

Commands and Colors ANCIENS

LIVRET DE REGLES

Game Design by
Richard Borg

2nd Edition



By Ridge B. MacGowan ©2005

Traduction française : Philippe Jaranton

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 fluctuante et varie 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 œuvre pour vaincre obéissent remarquablement bien aux avantages et limitations inhérents aux divers types d'unités de l'Antiquité, à leurs armes, au terrain et à l'histoire.

Dans ce premier jeu de la série, 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 d'extension viendront bientôt. Vous aurez besoin de ce jeu pour y jouer.

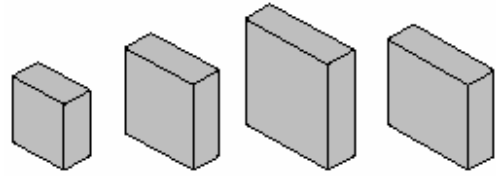
Bienvenue et amusez vous bien !
Richard Borg

2. MATÉRIEL

- 1 Plateau de champ de bataille
- 3 planches contenant 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 de la série
- 1 Livret de scénarios contenant 15 batailles

345 Blocs : Unités romaines grises, unités carthagoises marron foncé et Bannières de Victoire noires :

- 220 petits blocs gris et marron foncé pour les unités à pied (il y aura quelques blocs de reste de cette taille)
- 16 petits blocs noirs pour les Bannières de Victoire
- 81 blocs moyens gris et marron foncé pour les unités de cavalerie
- 12 grands blocs gris et marron foncé pour les unités d'éléphants
- 16 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 à la fois 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 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 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. Il n'y a pas d'autocollant de rechange.



Unités, leaders et blocs

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

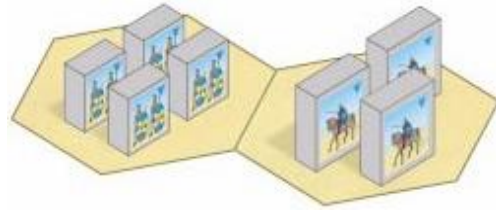
- Unités à pied :
 - Toutes les unités d'infanterie Légère, d'Archers, de Frondeurs, d'Auxiliaires, de Guerriers, Moyenne et Lourde se composent de quatre petits blocs.
 - Toutes les unités de machines de guerre légères ou lourdes se composent de deux petits blocs.
- Unités montées :
 - Toutes les unités de Cavalerie Légère, d'Archers montés, de Cavalerie Moyenne, de Cavalerie Lourde et de Dromadaires se composent de trois blocs

moyens.

Toutes les unités d'Éléphants se composent de deux grands blocs.

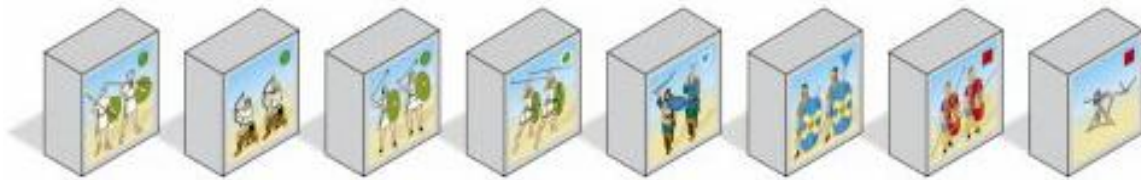
Toutes les unités de Chars Légers ou Lourds se composent de deux blocs rectangulaires.

- Un Leader n'est pas une unité. Il est représenté par un bloc rectangulaire.

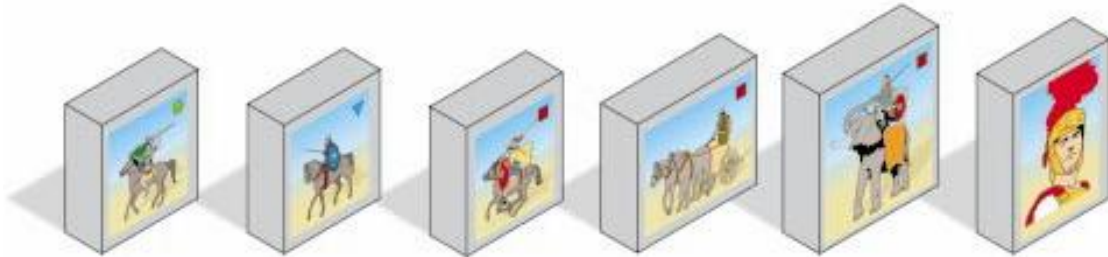


Exemple d'une unité à pied (4 blocs) et d'une unité de cavalerie (3 blocs).

Unités romaines



Infanterie Légère (24 blocs) Infanterie légère d'archers (8 blocs) Infanterie légère de frondeurs (4 blocs) Infanterie d'Auxiliaires (24 blocs) Infanterie de guerriers (8 blocs) Infanterie Moyenne (32 blocs) Infanterie Lourde (16 blocs) Machine de guerre (4 blocs)



Cavalerie Légère (9 blocs) Cavalerie Moyenne (18 blocs) Cavalerie Lourde (3 blocs) Chars Lourds (2 blocs) Eléphants (4 blocs) Leader (3 blocs)

Unités carthagoises



Infanterie Légère (16 blocs) Infanterie légère d'archers (4 blocs) Infanterie légère de frondeurs (12 blocs) Infanterie d'Auxiliaires (20 blocs) Infanterie de guerriers (12 blocs) Infanterie Moyenne (12 blocs) Infanterie Lourde (16 blocs)



