et font de celui-ci une épave sur la piste. Votre aurige finit traîné par l'attelage et fournit un effort démesuré pour se dégager avant d'être traîné jusqu'à la mort. C'est mauvais. Même si votre char a pu se retourner, vous n'êtes pas hors course ! Coupez les guides puis utilisez votre aurige à pieds pour tenter soit de voler le char d'un autre joueur, soit acquérir un char vide, ou pour chevaucher un attelage sans char. Vous êtes à terre, mais pas dehors.

A. Jets de Retournement

1) Si la Table des Dérapages nécessite qu'un Jet de Retournement soit effectué, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre actuel de Points de Dommages du char (y compris ceux du résultat obtenu sur la Table des Dérapages et qui ont nécessité le Jet de Retournement en premier lieu), le char se retourne. Sinon, il n'y a pas d'effet supplémentaire.

2) Exécutez immédiatement le processus de retournement (ci-dessous) lorsqu'un résultat de retournement a lieu (même s'il restait du déplacement à l'attelage). Une fois retourné, le char ne se déplace pas plus loin, tandis que l'attelage dételé termine son déplacement.

3) Retournez (littéralement) le pion Char sur son côté accidenté, derrière la case contenant l'attelage, faisant de lui un obstacle permanent. Placez l'Aurige Traîné dans la même case. L'attelage termine son déplacement restant en traînant l'aurige (il ne peut pas couper les guides avant le prochain mouvement).

B. Disposition de l'équipement

Placez l'équipement supplémentaire que le joueur pouvait posséder (fouets, armes, etc.) dans la case de l'épave. Aucun équipement ne reste avec l'aurige traîné.

C. Changements dans le Contrôle de Char

Retirez les marqueurs Dommages du joueur (les dommages du char ne ralentissent plus l'attelage) et le marqueur Fouet/Guides. Il n'y a pas de décisions de contrôle pour l'attelage maintenant livré à lui-même.

3) Auriges

A. Blessures

Les auriges sont blessés lorsqu'ils sont traînés par leur attelage ou attaqués avec des armes ou des fouets. Chaque Point de Blessures pris en compte pour les effets sur l'aurige ; les Points de Blessures ne sont jamais réduits ou guéris durant la partie. Gardez les marqueurs Blessures de l'aurige dans la case appropriée du Contrôle de Char. Les effets de blessures accumulées sont décrits sur la Table des Effets des Blessures sur l'Aurige située sur la carte. Les blessures subsistent pour toute la course durant laquelle l'aurige les subit – elles ne sont pas transférées aux futures parties (sauf si l'aurige est tué !).

B. Auriges traînés

1) Un aurige traîné reste derrière son attelage jusqu'à ce qu'il se dégage ou qu'il meurt en tentant de le faire. L'aurige peut tenter de se dégager une fois pour chaque Mouvement (faites cela avant de déplacer l'attelage). Lancez un dé ; sur un résultat de 5 ou 6 la tentative est réussie, sinon l'aurige sera encore traîné lors du prochain mouvement et reçoit un Point de Blessures. Seuls les auriges **vivants** peuvent tenter de se dégager.
Exception : si l'aurige traîné est attaché à un attelage qui ne se déplace pas (Vitesse 0), se dégager est automatique (aucun jet de dé).

2) Si l'aurige parvient à se dégager, remplacez l'Aurige Traîné par l'Aurige à Pieds à l'endroit où cela est arrivé. Il commence à « courir » lors du prochain mouvement.

C. Auriges à pieds

Il y a plusieurs façons pour un aurige de finir sur la piste sans char : si le joueur est impliqué dans un retournement et que l'aurige parvient à se dégager ou si le résultat obtenu sur la Table des Attaques avec le Fouet ou sur la Table des Armes est un résultat « assommé ».

Dans le cas d'un aurige assommé, mais pas impliqué dans un accident, placez le marqueur Char sans Equipage derrière l'attelage. Tous les objets supplémentaires qui n'ont pas été jetés restent dans le char vide.

Dans le cas contraire, l'aurige se déplace jusqu'à **deux cases** à chaque mouvement, dans n'importe quelle direction – y compris diagonalement dans les rectangles (les règles concernant l'orientation et les virages ne sont pas utilisées).

D. Rouler sur des auriges ou des cadavres

Les chars avec un équipage **peuvent** entrer dans des cases contenant des auriges à pieds. Lancez un dé pour chaque aurige concerné – le chiffre obtenu est le nombre de Points de Blessures que l'aurige à pieds subit (si cela le tue, placez le cadavre dans cet espace). Le char en déplacement n'est pas affecté par le fait de rouler sur un aurige à pieds ou un cadavre.

Un char ne peut pas « accrocher » un aurige en exécutant un écart. Pour attaquer un aurige à pieds, un char doit entrer directement dans la case de l'aurige.

E. Utilisation de l'arête centrale

Les auriges peuvent pénétrer sur l'arête centrale (la partie du cirque séparant la piste) qui n'est normalement pas en jeu. L'entrée peut être faite à partir de n'importe quel point, mais le joueur doit ensuite choisir l'une des deux extrémités de ce point pour revenir en jeu. Une fois choisie, l'extrémité ne peut pas être changée sans avoir sauté sur la piste et recommencé le procédé.

Pour entrer sur l'arête centrale, l'aurige à pieds doit commencer son mouvement adjacent à l'a rête centrale (dans le couloir le plus à l'intérieur). Il utilise alors son mouvement entier pour y entrer. Lors du prochain mouvement, il doit choisir son « extrémité » et se déplacer dessus. Lors d'un prochain mouvement, il pourra consacrer son mouvement à sauter sur la piste dans une case hexagonale (pas rectangulaire) située au maximum à deux cases de son extrémité (il peut sauter dans le couloir adjacent à l'arête centrale **ou** dans le couloir juste après).

Lorsqu'il revient en jeu, l'aurige peut sauter dans une case vide ou sur un autre char (avec ou sans équipage). Si le char possède un équipage, exécutez la procédure décrite dans la règle I4B concernant la capture, ci-dessous. Si le char est sans équipage, l'aurige arrête l'attelage et repart lors du prochain mouvement.

Bien que le joueur puisse utiliser l'arête centrale, les auriges à pieds sont retirés du jeu s'ils quittent la piste par les stalles.

F. Mort au combat

Les auriges meurent s'ils subissent 6 blessures. S'ils se trouvent toujours sur leu r char lorsque cela arrive, ils restent à l'intérieur de celui -ci jusqu'à ce qu'un autre joueur les pousse en dehors (après une capture du char). Lorsqu'un aurige mort apparaît sur la piste, figurez -le grâce au marqueur Cadavre « accidenté de la route » qui lui est associé. Cela n'a aucun effet sur le jeu (sauf si les joueurs choisissent de faire un « Scrouic » (optionnel) à chaque fois qu'ils traversent une telle case).

4) Chars

A. Dommages

1) Des dommages surviennent du fait d'accrochages (intentionnels ou ac cidentels) et en roulant sur des épaves de char. Les Points de Dommages s'ajoutent au Total de Fatigue actuel pour déterminer la base du changement de vitesse.

2) Les dommages ne peuvent jamais être réduits (ou réparés).

3) Lorsqu'un Jet de Retournement est re quis, lancez un dé – si le résultat est égal ou inférieur au nombre de Points de Dommages actuel, alors le char se retourne.

4) Si un char de base subit 10 Points de Dommages, il est automatiquement accidenté au début de son mouvement – suivez la même procédure qu'un Jet de Retournement. Cette même règle s'applique aux chars de guerre, mis à part que le maximum est de 15 dans ce cas (voir règle I2).

5) Indiquez les dommages d'un char en plaçant des jetons Dommage dans la case situées près de la Piste de Fatigue, dans l'Emplacement de Contrôle de Char.

B. Capture

Un aurige à pieds peut tenter de « voler » le char d'un autre joueur.

1) A partir d'une case adjacente : pour ce faire, annoncez votre intention de sauter sur un char qui passe devant (mais pas **au travers !**) la case de l'aurige lors du déplacement du char. Lancez un dé. Sur un résultat de 4 à 6, l'autre joueur est assommé et tombe de son char et l'aurige précédemment à pieds possède maintenant le char. Sur tout autre résultat, l' aurige attaquant reste dans son espace sans être affecté.

