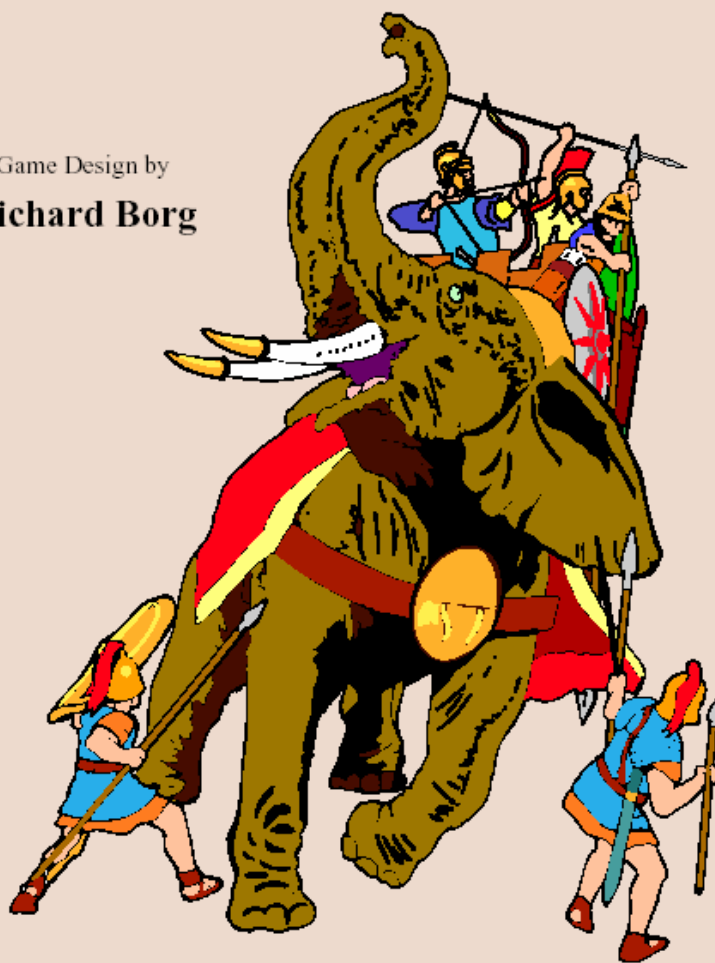


Commands and Colors ANCIENS

LIVRET DE REGLES

Game Design by
Richard Borg



By Rodger B. MacGreen ©2005

1. INTRODUCTION

Le système de jeu *Commands & Colors : Ancients* permet aux joueurs de simuler des engagements épiques de l'Antiquité. Les batailles, présentées dans le chapitre des scénarios, sont centrées sur le déploiement historique des forces et les éléments importants du terrain en rapport avec l'échelle du système de jeu. L'échelle du jeu est fluide et fluctue de bataille en bataille. Dans certains scénarios une unité d'infanterie représente une légion de combattants, alors que dans d'autres une unité ne représente que quelques guerriers courageux.

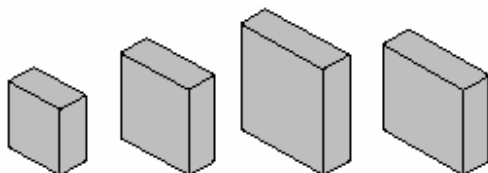
Le système de Cartes de Commandement dirige les mouvements, crée un brouillard de guerre et propose aux joueurs de nombreux challenges et opportunités intéressants, tandis que les Dés de Bataille résolvent rapidement et efficacement les combats. Les tactiques de bataille que vous aurez besoin de mettre en oeuvre pour vaincre obéissent remarquablement bien aux avantages et limitations inhérents aux divers types d'unités de l'Antiquité, leurs armes, le terrain et l'histoire.

Dans cette version initiale, nous nous consacrons aux batailles qui impliquent Rome et Carthage ainsi qu'à quelques scénarios supplémentaires qui opposent Carthage à d'autres ennemis historiques. D'autres modules de scénarios viendront bientôt.

Bienvenue et amusez vous bien !
Richard Borg

2. MATÉRIEL

1 Plateau de champ de bataille
45 Tuiles de terrain double face
60 Cartes de Commandement
7 Dés de Bataille
5 feuilles d'étiquettes pour les blocs et les dés
2 feuilles de référence
1 Livret de règles et de scénarios
345 Blocs : gris – unités romaines, marron foncé – unités carthagoises et noir – Bannières de Victoire:
232 petits blocs gris et marron foncé pour les unités à pied (il y aura quelques blocs de secours de cette taille)
16 petits blocs noirs pour les Bannières de Victoire
75 blocs moyens gris et marron foncé pour les unités de cavalerie
10 grands blocs gris et marron foncé pour les unités d'éléphants
12 blocs rectangulaires gris et marron foncé pour les leaders et les unités de chars



Petits blocs 16x16x8mm Blocs moyens 21x21x8mm Grands blocs 26x26x8mm Blocs rectangulaires 21x26x8mm

Plateau du champ de bataille

Le plateau du champ de bataille (que nous appellerons Champ de Bataille) est une grille d'hexagones de 13 hexagones de large sur 9 hexagones de profondeur. Le Champ de Bataille est divisé en trois sections par deux lignes pointillées — indiquant pour chaque joueur une section de Flanc Gauche, une section Centre et une section de Flanc Droit. Là où la ligne pointillée traverse un hexagone, l'hexagone est considéré comme faisant partie de la section de Flanc et de la section Centre.

Tuiles de terrain

Elles représentent une grande variété d'éléments de terrain et sont placées sur le Champ de Bataille afin de recréer le terrain historique de chaque scénario. Elles sont décrites en détail plus loin dans les règles.

Cartes de Commandement

Les unités ne peuvent bouger et/ou combattre que quand elles en ont reçu l'ordre. Les Cartes de Commandement servent à donner l'ordre à vos soldats de bouger, de combattre et/ou de faire quelque chose de spécial. Pour une description de toutes les Cartes de Commandement, consultez le chapitre 18.

Dés de Bataille

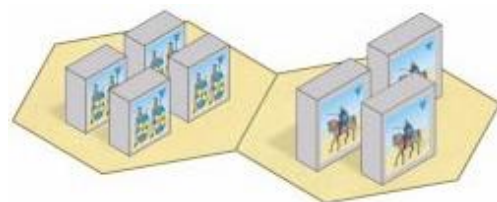
Chaque Dé de Bataille possède six faces vierges nécessitant des autocollants. Sur chaque face collez l'un des autocollants suivants : un Léger (cercle vert), un Moyen (triangle bleu), un Lourd (carré rouge), un Leader (casque), une Bannière (drapeau) et deux épées croisées.



Unités et blocs

Une unité se compose d'un certain nombre de blocs :

- Une unité à pied se compose de quatre petits blocs.
- Une unité de Machine de Guerre se compose de deux petits blocs.
- Une unité montée (Cavalerie Légère, Moyenne et Lourde) se compose de trois blocs moyens.
- Une unité d'éléphants se compose de deux grands blocs.
- Une unité de chars lourds se compose de deux blocs rectangulaires.
- Un Leader est représenté par un bloc rectangulaire.

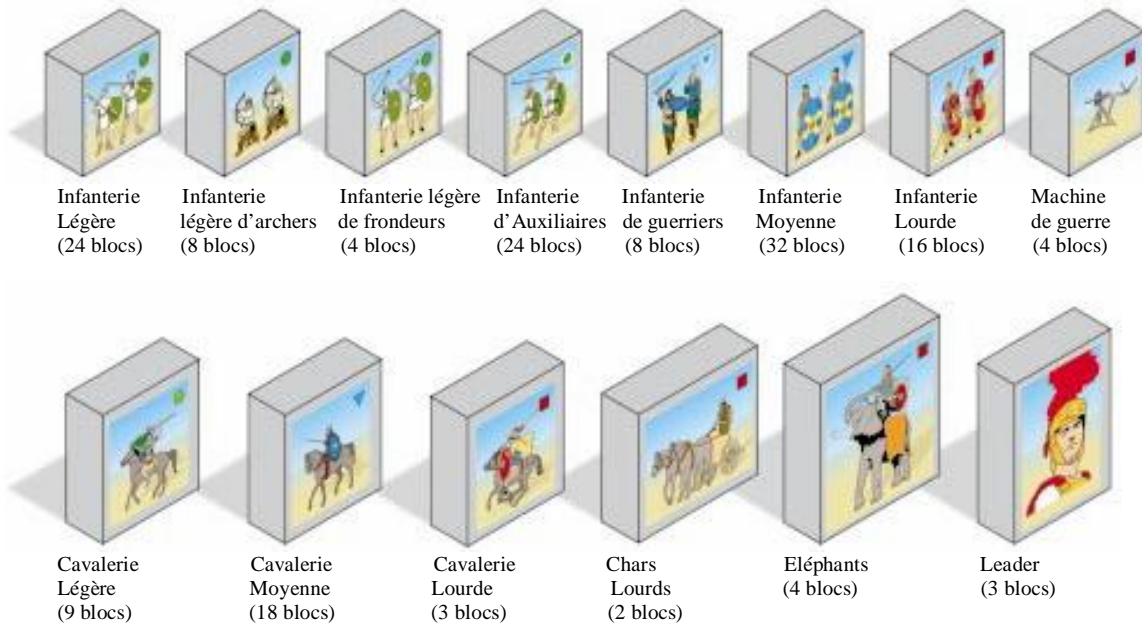


Exemple d'une unité à pied (4 blocs) et d'une unité de cavalerie (3 blocs).

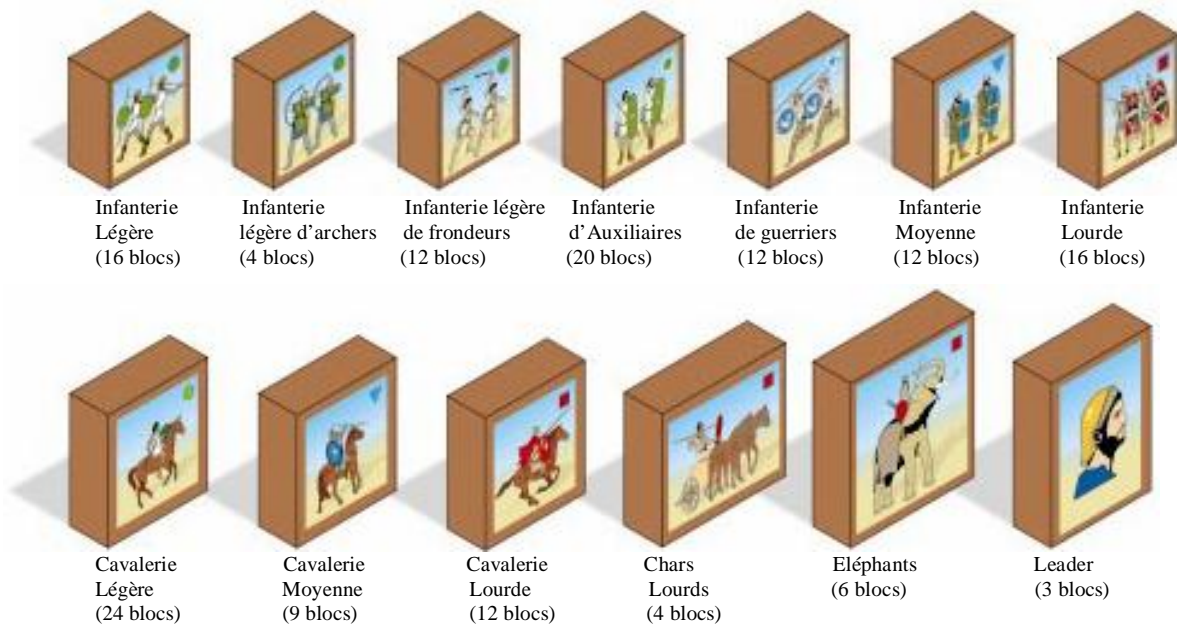
Collez les autocollants d'unités appropriées sur le devant et le dos des blocs pour chaque unité. Collez les unités romaines sur les blocs gris et collez les unités carthagoises sur les blocs marron foncé. Quelques autocollants supplémentaires sont fournis en secours.

Note : Certaines unités ne seront pas déployées dans les scénarios qui sont inclus dans le jeu, mais seront utilisés dans de futurs modules d'extension.

Unités romaines



Unités carthagoises



Collez les autocollants des Bannières de Victoire sur le devant des blocs noirs.



Symbole et couleur des unités

Pour vous aider à identifier le type d'une unité, des symboles colorés ont été placés sur chaque étiquette :



Cercle vert : Infanterie légère, infanterie légère de frondeurs, infanterie légère d'archers, cavalerie légère.

Cercle vert avec un bord blanc : Infanterie auxiliaire.

Symbole bleu : Infanterie moyenne, cavalerie moyenne.

Symbole bleu avec un bord blanc : Infanterie de guerriers.

Symbole rouge : Infanterie lourde, cavalerie lourde, chars lourds, éléphants, machines de guerre.

3. Installation du jeu

1. Choisissez une bataille dans le chapitre des scénarios du livret. Si c'est votre première partie de *Commands & Colors: Ancients*, nous vous suggérons de commencer avec la première bataille.

2. Placez le plateau au centre de la table.

3. Placez les hexagones de terrain comme indiqué sur la carte de bataille.

4. Séparez les blocs de Bannières de Victoire, les forces carthagoises (blocs marron foncé) et les forces romaines (blocs gris). Placez les blocs d'unité sur le plateau, en respectant les diverses positions des unités indiquées sur la carte de bataille. *Note : Chaque symbole d'unité représente une unité entière.*

5. Attribuez un camp à chaque joueur et asseyez vous devant le plateau en conséquence. Dans chaque scénario le bord du champ de bataille des deux armées est indiqué en haut ou en bas du plateau.