Cavalerie Légère (24 blocs) Cavalerie Moyenne (9 blocs) Cavalerie Lourde (12 blocs) Chars Lourds (4 blocs) Eléphants (6 blocs) Leader (3 blocs)

Collez les autocollants d'unités appropriées sur le devant et le dos des blocs pour chaque unité. Collez les étiquettes romaines sur les blocs gris et collez les étiquettes carthagoises sur les blocs marron foncé. Nous vous suggérons de séparer les blocs par couleur, gris pour les Romains, marrons pour les Carthagois, puis triez les par taille. Commencez par les unités romaines. Prenez 24 petits blocs gris. Repérez les autocollants d'Infanterie Légère romaine sur la planche 1 sur 3 (il y a deux planches de chaque). Décollez et placez les autocollants sur le recto et le verso des 24 petits blocs, puis continuez avec les archers romains. Prenez 8 petits blocs gris. Repérez les autocollants

d'archers romains sur la planche 1 sur 3. Décollez et placez sur le recto et le verso des 8 petits blocs gris. Ceci fait, passez aux 4 blocs de Frondeurs romains... Continuez de cette manière jusqu'à ce toutes les unités romaines soient terminées puis passez aux unités carthagoises avec les blocs marron foncé. Cela en vaut la peine ! Quelques autocollants supplémentaires sont fournis en secours.

Note : Certaines unités présentées dans ces règles ne sont pas utilisées dans les scénarios de ce jeu, mais seront utilisées dans de futurs modules d'extension

Collez les autocollants des Bannières de Victoire sur une seule face 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, frondeurs, archers, cavalerie légère, archers montés, machines de guerre légères.

Cercle vert avec un bord blanc : Infanterie d'auxiliaires, chars légers.

Symbole bleu : Infanterie moyenne, cavalerie moyenne, dromadaires.

Symbole bleu avec un bord blanc : Infanterie de guerriers.

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

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 par la première bataille.

2. Placez le plateau de jeu 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 entre 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. Chaque scénario indique quelle armée se trouve 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 spéciales et les conditions de victoire 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, recevez un bloc de Bannière de Victoire. 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)

Les notes du Conseil de Guerre indiquent quel joueur 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 des ordres à vos unités et à vos leaders
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 donner des ordres, et à combien d'unités (et éventuellement de leaders).



7. DONNER DES ORDRES AUX UNITES ET AUX LEADERS

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

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

Les unités ou leaders 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 ou leader. 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 ou de leaders dans cette section, les ordres excédentaires sont perdus.

Un leader se trouvant dans le même hexagone qu'une unité amie est considéré comme étant 'rattaché' à l'unité. Si l'unité reçoit l'ordre de bouger, le leader rattaché doit suivre l'unité. Un leader rattaché doit aller dans le même hexagone que l'unité. Notez que cela ne coûte qu'un seul ordre pour donner un ordre à une unité et à son leader rattaché.

Quand une Carte de Commandement de Section ou quand la carte de Commandement 'Ordre aux Troupes Montées' sont jouées, un leader situé dans le même hexagone qu'une unité peut recevoir l'ordre de se détacher de l'unité et bouger seul. Les cartes de Section et les cartes d'Ordre aux Troupes Montées possèdent un casque pour rappeler aux joueurs qu'un ou plusieurs leaders rattachés peuvent recevoir l'ordre de bouger séparément quand on joue ces cartes. Chaque leader rattaché qui se détache ainsi de son unité et qui bouge séparément coûte un ordre. Les ordres restant de la Carte de Commandement peuvent être utilisés par d'autres unités (y compris par celle de qui un leader s'est séparé), ou par des leaders non rattachés. Notez qu'un leader ne peut pas se détacher d'une unité quand une Carte de Commandement 'Leadership' est jouée.

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

maximum de cartes pouvant être tenu en main au moment où les cartes supplémentaires sont tirées.