2) A partir de l'arête centrale : pour ce faire, annoncez votre intention de sauter sur un char qui passe à deux cases ou moins d'un aurige à pieds placé sur le bout de l'arête centrale. Lancez un dé. Sur un résultat de 4 à 6, l'aurige sur le char est assommé et tombe de son char et celui à pieds saute dans le char. Sur tout autre résultat au dé, l'aurige attaquant atterrit sur la piste dans la case où la tentative a été effectuée mais sans toutefois en être affecté.

3) A partir de votre propre char : un aurige monté sur un char peut également essayer de s'emparer du char d'un autre joueur. Les deux chars doivent avoir terminé un mouvement côte à côte, adjacents, à la même vitesse et dans une ligne droite. Si ces conditions sont respectées, suivez la même procédure que pour les auriges à pieds ci-dessus. Si la tentative échoue, l'aurige qui a tenté la capture reste sur son char d'origine.

C. Epaves

Un char accidenté peut être le résultat d'un Jet de Retournement raté ou d'un excès de Points de Dommages. Une fois que le marqueur Epave est placé dans un hexagone, il ne peut pas être déplacé ni détruit. Toucher (passer à travers une case contenant une) une épave entraîne les conséquences suivantes : lancez un dé pour déterminer les dommages du char en déplacement en utilisant la Table des Dommages. Appliquez ces dommages **et** effectuez un Jet de Retournement. Si le char en déplacement se retourne, placez le marqueur Epave dans la première case dans laquelle le char serait entré **après** s'être déplacé dans la case contenant l'épave (adjacente à l'épave). L'épave existante n'est pas affectée.

D. Chars sans équipage

Si l'aurige se trouve dans une case dans laquelle un char sans équipage pénètre, le char s'arrête dans cette case (l'aurige saisit les guides) et l'aurige démonté remonte. Remettez la vitesse à zéro pour ce mouvement. Il continue la course normalement dès le prochain mouvement (en utilisant les données du nouveau char) et l'aurige se saisit de l'équipement qui s'avère être présent dans le char. Les auriges montés peuvent s'emparer d'un char sans équipage s'ils terminent leur mouvement côte à côte, adjacents, à la même vitesse et dans une ligne droite. Si les conditions sont respectées, le transfert est automatique.

5) Attaques avec le fouet

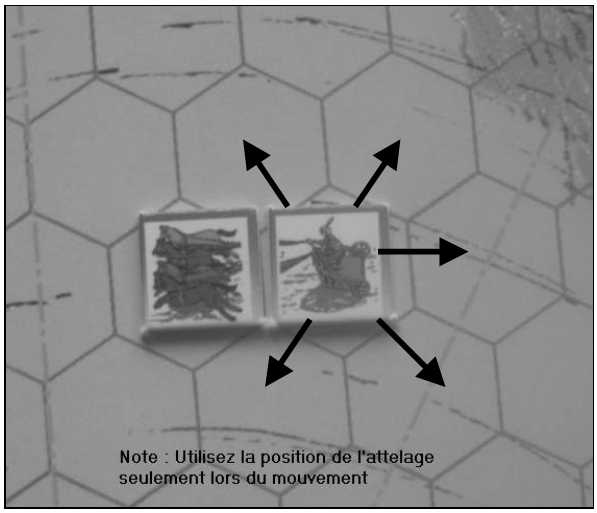
Si le joueur choisit, sur son Contrôle de Char, une position de contrôle montrant l'icône Fouet dans la colonne des Attaques avec Armes Autorisées, il peut fouetter tout aurige ou attelage que son char double ou avec lequel il commence (ou termine) son mouvement adjacent.

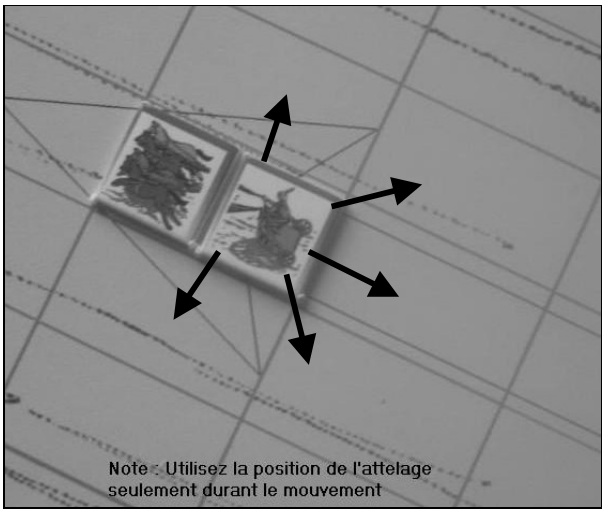
Lorsque le char attaquant vient se placer adjacent à un autre char, lancez un dé sur la Table d'Attaque avec le Fouet. Effectuez un jet de dé pour chaque char attaqué. Le joueur en mouvement peut attaquer un nombre quelconque de chars lors d'un seul mouvement.

Vous ne pouvez pas fouetter des adversaires avant qu'ils n'aient franchit la ligne de départ (pas de triche avant que le mouchoir[9] de l'Empereur touche le sol !)

Comme alternative, vous pouvez fouetter l'attelage du char de l'adversaire au lieu de l'aurige. Lorsque vous fouettez un attelage, lancez un dé et ajoutez le chiffre obtenu à la vitesse du char de cet attelage. Si le char attaqué a déjà effectué son mouvement, ajoutez cette vitesse supplémentaire à ce char lors de son prochain mouvement (la vitesse est ajoutée à la toute dernière étape du contrôle, après que le joueur ait fait tout le reste). Si le défenseur ne n'a pas encore effectué son mouvement, ajoutez l'augmentation de vitesse aux effets du contrôle du joueur lors de ce tour.

Vous devez choisir de fouetter soit l'aurige soit l'attelage dans chaque cas – vous ne pouvez pas faire les deux en même temps. Choisissez de fouetter ou pas lorsque l'opportunité se présente (pas besoin de planifier les attaques)





Positions d'attaques avec le fouet autorisées

Ces zones sont également aussi valables pour les autres armes (mis à part les effets de la portée des frondes)

A. Localisation de la cible et de l'attaquant

Pour exécuter une attaque avec le fouet, le char (pas l'attelage) de l'attaquant doit être adjacent à la cible. En ligne droite, cela signifie que les deux **doivent** être côte à côte, avec la cible directement derrière l'attaquant **OU** diagonalement derrière. (voir B ci-dessous). Dans la zone hexagonale, le char attaquant doit être adjacent à l'hexagone contenant la cible voulue (aurige ou attelage).

Les attaques avec le fouet ne sont pas autorisées contre des cibles situées dans la même case.

B. Directement derrière c'est possible… mais cela ne peut pas toucher l'aurige

Si le char pris pour cible est situé directement dans le dos de l'attaquant, une attaque avec le fouet est autorisée, mais l'attaque peut seulement être faite contre l'attelage, pas contre l'aurige.

C. Fouetter et provoquer un accrochage en même temps

Etant donné les autres restrictions citées plus haut, il est permis de fouetter et d'accrocher un char pris pour cible en même temps.

6) Accrochage

L'accrochage est un outil que vous pouvez utiliser pour endommager le char d'autres joueurs – ou cela peut être quelque chose qui vous arrive si vous perdez le contrôle et que vous heurtez un mur ou un autre char.

A. Accrochage intentionnel

Des joueurs peuvent en accrocher d'autres à chaque fois qu'ils passent à côté ou qu'ils finissent leur mouvement adjacent à un autre char.

Pour effectuer une attaque par accrochage, exécutez un écart en direction de la cible au moment où votre char est adjacent à celle-ci (cependant momentanément). N'effectuez pas de décalage de couloir, mais si une case de décalage est requise, effectuez **deux** attaques au lieu d'une. Pour chaque attaque, lancez un dé sur la Table des Dommages pour chaque char impliqué.

Si le char percuté se trouve directement entre un coté de mur et l'attaquant, effectuez une collision accidentelle (avec le mur) en plus de l'attaque par accrochage initiale (l'accrochage a lieu en premier). Si le char pris pour cible est plaqué contre un mur lors d'un dérapage du char attaquant, effectuez **quatre** (!) attaques sur le défenseur.

B. Accrochage accidentel

Des collisions accidentelles peuvent avoir lieu lorsqu'un char est incapable de tourner pour éviter un obstacle ou suite à un virage ou à un écart fait en dérapage.

1) Lancez un dé sur la Table des Dommages pour chaque char impliqué

2) Réalignez le char en mouvement pour l'aligner avec la cible (char ou mur) en choisissant la direction la plus parallèle à la cible.