6. Mélangez bien la pile des Cartes de Commandement et distribuez les Cartes de Commandement à chaque camp selon les instructions du Conseil de Guerre du scénario sélectionné. Cachez vos Cartes de Commandement à la vue de votre adversaire. Placez le reste de la pile face cachée, à côté du champ de bataille et à portée de main des deux joueurs.

7. Placez les sept Dés de Bataille à portée des deux joueurs.

8. Relisez les règles et conditions de victoire spéciales qui s'appliquent à la bataille.

9. Le joueur désigné par les notes du Conseil de Guerre du scénario commence la partie.

4. BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à capturer un nombre prédéfini de Bannières de Victoire (en général entre 5 et 8) selon les conditions de victoire du scénario de bataille choisi.

Une Bannière de Victoire est remportée pour chaque leader ou unité ennemis intégralement éliminé du champ de bataille. Quand le dernier bloc d'une unité ou le bloc d'un leader est éliminé gagnez une Bannière de Victoire (bloc). Dans certains scénarios, des Bannières de Victoire supplémentaires peuvent être obtenues en capturant certains hexagones de terrain ou d'autres objectifs du champ de bataille.

5. TOUR DE JEU (Séquence de jeu)

Le joueur indiqué dans les notes du Conseil de Guerre joue en premier. Les joueurs alternent ensuite les tours, jusqu'à ce que l'un d'entre eux atteigne le nombre de Bannières de Victoire indiqué dans les conditions de victoire du scénario.

Lors de votre tour, suivez la séquence suivante :

1. Jouez une carte de Commandement
2. Donnez vos ordres aux unités
3. Bougez
4. Combattez
5. Tirez une nouvelle Carte de Commandement

6. JOUER UNE CARTE DE COMMANDEMENT

Au début de votre tour, jouez une Carte de Commandement de votre main. Placez la face visible devant vous et lisez la à haute voix.

Les Cartes de Commandement sont normalement utilisées pour donner l'ordre aux unités (et éventuellement aux leaders) de bouger et/ou de combattre. La carte que vous jouez indique dans quelle(s) section(s) du champ de bataille vous pouvez envoyer des ordres, et à combien d'unités (et éventuellement de leaders).



7. DONNER DES ORDRES AUX UNITÉS

Après avoir joué une Carte de Commandement, annoncez quelles unités ou leaders éligibles vont recevoir vos ordres.

Seules les unités qui reçoivent un ordre de la carte jouée peuvent bouger, combattre, ou effectuer une action spéciale.

Les unités qui sont sur un hexagone traversé par une ligne pointillée peuvent recevoir des ordres depuis les deux sections.

Vous ne pouvez pas donner plus d'un ordre à chaque unité. Si la Carte de Commandement vous autorise à émettre plus d'ordres dans une section donnée du champ de bataille que vous avez d'unités dans cette section, les ordres excédentaires sont perdus.

Commandement : Certaines cartes vous permettent de donner un ordre à un nombre d'unités égal au 'Commandement' de votre camp. *Le Commandement de chaque joueur est égal au nombre maximal de Cartes de Commandement qu'un joueur est autorisé à tenir en main, comme indiqué au chapitre du Conseil de Guerre du scénario joué.*

8. MOUVEMENT

Le mouvement des unités se fait séquentiellement, une unité recevant un ordre à la fois, selon la séquence de votre choix. Vous devez avoir terminé le mouvement d'une unité avant de commencer celui d'une autre. De plus, vous devez avoir terminé tous les mouvements d'unité avant de passer aux combats.

- Une unité ne peut recevoir l'ordre de bouger qu'une seule fois par tour.
- Une unité qui en a reçu l'ordre n'est pas obligée de bouger.
- Les unités ayant reçu un ordre peuvent bouger d'une section du champ de bataille à une autre.
- Une unité ne peut jamais sortir des côtés du champ de bataille. Une unité ne peut quitter le champ de bataille que par les bords haut ou bas si cela est permis par les Règles Spéciales de la Bataille, ou si un leader Retraite ou Evite.
- Deux unités ne peuvent pas occuper le même hexagone. Quand vous déplacez une unité, vous ne pouvez pas la faire entrer ou traverser un hexagone occupé par une unité ou un leader (amis ou ennemis). *Exceptions : voir la Carte de Commandement 'Ordres aux Soldats Légers [Order Light Troops]' et la Fuite des Leaders.*
- Vous ne pouvez pas séparer les blocs individuels d'une même unité; les blocs d'une unité doivent rester ensemble et bouger toujours en groupe.

- Les unités qui sont réduites à cause des pertes (retrait de blocs) ne peuvent pas se combiner avec d'autres unités.
- Certains éléments de terrain affectent le mouvement et peuvent empêcher une unité de se déplacer pleinement ou de combattre durant le tour (cf. Terrain).

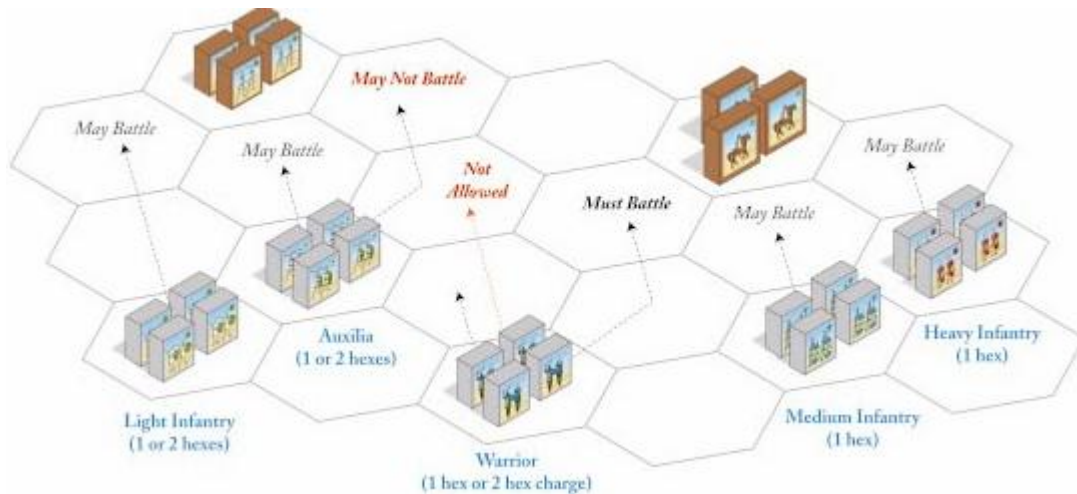
Les règles sur le mouvement de Retraite varient légèrement par rapport au mouvement normal (cf. Retraite).

Mouvement des unités à pied

- Les unités d'infanterie Légère (infanterie légère, infanterie légère de frondeurs, infanterie légère d'archers) peuvent bouger d'un ou de deux hexagones et combattre.
- Les unités d'infanterie Auxiliaires peuvent bouger d'un hexagone et combattre ou bouger de deux hexagones sans combattre. Les unités d'Auxiliaires sont classées dans les unités Légères pour tout ce qui concerne l'ordre de bouger et l'encaissement des Hits.
- Les unités d'infanterie Moyenne peuvent bouger d'un hexagone et combattre.
- Les unités d'infanterie de Guerriers peuvent bouger d'un hexagone et combattre ou bouger de deux hexagones si cela les amène au Corps à Corps et doivent combattre. Les unités de Guerriers sont classées dans les unités Moyennes pour tout ce qui concerne l'ordre de bouger et l'encaissement des Hits.
- Les unités d'infanterie Lourde peuvent bouger d'un hexagone et combattre.

Mouvement des unités montées

- Les unités de cavalerie Légère peuvent bouger d'un, deux, trois ou quatre hexagones et combattre.
- Les unités de cavalerie Moyenne peuvent bouger d'un, deux ou trois hexagones et combattre.
- Les unités de cavalerie Lourde peuvent bouger d'un ou deux hexagones et combattre.
- Les unités d'Eléphants peuvent bouger d'un ou deux hexagones et combattre. Les unités d'Eléphants sont classées dans les unités Lourdes pour tout ce qui concerne l'ordre de bouger et l'encaissement des Hits.
- Les unités de Chars Lourds peuvent bouger d'un ou deux hexagones et combattre. Les unités de Chars Lourds sont classées dans les unités Lourdes pour tout ce qui concerne l'ordre de bouger et l'encaissement des Hits.



L'exemple ci-dessus montre les potentiels de mouvement des unités à pied. Notez que l'unité d'Auxiliaires ne peut combattre si elle bouge de deux hexagones. Notez également que l'unité de Guerriers ne peut bouger que de deux hexagones si elle combat après avoir bougé.

Mouvement des leaders

Un leader peut bouger d'un, deux ou trois hexagones quand il bouge lui-même. Un leader qui bouge lui-même peut traverser des unités amies, mais ne peut pas entrer ou traverser un hexagone occupé par une unité ennemie ou un leader ennemi. Deux leaders ne peuvent pas occuper le même hexagone.

Un leader dans le même hexagone qu'une unité amie est considéré comme étant rattaché à l'unité et quand celle-ci reçoit l'ordre de bouger, il doit bouger avec l'unité. Un leader qui se déplace avec une unité doit aller dans le même hexagone que celle-ci.

Quand une Carte de Commandement de Section ou la Carte de Commandement d'Ordre aux Troupes Montées avec un symbole de casque est jouée, un leader qui se trouve dans le même hexagone qu'une unité peut recevoir l'ordre de se séparer de l'unité et bouger tout seul. Donner un ordre à un leader dépense un ordre de la Carte de Commandement. Les ordres restant de la Carte de Commandement peuvent servir à d'autres unités, y compris à celle de qui le leader s'est séparé.

Un leader peut se séparer et s'éloigner d'une unité et se rattacher à une autre, mais un leader ne peut pas bouger à nouveau avec cette dernière. Quand le leader entre dans un hexagone contenant une autre unité, l'unité qu'il rejoint n'est pas considérée comme ayant reçu d'ordre.

9. COMBAT

Les combats sont identifiés et résolus une unité ayant reçu un ordre à la fois, dans la séquence de votre choix. Vous devez annoncer et résoudre entièrement le combat d'une unité avant d'entamer le suivant.

- Une unité qui a reçu un ordre n'est pas obligée de combattre.
- Une unité ne peut normalement combattre qu'une seule fois par tour. *Note : Dans certaines situations, une unité après avoir réussi un Corps à Corps peut effectuer une Avance de Momentum puis une attaque Bonus au Corps à Corps (cf. Actions Spéciales - Avance de Momentum).*
- Une unité ne peut attribuer et diviser ses Dés de Bataille entre plusieurs unités ennemies.

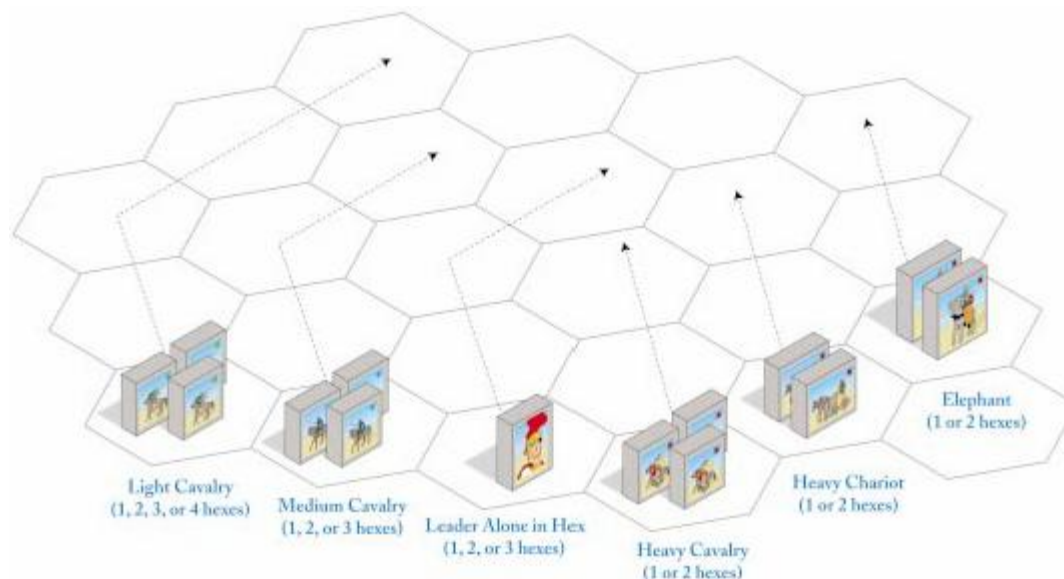
Le nombre de pertes qu'une unité a subi n'affecte pas le nombre de Dés de Bataille qu'elle jette au combat. Une unité n'ayant plus qu'un seul bloc conserve la même puissance de combat qu'une unité à pleine puissance. Les Guerriers sont la seule exception car ils combattent avec plus de dés à pleine puissance.

Il y a deux types de combat :

- Combat à Distance
- Combat au Corps à Corps

Une unité ayant reçu un ordre ne peut engager qu'un seul type de combat, même si elle est capable d'effectuer les deux types de combat.

Les deux types de combat sont optionnels. Les unités ayant reçu un ordre, même si elles sont adjacentes à des unités ennemies, ne sont pas obligées d'engager un Corps à Corps.



L'exemple ci-dessus montre les potentiels de mouvement des unités montées et des leaders. Toutes les unités de cet exemple (sauf le leader tout seul) peuvent combattre après avoir bougé de tout leur potentiel de mouvement.

10. Combat à Distance (Tir)

Seules les unités armées avec des armes de tir à distance peuvent engager ce type de combat. Les unités portant un cercle Vert avec ou sans bord blanc ont toutes des armes de tir à distance.