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.**

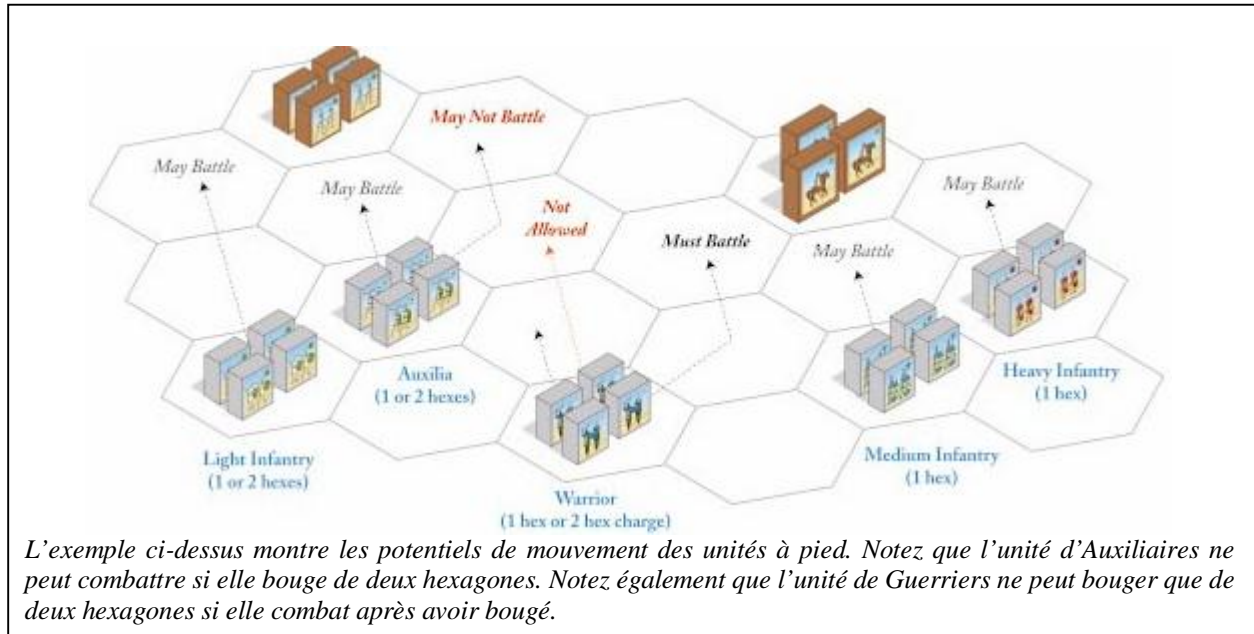
- Une unité ne peut recevoir l'ordre de bouger qu'une seule fois par tour.
- Une unité qui en a reçu un ordre n'est pas obligée de bouger.
- Les unités ayant reçu un ordre peuvent bouger d'une section du champ de bataille à une autre.
- Une unité ne peut jamais sortir des côtés courts du champ de bataille. Une unité ne peut quitter le champ de bataille que par les bords longs, haut ou bas, si cela est permis par les Règles Spéciales de la Bataille.
- 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 ennemie (avec ou sans leader rattaché), un leader ennemi, ou une unité amie (avec ou sans leader rattaché). *Exceptions concernant les unités légères à pied : voir la Carte de Commandement 'Ordres aux Troupes Légères [Order Light Troops]' et les règles du 'Bougez-Tirez-Bougez'.*
- Une unité peut entrer dans un hexagone contenant un leader ami si celui-ci est seul dans l'hexagone. Cependant, elle doit s'arrêter dans cet hexagone même s'il lui reste des points de mouvement.
- Vous ne pouvez pas séparer les blocs individuels d'une même unité; les blocs d'une unité doivent rester ensemble et bougent 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 types d'unité suivants sont tous des unités à pied :

- Les unités d'infanterie Légère (infanterie légère, frondeurs, archers) peuvent bouger de un ou de deux hexagones et combattre.
- Les unités d'infanterie d'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 à pied pour tout ce qui concerne l'ordre de bouger et l'encaissement des Hits.

- Les unités de machines de guerre légères peuvent bouger d'un hexagone mais ne peuvent combattre quand elles se sont déplacées. Les unités de machines de guerre légères sont classées dans les unités Légères à pied 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 et combattre si cela les amène de manière adjacente à une unité ennemie (les Guerriers ne peuvent bouger de deux hexagones que si c'est pour entrer en Corps à Corps, et si ce Corps à Corps fait suite à cette 'charge'). 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.
- Les unités de machines de guerre lourdes peuvent bouger d'un hexagone mais ne peuvent combattre quand elles se sont déplacées. Les unités de machines de guerre lourdes sont classées dans les unités Lourdes à pied pour tout ce qui concerne l'ordre de bouger et l'encaissement des Hits.

Mouvement des unités montées

Les types d'unité suivants sont tous des unités montées :

- Les unités de cavalerie Légère et d'archers montés peuvent bouger d'un, deux, trois ou quatre hexagones et combattre.

- Les unités de chars légers peuvent bouger d'un, deux ou trois hexagones et combattre. Les unités de chars légers sont classées dans les unités montées Légères pour tout ce qui concerne l'ordre de bouger et l'encaissement des Hits.
- Les unités de cavalerie Moyenne peuvent bouger d'un, deux ou trois hexagones et combattre.
- Les unités de dromadaires peuvent bouger d'un, deux ou trois hexagones et combattre. Les unités de dromadaires sont classées dans les unités montées Moyennes pour tout ce qui concerne l'ordre de bouger et l'encaissement des Hits.
- 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 montées 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 montées Lourdes pour tout ce qui concerne l'ordre de bouger et l'encaissement des Hits.

Mouvement des leaders

Un leader peut bouger d'un, deux ou trois hexagones quand il bouge seul. Un leader qui bouge seul peut traverser des unités amies, mais ne peut pas entrer ou traverser un hexagone occupé par une unité ennemie ou un leader ennemi. *Exception : Fuite de leader.*

Un leader ne peut recevoir l'ordre de bouger qu'une seule fois par tour. Un leader qui reçoit un ordre n'est pas obligé de bouger (sauf s'il est rattaché à une unité qui reçoit un ordre et qui se déplace).

Les leaders qui reçoivent un ordre peuvent passer d'une section du Champ de Bataille à une autre. Un

leader ne peut jamais quitter le Champ de Bataille par les bords courts. Un leader ne peut quitter le Champ de Bataille que par les bords longs, en haut ou en bas, si cela est permis par les règles spéciales du scénario, ou si le joueur qui en est propriétaire décide de fuir ou de tenter une Fuite de Leader.

Un seul leader peut occuper un même hexagone. Un leader situé dans le même hexagone qu'une unité amie est considéré comme étant 'rattaché' à l'unité. Si celle-ci reçoit l'ordre de bouger, il doit bouger avec l'unité dans le même hexagone. Notez qu'un seul ordre suffit à une unité avec un leader rattaché.