C. Droit dans un autre char ou dans un mur

Si un char est incapable de terminer son mouvement sans heurter un autre char ou un mur (même après avoir effectué les écarts autorisés ci-dessous), stoppez le char dès l'impact (il ne se déplace pas plus loin lors de ce mouvement) et, pour le *char dont c'est le mouvement*, effectuez un jet de dé sur la Table des Dommages pour **chaque déplacement d'une case requis mais non effectué**. Pour le *char dont ce n'est pas le mouvement*, lancez un dé pour **chaque déplacement de deux cases** que le char en mouvement n'a pu effectuer (arrondi à l'entier inférieur). Ne lancez pas de dé pour déterminer les dommages contre les murs. Réalignez le char en mouvement selon la même orientation que le char ou le mur qu'il a heurté, sans effectuer de jet de dé sur la Table des Virages.

D. Coincé derrière un autre char

Parfois, certains vous couperont la route et votre char **ne pourra pas** se déplacer de la case requise avant d'effectuer un écart ou un virage. Si cela arrive, aucun accrochage n'a pas lieu (même si vous le désirez) et vous êtes autorisé à effectuer un écart ou un virage **sans** la case de déplacement requise. Ceci peut être réalisé seulement par les chars enfermés derrière un autre char ou le long d'un mur au **début** de leur mouvement. Cette règle ne peut être appliquée qu'une seule fois au début d'un mouvement (si ce n'est pas suffisant, exécutez les effets d'un accrochage de la règle I6C). Traitez les écarts (ou les virages) normalement excepté que vous n'avez pas besoin d'avancer d'une case avant leur exécution.

E. Les chevaux en liberté ne provoquent pas d'accrochage

Les attelages de chevaux (attachés ou non) faisant le tour de la piste sans aurige **n'**accrochent **jamais** quoi que ce soit. Ils sont obligés d'effectuer des virages (gratuitement) de manière à éviter tous les obstacles. Effectuez le minimum de virages nécessaires pour esquiver les obstacles et ensuite retournez au déplacement rectiligne requis. Cette règle s'applique aux épaves, aux autres chars et attelages et aux murs.

7) Rouler à contre-sens

Les attelages peuvent faire demi-tour et aller dans le sens contraire de la course (pas certain que quelqu'un le veuille, mais c'est autorisé). Aucun char ne peut gagner la course en franchissant la ligne d'arrivée dans la mauvaise direction !

8) Attelages en liberté

Un « attelage en liberté » est un attelage qui n'est plus attaché à un char avec équipage, généralement suite à un Jet de Retournement. Une autre possibilité est que l'aurige a été assommé. Ces règles s'appliquent de la même façon dans les deux cas.

1) Traitez l'attelage en utilisant le système habituel, excepté que :
   - Vous ne sélectionnez pas de réglage de contrôle
   - L'attelage n'effectue pas de jet de dé sur la Table des Dérapages
   - L'attelage ne reçoit pas de jetons Virage

2) L'attelage se déplace de façon **rectiligne** (il peut être nécessaire de changer de direction pour éviter des obstacles) jusqu'à ce qu'il doive tourner pour sui vre le mur extérieur de la

piste avec les virages gratuits. L'attelage en liberté n'accumule pas de jetons Virage et ne peut pas provoquer d'accrochage. Une fois sur le mur extérieur, il suit celui-ci pour le restant de la course. L'attelage doit continuer dans la même direction que la course.

3) Si un attelage a une vitesse de 0, il reste dans son hexagone, comme un obstacle.

9) Chevaucher sans char

Un aurige peut tenter de conduire un attelage qui ne possède pas de char en montant sur le dos des chevaux de l'attelage. Pour grimper dessus, capturez l'attelage de la même façon que s'il s'agissait d'un char sans équipage (voir règle I4D). Une fois dessus, lancez un dé à chaque mouvement, sur un résultat de 1, l'aurige glisse et est tué sous l'attelage. Sinon, continuez le mouvement normalement.

Les attelages sans char se déplacent comme tout attelage sans équipage (les virages sont automatiques, aucun accrochage n'est autorisé, et aucun jeton Virage ou Dommage attribué), excepté que l'aurige peut choisir n'importe laquelle des positions de contrôle et que l'attelage peut tourner comme il le souhaite (sans jet de dé sur la Table de Retournement).

Les attelages avec un aurige monté sur leur dos peuvent être accrochés par d'autres joueurs – n'effectuez pas de jet de dé sur la Table des Dommages. A la place, pour chaque attaque par accrochage, lancez un dé : sur un résultat de 1 ou 2 l'aurige tombe comme ci-dessus.

Un aurige ne peut pas sauter sur l'attelage d'un autre joueur si ce joueur est toujours en vie et dirige son char.

10) Ramasser de l'équipement sur la piste

L'équipement dont un aurige peut avoir besoin termine parfois sur la piste ou dans des chars accidentés. Il peut obtenir ces équipements pour son utilisation personnelle en suivant ces règles.

A. Démonter pour ramasser

Vous pouvez ramasser ces objets en stoppant votre char, en descendant votre aurige de celui-ci, en le déplaçant dans cette case puis en le faisant revenir. Vous pouvez également stopper dans la même case que l'équipement et le ramasser automatiquement pour l'utiliser lors du prochain mouvement. Si vous stoppez dans la même case qu'une épave, ne lancez pas de dé sur la Table des Dommages.

B. Ramasser lorsque vous passez

Vous pouvez tenter de ramasser de l'équipement tombé à terre en vous en saisissant lorsque vous passez dessus. Pour ce faire, déplacez-vous à travers la case contenant l'équipement et lancez un dé. Si le résultat est 4 ou plus, la tentative est réussie. Sinon elle ne l'est pas.

11) Stopper votre char

Si votre vitesse actuelle est de 4 ou moins et que votre contrôle est configuré sur Frein, vous pouvez stopper votre char. Effectuez votre déplacement normalement ce tour et déclarez l'arrêt. Quel que soit l'espace dans lequel vous finissez votre mouvement, votre char s'arrête. Remettez votre vitesse à 0. Vous pouvez recommencer à partir de cet endroit lorsque vous êtes prêt.

12) La connexion entre les cases rectangulaires et hexagonales

La grille passe des rectangles (utilisés dans les lignes droites) aux hexagones (utilisés dans les virages) et inversement lors du déroulement de la course. A l'endroit où se font ces connexions, il y a des flèches rouges montrant la trajectoire autorisée. Pour suivre ces flèches, soit vous aller droit devant vous, soit vous exécutez un virage normal. Appliquez tout résultat de « décalage de case » dans la connexion à laquelle la grille ressemblerait

si les hexagones continuaient. **N'effectuez pas** de « réorientations supplémentaires » dans les connexions si cela contredit les flèches affichées. Une fois dans la partie rectangulaire de la piste, aucun virage n'est autorisé (les « réorientations supplémentaires » de la Table des Dérapages sont ignorées), les écarts peuvent être utilisés pour changer de couloir ou accrocher d'autres joueurs. Dans les hexagones, vous pouvez effectuer des écarts ou des virages.

J. Remporter la partie

Un joueur est qualifié pour être vainqueur de la course seulement si son aurige franchit la ligne radiale rouge dans la direction correcte **à partir** du moment où l'aurige de tête à entraîné la suppression du dernier Dauphin. Le gagnant n'a en fait pas besoin de posséder un char en jeu ou d'avoir parcouru tous les tours monté sur l'un d'eux pour gagner. (voir également la règle K, Mort au mutants, ci-dessous). Pour chaque joueur qualifié (selon ce qui est expliqué ci-dessus), la partie se termine lors du cycle durant lequel le premier joueur franchit la ligne d'arrivée. Effectuez le mouvement de tous les chars normalement lors de ce cycle. Le vainqueur de la course est le char qualifié qui franchit la ligne d'arrivée et qui termine devant tous ceux qui ont franchi la ligne (de l'intérieur vers l'extérieur en cas d'égalité).

Note de conception : *Ne pas déterminer le vainqueur tant que tous les chars n'ont pas effectué leur mouvement pourrait conduire le* ***premier*** *à avoir franchi la ligne à* ***ne pas*** *être le vainqueur. Cela peut être le cas lorsque deux chars se trouvent dans une position relative proche mais que celui situé derrière roule beaucoup plus vite. Il suffit de dire que le plus rapide des deux parvient à franchir physiquement la ligne en premier, malgré l'avantage de la position de celui légèrement devant lui (lequel, par le biais des règles « semble » être arrivé en premier).*

K. Mort aux mutants

En d'autres lieux, il se trouve des joueurs écœurés qui vont s'arrêter tôt dans la course, juste avant la ligne radiale rouge, et qui vont attendre jusqu'à ce que le véritable char de tête franchisse la ligne radiale signifiant le dernier tour. Ils utiliseront alors leur attelage frais pour foncer vers la tête de la course et tenter de gagner la course face à l'aurige réellement en tête et dont les chevaux sont fatigués d'avoir été effectivement en jeu. Tout aurige qui entreprend ceci est exécuté immédiatement à la fin de la course par la Garde Impériale et est disqualifié.