On dit qu'une unité avec des armes de tir à distance qui combat une unité située à plus d'1 hexagone de distance effectue un Combat à Distance (Tir) contre cette unité ennemie. Lors d'un Combat à Distance, l'unité doit être à distance de l'unité cible et avoir une Ligne de Vue jusqu'à elle.

- Une unité ciblée ne peut pas être dans un hexagone adjacent à l'unité qui effectue l'attaque à Distance.
- Une unité adjacente à une unité ennemie ne peut pas tirer sur une autre unité ennemie plus éloignée. L'unité ne peut que combattre au Corps à Corps l'unité ennemie qui est adjacente si elle choisit de combattre.
- L'unité cible ennemie ne peut pas effectuer de Combat de Défense suite à une attaque à Distance (cf. Combat de Défense).
- L'unité cible ennemie ne peut pas Éviter une attaque à Distance.

Procédure du Combat à Distance (Tir)

1. Désignez l'unité qui tire
2. Vérifiez la distance
3. Vérifiez la Ligne de Vue
4. Déterminez la réduction de Dés de Bataille due au terrain
5. Résolvez le combat
6. Appliquez les Hits
7. Effectuez les Retraites

1. Désignez l'unité qui tire : Désignez l'unité ayant

reçu un ordre que vous voulez faire tirer, ainsi que son unité cible.

2. Vérifiez la distance : Vérifiez que votre cible se trouve à portée. La portée est la distance entre l'unité qui tire et l'unité cible, mesurée en hexagones. Ne comptez pas l'hexagone de l'unité qui tire, mais comptez celui de l'unité cible.

UNITÉ QUI TIRE	PORTÉE
Infanterie Légère, Cavalerie Légère, Auxiliaires	DEUX HEXAGONES
Archers Légers et Frondeurs Légers	TROIS HEXAGONES

3. Vérifiez la Ligne de Vue : Vérifiez que votre cible se trouve dans la Ligne de Vue. Une unité doit pouvoir 'voir' l'unité ennemie qu'elle veut cibler. C'est ce qu'on appelle avoir une 'Ligne de Vue'.

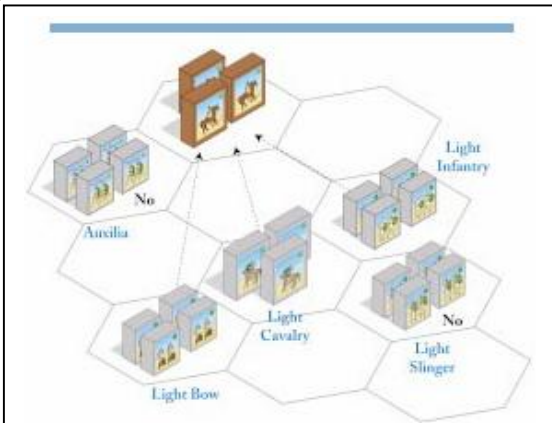
Imaginez une ligne tirée entre le centre de l'hexagone contenant l'unité qui tire et le centre de l'hexagone contenant la cible ennemie.

Cette Ligne de Vue n'est bloquée que si un hexagone (ou une partie d'un hexagone) entre l'hexagone de l'unité qui tire et celui de l'unité cible contient un obstacle. Les obstacles incluent une unité ou un leader (amis ou ennemis), certains éléments de terrain et le bord du champ de bataille. Le terrain situé dans l'hexagone de l'unité cible ne bloque pas la Ligne de Vue.

Si la ligne imaginaire longe le côté d'un ou plusieurs hexagones contenant un obstacle, la Ligne de Vue n'est pas bloquée sauf si les obstacles se situent des deux côtés de la ligne.

4. Déterminez la réduction de Dés de Bataille due au terrain (si il y a lieu) : Réduisez le nombre de Dés de Bataille à jeter en conséquence. Les réductions de Dés de Bataille à cause du terrain sont décrites dans le chapitre consacré au terrain.

5. Résolez le combat : Jetez les dés de Bataille et appliquez leur résultat. Le nombre de Dés jetés dépend si l'unité maintient sa position (ne bouge pas), ou si elle bouge. **Si l'unité ne bouge pas, elle peut utiliser 2 dés en Combat à Distance; si elle bouge, elle ne peut en utiliser qu'1.** *Note : Une unité d'Auxiliaires qui se déplace de deux hexagones ne peut pas effectuer de Tir à Distance.*



EXEMPLE DE COMBAT A DISTANCE : L'unité d'Auxiliaires ne peut pas tirer car elle est adjacente à une unité ennemie. L'unité d'archers légers tire à une distance de trois hexagones, alors que la cavalerie légère et l'infanterie légère tirent à deux hexagones. L'unité de frondeurs légers ne peut pas tirer car sa LOS est bloquée par des unités ennemies. Partant du principe qu'aucune des unités n'a bougé, elles ont chacune deux dés à lancer pour le Combat à Distance. Notez que l'unité de cavalerie légère aurait pu bouger de quatre hexagones et tirer dans le même tour (bien qu'elle aurait tiré avec un seul dé au lieu de deux).

6. Appliquez les Hits : Lors d'un Combat à Distance, l'unité qui tire inflige 1 Hit pour chaque symbole obtenu sur les dés qui correspond au type de l'unité ciblée.

- Un cercle vert inflige un Hit contre les unités qui ont un cercle vert (les deux types de cercle vert).
- Un triangle bleu inflige un Hit contre les unités qui ont un triangle bleu (les deux types de triangle bleu).
- Un carré rouge inflige un Hit contre les unités qui ont un carré rouge.
- Un drapeau oblige l'unité à retraiter (cf. Retraites).
- Les symboles de leader ou d'épées (quand ils sont obtenus lors d'un Combat à Distance) ne comptent pas contre l'unité cible (sauf qu'un symbole de

leader contre un leader tout seul dans un hexagone cible élimine ce leader).

Effet des Hits sur les unités : Pour chaque Hit infligé, 1 bloc est retiré de l'unité cible. Quand le dernier bloc de l'unité adverse est retiré, vous recevez un bloc de Bannière de Victoire. Si un joueur obtient plus de Hits que le nombre de blocs restant à l'unité ennemie, les Hits excédentaires n'ont aucun effet.

7. Effectuez les Retraites : Cf. Retraites

11. CORPS A CORPS

On dit qu'une unité qui se bat contre une unité ennemie adjacente est en Corps à Corps avec l'unité ennemie. Une unité adjacente à une unité ennemie doit l'affronter au Corps à Corps si elle choisit de combattre. Elle ne peut pas effectuer de Combat à Distance (Tir) contre l'unité ennemie adjacente ou contre toute autre unité ennemie à distance.

Procédure du Corps à Corps

1. Désignez le Corps à Corps
2. Evitement (au choix du défenseur)
3. Déterminez la réduction de Dés de Bataille due au terrain
4. L'attaquant jette ses Dés de Bataille
5. L'attaquant inflige ses Hits (y compris les Retraites)
6. Avance de Momentum et Corps à Corps Bonus possibles – cf. Avance de Momentum page 14
7. Le défenseur dans certains cas peut faire un Combat de Défense
8. Si un Combat de Défense se produit, le défenseur inflige ses hits

1. Désignez le Corps à Corps : Désignez l'unité ayant reçu un ordre qui effectue le Corps à Corps et l'unité qu'elle attaque. Pour se battre au Corps à Corps, une unité doit se trouver dans un hexagone adjacent à l'unité ennemie.

2. Evitement : Certaines unités en défense sont éligibles pour Eviter et s'éloigner de l'unité attaquante, ce qui modifie la résolution du Corps à Corps (cf. Actions Spéciales - Evitement).

3. Déterminez la réduction de Dés de Bataille due au terrain (si il y a lieu) : Réduisez le nombre de Dés de Bataille à jeter en conséquence. Les réductions de Dés de Bataille à cause du terrain sont décrites dans le chapitre consacré au terrain.

4. L'attaquant jette ses Dés de Bataille : Jetez les Dés de Bataille et appliquez leur résultat. Le nombre de Dés de Bataille qu'une unité reçoit est déterminé par son type :

- Les unités d'Infanterie Légère, d'Infanterie Légère

de frondeurs et d'Infanterie Légère d'archers peuvent rester sur place ou bouger d'un ou de deux hexagones et attaquer au Corps à Corps une unité ennemie adjacente avec 2 Dés de Bataille. Ces unités n'infligent pas de Hit sur un symbole d'épées au Corps à Corps.

- Une unité d'Infanterie d'Auxiliaires peut rester sur place ou bouger d'un hexagone et attaquer au Corps à Corps une unité ennemie adjacente avec 3 Dés de Bataille. Si l'unité bouge de deux hexagones, elle ne peut pas effectuer de Corps à Corps.

- Une unité d'Infanterie Moyenne peut rester sur place ou bouger d'un hexagone et attaquer au Corps à Corps une unité ennemie adjacente avec 4 Dés de Bataille.

- Une unité d'Infanterie de Guerriers peut rester sur place, bouger d'un hexagone ou bouger de deux hexagones et attaquer au Corps à Corps une unité ennemie adjacente avec 3 Dés de Bataille. Notez que le mouvement normal d'une unité de Guerriers n'est que d'un seul hexagone, mais quand l'unité charge dans une attaque au Corps à Corps contre une unité ennemie, elle bouge de deux hexagones et est alors obligée de combattre. Une unité de Guerriers se bat avec 1 Dé de Bataille supplémentaire et en ignorant 1 symbole de drapeau quand elle est à pleine puissance. Elle perd ces bonus lors des combats suivants une fois que son premier bloc est perdu.

- Une unité d'Infanterie Lourde peut rester sur place ou bouger d'un hexagone et attaquer au Corps à Corps une unité ennemie adjacente avec 5 Dés de Bataille.

- Les unités de Cavalerie Légère peuvent rester sur place ou bouger d'un, deux, trois ou quatre hexagones et attaquer au Corps à Corps une unité ennemie adjacente avec 2 Dés de Bataille. Une unité de Cavalerie Légère n'inflige pas de Hit sur un symbole d'épées au Corps à Corps.

- Une unité de Cavalerie Moyenne peut rester sur place ou bouger d'un, deux ou trois hexagones et attaquer au Corps à Corps une unité ennemie adjacente avec 3 Dés de Bataille.

- Une unité de Cavalerie Lourde peut rester sur place ou bouger d'un ou de deux hexagones et attaquer au Corps à Corps une unité ennemie adjacente avec 4 Dés de Bataille.

Combat de Chars

Une unité de Chars Lourds peut rester sur place ou bouger d'un ou de deux hexagones et attaquer au Corps à Corps une unité ennemie adjacente avec 4 Dés de Bataille. Quand elle Combat en Défense dans un Corps à Corps (ou au jeu de la carte Premier à Frapper [First Strike]), une unité de Chars Lourds ne jette que 3 Dés de Bataille. Une unité de Chars Lourds ignore un Hit de symbole d'épées contre elle au Corps à Corps.

	Rome	Carthage	Close Combat Dice	
Light Infantry				✗ No
Light Bow Infantry				✗ No
Light Sling Infantry				✗ No
Auxilia Infantry				
Warrior Infantry				
Medium Infantry				
Heavy Infantry				
Light Cavalry				✗ No
Medium Cavalry				
Heavy Cavalry				
Heavy Chariot				
Elephant				
Leader			No battle dice	

Roll again on sword hits!

✗ No = Unit does not hit with swords in Close Combat = variable, see rules

Combat des Eléphants

1) Une unité d'Eléphants peut rester sur place ou bouger d'un ou de deux hexagones et attaquer au Corps à Corps une unité ennemie adjacente. Lors d'un Corps à Corps, une unité d'Eléphants jette le même nombre de Dés de Bataille que l'unité qu'elle attaque devrait jeter contre l'unité d'Eléphants.

Exceptions:

Eléphants contre Eléphants – jetez 3 dés.

Eléphants contre un leader – jetez 1 dé.

Eléphants contre une unité de Guerriers – jetez 3 dés.

Eléphants contre une unité de Chars Lourds – jetez 3 dés.

2) Quand est attaquée au Corps à Corps et que l'unité d'Eléphants Combat en Défense, elle jette le même nombre de dés que l'unité qui l'a attaquée.

3) Chaque symbole d'épées qu'une unité d'Eléphants obtient au Corps à Corps inflige 1 Hit *et le Dé de Bataille est jeté à nouveau pour un éventuel Hit ou drapeau supplémentaire.*

4) Les Eléphants ignorent tous les Hits d'épées contre eux au Corps à Corps.

5) Les Eléphants ne reçoivent aucun bénéfice de la part des leaders.

6) Eléphants vs la Cavalerie et les Chars : *Les chevaux étaient facilement effrayés par les éléphants d'où les règles suivantes :* Quand une unité de Cavalerie ou de Chars est en Corps à Corps avec une unité d'Eléphants, celle-ci ignore un Hit de symbole carré rouge ainsi qu'un symbole de drapeau. Si l'unité de Cavalerie ou de Chars doit retraiter, elle doit retraiter d'un hexagone supplémentaire pour chaque symbole de drapeau jeté par l'unité d'Eléphants.

Les leaders au Corps à Corps

Les leaders engagent un Corps à Corps quelque peu différemment des unités. Un leader qui est tout seul dans un hexagone ne peut pas combattre. Un leader encourage les unités amies quand elles attaquent au Corps à Corps ou quand elles combattent en Défense lors d'un Corps à Corps. Une unité qui se trouve dans l'hexagone du leader ou toutes les unités **qui lui sont adjacentes** infligent un Hit quand le symbole de casque est obtenu sur les Dés de Bataille. Un leader ne modifie pas les dés d'une unité d'Eléphants lors d'un Corps à Corps.