Quand une Carte de Commandement de Section ou la Carte de Commandement d'Ordre aux Troupes Montées sont jouées, 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. Les Cartes de Section et la Carte d'Ordre aux Troupes Montées possèdent un casque pour rappeler aux joueurs qu'un ou plusieurs leaders rattachés peuvent recevoir l'ordre de bouger séparément quand elles sont jouées. Chaque leader rattaché qui s'est séparé de son unité et qui a bougé seul utilise un ordre. 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), ou à d'autres leaders non rattachés. Notez qu'un leader ne peut pas se détacher d'une unité quand une Carte de Commandement 'Leadership' est jouée.

Un leader peut se séparer d'une unité, se déplacer, 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.

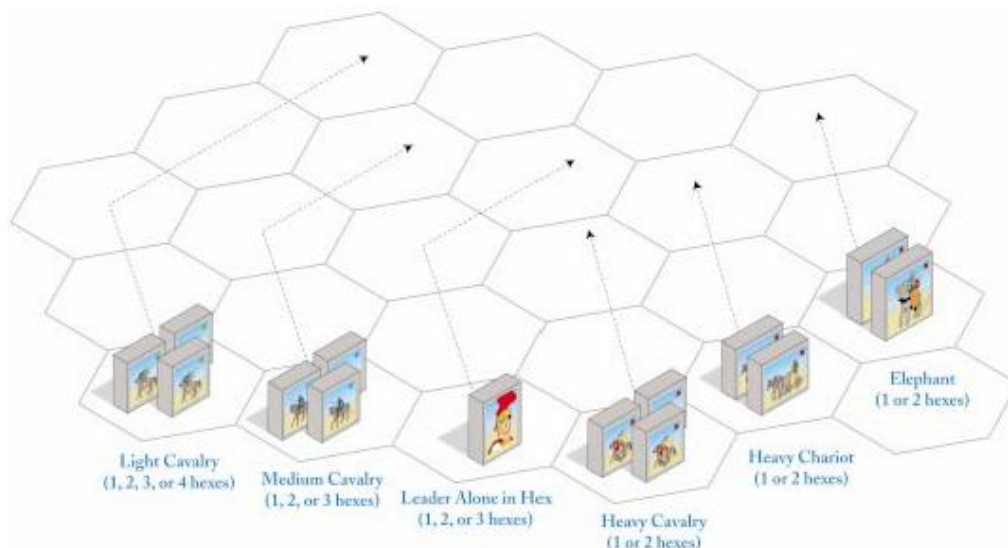
Le nombre de pertes qu'une unité a subi n'affecte pas le nombre de Dés de Bataille qu'elle jette au combat. Une unité n'ayant plus qu'un seul bloc conserve la même puissance de combat qu'une unité à pleine puissance. *Exception : Les Guerriers combattent avec plus de dés à pleine puissance.*

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. *Exception : Les Guerriers qui se déplacent de deux hexagones doivent combattre au Corps à Corps.*



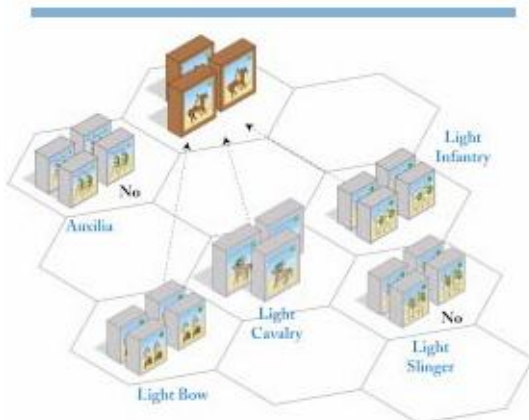
L'exemple ci-dessus montre les potentiels de mouvement des unités montées et des leaders. Toutes les unités de cet exemple (sauf le leader tout seul) peuvent combattre après avoir bougé de tout leur potentiel de mouvement.

10. Combat à Distance (Tir)

Seules les unités armées avec des armes de tir à distance peuvent engager ce type de combat. Toutes les unités portant un cercle vert (avec ou sans bord blanc) ont des armes de tir à distance.

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

- Un Combat à Distance ne peut cibler une unité adjacente.
- Une unité adjacente à une unité ennemie ne peut pas tirer sur une autre unité ennemie plus éloignée. Si elle choisit de combattre, l'unité ne peut qu'affronter au Corps à Corps l'unité ennemie qui est adjacente.
- Une unité cible ennemie ne peut pas effectuer de Combat de Défense suite à une attaque à Distance (cf. Combat de Défense).
- Une unité cible ne peut pas Éviter une attaque 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 tire à une distance de trois hexagones, tandis que la cavalerie légère et l'infanterie légère ont une portée de deux hexagones. L'unité de frondeurs légers ne peut pas tirer car sa LOS est bloquée par des unités amies. 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).

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 du nombre 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 DE TIR A DISTANCE	PORTÉE
Infanterie Légère, Cavalerie Légère, Auxiliaires	2 hex
Archers et Frondeurs	3 hex
Archers montés et chars légers	2 hex
Machines de guerre légères	3 hex
Machines de guerres lourdes	2 hex

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 du nombre de Dés de Bataille à cause du 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. Résolvez le combat : Jetez les dés de Bataille et appliquez leur résultat. Le nombre de Dés jetés dépend si l'unité a maintenu sa position (n'a pas bougé), ou si elle a bougé. **Si l'unité n'a pas bougé avant de tirer,**

elle utilise 2 dés en Combat à Distance; si elle a bougé, elle n'en utilise qu'1.

Exceptions :

§ Une unité d'Auxiliaires qui se déplace de deux hexagones ne peut pas effectuer de Tir à Distance.

§ Une unité de machines de guerre Légères ou Lourdes qui se déplace ne peut pas effectuer de Tir à Distance.