L. Règles avancées

A. Achat d'équipement supplémentaire (avancé)

Chaque joueur peut dépenser jusqu'à **trois pièces d'or** lors de la mise en place du jeu (plus celles économisées ou remportées lors des courses précédentes) pour acheter les objets de la règle B, ou il peut les économiser pour des parties futures. Les joueurs conservent les pièces de monnaie non dépensées pour des parties futures sauf s'ils meurent. Utilisez les marqueurs Pièces fournis pour donner au joueur les pièces qu'il a « économisées » (vous pouvez aussi utilisez de vraies pièces de monnaie si vous le souhaitez).

Souvenez-vous, la moitié de la course se déroule sur la piste ; le reste se fait dans les tricheries diverses destinées à gagner l'avantage. Vous pouvez choisir de traiter les bonus comme une règle avancée et les laisser en dehors de la partie le temps que vous appreniez d'abord les bases de la course de chars.

B. Equipement supplémentaire (avancé)

1) Pièces de monnaie disponibles

3 pièces de monnaie par course, plus celles conservées ou remportées lors des courses précédentes d'une carrière.

2) Conserver des pièces de monnaie

Le joueur peut conserver les pièces de monnaie qu'il ne dépense pas en équipement pour les courses futures d'une carrière, pour peu qu'il ne se fasse pas tuer.

3) Ordre des achats et limite de quantité

Certains bonus peuvent être acheté plusieurs fois pour une seule course. Il y a autant de marqueurs pour chacun de ces objets. Le nombre de marqueurs disponibles représente la limite du nombre de chaque objet pouvant être mis en jeu (des planches de marqueurs supplémentaires sont disponibles, mais il est conseillé de vous limiter au nombre de marqueurs fournis, dans le cadre d'une partie à 7 joueurs ou moins).

Les achats commencent avec le plus jeune joueur et continuent jusqu'au plus âgé. Dans l'hypothèse où un joueur voudrait acheter un objet qui est « épuisé », il peut offrir à son propriétaire actuel plus de pièces de monnaie que cet objet ne coûte afin de lui acheter, ou il peut « passer un accord » sur le déroulement de la course (utilisez votre imagination ici). Si un joueur vend quelque chose qu'il vient d'acheter et qu'il termine avec des pièces de monnaie qu'il veut dépenser, il peut les dépenser ou les conserver comme il le désire, après que tous les joueurs aient eu une chance d'effectuer leurs premiers achats.

4) Chars de guerre

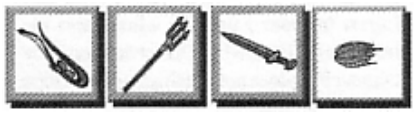
Coût : 2 pièces (un seul achat par joueur)
Effets : Ceci donne des avantages lors des accrochages. Les chars de guerre subissent plus de dommages que les autres chars avant de devenir accidentés (15 au lieu de 10). Utilisez le marqueur Char de Guerre au lieu de votre char habituel.

Notes de jeu : *Les chars de guerre peuvent être utiles, mais peuvent être une épée à double tranchant. Certains joueurs trouvent que l'aptitude supplémentaire à accrocher les autres est une trop grande tentation. Tandis qu'ils prennent plaisir à foncer dans toutes les cibles en vue, ils accumulent des jetons de virage qui les forcent à ralentir (ou donner des coups de fouet vigoureux pour aller aussi vite). Le résultat donne au joueur l' idée que la chose est trop lente. Les joueurs devront utiliser l'aptitude à l'accrochage avec mesure et ils obtiendront de meilleurs résultats.*

5) Fouets de rechange

Coût : 1 pièce chacun (multiples achats autorisés)
Effets : Il s'agit de rechanges transportés dans le char au cas où le joueur perdrait son fouet « gratuit ».

Notes de jeu : *Un fouet de rechange peut être très précieux si vous perdez votre fouet de base. Effectuer la course avec seulement vos guides est difficile et pas aussi amusant.*



6) Armes

Coût : 1 pièce chacune (multiples achats autorisés)
Effets : Il en existe quatre : la fronde, l'épée, le trident et le filet. Les armes ne peuvent être utilisées que sur les autres auriges, jamais contre les attelages. Les armes jetés sur la piste n'endommagent jamais les chars, mais peuvent être ramassés et utilisés gratuitement.

Toutes les armes (sauf la fronde) peuvent être utilisées seulement lorsque deux chars se déplacent adjacents l'un à l'autre, ou que les chars commencent leur mouvement adjacents (aucune arme ne peut être utilisée avant qu'un char n'ait franchi la ligne de départ). Les armes peuvent seulement être utilisées avec les réglages de contrôle qui affichent l'icône de cette arme. Utilisez la Table des Armes située sur la carte pour déterminer les effets de chaque attaque.

a) Règles pour la fronde

Celles-ci peuvent « tirer » jusqu'à deux cases dans n'importe quelle direction, à n'importe quel moment durant le mouvement. Chaque fronde est capable de **six** tirs. Une fois qu'ils ont tous été utilisés, la fronde ne peut plus être employée. Seulement un tir peut être effectué par cible par mouvement.

b) Règles pour le filet

Un joueur armé d'un filet suit la procédure d'attaque no tée sur la Table des Armes. Si l'aurige pris pour cible est assommé, le filet le suit hors du char. Il passe son prochain mouvement à se dépêtrer du filet (et ne peut pas encore courir). Une fois hors du filet, il court normalement et a le filet dans ses mains prêt à être utilisé.

Note de jeu : *Les armes peuvent être très amusantes, même si de nombreux joueurs préfèrent leur fouet normal à ceux plus « exotiques ». Les filets sont sympas (parce qu'ils ont tendance à assommer les joueurs, ce qui fait entrer des chars sans équipage et des auriges à pieds dans le jeu). La fronde est chouette grâce à ses multiples tirs disponibles et à sa portée, mais elles ont une faible probabilité de toucher. L'épée est bien grâce à sa chance élevée de toucher et à sa létalité.*

7) Auriges talentueux

Coût : 3 pièces (un seul achat) Il n'y a pas de marqueur pour celui -ci, mais tous les joueurs peuvent en acheter un). Un bonus « Aurige Talentueux » est gratuit s'il a été mérité dans le cadre d'une carrière.
Effets : Vous obtenez un +1 au dé à tous les jets de dé effectués sur la Table des Dérapages.

8) Attelages adverses drogués

Coût : 2 pièces
Effets : La « potion » peut être utilisée seulement contre un attelage adverse. Lorsqu'elle est utilisée contre un attelage, infligez à cet attelage 4 Points de Fatigue avant le départ de la course. L'attelage ne peut jamais revenir à une fatigue inférieure à 4.

9) Sabotage

Coût : 1 pièce chacun (multiples achats autorisés. Utilisez les marqueurs Points de Dommages)
Effets : Pour chaque pièce dépensée, donnez un marqueur Dommage au char du joueur pris pour cible. Achetez-en autant que vous le désirez. Vous pouvez les utiliser contre n'importe lequel des chars.

10) Chevaux frais

Coût : 1 pièce (un seul achat) (pas de marqueur pour ceci, tout joueur peut en acheter…)
Effets : Vous bénéficiez d'une diminution gratuite de 6 Points de Fatigue. Vous ne pouvez en utiliser qu'une à la fois (maximum) et à n'importe quel moment durant la partie. Leur utilisation doit être déclarée avant toute autre action du mouvement du joueur. Lorsqu'un attelage frais est drogué, les deux achats se neutralisent.

11) Prière aux dieux

Coût : 2 pièces
Effets : Ceci peut être utilisé **six** fois lors de la partie. A tout moment, lorsque le résultat d'un jet de dé (le vôtre ou celui d'un autre joueur) n'est pas à votre goût, vous pouvez relancer le dé. A chaque fois que vous le faites, ceci compte dans le total des 6 essais. Vous pouvez encore utiliser une autre relance de dé sur le même jet si le précédent résultat au dé ne vous satisfait toujours pas.