Infliger les Hits

Au Corps à Corps, l'unité qui attaque inflige 1 Hit pour chaque symbole de dé obtenu qui correspond à l'unité cible.

- Un cercle vert inflige un Hit aux unités qui ont un cercle vert (les deux types de cercle vert).
- Un triangle bleu inflige un Hit aux unités qui ont un triangle bleu (les deux types de triangle bleu).
- Un carré rouge inflige un Hit aux unités qui ont un carré rouge.
- Un Hit est infligé au Corps à Corps pour chaque symbole d'épées obtenu. **Exceptions :** Toutes les unités avec un cercle bleu sauf les Auxiliaires (unités d'Infanterie Légère, de Frondeurs, d'Archers et de Cavalerie Légère) n'infligent pas de Hit sur un symbole d'épées au Corps à Corps. Les Eléphants et les Chars Lourds ignorent également les Hits d'épées (cf. combat des Eléphants et des Chars).
- Un Hit est infligé au Corps à Corps pour chaque symbole de leader obtenu, si un leader ami est rattaché à une unité *ou dans un hexagone adjacent* à l'unité qui combat, quel que soit le type de l'unité qui est attaquée.
- Un symbole de drapeau fait retraiter l'unité – cf. chapitre Retraite.

Tous les autres résultats de dé sont un échec.

Application des Hits sur les unités

Pour chaque Hit infligé, 1 bloc est retiré de l'unité cible. Quand le dernier bloc de l'unité adverse est éliminé, vous recevez un bloc de Bannière de Victoire.

Si un joueur inflige plus de Hits que le nombre de blocs restant à l'unité ennemie, les Hits excédentaires n'ont aucun effet.

Si un leader adverse est touché, retirez le bloc du leader du champ de bataille, et recevez un bloc de Bannière de Victoire.

Combat de Défense

Au Corps à Corps, l'unité ennemie qui se défend peut combattre en Défense contre l'unité attaquante si :

- Un ou plusieurs blocs de l'unité a survécu à l'attaque de Corps à Corps et qu'elle n'est pas obligée de retraiter. *Rappelez-vous, il n'y a pas de réduction du nombre de dés lancés pour une unité qui n'aurait plus qu'un seul bloc sur le champ de bataille.*
- Ou si l'unité doit retraiter mais qu'elle ne le puisse pas parce qu'elle est bloquée, elle perd donc des blocs, mais possède encore un ou plusieurs blocs sur le champ de bataille adjacents à l'unité attaquante.

Quand l'unité en défense Retraite de son hexagone, elle ne peut pas combattre en Défense, même si la Retraite la place dans un hexagone encore adjacent à l'unité qui l'a attaquée.

Quand elle 'Combatte en Défense' l'unité qui se défend détermine la réduction de Dés de Bataille due au terrain si il y a lieu. L'unité en défense résout le Combat de Défense (jette les Dés de Bataille et applique leur résultat) de la même manière que l'attaquant.

12. RETRAITE

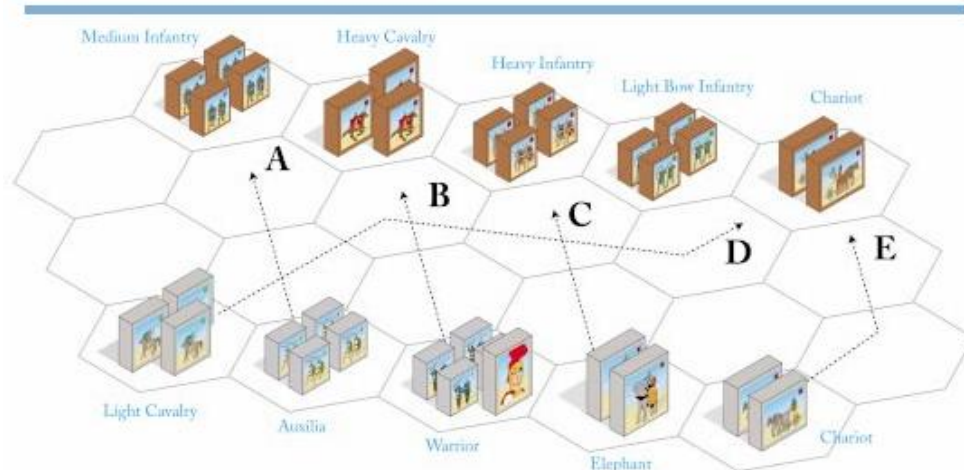
Une fois que tous les Hits ont été appliqués et que les blocs ont été retirés de l'unité, les Retraites sont résolues. Pour chaque drapeau obtenu contre l'unité cible, celle-ci doit effectuer un mouvement de recul en direction de son côté du champ de bataille. Un mouvement est le nombre maximum d'hexagones qu'une unité peut parcourir quand elle en reçoit l'ordre. **Exceptions :** les Guerriers retraitent de 2 hexagones et les Eléphants ainsi que les Auxiliaires retraitent d'1 hexagone.

Deux drapeaux font retraiter l'unité de deux mouvements, etc. *Par exemple : une unité de Cavalerie Légère retraitera de 4 hexagones sur le premier drapeau et retraitera de 8 hexagones sur deux drapeaux, alors qu'une unité d'Infanterie Légère retraitera de 2 hexagones sur le premier drapeau.*

Le joueur qui contrôle l'unité décide dans quels hexagones son unité Retraite selon les règles suivantes:

- Une unité doit toujours retraire en direction de son bord du plateau.
- Le terrain n'a aucune incidence sur les mouvements de Retraite, ce qui fait qu'une unité qui Retraite peut traverser une forêt ou une rivière franchissable, etc. sans s'arrêter. Cependant, le terrain impassable ne peut pas être traversé pendant un mouvement de Retraite.

- Une unité ne peut pas retraire dans, ou à travers, un hexagone contenant déjà une autre unité (amie ou ennemie).
- Quand une unité Retraite, un leader rattaché doit retraire avec elle.
- Une unité sans leader rattaché peut retraire dans un hexagone qui contient un leader ami seul dans l'hexagone. Le leader est alors rattaché à cette unité, et celle-ci peut ignorer tout mouvement de Retraite supplémentaire.



EXEMPLE DE CORPS A CORPS : Le joueur romain a joué la Carte de Commandement 'Commandement Inspiré [Inspired Leadership]' pour donner des ordres aux cinq unités romaines illustrées ci-dessus. Tous les mouvements sont effectués avant que le moindre Corps à Corps ne soit mené. Notez que les itinéraires de mouvement indiqués ci-dessus obligent à déplacer la Cavalerie Légère en premier (sinon elle ne pourrait plus passer par les hexagones B et C). Pour les besoins de cet exemple, les unités en défense pouvant effectuer un Evitement ne le feront pas. Le joueur carthaginois choisit de laisser sur place toutes ses unités dans l'espoir de Combattre en Défense.

A: L'unité d'Auxiliaires s'est déplacée de deux hexagones ce qui fait qu'elle ne peut pas engager un combat au Corps à Corps. Une alternative aurait été de ne bouger les Auxiliaires que d'un hexagone et d'effectuer un Combat à Distance avec un dé.

B: L'unité de Guerriers doit attaquer (elle a bougé de deux hexagones) soit l'unité de Cavalerie Lourde soit l'unité d'Infanterie Lourde ennemie — le joueur romain choisit l'unité de Cavalerie Lourde. Son unité de Guerriers est à pleine puissance ce qui fait qu'il pourra jeter 4 Dés de Bataille. Il touchera sur des symboles de carrés rouges, d'épées, de drapeaux et (parce que le leader est rattaché) de leader. Il obtient 2 Hits et aucun drapeau ! Son adversaire doit retirer deux blocs et parce que l'unité a survécu et n'a pas retraité, il peut Combattre en Défense. Il Combat en Défense avec 4 dés et a besoin de triangles bleus, d'épées et de drapeaux pour toucher. Notez qu'obliger une unité à retraire et l'un des principaux avantages quand on attaque en premier au Corps à Corps — le défenseur ne peut plus Combattre en Défense pour infliger des pertes ou une Retraite à l'attaquant.

C: Les Eléphants peuvent attaquer l'Infanterie Lourde avec 5 dés ou l'Infanterie Légère d'archers avec 2 dés. Le joueur romain choisit de combattre l'Infanterie Lourde et jette 5 dés en espérant avoir des carrés rouges, des épées et des drapeaux pour toucher (les symboles de leader ne comptent pas car les leaders n'octroient aucun bénéfice aux Eléphants). Le résultat est un Hit de carré rouge, deux Hits d'épées et un drapeau. Trois des quatre blocs sont retirés pour satisfaire les Hits du carré rouge et des épées. Le joueur carthaginois décide d'ignorer le drapeau car l'Infanterie Lourde est soutenue (il y a deux unités amies adjacentes). Les Eléphants rejettent les deux dés qui ont produit les Hits d'épées, mais aucun autre Hit ne survient. A cause de l'insuffisance de Hits, l'Infanterie Lourde reste en position et peut Combattre en Défense avec cinq dés (même si il ne lui reste plus qu'un seul bloc) où les carrés rouges et les drapeaux comptent. Les Hits d'épées n'ont aucun effet sur les Eléphants.

D: L'unité de Cavalerie Légère va combattre L'Infanterie Légère d'archers. Elle attaque avec 2 dés et touche sur les cercles verts et les drapeaux. La Cavalerie Légère n'inflige aucun Hit avec les épées au Corps à Corps et l'unité d'Archers peut ignorer 1 drapeau car elle est soutenue. Si les Archers Légers peuvent Combattre en Défense, ils le feront avec 2 dés et toucheront avec les cercles verts et les drapeaux.

E: L'unité de Chars Lourds attaque l'unité de Chars Lourds ennemie avec 4 dés et touchera sur les carrés rouges, les épées et les drapeaux. Les Chars en défense peuvent ignorer l'un des Hits d'épées, et si ils peuvent Combattre en Défense ne jetteront que 3 dés

- Si une unité ne peut pas retraiter parce que son chemin de Retraite est bloqué par des unités (amies ou ennemies); ou si elle doit retraiter hors du champ de bataille ou dans un hexagone contenant du terrain interdit, un bloc doit être retiré à l'unité pour chaque hexagone de mouvement que l'unité ne peut pas accomplir.

Exemple : Si une unité d'Infanterie Légère doit retraiter alors qu'elle se trouve sur sa dernière ligne, et que sa Retraite est de 2 hexagones, parce qu'elle est au bord du champ de bataille elle ne peut effectuer aucun mouvement de Retraite et doit donc perdre 2 blocs, soit un bloc pour chaque hexagone de Retraite qu'elle ne peut effectuer.

Moral Renforcé

Certaines situations permettent à une unité d'ignorer un ou plusieurs symboles de drapeau obtenus contre elle.

- Une unité peut ignorer un drapeau quand un leader est rattaché (dans l'hexagone de l'unité) à l'unité, et quand le leader survit à tous les tests de Hit de leader qu'il pourrait avoir à passer.
- Une unité peut ignorer un drapeau quand elle est soutenue par deux unités amies. Les unités de soutien peuvent se trouver dans tout hexagone adjacent à l'unité. Un leader tout seul dans un hexagone peut agir en tant qu'hexagone adjacent de soutien et ainsi fournir un soutien comme le ferait une unité.
- Certains terrains permettent à l'unité en défense qui s'y trouve d'ignorer un drapeau (cf. Terrain).

- Les unités de Guerriers (à pleine puissance) peuvent ignorer un drapeau.
- Les Eléphants peuvent agir comme unité de soutien, mais ne peuvent pas bénéficier du soutien de la part d'autres unités situées dans des hexagones adjacents ou de la part de leaders.

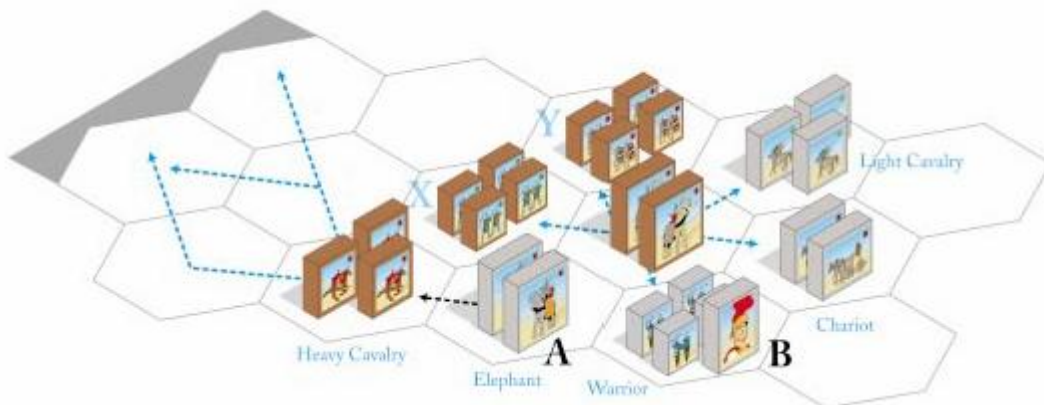
Retraite des Eléphants (Perte de Contrôle)

Des Eléphants, quand ils retraitent, se déchaînent avant de reculer. Toutes les unités et leaders seuls dans des hexagones adjacents (amis ou ennemis) doivent vérifier si ils sont piétinés. Jetez deux dés pour chaque hexagone adjacent ayant une unité ou un leader. Votre adversaire jette les dés de Hits sur vos unités, et vous jetez les Hits sur les siennes pendant une Perte de Contrôle. Un Hit est infligé quand le symbole obtenu correspond au type de l'unité concernée (rappelez vous de tester la perte de leader si un leader est rattaché à l'unité qui a été touchée — cf. Hits contre les Leaders).