§ Une unité de chars légers utilise toujours 2 dés de Tir à Distance, qu'elle bouge ou non.

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 (avec ou sans bord blanc).
- Un triangle bleu inflige un Hit contre les unités qui ont un triangle bleu (avec ou sans bord blanc).
- Un carré rouge inflige un Hit contre les unités qui ont un carré rouge.

Un drapeau n'inflige pas de Hit, mais oblige l'unité à reculer (cf. Retraites).

Si l'unité attaquante obtient un symbole de leader (les leaders affectent les Corps à Corps mais pas les Tirs à Distance), un symbole d'épées, ou un symbole qui ne correspond pas au type de la cible, le Combat à Distance a raté sa cible et n'a aucun effet.

Effet des Hits de Combat à Distance sur les unités :

Pour chaque Hit infligé, 1 bloc est retiré à 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.

Hits contre les leaders : Cf. Tests de perte de leaders.

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 du nombre de Dés de

Bataille à cause du terrain

4. L'attaquant jette ses Dés de Bataille
5. L'attaquant inflige ses Hits
6. Application des Retraites
7. Avance de Momentum et Corps à Corps Bonus possibles : cf. Avance de Momentum
8. Combat de Défense. Le défenseur dans certains cas peut faire un Combat de Défense. Si cela se produit, le défenseur inflige ses Hits et les retraitses sont résolues.

1. Désignez le Corps à Corps : Désignez à votre adversaire l'unité ayant reçu un ordre de 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.

Note : Chaque attaque au Corps à Corps est déclarée et résolue une unité à la fois, dans l'ordre de votre choix. Vous devez annoncer et résoudre entièrement un Corps à Corps avant d'entamer le suivant. Quel que soit le nombre d'unités amies et ennemies adjacentes entre elles, chaque Corps à Corps est mené par une unité éligible ayant reçu un ordre contre une unité ennemie adjacente qui se défend. Si plus d'une unité ayant reçu un ordre sont adjacentes à une même unité ennemie en défense, chaque Corps à Corps est résolu séparément.

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

3. Déterminez la réduction du nombre de Dés de Bataille à cause du terrain : Réduisez le nombre de Dés de Bataille à jeter si besoin. 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.

Unités de combat à pied

- Les unités d'Infanterie Légère, de frondeurs et 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. Bien qu'une unité d'Auxiliaires soit classée dans les unités légères, elle inflige un Hit si elle obtient un

symbole d'épées au 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 à pleine puissance se bat avec 1 Dé de Bataille supplémentaire et peut ignorer 1 symbole de drapeau contre elle. Elle perd ces bonus lors des combats suivants une fois que son premier bloc est perdu, mais cela ne prend effet que quand l'unité est soit attaquée à nouveau par une unité ennemie ou quand elle reçoit l'ordre de combattre à son tour.
- 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.
- Une unité de machines de guerre Légères ou Lourdes peut rester en position et combattre au Corps à Corps une unité ennemie adjacente avec 2 Dés de Bataille. Une unité de machines de guerre Légères ou Lourdes n'inflige pas de Hit sur un symbole d'épées au Corps à Corps. Une unité de machines de guerre Légères ou Lourdes ne peut pas bouger et combattre au Corps à Corps.

Unités de cavalerie

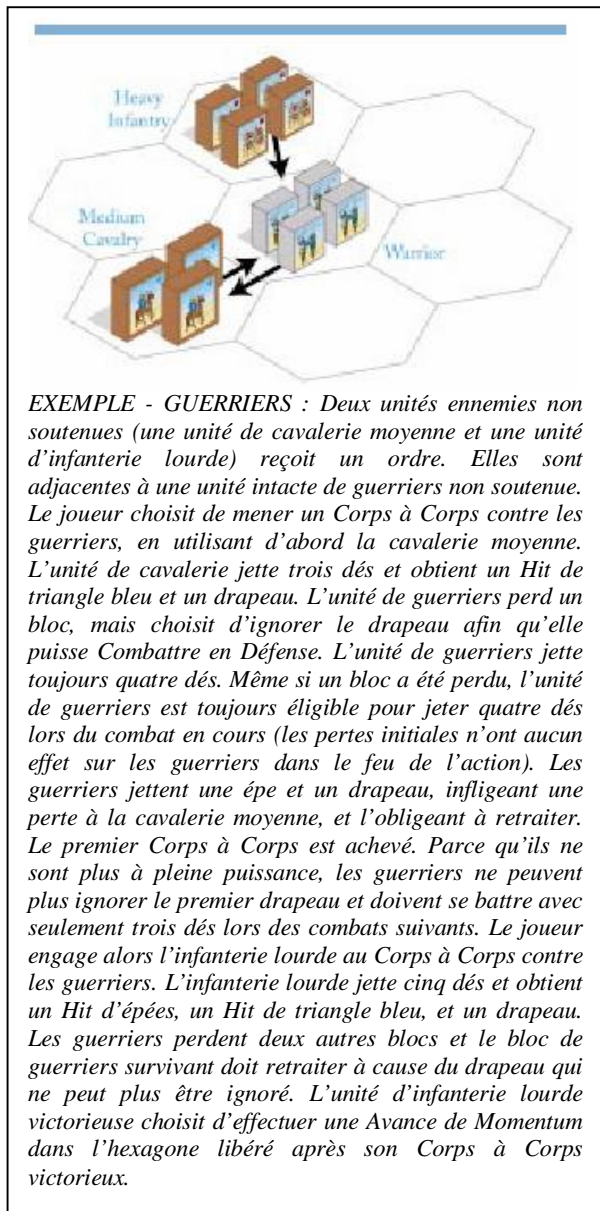
- Les unités de Cavalerie Légère et d'archers montés peuvent rester sur place ou bouger d'un, deux, trois ou quatre hexagones et attaquer au Corps à Corps une unité ennemie adjacente avec 2 Dés de Bataille. Ces unités n'infligent pas de Hit sur un symbole d'épées au Corps à Corps.
- Une unité de Cavalerie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

Unités de Dromadaires

Une unité de Dromadaires 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. Quand elle combat en Défense lors d'un Corps à Corps (ou par le jeu de la carte Premier à Frapper [First Strike]), une unité de Dromadaires ne jette que 2 Dés de Bataille.