12) Divertissement la nuit d'avant

Coût : 1 pièce chacun (peut être infligé seulement une fois par partie sur un aurige donné)
Effets : Vous payez pour tenir l'aurige adversaire éveillé toute la nuit précédant la course… Il arrive en retard à l'hippodrome, fatigué et avec la gueule de bois. Infligez -lui un –1 à tous les jets de dé effectués sur la Table des Dérapages (ce qui annule directement l'effet de l'Aurige Talentueux si celui -ci s'applique). **Quatre fois** durant la partie, le joueur qui a payé pour ce « service » peut réduire la sélection du Contrôle du joueur pris pour cible de Fouet Vigoureux à Fouet normal.

C. Jeu de carrière

Un jeu de carrière à **Circus Minimus** est composé d'un certain nombre de courses qui suivent la carrière des auriges. Un nombre quelconque d'auriges dans une course peut poursuivre une carrière, au choix de chaque joueur. Le but est de rassembler suffisamment d'argent de récompense pour acheter la liberté de votre aurige. Vous rassemblez de l'argent en économisant ce que vous ne dépensez pas en équipement ou en accumulant des bourses de vainqueur.

N'importe quel joueur peut poursuivre une carrière, même si d'autres dans le même jeu n'ont rien à faire de ceci. Nommez simplement votre aurige et suivez sa carrière jusqu'à ce qu'il gagne (qu'il conquiert sa liberté) ou qu'il soit tué. Un aurige peut continuer une carrière s'il ne termine pas une course (pourvu qu'il ne soit pas tué)

L'équipement ou les bonus achetés lors d'une course ne peuvent pas être reportés d'une course à l'autre, ni les blessures des auriges, les dommages des chars ou la fatigue. Les seules choses que l'aurige peut emporter dans la course suivante sont toutes les pièces de monnaie qu'il a économisées et le talent automatique si celui-ci a été mérité.

1) La bourse du vainqueur

Le vainqueur d'une course gagne **cinq** pièces de monnaie supplémentaires.

2) La bourse du tueur

Le joueur qui termine la course avec le plus grand nombre d'auriges adverses morts à son actif gagne **trois** pièces de monnaie supplémentaires. (Un joueur peut être éligible pour les deux prix.)

3) Talent automatique

Après avoir gagné deux courses, un aurige impliqué dans une carrière devient automatiquement et gratuitement un « Aurige Talentueux » pour toutes les courses suivantes.

4) Les hommes morts ne conservent pas de pièce de monnaie

Lorsque votre aurige meurt, sa carrière se termine. Toutes les pièces qu'il a économisées sont perdues pour de bon.

5) Acheter sa liberté (gagner un jeu de carrière)

Un aurige gagne une carrière lorsqu'il a économisé 25 pièces d'or.

D. Embellissement

Plusieurs personnes ayant joué à ce jeu se sont présentées, voulant ajouter tel ou tel effet supplémentaire. Dans mon esprit, ces choses, bien qu'ajoutant toutes potentiellement du « réalisme », faisaient retomber cumulativement le jeu dans le brouillard des jeux difficiles. Les concepts derrière ce jeu sont la simplicité, la rapidité et le divertissement. Ajouter une cargaison de modifications et d'effets mineurs détruirait le dessein pour un gain minime (spécialement si **toutes** les suggestions avaient été prises en compte).

Cela dit, si **vous** voulez ajouter des effets pour saler le jeu selon votre propre goût (sans vous soucier si d'autres gars dans le monde les aiment ou les veulent), allez-y. Je vous suggérerais, pour un jeu de tournoi, d'utiliser seulement les règles trouvées ici en noir et blanc, sans aucune règle « maison ».

M. Règles optionnelles

A. Règles avancées de capture de char

Elles sont optionnelles. Utilisez-les au lieu des règles normales concernant le saut sur les chars et la capture de ces derniers si vous le désirez (nous trouvons tous qu'elles sont désopilantes). Au cas où un aurige démonté tente de grimper à bord d'un autre char conduit par un aurige (en sautant de l'arête centrale ou lor s du mouvement des corps (déplacement de deux cases disponible pour le gars à pieds), lancez un dé pour voir si la tentative est réussie. Sur un résultat de 5 à 6, l'aurige à pieds monte avec succès sur le char (l'aurige initial reste en place), sur tout autre résultat au dé, il se trouve simplement dans cette case, démonté comme auparavant. Il n'y a pas de limite au nombre d'auriges pouvant se trouver dans un char (mais je n'en ai jamais vu plus de deux…). Le propriétaire du char (le gars qui le conduisait lorsque quelqu'un a sauté dedans) continue de conduire son char normalement (veillez aux restrictions des armes basées sur la sélection du Contrôle… vous pouvez choisir le fouet vigoureux, mais n'espérez pas utiliser votre épée également). Le char se comp orte normalement pour le joueur propriétaire. Durant chaque mouvement avec une telle disposition du jeu, le corps attaque une fois lors de son mouvement (ou il peut sauter à terre et abandonner). Durant le mouvement du char, l'aurige se déplace normalement, peut attaquer le gars à pieds une fois, ou peut lui-même sauter à terre. Si (quand ?) l'un des deux gars se fait tuer dans le combat à poings nus, déposer son cadavre sur la piste à cet endroit. Le combat à poings nus continue à chaque mouvement jusqu'à ce que quelqu'un soit tué ou ait abandonné.

Notes de conception

L'origine de ce jeu se trouve dans le vieux jeu d'Avalon Hill **Circus Maximus**. Ce jeu tentait de faire un grand nombre de choses avec beaucoup plus de détails que ce que vous voyez ici. Lorsque j'ai joué à ce jeu, je fus frappé de voir combien d'efforts avaient été faits pour tellement peu de gain. Bien que chargé de subdivisions relativement détaillées, les choses simples (comme les lois basiques de la physique) y étaient complètement ignorées. Le jeu pouvait avoir été à la pointe il y a 20 ans, mais je sentais que le sujet pouvait être mieux traité.

Constatant ceci et travaillant sur mes propres théories de Système basé sur le Contrôle, je décidai de créer un jeu avec un « Système pour le Contrôle » pour simuler une course de chars. « Système pour le Contrôle » est un terme que j'ai créé pour décrire l'organisation de mon jeu de combat aérien basé sur informatique (**ACM**, disponible gratuitement à www.tgamers.com*). Le joueur à une poignée de contrôles à ajuster et tous les autres effets du jeu se déroulent selon ces sélections. Ce système permet aux joueurs de « diriger » divers véhicules (avions dans **ACM**, chars ici) avec des tactiques limitées seulement par l'utilisation imaginative de ces contrôles de la part du joueur. Il permet aux joueurs de se sentir d'avantage le conducteur de chars ou le pilote, mais de façon très simple. Pour souligner la différence d'accent entre mon jeu et l'ancien, j'ai choisi le nom antithétique – **Circus Minimus**.

L'effort de conception visait à rationaliser et à gagner le plus d' effet pour le moins d' effort possible. L'accent, lors des tests du jeu, fut mis sur la couverture des évènements singuliers qui peuvent avoir lieu. Les règles telles celle sur l'Insolence et celle sur les Retardataires existent afin de garder le peloton groupé, parce que beaucoup du plaisir du jeu provient de l'interaction entre les joueurs et leur char.

Prenez du plaisir, parce que l'essentiel est **ici**.

Questions ? Commentaires ? Nous sommes ici pour vous aider !*
www.tgamers.com • letters@tgamers.com • 217-896-2145 (téléphone) • 217-896-2880 (fax)
The Gamers, Inc. 500 W. 4th Street Homer, IL 61849

** Le lien ne fonctionne plus. Dean Essig nous l'explique dans un mail :«La compagnie a été vendue à* Multi-Man Publishing en 2001. L'adresse de l'ancien site Internet a cessé par la même occasion. L'adresse de MMP est www.multimanpublishing.com. *[NdT]*

The horns sound and the crowd roars...

You pull your chariot to the starting line in full view of the Emperor.
At the signal, you whip your horses into a gallop...
...and begin to vie for the glory of being a **champion**.
Death and glory come intermixed. The crowd *loves* the violence.

You'll do your part to please them and win.

Circus Minimus is an exciting game of Roman chariot racing.

You can rig the race by purchasing weapons, sabotage, and other dirty tricks.
During the race, all is fair.
You can cut off other drivers, attack them, and even run them down!

Your job is to do this to the other drivers **before** they do it to you—
all **while** trying to survive in the lead until the end of the race.