Après la Perte de Contrôle, les Eléphants effectuent leur mouvement de Retraite. Quand le chemin de Retraite d'une unité d'Eléphants est bloqué (tous les hexagones de son côté du champ de bataille sont occupés par des unités — amies ou ennemies) l'unité d'Eléphants ne recule pas et ne perd aucun bloc; à la place, les unités qui bloquaient la Retraite doivent perdre chacune un bloc pour chaque hexagone de Retraite qui n'a pas pu être effectué.

Retraites de Cavalerie et de Chars

Quand elle se bat contre une unité d'Eléphants, une unité de Cavalerie ou de Chars devant retraiter doit retraiter d'un hexagone supplémentaire pour chaque drapeau obtenu par l'unité d'Eléphants.



A: Dans le combat A, les Eléphants ont attaqué la Cavalerie Lourde et lui ont infligé un drapeau. Les unités de Cavalerie Lourde retraitent normalement de 2 hexagones, mais si elles sont attaquées par des

Eléphants elles retraitent de 3 hexagones. L'illustration ci-dessus montre quelques options de chemin de Retraite. Parce qu'elle ne peut pas retraiter d'un de ses hexagones requis, elle perd un bloc.

L'unité d'Eléphants romaine choisit d'avancer dans l'hexagone libéré.

B: Dans le combat B, l'unité de Guerriers romains a infligé deux drapeaux aux Eléphants carthageois qui doivent résoudre une Perte de Contrôle puis retraire de deux hexagones. Notez que les deux unités amies situées derrière les Eléphants ne fournissent aucun soutien (Moral Renforcé) car les unités d'Eléphants ne peuvent pas en bénéficier — elles ne peuvent que le fournir. Tout d'abord, ils se déchaînent contre tous les hexagones adjacents — cinq unités dans notre cas.

Le joueur romain jette deux dés pour chaque unité des hexagones X et Y, tandis que son adversaire jette pour les trois autres hexagones. Si l'unité de Guerriers romains est touchée, le leader qui lui est rattaché passe un test de perte de leader. Après avoir jeté les dés pour les cinq hexagones, l'unité d'Eléphants Retraite. Puisque sa Retraite est bloquée, elle reste sur place et les deux unités amies qui obstruent le passage subissent deux Hits chacune (un pour chaque hexagone que les Eléphants ne peuvent parcourir). Les Eléphants carthageois peuvent maintenant Combattre en Défense contre l'unité de Guerriers

13. ACTIONS SPECIALES

Evitement

Quand il est attaqué au Corps à Corps, le défenseur peut annoncer que son unité va effectuer un mouvement d'Evitement au lieu de rester sur place et de se battre au Corps à Corps. *Note : Une unité attaquante ne peut pas Eviter le Combat de Défense du défenseur.*

L'unité attaquante détermine et jette le nombre de Dés de Bataille de Corps à Corps contre l'unité qui Evite, mais seuls les symboles qui correspondent à l'unité qui Evite infligent un Hit. Tous les autres symboles obtenus y compris les épées et les drapeaux sont ignorés.

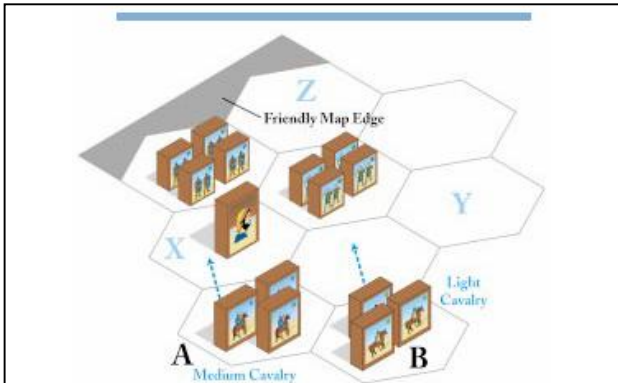
Quand l'unité qui Evite possède un leader rattaché et reçoit un Hit, testez si le leader est également touché.

Eligibilité : Les unités suivantes peuvent Eviter :

- L'Infanterie Légère, l'Infanterie Légère de frondeurs, l'Infanterie Légère d'archers, la Cavalerie Légère (toutes les unités à cercle vert sauf les Auxiliaires) peuvent toujours Eviter.
- Un leader tout seul dans un hexagone *doit* Eviter (cf. Evitement des Leaders).
- Les unités de Cavalerie Moyenne peuvent Eviter toutes les unités à pied et les unités montées lourdes.
- Les unités de Cavalerie Lourde et de Chars Lourds peuvent Eviter toutes les unités à pied et d'Eléphants.

Les unités d'Auxiliaires, d'Infanterie Moyenne, de Guerriers, d'Infanterie Lourde et d'Eléphants *ne peuvent jamais* Eviter.

Procédure d'Evitement : Un mouvement d'Evitement est un mouvement de 2 hexagones en direction du bord du champ de bataille du camp de l'unité. Un mouvement d'Evitement d'1 hexagone est possible et légal si c'est le seul hexagone disponible. Une unité ne peut pas Eviter si tous les hexagones du champ de bataille en direction de son camp sont bloqués (amis ou ennemis).



EXEMPLES DE RETRAITE : L'unité de Cavalerie Moyenne de l'hexagone A a été attaquée et doit Retraire. L'unité de Cavalerie Moyenne doit retraire de 3 hexagones. Heureusement, le premier hexagone (X) contient un leader tout seul qui se rattache à l'unité en Retraite et stoppe son mouvement. La Cavalerie Légère de l'hexagone B est attaquée et subit un drapeau. L'unité de Cavalerie Légère doit retraire de 4 hexagones. Elle ne peut retraire que d'1 hexagone car son chemin de Retraite est bloqué par des unités amies. Cela lui fait perdre trois blocs — un pour chaque hexagone où elle ne peut retraire — ce qui élimine l'unité. Notez qu'elle ne pouvait pas retraire dans l'hexagone Y car une Retraite doit toujours se diriger vers le bord du champ de bataille de l'unité.

Une unité qui effectue un mouvement d'Evitement ne peut pas Combattre en Défense, même si elle termine son déplacement dans un hexagone adjacent à l'unité qui l'attaque.

Evitement des Leaders

Les leaders Evitent quelque peu différemment des autres unités. Un leader qui est seul dans un hexagone doit Eviter quand il est attaqué au Contact ou à Distance. L'attaquant détermine normalement le nombre de Dés de Bataille à jeter. Pour infliger un Hit contre le leader, vous devez obtenir un symbole de leader. Si le leader n'est pas touché, il doit reculer (Eviter) vers son camp, **de un, deux ou trois hexagones**. Quand un leader Evite, il doit suivre les règles suivantes :

- Le joueur qui contrôle le leader détermine le nombre d'hexagones et les hexagones de recul.
 - Un leader ne peut pas terminer son Evitement dans un hexagone contenant un autre leader ami ou une unité ennemie. Cependant, un leader peut Eviter à *travers* un hexagone qui contient une unité amie ou un autre leader ami.
 - Un leader peut Eviter et bouger à travers une unité ennemie (cf. Fuite des Leaders).
 - Une fois achevé son déplacement, si il se trouve dans un hexagone avec une unité amie, il est considéré comme étant rattaché à celle-ci.
 - Les unités qu'un leader traverse pendant son mouvement d'Evitement ne sont pas affectées.
 - Vous pouvez choisir de faire Eviter votre leader en dehors du champ de bataille. Cela évite que le leader ne devienne une Bannière de Victoire, mais vous fait perdre une partie importante de votre commandement.
- Quand une unité en défense Evite une attaque au Corps à Corps, l'unité attaquante ne peut accomplir d'Avance de Momentum dans l'hexagone vacant.
 - Une unité qui Combat en Défense n'est pas éligible pour effectuer une Avance de Momentum.
 - Une unité recevant un ordre par la Carte de Commandement Premier à Frapper [First Strike] n'est pas éligible pour effectuer une Avance de Momentum.

Corps à Corps Bonus : Effectuer une Avance de Momentum peut permettre à l'unité qui avance de combattre au Corps à Corps une seconde fois. Le Corps à Corps Bonus est optionnel — faire une Avance de Momentum n'oblige pas l'unité à attaquer une nouvelle fois.

Les unités suivantes peuvent mener un Corps à Corps Bonus :

Fuite des Leaders

Si des unités ennemies bloquent le premier ou le deuxième hexagone du chemin d'Evitement d'un leader, celui-ci peut tenter de fuir à travers l'une des unités bloquantes.

- Déplacez le leader à *travers* l'un des hexagones ennemis. A ce moment là, faites une pause et autorisez l'unité ennemie qui est dans l'hexagone à attaquer le leader. L'unité attaquante utilise le nombre adéquat de dés de Corps à Corps et le leader ne bénéficie pas du terrain.
- Pour infliger un Hit au leader qui essaie de fuir, vous devez obtenir un symbole de leader.
- Si le leader n'est pas touché, sa fuite est réussie. Il peut continuer son Evitement tant que la limite des 3 hexagones d'Evitement du leader n'est pas excédée. Si le leader se trouve alors dans un hexagone avec une unité amie (qui n'a pas déjà de leader rattaché) il se rattache à cette unité.

Avance de Momentum

Quand une unité reçoit un ordre puis attaque au Corps à Corps et élimine ou oblige l'unité ennemie à retraiter de son hexagone, l'unité attaquante victorieuse peut avancer dans l'hexagone libéré. C'est ce qu'on appelle une Avance de Momentum, où l'élan de l'unité après le Corps à Corps victorieux l'emporte dans l'hexagone libéré.

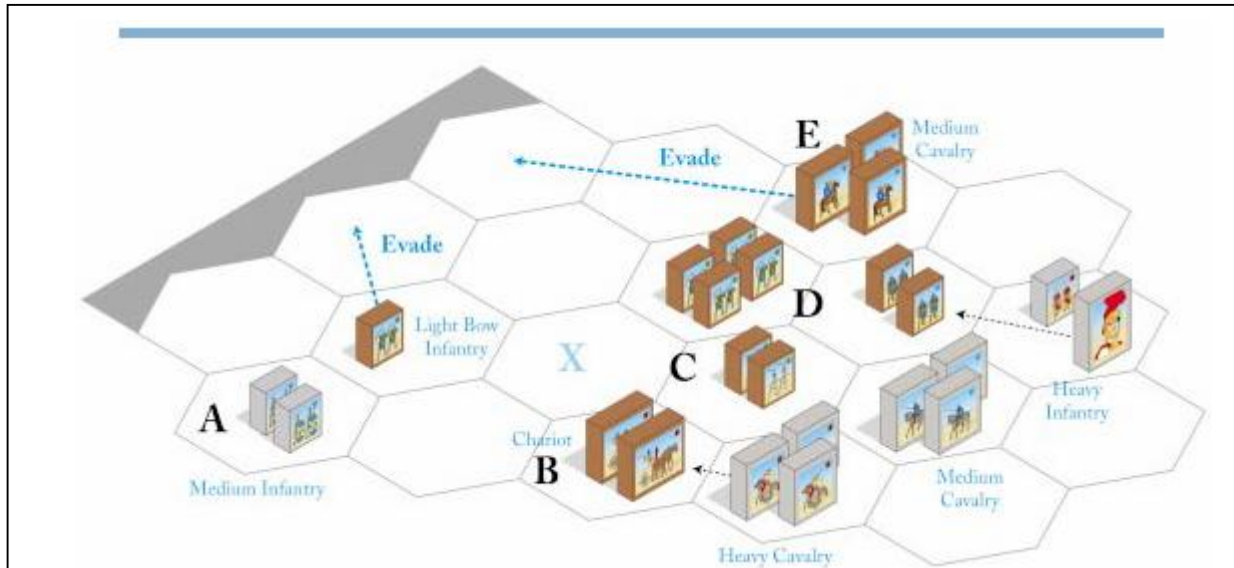
Une Avance de Momentum après un Corps à Corps réussi n'est pas obligatoire. Néanmoins, si l'Avance de Momentum n'est pas effectuée, l'unité attaquante victorieuse rate l'opportunité éventuelle de faire un second Corps à Corps bonus, même si elle est adjacente à d'autres unités ennemies.

Les situations suivantes ne permettent pas d'Avance de Momentum :

- Une unité à pied après une Avance de Momentum dans l'hexagone libéré ne peut normalement pas combattre à nouveau au Corps à Corps, sauf si l'unité possède un leader rattaché ou bien est une unité de Guerriers. Dans ces cas, l'unité peut avancer dans l'hexagone et effectuer un Corps à Corps Bonus.
- Une unité de cavalerie après une Avance de Momentum dans l'hexagone libéré ne peut avancer que d'un hexagone supplémentaire (mais elle n'y est pas obligée) avant d'effectuer un Corps à Corps Bonus.
- Une unité de Chars ou d'Eléphants après une Avance de Momentum dans l'hexagone libéré peut effectuer un Corps à Corps Bonus.

L'unité qui effectue l'Avance de Momentum, et qui peut attaquer en Corps à Corps Bonus, n'est pas obligée de combattre l'unité ennemie qui vient juste de retraiter de l'hexagone. Elle peut choisir d'attaquer une unité ennemie qui se trouve dans tout hexagone adjacent.

Une unité, lors d'un Corps à Corps Bonus victorieux qui élimine ou oblige l'unité ennemie à retraiter de l'hexagone, peut avancer dans l'hexagone libéré, mais ne peut plus attaquer à nouveau ce tour-ci.