Dromadaires vs. Cavalerie et chars

Les chevaux n'aiment pas l'odeur des dromadaires, d'où les règles suivantes. Quand une unité de cavalerie ou de chars se trouve au Corps à Corps avec une unité de dromadaires, l'unité de dromadaires peut ignorer un Hit de triangle bleu. Si une unité de cavalerie ou de chars est obligée de retraiter suite à un combat contre une unité de dromadaires, elle doit retraiter d'un hexagone supplémentaire pour chaque drapeau obtenu par l'unité de dromadaires.



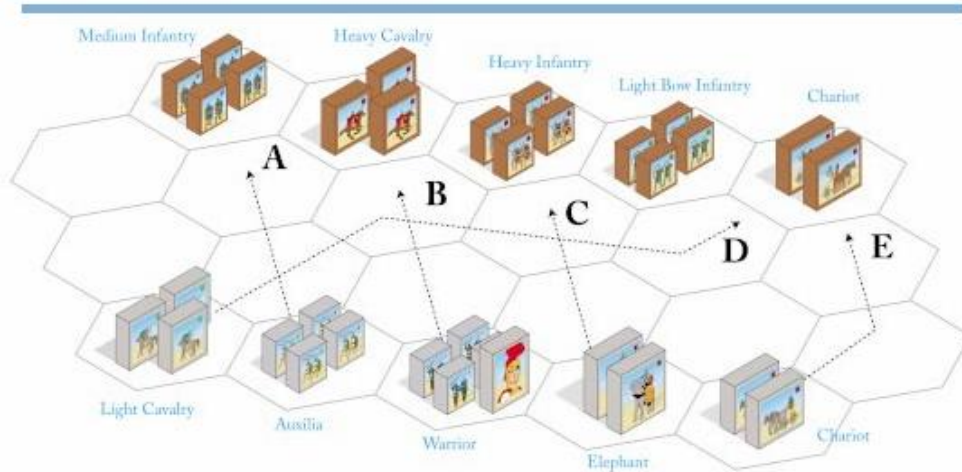
Combat de Chars

§ Une unité de Chars Légers peut rester sur place ou bouger d'un, deux ou de trois hexagones et attaquer au Corps à Corps une unité ennemie adjacente avec 2 Dés de Bataille. Bien qu'une unité de Chars Légers soit classée comme une unité légère, elle inflige un Hit sur un symbole d'épées au Corps à Corps. Une unité de chars légers peut ignorer un Hit d'épées qui lui est

infligé au Corps à Corps.

§ 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 peut ignorer un Hit de symbole d'épées contre elle au Corps à Corps.



EXEMPLE DE CORPS A CORPS : Le joueur romain a joué la Carte de Commandement 'Leadership 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 de 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 : Parce qu'elle a bougé de deux hexagones, l'unité de Guerriers doit attaquer soit l'unité de Cavalerie Lourde soit l'unité d'Infanterie Lourde ennemies. Le joueur romain choisit l'unité de Cavalerie Lourde. Son unité de Guerriers est à pleine puissance ce qui fait qu'il jette 4 Dés de Bataille. Il touchera sur des symboles de carré rouge, d'épées et de leader (parce que le leader est rattaché). Tout drapeau obtenu entraîne une retraite. 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 avec 4 dés. Il infligera des Hits sur des triangles bleus et des épées, et pourra obliger à retraiter avec des drapeaux. Notez qu'obliger une unité à retraiter 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. Voyant là une chance de détruire l'infanterie lourde, le joueur romain choisit de combattre cette unité et jette 5 dés. Il infligera des Hits sur des carrés rouges et des épées uniquement (rappelez vous que les leaders n'offrent aucun avantage aux éléphants au Corps à Corps, et donc les casques ne comptent pas). Il peut infliger une retraite avec des drapeaux. Le résultat est un Hit de carré rouge, deux Hits d'épées et un drapeau. Les éléphants rejettent les 2 dés d'épées mais sans obtenir de Hit ou de drapeau. L'infanterie lourde perd 3 de ses 4 blocs 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). L'Infanterie Lourde reste en position (tout juste) et Combat en Défense avec cinq dés (même s'il ne lui reste plus qu'un seul bloc). Le Carthaginois touchera sur les carrés rouges (les Hits d'épées n'ont aucun effet contre les éléphants), et fera retraiter sur les drapeaux.

D : L'unité de Cavalerie Légère va combattre L'Infanterie Légère d'archers et ne causera des Hits que sur des cercles verts (les épées ne causent pas de Hit), et peut entraîner une retraite sur des drapeaux. L'unité d'Archers en défense peut choisir d'ignorer 1 drapeau car elle est soutenue et si elle ne retraite pas, elle Combattra en Défense avec deux dés, n'infligeant également des Hits que sur des cercles verts, ou faisant retraiter sur les drapeaux.