Contents: 140 Full Color die-cut cardboard playing pieces • One 22x34 inch Full Color Game Map • 8 Page Illustrated Rulebook • Comprehensive Color Graphic Examples of Play

Many Translations Available: These rules are available in a number languages downloadable from **www.tgamers.com**

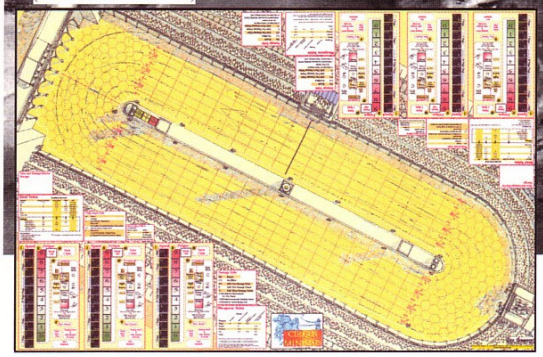
Sample Playing Pieces
(Actual Size 1/2 inch)

Warning: This game appeals to the *darker* aspects of competitive play. Cheating during the race is half the fun!

A Game by Dean N. Essig

Artwork by David Pentland
Logo Artwork by Jeff Hill

Game Map
(Actual Size 22x34 inches)

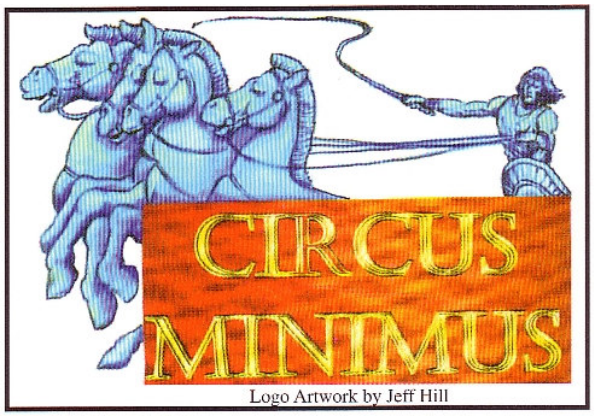


The Gamers, Inc. • 500 W. 4th Street • Homer, IL 61849
voice (217) 896-2145 fax (217) 896-2880 www.tgamers.com

EFFETS DES BLESSURES SUR L'AURIGE

Blessures accumulées par l'aurige	Effets
1-3	Sans effet
4-5	Pas d'accrochage
6	Aurige tué

Chaque niveau inclut **tous** les effets des niveaux précédents



Logo Artwork by Jeff Hill

TABLE DES DOMMAGES

Jet de dé	Résultat
1-3	Sans effet
4-5	Ajoutez un Point de Dommages
6	Ajoutez deux Points de Dommages
7+	Ajoutez trois Points de Dommages

+2 au jet de dé effectué pour un char heurté par un char de guerre
-1 au jet de dé effectué par un char qui attaque *intentionnellement*
+1 au jet de dé effectué par un char heurtant un mur

TABLE DES ARMES

	Portée			
Arme	Deux espaces	Adjacent, pas en diagonale	Adjacent dans les rectangles et en diagonale	Sur le même char/les deux à terre dans la même case
Fronde	6	4-6	5-6	-
Epée	-	6	-	1-6*
Trident	-	3-6	-	2-6
Filet	-	4-6	5-6	3-6
Aucune	-	-	-	5-6

Obtenez # ou plus avec un dé pour infliger une blessure à l'aurige pris pour cible
* (épée seulement) sur un 5-6, la cible est tuée, 1-4 inflige une blessure comme ci-dessus
NOTE : Lancer un dé pour le filet ne cause pas de blessure, mais si le jet de dé réussit l'aurige pris pour cible tombe de son char. Quel que soit le résultat, le filet tombe sur la piste où il a été utilisé.

TABLE D'ATTAQUE AVEC LE FOUET

Jet de dé	Résultat
1	Sans effet
2	Votre fouet est perdu, la cible s'en empare Lancez un dé : 1-4 Sans effet, 5-6 Attaquant assommé, sans blessure
3-5	Ajoutez une blessure à l'aurige pris pour cible
6	Lancez un dé : 1-3 Ajoutez deux blessures à l'aurige pris pour cible, 4-6 Aurige pris pour cible assommé avec une blessure

The Gamers
Quality Wargames Since 1988

TABLE DES DERAPAGES

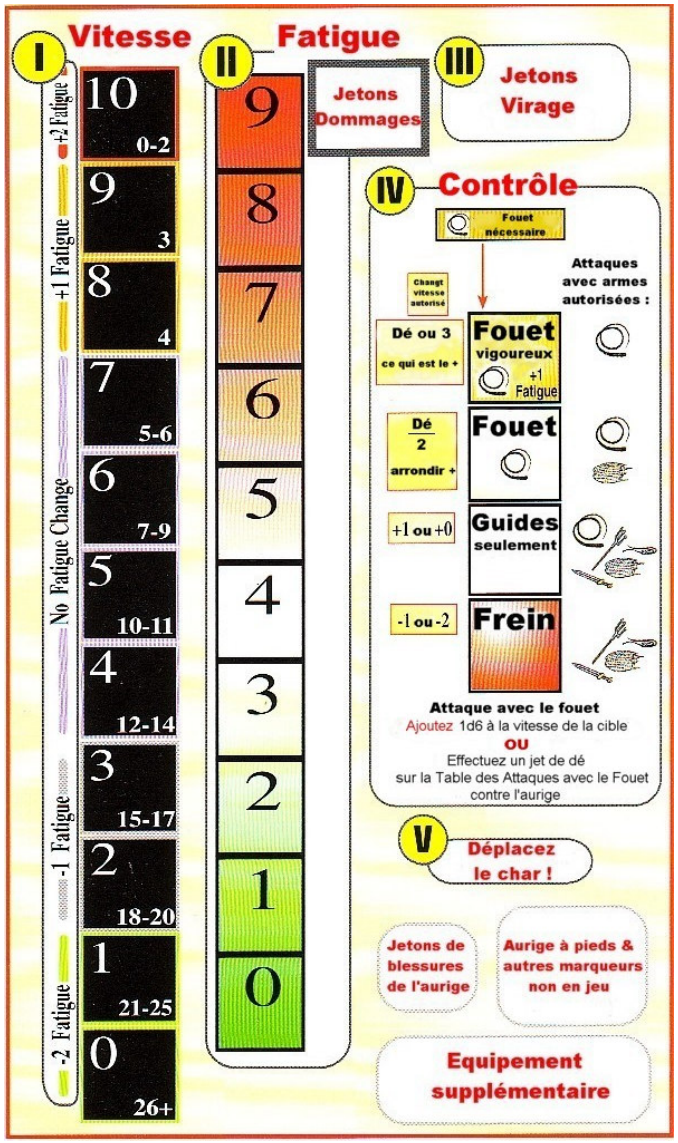
Vitesse	Résultat du jet de dé modifié Dérapage dangereux	Dérapage appuyé	Dérapage	Sans problème
9-10	1-2	3-5	6	7 ou plus
8	1	2-4	5	6 ou plus
7	1	2-3	4-5	6 ou plus
6	-	1	2-3	4 ou plus
5	-	-	1-2	3 ou plus
3-4	-	-	1	2 ou plus
2 ou moins	-	-	-	1 ou plus
Effets :				
Jetons Virage	2	2	2	1
Espace de décalage ?	oui	oui	oui	-
Réorientation supplémentaire	oui*	oui*	-	-
Points de Fatigue	2	1	-	-
Points de Dommages	1	-	-	-
Jet de dé de Retournement ?	oui	oui	-	-