A : L'unité d'Infanterie Moyenne essaie de combattre l'unité d'Infanterie Légère d'Archers (les deux unités sont réduites) qui préfère Eviter. Le joueur romain jette 4 dés mais seuls les cercles verts toucheront. Si l'unité qui Evite survit, elle doit bouger de 2 hexagones en direction de son camp, mais dans notre cas elle ne peut bouger que d'un seul hexagone (ce qui, si il n'y a pas d'autre choix, est permis).

B & C : L'unité de Cavalerie Lourde (4 Dés de Bataille) attaque au Corps à Corps l'unité de Chars et l'oblige à retraiter (les Chars ne peuvent pas Eviter la Cavalerie). L'unité de Cavalerie Lourde peut alors faire une Avance de Momentum en passant par l'hexagone libéré jusque dans l'hexagone X. De là elle effectue un Corps à Corps Bonus contre les frondeurs de l'hexagone C qui n'ont aucune chance d'Eviter. Le

résultat des 4 dés est de 1 Hit et 1 drapeau, et puisque le chemin de Retraite des frondeurs est bloqué, cela suffit à éliminer l'unité. L'unité de Cavalerie Lourde peut faire une autre Avance de Momentum dans l'hexagone, mais ne peut pas bénéficier d'un autre Corps à Corps Bonus ce même tour.

D & E : L'unité d'Infanterie Lourde avec le leader rattaché mène un Corps à Corps contre l'hexagone D. Même si l'unité d'Infanterie Lourde ne possède qu'un seul bloc de reste, elle utilise toujours 5 dés. Le résultat est de 1 Hit et un casque — suffisant pour éliminer l'unité. L'unité d'Infanterie Lourde et le leader avancent et effectuent alors un Corps à Corps Bonus contre l'hexagone E. L'unité de Cavalerie préfère Eviter. Avant que l'Evitement ne se produise, le joueur romain doit jeter 5 dés et touchera uniquement avec des triangles bleus.

15. Leaders

Tests de Perte de Leader

Il y a trois cas où un leader peut être éliminé :

Leaders rattachés : Quand un leader est rattaché à une unité et qu'un Hit est infligé celle-ci (que ce soit suite à un Tir à Distance, un Corps à Corps, un Evitement ou une Perte de Contrôle d'Eléphants), il y a une chance pour que vous infligiez également un Hit au leader. Jetez 2 Dés de Bataille. Pour toucher le leader, vous devez obtenir deux symboles de leader.

Unité éliminée : Quand tous les blocs de l'unité à laquelle le leader est rattaché sont éliminés et que le leader se retrouve tout seul dans l'hexagone, jetez 1 dé. Pour toucher le leader, vous devez obtenir un symbole de leader. Si le leader n'est pas touché sur ce jet de dé, il doit Eviter en direction de son bord du champ de bataille, de un, deux ou trois hexagones (cf. Actions Spéciales – Evitement).

Leader seul dans un hexagone : Quand un leader est tout seul dans un hexagone et qu'il est la cible d'un Combat à Distance ou bien qu'il est attaqué au Corps à Corps, l'unité attaquante détermine le nombre approprié de Dés de Bataille qu'elle doit lancer. Pour toucher le leader, vous devez obtenir un symbole de leader. Si le leader n'est pas touché, il doit Eviter en direction de son bord du champ de bataille (cf. Actions Spéciales – Evitement).

Leader touché

Si un leader adverse est touché, retirez son bloc du champ de bataille, et recevez un bloc de Bannière de Victoire.

Résumé des bénéfiques des leaders

Les leaders entraînent les effets bénéfiques suivants quand ils sont rattachés à une unité :

1. Convertissent un symbole de leader en Hit lors d'un Corps à Corps quand ils sont rattachés ou dans un

hexagone adjacent à une unité amie hors Eléphants.

2. Renforcent le Moral (l'unité peut ignorer 1 Hit de drapeau) des unités amies hors Eléphants.

3. Si ils sont rattachés à une unité à pied, ils lui permettent d'effectuer une attaque au Corps à Corps Bonus après avoir fait une Avance de Momentum (cf. règles de l'Avance de Momentum).

4. Les leaders apportent un énorme bénéfice quand ils bougent avec des unités par le jeu de Cartes de Commandement (cf. Cartes de Commandement).

16. TIRAGE D'UNE CARTE DE COMMANDEMENT

Après avoir accompli tous les mouvements, les Hits de combat et les Retraites, défaussez la Carte de Commandement jouée et tirez en une autre de la pile. Votre tour est terminé.

Si la pile de cartes est épuisée, les cartes défaussées sont remélangées pour former une nouvelle pile.

17. TERRAIN

Terrain accidenté

Mouvement : Aucune restriction de mouvement pour les unités à pied. Une unité montée doit s'arrêter quand elle entre dans un hexagone de terrain accidenté et ne bouge plus ce tour-ci.



Combat : Une unité à pied peut combattre le tour où elle entre dans l'hexagone de terrain accidenté. Une unité montée ne peut pas combattre le tour où elle entre dans l'hexagone de terrain accidenté. Combattre une unité ennemie située dans un hexagone de terrain accidenté, ou depuis un hexagone de terrain accidenté, ne permet de jeter que 2 Dés de Bataille au maximum. Une Carte de Commandement qui ajoute des dés supplémentaires au combat modifiera le nombre maximal de dés pouvant être lancés.

Ligne de Vue : Le terrain accidenté ne bloque pas la Ligne de Vue.

Forêt

Mouvement : Une unité doit s'arrêter quand elle entre dans un hexagone de forêt et ne peut plus bouger ce tour-ci.



Combat : Une unité ne peut pas combattre le tour où elle entre dans l'hexagone de forêt. Les unités d'Infanterie Légère, d'Infanterie Légère de frondeurs, d'Infanterie Légère d'archers, d'Auxiliaires et de

Guerriers font exception. Ces unités peuvent entrer dans un hexagone de forêt et aussitôt combattre.

Combattre une unité ennemie située dans un hexagone de forêt, ou depuis un hexagone de forêt, ne permet de jeter que 2 Dés de Bataille au maximum. Une Carte de Commandement qui ajoute des dés supplémentaires au combat modifiera le nombre maximal de dés pouvant être lancés.

Ligne de Vue : Un hexagone de forêt bloque la Ligne de Vue.

Colline

Mouvement : Aucune restriction de mouvement.



Combat : Toutes les unités, quand elle combattent une unité ennemie située en haut d'une colline, ne jettent que 2 Dés de Bataille maximum. Les unités à pied, quand elles combattent une unité située au pied de la colline ou quand elles combattent un hexagone de colline depuis un autre hexagone de colline, jettent un maximum de 3 Dés de Bataille. Les unités montées, quand elles combattent une unité située au pied de la colline ou quand elles combattent un hexagone de colline depuis un autre hexagone de colline, jettent un maximum de 2 Dés de Bataille. Une Carte de Commandement qui ajoute des dés supplémentaires au combat modifiera le nombre maximal de dés pouvant être lancés.

Ligne de Vue : Un hexagone de colline bloque la Ligne de Vue aux unités qui se trouvent derrière celui-ci. Pour une unité située à un niveau inférieur, la Ligne de Vue n'est pas bloquée jusqu'à une unité située dans l'hexagone de colline le plus au bord et vice versa. Pour une unité située à un niveau inférieur, la Ligne de Vue est bloquée jusqu'à une unité située sur la deuxième ligne d'hexagones de colline (il y a un hexagone de colline entre les deux unités) et vice versa. La Ligne de Vue n'est pas bloquée entre des unités situées sur une colline à travers des hexagones adjacents de colline de même niveau.

Côte

Mouvement : Une côte est un terrain impassable. Retraiter dans un hexagone de côte est interdit.



Combat : Non applicable.

Ligne de Vue : Une côte ne bloque pas la Ligne de Vue.

Rivière

Normalement, les hexagones de rivières sont considérés comme du terrain impassable.

Rivière traversable (spécifiée dans les instructions du scénario)



Mouvement : Une unité doit s'arrêter quand elle entre dans un hexagone de rivière traversable.

Combat : Une unité peut combattre au tour où elle entre dans un hexagone de rivière traversable. Combattre une unité ennemie située dans un hexagone de rivière traversable ou depuis un hexagone de rivière traversable, ne permet de jeter que 2 Dés de Bataille au maximum. Une Carte de Commandement qui ajoute des dés supplémentaires au combat modifiera le nombre maximal de dés pouvant être lancés.

- Une unité peut toujours effectuer une Avance de Momentum après un Corps à Corps victorieux.

Ligne de Vue : Un hexagone de rivière traversable ne bloque pas la Ligne de Vue.

Rempart

Mouvement : Aucune restriction de mouvement.



Combat : Quand on combat une unité à pied ennemie à travers un côté d'hexagone de rempart, l'unité en défense ignore un symbole d'épées et peut également ignorer un drapeau. Si l'unité attaquante est dans un hexagone adjacent du même côté du rempart que l'unité en défense ou derrière le rempart, l'unité en défense ne bénéficie pas de la protection du rempart.

- Une unité montée située derrière un rempart ne bénéficie d'aucune protection.

Ligne de Vue : Un rempart ne bloque pas la Ligne de Vue.

Camp fortifié

Mouvement : Aucune restriction de mouvement.



Combat : Quand on combat une unité à pied ennemie située dans un hexagone de camp fortifié, l'unité en défense ignore un symbole d'épées et peut également ignorer un drapeau.

- Un hexagone de camp fortifié est protégé de tous les côtés.
- Une unité située dans un hexagone de camp fortifié réduit son nombre de Dés de Bataille de 1.
- Une unité montée située dans un hexagone de camp fortifié ne bénéficie d'aucune protection.

Ligne de Vue : Un camp fortifié bloque la Ligne de Vue.

18. Cartes de Commandement

Cartes de Sections (27 cartes)

Les Cartes de Section servent à donner l'ordre de bouger et/ou de combattre dans une section spécifique. Ces cartes indiquent dans quelle section du champ de bataille vous pouvez donner des ordres aux unités ou aux leaders et à combien d'entre eux. Toutes les Cartes de Commandement de Section ont un symbole de casque imprimé pour



rappeler aux joueurs qu'un leader peut recevoir un ordre dans la section quand la carte est jouée.

Ordre à Deux Unités à Gauche : Donnez un ordre à deux unités et/ou leaders de la section Gauche (3 cartes).

Ordre à Deux Unités au Centre : Donnez un ordre à deux unités et/ou leaders de la section Centre (4 cartes).

Ordre à Deux Unités à Droite : Donnez un ordre à deux unités et/ou leaders de la section Droite (3 cartes).

Ordre à Trois Unités à Gauche : Donnez un ordre à trois unités et/ou leaders de la section Gauche (3 cartes).

Ordre à Trois Unités au Centre : Donnez un ordre à trois unités et/ou leaders de la section Centre (4 cartes).

Ordre à Trois Unités à Droite : Donnez un ordre à trois unités et/ou leaders de la section Droite (3 cartes).

Ordre à Quatre Unités à Gauche : Donnez un ordre à quatre unités et/ou leaders de la section Gauche (1 carte).

Ordre à Quatre Unités au Centre : Donnez un ordre à quatre unités et/ou leaders de la section Centre (1 carte).

Ordre à Quatre Unités à Droite : Donnez un ordre à quatre unités et/ou leaders de la section Droite (1 carte).

Attaque Coordonnée : Donnez un ordre à une unité et/ou leader de chaque section (2 cartes).

Débordement : Donnez un ordre à deux unités et/ou leaders de la section Gauche et à deux unités et/ou leaders de la section Droite (2 cartes).

Cartes de Troupes (10 cartes)

Les Cartes de Troupes vous permettent de donner à un type d'unité spécifique (exemple : léger, moyen) l'ordre de bouger et/ou de combattre. Les ordres qui reçoivent un ordre peuvent se trouver dans n'importe quelle section du champ de bataille. Le nombre d'unités qui reçoivent un ordre est égal au Commandement de votre camp.



Ordre aux Troupes Légères : Donnez un ordre à un nombre d'unités Légères à pied et montées égal à votre Commandement. Les unités Légères à pied peuvent bouger à travers une unité amie. Si vous n'avez pas d'unités Légères, donnez un ordre à 1 unité de votre choix. Notez que la carte *Ordre aux Troupes Légères* permet aux unités Légères à pied y compris les Auxiliaires de bouger à travers une unité amie quand elles bougent de deux hexagones (4 cartes).

Ordre aux Troupes Moyennes :

Donnez un ordre à un nombre d'unités Moyennes à pied et montées égal à votre Commandement. Si vous n'avez pas d'unités Moyennes, donnez un ordre à 1 unité de votre choix (3 cartes).



Ordre aux Troupes Lourdes :

Donnez un ordre à un nombre d'unités Lourdes à pied et montées égal à votre Commandement. Si vous n'avez pas d'unités Lourdes, donnez un ordre à 1 unité de votre choix (2 cartes).

Ordre aux Troupes Montées : Donnez un ordre à un nombre d'unités Montées et/ou de leaders égal à votre Commandement. Si vous n'avez pas d'unités Montées, donnez un ordre à 1 unité de votre choix (1 carte).

Cartes de Leadership (6 cartes)

Les Cartes de Leadership vous permettent de donner l'ordre de bouger et/ou de combattre à un leader, à l'unité qui se trouve dans l'hexagone du leader, et à un nombre d'unités situées dans des hexagones adjacents connectés.