E : L'unité de Chars Lourds attaque l'unité de Chars Lourds carthaginois avec 4 dés. Elle touchera sur les carrés rouges et les épées, et causera une retraite sur n'importe quel drapeau (les chars ne sont pas soutenus et n'ont aucun leader pour augmenter leur moral). Les Chars en défense peuvent ignorer un Hit d'épées, et s'ils peuvent Combattre en Défense jetteront 3 dés

Combat des Eléphants

§ 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.

§ Quand une unité d'éléphants Combat en Défense après avoir été attaquée au Corps à Corps, elle jette le même nombre de dés que l'unité qui l'a attaquée a jeté.

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.

Eléphants contre une unité de dromadaires – jetez 3 dés.

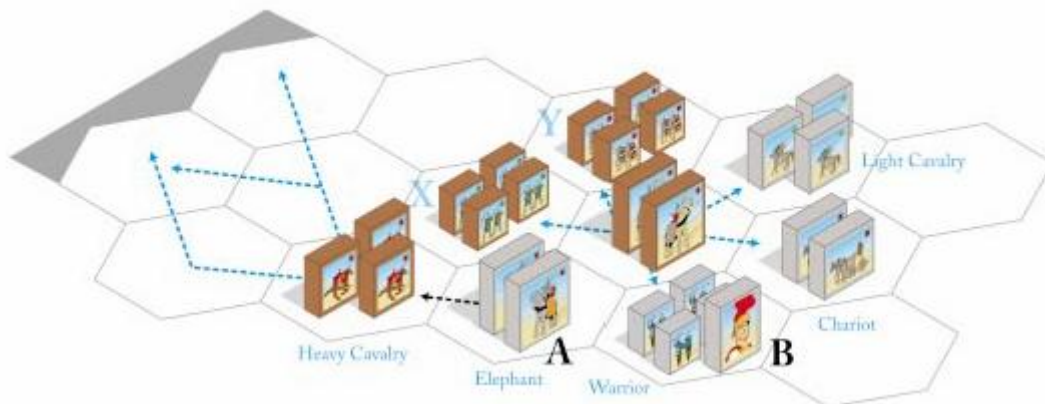
§ Chaque symbole d'épées qu'une unité d'éléphants obtient au Corps à Corps inflige un Hit. De plus, chaque Dé de Bataille qui produit un Hit d'épées est relancé afin d'obtenir éventuellement un autre Hit de symbole ou d'épée, ou un drapeau. *Note de jeu : En d'autres termes, continuez de lancer ce dé jusqu'à ce que vous n'obteniez plus de symbole d'épées ! Prenez soin de noter le nombre total de drapeaux et de Hits obtenus quand vous effectuez vos jets supplémentaires. Tous les Hits et retraites infligés ne sont appliqués qu'une fois que les jets de dé supplémentaires aient été achevés.*

Exemple: Une unité d'éléphants attaque une unité d'infanterie légère intacte non soutenue qui décide de ne pas Eviter. Les éléphants jettent deux dés car ils combattent au Corps à Corps une unité d'infanterie légère. L'unité d'éléphants obtient un Hit de cercle vert et un Hit d'épées. Le dé qui affiche le Hit d'épées est rejeté et produit un autre Hit d'épées. Il est à nouveau lancé pour la troisième fois, et produit un drapeau. Le dé ne peut plus être relancé, et les dommages infligés à l'unité d'infanterie légère sont calculés : un Hit de cercle vert, deux Hits d'épées, et un drapeau. L'unité d'infanterie légère sévèrement battue perd trois de ses quatre blocs et doit retraiter de tout son potentiel de mouvement soit deux hexagones. L'unité d'éléphants peut alors effectuer une Avance de Momentum dans l'hexagone libéré.

§ Une unité d'éléphants ignore tous les Hits d'épées contre elle au Corps à Corps.

§ Une unité d'éléphants ne reçoit aucun bénéfice de Corps à Corps ou de moral de la part d'un leader rattaché, ni aucun bénéfice de Corps à Corps de la part d'un leader adjacent.

Eléphants vs la Cavalerie et les Chars : Les chevaux étaient facilement effrayés par les éléphants lors d'un combat, 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 peut ignorer un Hit de symbole carré rouge ainsi qu'un symbole de drapeau. Si une unité de Cavalerie ou de Chars doit retraiter alors qu'elle combat des éléphants, elle doit retraiter d'un hexagone supplémentaire pour chaque symbole de drapeau jeté 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 retraire d'un de ses hexagones requis, elle perd un bloc. L'unité d'Eléphants romaine choisit d'effectuer une Avance de Momentum dans l'hexagone libéré, et décide de ne pas mener de Corps à Corps Bonus.

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 de ses unités. 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 retraire. Puisque son chemin de retraite est bloqué, 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.

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. Cependant, un leader encourage les unités amies rattachées ou adjacentes qui attaquent au Corps à Corps ou Combattent en Défense. Si un leader ami est rattaché ou adjacent à une unité qui combat, celle-ci inflige un Hit pour chaque symbole de casque obtenu sur ses Dés de Bataille, quel que soit le type d'unité attaqué.

Exception : Un leader ne modifie pas les dés de Corps à Corps d'une unité d'éléphants.

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. Peu importe que le symbole ait ou non une bordure blanche.

- Un cercle vert inflige un Hit aux unités qui ont n'importe quel type de cercle vert.
- Un triangle bleu inflige un Hit aux unités qui ont n'importe quel type 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.