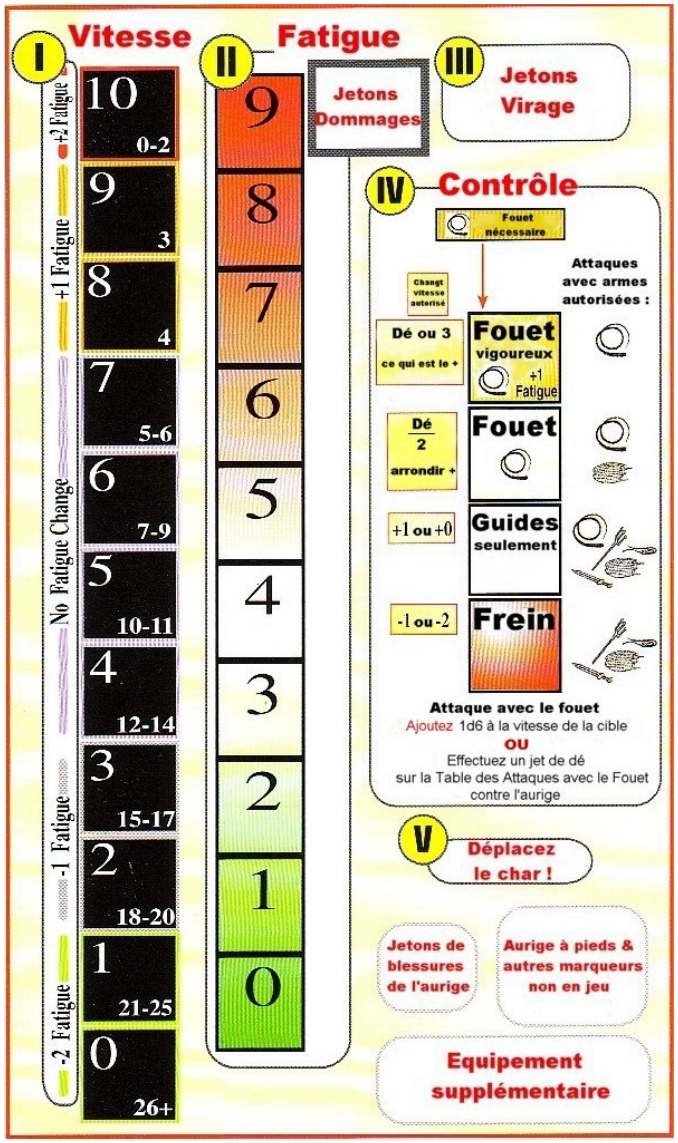
Modificateurs au dé :
+1 Première tentative effectuée lors de ce mouvement
+3 Si Ecart, pas Virage
+1 Aurige talentueux
- 1 Aurige non entraîné

* Ne pas appliquer dans la portion rectangulaire de la piste

TABLE D'EQUIPEMENT SUPPLEMENTAIRE

Marqueur	Objet	Coût	Effets
	Char de Guerre	2	Apporte des modificateurs aux Jets d'Accrochage
	Fouet de rechange	1 chaque	Remplacement si le fouet d'origine est perdu
	Armes :	1 chaque	Autorise de meilleurs Jets d'Attaque sur la Table des Armes
	Epée		
	Fronde		Six tirs, peut « tirer » à deux cases
	Trident		
	Filet		Bien pour faire tomber les adversaires hors de leur char en les assommant, mais vous devez le jeter pour l'utiliser
Aucun	Aurige talentueux	3	+1 sur tous les jets de dé effectués sur la Table de Retournement
	Attelage drogué	1	Inflige 4 Points de Fatigue et la fatigue ne peut jamais être réduite en dessous de 4
	Sabotage	1 chaque	Un Point de Dommages accordé par achat
Aucun	Chevaux frais	1	Accorde 6 réductions de Points de Fatigue
	Prière aux dieux	2	Accorde six relances de dé
	Divertissement	1	-1 aux Jets de Retournement et, à quatre reprises, le Fouet Vigoureux peut être réduit en fouet normal par le joueur qui a payé pour ceci


I Vitesse
II Fatigue
III Jetons Virage
Jetons Dommages
IV Contrôle
Fouet nécessaire
Attaques avec armes autorisées :
Changt vitesse autorisé
Dé ou 3 ce qui est le +
Fouet vigoureux +1 Fatigue
Dé 2 arrondir +
Fouet
+1 ou +0
Guides seulement
-1 ou -2
Frein
Attaque avec le fouet
Ajoutez 1d6 à la vitesse de la cible
OU
Effectuez un jet de dé sur la Table des Attaques avec le Fouet contre l'aurige
V Déplacez le char !
Jetons de blessures de l'aurige
Aurige à pieds & autres marqueurs non en jeu
Equipement supplémentaire
+2 Fatigue
+1 Fatigue
No Fatigue Change
-1 Fatigue
-2 Fatigue
10 0-2
9 3
8 4
7 5-6
6 7-9
5 10-11
4 12-14
3 15-17
2 18-20
1 21-25
0 26+
9 8 7 6 5 4 3 2 1 0


I Vitesse
II Fatigue
III Jetons Virage
Jetons Dommages
IV Contrôle
Fouet nécessaire
Attaques avec armes autorisées :
Changt vitesse autorisé
Dé ou 3 ce qui est le +
Fouet vigoureux +1 Fatigue
Dé 2 arrondir +
Fouet
+1 ou +0
Guides seulement
-1 ou -2
Frein
Attaque avec le fouet
Ajoutez 1d6 à la vitesse de la cible
OU
Effectuez un jet de dé sur la Table des Attaques avec le Fouet contre l'aurige
V Déplacez le char !
Jetons de blessures de l'aurige
Aurige à pieds & autres marqueurs non en jeu
Equipement supplémentaire
+2 Fatigue
+1 Fatigue
No Fatigue Change
-1 Fatigue
-2 Fatigue
10 0-2
9 3
8 4
7 5-6
6 7-9
5 10-11
4 12-14
3 15-17
2 18-20
1 21-25
0 26+
9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Avant le premier mouvement…

Mise en place au départ

Nous allons suivre les actions du char violet (bordé de rouge).

Ce char est le troisième à se mettre en place, en supposant que le joueur auquel il appartient est le troisième plus jeune dans le jeu (mise en place du plus jeune au plus âgé). Dans cet exemple, aucun joueur n'a pris le couloir intérieur bien qu'ils auraient pu le faire.

La Feuille de Contrôle (à gauche) montre le placement des marqueurs avant de commencer à jouer.

Le marqueur Vitesse commence à zéro, comme les marqueurs Fatigue x1 et x10. Le Fouet n'a pas besoin d'être placé dans une case particulière avant que le joueur ne débute son tour (n'importe où dans la zone de contrôle suffit). Placez les marqueurs restants (Aurige à Pieds, Char sans Equipage etc.) dans la case appropriée.

L'équipement supplémentaire acheté serait placé dans la case Equipement Supplémentaire – notre joueur n'en possède pas.

Au départ

Prêt à partir !!

Les deux premiers attelages de cette course se sont déplacés (ils se sont déplacés en premier parce que le peloton agit de l'avant vers l'arrière et de l'intérieur vers l'extérieur. Comme tous sont à égalité au départ, effectuez simplement le mouvement en partant de l'intérieur et en continuant vers l'extérieur).
Important ! Suivez l'ordre des numéros (**même** s'il n'y à rien à faire) afin que la séquence vous devienne familière. Des changements dans l'ordre entraîneront des informations finales différentes de celles escomptées.

I – Il n'y a pas de changement de Fatigue ici. La vitesse du tour précédent aurait accordé –2 Fatigue, mais comme la fatigue ne peut jamais être inférieure à zéro, il n'y a aucun changement.

II – Totalisez les Points de Fatigue et de Dommages. Ici le résultat est zéro, donc il n'y a aucun changement. Comparez cette valeur aux nombres situés dans le coin inférieur droit des cases Vitesse. Si le total est supérieur à celui autorisé par la vitesse actuelle, descendez le marqueur Vitesse jusque sur la vitesse permise par la valeur. N'augmentez jamais la vitesse pour cette raison.

III – Comptabilisez les marqueurs Virage, ici aucun, et descendez le marqueur Vitesse de ce nombre de cases. Il n'y a aucun changement dans le cas présent. Les marqueurs Virages indiqués sont ceux provenant d'écarts effectués plus tard dans ce mouvement.

IV – Choisissez votre position de contrôle initiale. Ici, le joueur choisit le Fouet Vigoureux. Augmentez la Fatigue de 1 (faites toujours ceci lorsque le Fouet Vigoureux est utilisé) et lancez un dé. Le résultat obtenu au dé est un 6, montez donc le marqueur Vitesse de 6 cases.

V – Déplacez le char. En déplaçant d'abord l'attelage (lais sez le char derrière pour garder la trace de votre point de départ)…vous vous déplacez en avant de quatre cases et exécutez une attaque par accrochage sur le char vert.