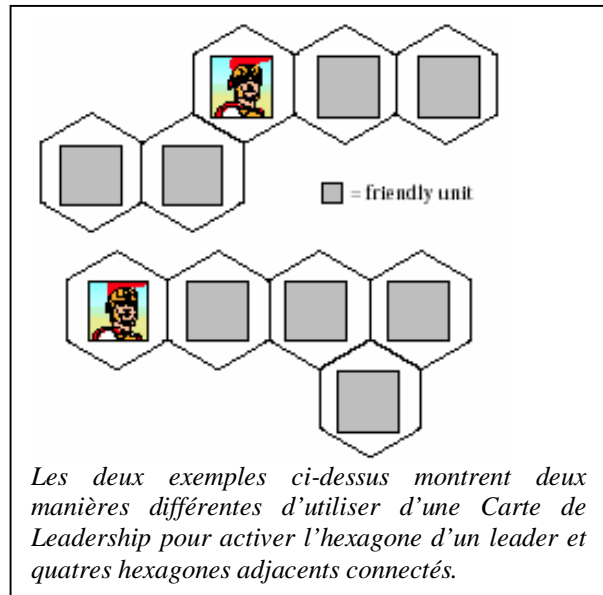
Leadership dans Toute Section : Donnez un ordre aux unités commandées par un leader (l'hexagone du leader et 3 hexagones adjacents connectés) ou à une seule unité de votre choix (3 cartes).



Leadership Inspiré à Gauche : Donnez un ordre aux unités commandées par un leader dans la section Gauche (l'hexagone du leader et 4 hexagones adjacents connectés) ou à une seule unité de votre choix (1 carte).

Leadership Inspiré au Centre : Donnez un ordre aux unités commandées par un leader dans la section Centre (l'hexagone du leader et 4 hexagones adjacents connectés) ou à une seule unité de votre choix (1 carte).

Leadership Inspiré à Droite : Donnez un ordre aux unités commandées par un leader dans la section Droite (l'hexagone du leader et 4 hexagones adjacents connectés) ou à une seule unité de votre choix (1 carte).



Cartes de Tactique (17 cartes)

Les Cartes de Tactique vous permettent de donner l'ordre de bouger et/ou de combattre à des unités d'une manière non permise par les règles de base. Les ordres d'actions figurant sur les Cartes de Tactique prennent le pas sur les règles de base.

Les Cartes de Commandement qui stipulent un "nombre d'unités égal à votre Commandement" indiquent que le nombre d'unités auxquelles vous pouvez donner un ordre est égal au Commandement

de votre camp. Le Commandement d'un joueur est égal au nombre de Cartes de Commandement que ce joueur est autorisé à tenir en main, comme indiqué dans le chapitre du Conseil de Guerre du scénario joué.

Notez que sur les Cartes de Commandement de Tactique le Combat à Distance est quelque fois dénommé Tir.

Choc des Boucliers :

Donnez un ordre à toutes les unités adjacentes à un ennemi. Les unités se battront au Corps à Corps avec 2 dés supplémentaires. Les unités ne bougent pas avant le Corps à Corps mais elles peuvent effectuer une Avance de Momentum après un Corps à Corps victorieux et peuvent combattre à nouveau avec le nombre standard de dés si elles sont éligibles (1 carte).



Note : Toutes les unités adjacentes à une unité ennemie reçoivent un ordre quand cette carte est jouée. Cela peut entraîner une certaine confusion, surtout quand les combats ont lieu et que les unités ennemies doivent retraiter. Quand vous avez un nombre conséquent d'unités concernées, nous vous suggérons de marquer les unités éligibles pour se battre avant d'entamer vos Corps à Corps.

Contre-attaque : Donnez le même ordre que ce qui vient tout juste d'être joué par votre adversaire. Lors du contre de Cartes de Section et de Leadership Inspiré, la section Droite devient la Gauche, la section Gauche devient la Droite. Le contre d'un Leadership dans Toute Section doit être ordonné dans la section jouée par votre adversaire (2 cartes).



Assombrir le Ciel : Toutes les unités ayant des armes à distance peuvent tirer deux fois. Aucun mouvement – seulement les tirs. Chaque Combat à Distance est résolu séparément. Si vous n'avez aucune unité avec des armes à distance, donnez un ordre à 1 unité de votre choix (1 carte).



Double Cadence : Donnez un ordre jusqu'à 4 unités à pied se trouvant dans un même bloc (hexagones adjacents connectés). Les unités qui reçoivent cet ordre peuvent se déplacer de deux hexagones et engager un Corps à Corps. Les unités de Guerriers peuvent bouger jusqu'à 3 hexagones, mais doivent engager le Corps à Corps si ils se sont déplacés de deux ou trois hexagones. Ces unités ne peuvent pas tirer à distance. Si vous ne possédez pas d'unités à pied, donnez un ordre à 1 unité de votre choix (2 cartes).

Note : Les unités Légères à pied n'obtiennent aucun avantage de mouvement quand elles font partie d'un ordre de Double Cadence. Notre idée est que la carte Double Cadence symbolise la ruée finale au Corps à Corps. Les unités Légères à pied n'aimaient habituellement pas se battre au contact ce qui fait qu'elles n'ont pas d'avantage de mouvement. Néanmoins, les unités d'Auxiliaires à pied gagnent un avantage au combat quand elles font partie d'un ordre de Double Cadence, car elles peuvent bouger de 2 hexagones et quand même combattre au Corps à Corps.

Premier à Frapper : Jouez cette carte après que votre adversaire ait déclaré un Corps à Corps, mais avant qu'il ne jette ses dés. Votre unité combat en premier. Si l'unité de votre adversaire n'est pas éliminée ni ne Retraite, elle peut alors Combattre en Défense. A la fin du tour, tirez une Carte de Commandement en premier (1 carte).

Je suis Spartacus : Jetez un nombre de dés égal à votre Commandement. Pour chaque symbole d'unité obtenu une unité de ce type reçoit un ordre, et un symbole de leader donne un ordre à une unité ou un leader. Les unités qui reçoivent un ordre peuvent se situer dans n'importe quelle section. Les unités qui reçoivent un ordre combattent avec 1 dé supplémentaire ce tour-ci. **Important : Remélangez la pile de cartes avec la défausse en y incorporant la carte Je suis Spartacus pour former une nouvelle pioche. Les cartes qui se trouvent dans la main des joueurs ne sont pas remélangées.** (1 carte).



En Ligne : Donnez un ordre à un bloc d'unités à pied. Le bloc doit se constituer d'unités à pied toutes situées dans des hexagones adjacents et connectés. Les unités de ce bloc ne peuvent avancer que



d'un seul hexagone. Après leur mouvement, ces unités peuvent engager un Tir à Distance ou un Corps à Corps si elles sont éligibles. Les unités qui reçoivent un ordre peuvent effectuer une Avance de Momentum après un Corps à Corps victorieux et peuvent combattre à nouveau si elles sont éligibles. Si vous ne possédez pas d'unités à pied, donnez un ordre à 1 unité de votre choix (4 cartes).

Bougez – Tirez – Bougez :

Donnez un ordre à un nombre d'unités Légères à pied ou montées égal à votre Commandement. Les unités peuvent bouger, puis tirer puis encore bouger. Toutes les unités qui se déplacent d'abord doivent le faire avant tout Tir. Après tous les Tirs à Distance, les unités peuvent bouger à nouveau. Aucun combat n'est possible après le second déplacement (qu'il ait eu lieu ou non). Les unités Légères à pied, y compris les Auxiliaires, peuvent traverser une unité amie quand elles se déplacent de deux hexagones. Si vous ne possédez aucune unité Légère, donnez un ordre à 1 unité de votre choix (2 cartes).



Note : Les trois ordres de cette carte sont tous optionnels — le premier mouvement, le tir et le second mouvement. Le principe ici est que toutes les unités concernées doivent terminer leur premier déplacement avant qu'un Tir à Distance ne se produise. Une fois que tous les Tirs ont eu lieu, les unités peuvent effectuer un second déplacement.

Charge Montée : Donnez un ordre à un nombre d'unités montées égal à votre Commandement. Les unités qui engagent un Corps à Corps combattent avec 1 dé supplémentaire pendant tout le tour. Les unités Lourdes peuvent se déplacer de trois hexagones et combattre. Les unités ne peuvent pas tirer. Si vous ne possédez aucune unité montée, donnez un ordre à 1 unité de votre choix (2 cartes).



Note : Les unités Lourdes qui bougent de trois hexagones quand elles reçoivent l'ordre de charger incluent les unités de Cavalerie Lourde, d'Eléphants et de Chars Lourds.

Ralliement : Jetez un nombre de dés égal à votre Commandement.

Pour chaque symbole de type d'unité ou de leader obtenu, un bloc d'une unité située dans l'hexagone d'un leader ou dans un hexagone adjacent est rallié (replacez un bloc éliminé dans l'hexagone de l'unité). Les unités Ralliées ont reçu un ordre et peuvent bouger et combattre. Les unités d'Eléphants et de Chars ne peuvent pas être Ralliées. Si vous ne possédez pas de leader, donnez un ordre à 1 unité de votre choix (1 carte).



LA BATAILLE D'AKRAGAS – 406 av. J.C.



Historique

C'est une époque de violente compétition entre les Tyrans de Syracuse (dictateurs militaires) et Carthage pour le contrôle de la Sicile. Les Carthaginois sous les ordres de Himilco assiégèrent Akragas, une ville alliée à Syracuse qui envoya Daphnaeus et son armée pour lui venir en aide. Les Carthaginois divisèrent leur armée en une force d'observation devant Akragas, et une force d'interception pour s'opposer à Daphnaeus. L'armée carthaginoise ne comprenait pratiquement que des mercenaires, alors que celle de Daphnaeus était constituée d'infanterie lourde de vétérans qui s'avèrent invincibles quand ils s'engagèrent dans la bataille. Les survivants de l'armée sévèrement battue d'Himilco s'enfuirent au fort côtier qui abritait la force d'observation de Mago. Il n'y eut ni poursuite ni bataille consécutives. La force de Daphnaeus était épuisée, et les forces d'Akragas ne firent aucune sortie. Avant qu'un autre assaut ne puisse être tenté contre les Carthaginois, leur marine bloqua les lignes de ravitaillement grecques, obligeant Daphnaeus à se retirer. Akragas tomba huit mois plus tard sans combat.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Himilco
- 5 Cartes de Commandement

Armée de Syracuse

- Utilisez les blocs romains
- Leader : Daphnaeus
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

5 Bannières

Règles spéciales

Aucune

LE FLEUVE CRIMISSOS – 341 av. J.C.



Historique

Les Carthaginois tirèrent des leçons de leurs défaites passées en Sicile qu'ils devaient aligner leur propre infanterie lourde fiable et entraînée. Ils créèrent le Groupe Sacré, une force d'environ 2.500 carthaginois excellemment bien entraînés, au moins aussi bons que ce que pouvait aligner les Grecs ou Syracuse. Ils faisaient partie d'une grande armée aux ordres d'Hasdrubal, qui progressait vers l'Est pour assujettir la Sicile. En face de lui avec une armée bien plus petite se trouvait l'habile tacticien Timoléon. D'un naturel agressif, Timoléon attendait avec anxiété une opportunité de frapper les Carthaginois selon ses conditions. Il eut cette chance quand, lors d'un matin brumeux, Hasdrubal ordonna imprudemment à son armée de traverser le fleuve Crimissos sans avoir envoyé d'éclaireur au préalable (qui aurait pu rapporter que l'armée de Timoléon était alignée sur les escarpements situés juste derrière le fleuve). Après avoir attendu que la moitié de l'armée carthaginoise ait traversé, Timoléon lança ses excellentes phalanges d'infanterie lourde contre les Carthaginois surpris. La plupart des survivants s'enfuirent, mais le Groupe Sacré maintint sa position et fut anéanti par le nombre (aidé par une soudaine tempête de pluie qui ralentit les renforts carthaginois qui traversaient le fleuve). Assistant au désastre qui se déroulait de l'autre côté du fleuve, les restes de l'armée d'Hasdrubal se dispersèrent et s'enfuirent. La perte de tant de soldats citoyens eut un effet terrible sur Carthage. Le Groupe Sacré fut recréé, mais ne fut à nouveau envoyé d'Afrique qu'une seule fois, et seulement pour une très courte campagne.

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hasdrubal
- 5 Cartes de Commandement

Armée de Syracuse

- Utilisez les blocs romains
- Leader : Timoléon
- 5 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

5 Bannières

Règles spéciales

Le fleuve Crimissos n'est traversable que dans les cinq courbes.

LE FLEUVE TICINUS – 218 av. J.C.



Historique

Hannibal a achevé sa marche épique à travers les Alpes, mais a perdu la moitié de ses hommes dans l'entreprise. Le Consul du Sud de la Gaule, Publius Scipio, avait suivi l'avance d'Hannibal par la route côtière. Il intercepte Hannibal au Nord de l'Italie alors qu'il reconstituait son armée avec des recrues gauloises. Aucun commandant ne veut s'engager dans une bataille générale mais Scipion porte en avant ses troupes légères et sa cavalerie, inconscient de la supériorité bien plus grande de la cavalerie carthaginoise. Hannibal riposte avec sa cavalerie, y compris la redoutable cavalerie légère numide. Hannibal donne alors une leçon tactique à Scipion. Sa cavalerie lourde enfonce la cavalerie légère, engageant la cavalerie romaine au combat. A cet instant, les Numides se lancent sur les deux flancs, repoussant la cavalerie survivante désorganisée, et blessant Publius Scipion dans l'action. Un Romain compétent aurait alors compris à quel point l'armée d'Hannibal était redoutable. Malheureusement, trois autres Consuls romains ineptes perdirent des milliers de soldats à Trebbia, au Lac Trasimenus et à Cannae parce qu'ils ne tinrent pas compte des avertissements.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hannibal
- 5 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Armée romaine

- Leader : Publius Scipio
- 4 Cartes de Commandement

Victoire

6 Bannières

Règles spéciales

Le fleuve Ticinus n'est pas traversable.

LE LAC TRASIMENUS – 217 av. J.C.



Historique

L'essentiel du "génie" d'Hannibal pour la guerre réside dans sa capacité à estimer les compétences de ses ennemis ainsi que leurs intentions. Son adversaire en 217 avant J.C. fut le Consul romain Caius Flaminius, un Patricien vaniteux et incompetent. Armé de cette information, Hannibal décida de tendre un piège à son adversaire en ravageant la région pour obliger Flaminius à agir. Comme prévu, Flaminius se rua à la poursuite d'Hannibal, menant son armée par l'étroit défilé qui se trouvait près du lac Trasimenus où l'armée d'Hannibal l'attendait. Hannibal posta son infanterie de vétérans en première ligne, cachant ses infanterie et cavalerie légères dans les collines. A mesure que le jour de la bataille se levait, un épais brouillard couvra la région – de plus, Flaminius aida les plans d'Hannibal en négligeant d'envoyer des éclaireurs. L'avant-garde romaine butta dans la force de réception carthaginoise, et la bataille démarra. Presque immédiatement les Carthaginois en embuscade dévalèrent des collines et fondirent sur la colonne romaine avant qu'elle n'ait eu le temps suffisant pour se déployer. Flaminius mourut rapidement dans l'affrontement; plus de la moitié de son armée périt avec lui, soit dans une lutte désespérée soit noyée en essayant de s'échapper. Il convient de noter que la seule partie de l'armée de Flaminius qui ait réussi à s'en sortir intacte fut l'avant-garde – ces soldats combattirent et traversèrent les lignes de la meilleure infanterie d'Hannibal. Ce ne fut certainement pas par manque de courage que l'armée romaine subit un désastre au lac Trasimenus.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hannibal
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Armée romaine

- Leader : Flaminius
- 2* Cartes de Commandement

Victoire

6 Bannières

Règles spéciales

Le lac Trasimenus est impassable.

Les quatre hexagones de collines raides sur le côté droit du champ de bataille sont, comme il est indiqué, impassables.

* Le joueur romain commence avec 2 Cartes de Commandement. Au tour 1, jouez une carte et tirez en deux. Le joueur romain possède alors 3 Cartes de Commandement. Au tour 2, jouez une carte et tirez en deux. Le joueur romain possède alors 4 Cartes de Commandement. Au tour 3, jouez une carte et tirez en une. La main du joueur romain reste à 4 Cartes de Commandement jusqu'à la fin de la bataille.

CANNAE – 216 av. J.C.



Historique

Ainsi, pleinement conscient de la menace que représente Hannibal, les Romains rassemblèrent une armée vraiment importante, peut-être 80.000 hommes, menée par deux Consuls et deux proConsuls. Malheureusement, le jour de la bataille, l'incompétent Consul Varrus avait le commandement et choisit d'attaquer Hannibal qui avait posté son armée dans un endroit tel qu'il annulait l'avantage en nombre des romain – des escarpements sur un flanc et le fleuve Aufidus sur l'autre. Imperturbable, Varrus entassa tout simplement ses légions l'une derrière l'autre dans la zone étroite et lança le tout droit contre le centre carthaginois. Mais ils avancèrent dans un autre piège. Hannibal avait déployé ses excellentes cavalerie et infanterie lourde sur les ailes, laissant son infanterie moyenne et ses recrues celtés au centre. L'avance romaine fit bien reculer le centre carthaginois en lui infligeant des pertes, mais en même temps la cavalerie carthaginoise avait mis en déroute la cavalerie romaine sur les deux flancs et avait refermé l'arrière de l'armée romaine tandis que l'infanterie lourde avançait sur les flancs romains. Encerclés et incapables de manoeuvrer, les soldats romains furent massacrés par milliers, et l'armée fut anéantie. Cannae fut la plus grande défaite de Rome, et la plus grande victoire d'Hannibal.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hannibal
- 6 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Varro
- 4 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

7 Bannières

Règles spéciales

Aucune

DERTOSA – 215 av. J.C.



Historique

Après Cannae, Rome eut du mal pour reconstruire ses armées, mais avait besoin de temps. En Espagne, le frère d'Hannibal, Hasdrubal, commandait une armée suffisamment grande pour permettre à Carthage de gagner la guerre – si elle s'unifiait avec les vétérans victorieux d'Hannibal. Cependant sur son chemin se trouvaient les légions de deux Consuls compétents (enfin !), les frères Gnaeus et Publius Scipion. Tous deux avaient entendu parler de Cannae, mais ils estimaient que le seul moyen d'éviter l'encerclement était de briser rapidement le centre carthaginois. Quand la bataille commença, les légions romaines attaquèrent féroce­ment le centre carthaginois mais, contrairement à Cannae, il y avait suffisamment de cavalerie romaine pour couvrir leurs flancs. Par manque de supériorité de cavalerie (et de génie tactique de son frère), Hasdrubal fut incapable d'encercler les Romains avant qu'ils brisent son centre. Sa cavalerie battit en retraite, laissant la splendide infanterie lourde face à son destin. Rome s'accorda le privilège de survivre et de combattre un autre jour. Huit ans plus tard, Hasdrubal put enfin marcher sur l'Italie, mais perdit son armée et sa vie au Métaurus.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hasdrubal
- 4 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Gnaeus & Publius Scipion
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

6 Bannières

Règles spéciales

Aucune

CASTULO – 211 av. J.C.



Historique

Le temps est compté pour Publius Scipion. Après plusieurs années de succès continu, les frères Scipion divisent imprudemment leurs armées pour mettre en pièces les Carthaginois. Alors que l'armée de Publius se trouve près de Castulo, il réalise qu'il fait face à des Carthaginois supérieurs en nombre et qu'il risque d'être encerclé. Après une nuit complète de marche, ses troupes attaquent un petit détachement de 7.500 guerriers Celto-ibères menés par Indibilis qui bloquait la retraite romaine. Ils tinrent suffisamment longtemps pour que le Numide Masinissa et sa cavalerie numide d'élite se joignent au combat. Alors que l'armée de Scipion n'est pas assez puissante pour battre rapidement les deux forces, les armées carthagoises de Mago et d'Hasdrubal arrivent sur le champ de bataille, encerclant et détruisant l'armée romaine. Publius Scipion est tué dans l'affrontement. Peu de temps après, le fils de Publius Scipion arrive en Espagne, reconstruit et reconvertit l'armée romaine, et remporte les batailles de Baecula et d'Ilipa, vengeance ainsi la mort de son père et de son oncle.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hasdrubal Gisgo
- 5 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Publius Scipion
- 5 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

8 Bannières

Règles spéciales

Si le leader romain Publius Scipion est perdu, Carthage gagne immédiatement. Une unité romaine qui sort du champ de bataille par le côté carthaginois, depuis un hexagone de la section Centre ou de la section romaine Droite, compte pour une Bannière de Victoire. L'unité est alors retirée du jeu.

BAECULA – 208 av. J.C.



Historique

Publius Cornelius Scipion hérita non seulement de la bravoure de feu son père, mais eut également l'intelligence de modifier la doctrine tactique romaine. Pendant qu'il reconstruisait et reconvertissait les légions en Espagne, il les rendit bien plus flexibles tactiquement que toute autre légion romaine. Il mit pour la première fois cet entraînement en pratique à Baecula où Hasdrubal, le frère d'Hannibal, avait positionné son armée sur une position fortement défensive située en sommet de colline – les troupes légères à l'avant; les troupes lourdes en réserve dans les camps. L'usage traditionnel aurait été que les légions soient envoyées directement contre les collines. Scipion, cependant, plaça son infanterie de légionnaires sur chaque flanc et fit avancer ses troupes légères au centre. Quand la bataille s'engagea, Hasdrubal découvrit qu'il avait été déjoué. Si il avançait ses troupes lourdes pour soutenir ses troupes légères, les légions romaines de chaque flanc encercleraient son armée toute entière. Sachant que son armée était urgemment demandée en Italie, Hasdrubal fit retraiter ses troupes lourdes et laissa ses troupes légères qui ne pouvaient plus que fuir ou mourir sur place. Bien que ce ne fut pas une victoire complète, Scipion avait battu une armée carthaginoise compétente sans subir les lourdes pertes qui auraient été causées par un traditionnel assaut frontal romain.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hasdrubal
- 4 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Publius Scipion
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

6 Bannières

Règles spéciales

Une unité romaine qui capture (entre dans) un hexagone de camp compte pour une bannière de Victoire pour le joueur romain.

ILIPA – 206 av. J.C.



Historique

Le départ d'Hasdrubal ne laissa que deux armées carthagoises en Espagne sous les ordres de commandants médiocres (Hasdrubal – oui, encore un autre, et Mago). Scipion progressa directement sur eux, sécurisant le territoire et convaincant de nombreuses tribus espagnoles à rejoindre les rangs romains. Obligé de livrer bataille ou de quitter l'Espagne, leur province la plus riche, les armées carthagoises s'unifièrent et prirent position dans les plaines situées à l'extérieur d'Ilipa. Pendant trois jours les armées déployèrent leur infanterie lourde au centre et leur troupes légères sur chaque aile. Scipion partit du principe que les Carthagois continueraient à se déployer de cette manière et eut raison. Le quatrième jour, il envoya des troupes légères et de la cavalerie pour attaquer le camp carthagois. Hasdrubal répondit en déployant son armée avec les troupes lourdes au centre. Ce n'est qu'une fois que l'écran romain se soit retiré qu'il vit que les Romains avaient déployé leur infanterie de légionnaires sur les deux ailes et les troupes espagnoles ainsi que les troupes légères au centre. La cavalerie et les légions romaines se déployèrent rapidement et commencèrent à détruire les deux ailes légères carthagoises. Hasdrubal fut incapable d'envoyer des troupes lourdes pour soutenir les ailes car cela aurait créé des ouvertures au centre que les Romains auraient exploité pour annihiler son armée. Les deux ailes carthagoises se désintégrèrent et les excellentes unités lourdes situées au centre assistèrent à la destruction jusqu'à ce qu'un orage providentiel permit à une partie d'entre elles de s'enfuir. L'armée combinée carthagoise était détruite en tant que force combattante, et l'Espagne appartenait désormais à Rome. Scipion se rendit plus tard en Afrique où ses victoires des Grandes Plaines et de Zama lui firent gagner le titre d' "Africanus."

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire?

Conseil de guerre

Armée carthagoise

- Leader : Hasdrubal Gisgo
- 4 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Scipion
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

7 Bannières

Règles spéciales

Aucune

ZAMA – 202 av. J.C.



Historique

Carthage est au bord de la défaite. L'Espagne est perdue. Scipion a accosté en Afrique et a vaincu une grande, mais inexpérimentée, armée carthaginoise à la bataille des Grandes Plaines, et Masinissa avec ses glorieux cavaliers légers numides est passé dans le camp romain. Hannibal est rappelé d'Italie, et construit dans l'urgence une armée à partir des vétérans qu'il a amené avec lui. Il crée un corps d'éléphants de guerre et aligne plus d'infanterie que n'en possède Scipion, mais ironiquement sa cavalerie est bien plus faible et bien moins compétente. Quand les armées se rencontrent dans les plaines de Zama, Hannibal sait que sa cavalerie située sur les flancs sera battue, mais il mise tout sur l'écrasement du centre romain avec ses éléphants et son infanterie avant que les cavaleries romaines et numides victorieuses ne reviennent de leur poursuite des cavaliers carthaginois. Scipion, sachant qu'il est surpassé en nombre, masse ses légions au centre et compte entièrement sur Masinissa et la cavalerie pour achever l'encerclement et ainsi remporter la bataille. Alors que la bataille se déroule, les deux plans fonctionnent. La cavalerie carthaginoise est rapidement repoussée hors du champ de bataille pendant que les Romains ont vraiment du mal à conserver leurs lignes intactes face à l'infanterie carthaginoise. La flexibilité des légions montre leur valeur quand les lignes de réserve font rapidement mouvement pour sécuriser les flancs ou renforcer le centre. Au final cependant, le plan de Scipion l'emporte. Les cavaleries romaines et numides reviennent, l'armée carthaginoise est encerclée, et la vaillante infanterie est détruite. Scipion avait mis au point une meilleure tactique qui vainquit le légendaire Hannibal à Zama. Les rigides mais puissantes phalanges – qui dominaient depuis si longtemps, furent battues par la flexibilité des légions de Scipion combinée à la cavalerie. Le bâton de la suprématie militaire était passé à Rome.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire?

Conseil de guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hannibal
- 5 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Scipion
- 5 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

8 Bannières

Règles spéciales

Aucune



CREDITS

CREATION ET DEVELOPPEMENT : Richard Borg

DEVELOPPEMENT : Pat Kurivial, Roy Grider

ASSISTANT DE RECHERCHE : Dan Fournie

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan

CONCEPTION DE LA BOITE : Rodger MacGowan

AUTOCOLLANTS : Rodger MacGowan, Mike Lemick et Mark Simonitch

PRESENTATION DE LA CARTE ET DES REGLES : Mark Simonitch

JOUEURS DE TEST : Dave Arneson, Jim Berhalter, George Carson, Rik Fontana, Robert Granger, Brett Helgeson, Steve Malecek, Bill Massey, Paul Miller, Wayne Milton, Steve Niedergeses, Stan Oien, Mike Panko, Jeff Paszkiewicz, Anthony Ricardi, Lewis Rotundo, Bob Santiago, Marty Schmidt, Ken Sommerfield, Rick Thomas, Dan Van Horn et toute l'équipe de GMT

COORDINATION DE LA PRODUCTION : Tony Curtis

PRODUCTEURS : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

Séquence de Jeu

Lors de votre tour, suivez la séquence décrite ci-dessous :

1. Jeu d'une Carte de Commandement
2. Ordres aux unités
3. Déplacements
4. Combats
5. Tirage d'une nouvelle Carte de Commandement



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com