Déclarez un écart à cet endroit et lancez un dé sur la Table des Dérapages. Ceci est la première tentative effectuée durant ce mouvement et il s'agit d'un écart, pas d'un virage, par conséquent ajoutez +4 au résultat du jet de dé. A vitesse 6, même un résultat de 1 au dé (modifié pour un minimum de 5) signifie qu'il n'y aucune chance de dérapage, mais vous obtenez un marqueur Virage pour l'écart. N'exécutez pas d'écart réel dans ce cas, lancez juste un dé sur la Table des Dommages pour chaque char. Votre char lance un dé avec un –1, l'autre avec

aucun modificateur. Vous obtenez un 4, modifié à 3, et ne subissez aucun dommage. Le joueur auquel appartient le char vert obtient un 6 et subit deux Points de Dommages.

Vous continuez de vous déplacez d'une case supplémentaire et faites un écart devant le char vert. Cette fois, le jet de dé sur la Table des Dérapages est modifié par +3, pas +4 (il ne s'agit pas de la première tentative lors de ce mouvement). Encore, un résultat de 1 au dé ne causera pas de dérapage, vous exécutez donc l'écart et obtenez un marqueur Virage supplémentaire.

Il vous reste encore une case à vous déplacer (sur 6, la case d'écart ne comptait pas) et vous le faites. Ensuite, déplacez le char jusqu'où l'attelage a terminé et vous en avez fini avec votre mouvement. Il est maintenant temps pour le char rouge d'effectuez son mouvement.

Personne n'est qualifié pour bénéficier du bonus accordé aux Retardataires (deux cases) lors du premier mouvement.

Dans les virages…

Virages…

Ici dans le virage, le char vert est en tête et les chars vert et bleu ont déjà effectué leur mouvement. Notre char est au coude à coude avec le rouge, mais nous obtenons d'effectuer notre mouvement en premier vu que nous nous trouvons à l'intérieur.

I – La vitesse était 8 lors du dernier mouvement, donc la Fatigue augmente de 1 jusqu'à 7 (elle était auparavant à 6).

II – Il y a 7 Points de Fatigue et 1 Point de Dommages, donc le total est 8. Descendez le marqueur Vitesse jusqu'à la case Vitesse avec, dans le coin inférieur droit, une fourchette contenant le chiffre 8… ce sera la fourchette 7-9 dans la case Vitesse 6, donc descendez le marqueur sur 6.

III – Il n'y pas encore de marqueur Virage (ceux indiqués sont survenus plus tard dans ce mouvement). Aucun changement de vitesse pour cette raison.

IV – La vitesse est acceptable pour effectuer un virage, donc le joueur n'a pas besoin de freiner. A la place, vous choisissez d'utiliser le Fouet. Lancez un dé et vous obtenez un 5. Divisez le résultat par 2 et arrondissez à l'entier supérieur pour obtenir une augmentation de vitesse de 3 (pas ce que vous vouliez… la vie est sur le point de devenir excitante.)

V – Pour éviter le peloton, vous vous déplacez de cinq cases avant d'entamer un virage sur la gauche (le virage désiré est indiqué par la flèche). Lancez un dé sur la Table des Dérapages avec le modificateur +1 (première fois lors de ce mouvement)

A vitesse 9, vous obtenez un 4 au dé qui est modifié en un 5, donnant un Dérapage Appuyé. Faites chacune des choses indiquées dans la colonne Dérapage Appuyé. Placez deux jetons Virage, exécutez un décalage de case (une case de déplacement gratuite dans la direction d'origine du déplacement). Réorientez-vous de deux côtés d'hexagones sur la gauche dans la nouvelle case comme indiqué (la réorientation désirée plus la réorientation supplémentaire requise). Ajoutez un Point de Fatigue. Enfin, faites un Jet de Retournement. Comme le char a un Point de Dommages, un résultat de 1 au dé signifierait le retournement du char.

S'il se retourne, remplacez le char par une épave dans cette case, continuez de déplacez l'at telage du nombre de cases restantes droit devant lui et placez l'aurige traîné derrière lui…vous pouvez essayer de vous détacher des guides lors de votre prochain mouvement…vous ne subissez aucun Points de Blessures dans ce mouvement.

Vous obtenez un 2 au dé et ne vous retournez pas. Seul un résultat égal ou inférieur à vos dommages actuels occasionnera un retournement.

Déplacez le char des quatre cases restantes normalement et (sagement) vous ne choisissez pas d'effectuer un autre virage avant d'avoir ralenti votre vitesse.

Avant de déclarer le mouvement terminé, vous décidez d'offrir un cadeau au char vert. Vous fouettez ses chevaux lorsque que vous passez près d'eux (pour accélérer sa vitesse lors de son prochain mouvement). Vous lancez un dé et obtenez un 6. Dans le prochain mouvement du joueur vert, après avoir effectué toutes les actions normales du mouvement (avant de déplacer le char) le joueur vert **doit** augmenter sa vitesse de 6. Maintenant il aura à résoudre comment effectuer un virage à haute vitesse !

A la fin de votre mouvement, vous prenez les deux cases gratuites disponibles pour tous les retardataires. Vous êtes désormais en tête.

Contre un mur…

Attaque combinée

Ici, le char violet va attaquer le char bleu par le biais d'un accrochage **et** avec le fouet lorsqu'il passera à côté. La position du char bleu sur le mur va aider l'attaque du char violet. Après l'attaque, le char violet se déplace hors du bord de la carte comme indiqué et utilise ses deux cases d'Attardé.

Votre char se déplace de sept cases. Adjacent au char bleu, vous déclarez les attaques par écart et avec le fouet. Sur la Table des Dérapages, vous lancez le dé avec +4 (les modificateurs de Première Fois et d'Ecart), et obtenez un 2 au dé donnant un Dérapage. Il n'y a pas de case de décalage, mais vous obtenez les deux marqueurs Virage. Maintenant, place au divertissement.

A cause du dérapage, votre attaque se transforme en **deux** attaques par accrochage. Vous effectuez deux jets de dé sur la Table des Dommages pour votre char. Le premier jet de dé est pour l'attaque intentionnelle, donc il bénéficie du –1, le second n'est pas intentionnel et est résolu d'après la valeur de la face du dé. Les deux jets de dé n'ont aucun effet, donc votre char n'est pas endommagé.

Le char bleu, cependant, doit lancer le dé quatre fois – deux fois pour les attaques de votre char **et** deux fois de plus pour l'accrochage contre le mur. Les résultats des deux premiers de ces jets de dé s'obtiennent d'après la valeur de la face des dés, et ceux de la seconde paire à +1 (à cause du mur). Il s'ensuit un total de cinq Points de Dommages contre le char bleu.

Maintenant, exécutez l'attaque avec le fouet contre l'aurige bleu. Lancez un dé. Vous obtenez un 5 et infligez deux Points de Blessures sur l'aurige bleu. L'aurige bleu a déjà trois blessures, ce qui lui fait un total de cinq. Le joueur bleu ne peut plus effectuer d'attaque par accrochage ou utiliser de Fouet Vigoureux. Une blessure supplémentaire et l'aurige bleu sera tué (voir le Tableau des Effets des Blessures sur l'Aurige).

Ordre du peloton…

Schéma de gauche :
Dans la ligne droite, utilisez le système basique de l'avant vers l'arrière, de l'intérieur vers l'extérieur comme indiqué sur le schéma. Notez également que le char de tête remplit les conditions de la règle du Joueur Insolent.

(Des chars simplifiés sont utilisés pour davantage de clarté.)

Schéma de droite :
Ici dans les virages, utilisez les lignes radiales pour distinguer le devant du derrière. A droite, les lignes radiales applicables ont été soulignées pour montrer comment elles sont utilisées.

Entre deux lignes radiales, interpolez pour déterminer quel char est le plus proche de la ligne radiale imprimée la plus avancée.

Notez que l'orientation n'a pas d'importance lorsque l'on détermine l'ordre du peloton.

NOTES DU TRADUCTEUR

[1] Il s'agit, dans le jeu, de *quadriges*, des chars tirés par quatre chevaux.
[2] appelés *auriges*
[3] la *spina*
[4] sept pour le Circus Maximus à Rome
[5] en réalité en bronze. Ils furent ajoutés, en 33 Av. J.-C. aux sept œufs, également en bronze et qui servaient aussi à indiquer les tours restants. A partir de cette date, le double dispositif est utilisé.
[6] Cette ligne se situe devant les *carceres* (stalles de départ, au nombre de 12) d'où le signal du départ était donné
[7] au niveau de la *meta*, autour de laquelle tournaient les auriges. On trouve une autre *meta* à l'autre extrémité de la *spina*
[8] *pulvinar*
[9] la *mappa*, utilisée pour donner le départ

N'hésitez pas à me faire part de vos critiques, afin d'améliorer cette traduction (coquilles, présentation…)