- Un Hit est infligé au Corps à Corps pour chaque symbole de leader obtenu, si un leader ami est rattaché ou adjacent à l'unité qui combat, quel que soit le type de l'unité qui est attaquée. *Exception :* Les unités d'éléphants ne bénéficient pas de ce modificateur de leader au Corps à Corps.
- Un drapeau n'inflige pas de Hit, mais peut faire retraire l'unité (cf. Retraite).

Exceptions :

- Les unités de machines de guerre et les unités avec un cercle vert sans bord blanc (infanterie légère, frondeurs, archers, cavalerie légère et archers montés), n'infligent pas de Hit sur un symbole d'épées au Corps à Corps.
- Les unités de chars ignorent un Hit d'épées au Corps à Corps.
- Les unités d'éléphants ignorent tous les Hits d'épées au Corps à Corps.
- Les unités d'éléphants ignorent un Hit de carré rouge infligé par des unités de cavalerie et de chars au Corps à Corps.
- Un leader ne modifie pas les dés de Corps à Corps d'une unité d'éléphants.
- Les unités de Dromadaires ignorent un Hit de triangle bleu infligé par les unités de cavalerie ou de chars au Corps à Corps.

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, l'unité a été éliminée et 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.

Leaders touchés – Cf. Tests de perte de leader.

6. Effectuez les Retraites : Cf. Retraite

7. Avance de Momentum et Corps à Corps Bonus possibles : Cf. Avance de Momentum

8. 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 en défense a survécu à l'attaque de Corps à Corps et qu'elle n'a pas été obligée de retraire.

Si l'unité en défense doit retraire hors de son hexagone initial, elle ne peut plus Combattre en Défense, même si le mouvement de Retraite laisse l'unité dans un hexagone toujours adjacent à l'unité attaquante.

Si l'unité en défense n'a pas pu effectuer la Retraite requise, elle peut Combattre en Défense tant qu'il lui reste au moins un bloc sur le champ de bataille, après avoir subi les pertes (cf. Retraite).

Quand elle Combat en Défense l'unité qui se défend détermine la réduction du nombre 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.

Exception :

- § Eléphants qui Combattent en Défense contre des éléphants – jetez 3 dés.
- § Eléphants qui Combattent en Défense contre une unité de guerriers – jetez 3 dés.
- § Eléphants qui Combattent en Défense contre une unité de chars lourds – jetez 3 dés.
- § Les chariots lourds jettent 3 dés quand ils Combattent en Défense.
- § Les dromadaires jettent 2 dés quand ils Combattent en Défense.

12. RETRAITE

Une fois que tous les Hits ont été appliqués en retirant les blocs de l'unité affectée, 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.

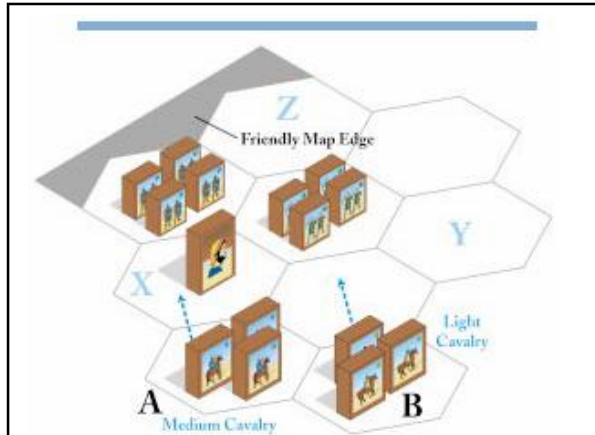
Exceptions : les Guerriers retraient de 2 hexagones. Les Eléphants et les Auxiliaires retraient d'1 hexagone.

Exemple : Une unité de cavalerie légère qui subit un drapeau doit retraire du maximum de son potentiel de mouvement de 4 hexagones. Si deux drapeaux lui étaient infligés, elle devrait retraire de 8 hexagones ! Une unité d'infanterie légère doit retraire de 2 hexagones pour chaque drapeau qui lui est infligé. Si elle subissait trois drapeaux, l'unité d'infanterie légère devrait retraire de six hexagones.

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. Les unités ne peuvent jamais retraire sur le côté.
- Le terrain qui n'est pas interdit 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, du terrain impassable ne peut pas être pénétré 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 non rattaché (c.à.d. un leader seul dans l'hexagone). Le leader est alors immédiatement rattaché à cette unité, et la Retraite de celle-ci cesse dans l'hexagone du leader. L'unité ignore tout mouvement de Retraite supplémentaire.
- Si une unité ne peut pas retraire parce que son chemin de Retraite est bloqué par des unités (amies ou ennemies), un leader ennemi seul dans un hexagone, ou encore parce qu'elle doit retraire en dehors du champ de bataille ou dans du terrain impassable, un bloc doit être retiré à l'unité pour chaque hexagone de mouvement de Retraite obligatoire que l'unité ne peut pas accomplir.

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



EXEMPLES DE RETRAITE : L'unité de Cavalerie Moyenne de l'hexagone A a été attaquée et a subi deux drapeaux. L'unité de Cavalerie Moyenne peut ignorer un drapeau car elle est soutenue, mais doit quand même retraiter 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 deux drapeaux. Elle peut ignorer un drapeau car elle est soutenue, mais doit quand même retraiter de 4 hexagones. Parce que son chemin de Retraite est bloqué par des unités amies, elle doit perdre ses trois blocs — un pour chaque hexagone où elle ne peut retraiter — car les hexagones X et Z sont occupés par des unités amies. La perte de trois blocs élimine l'unité. Notez qu'elle ne pouvait pas retraiter dans l'hexagone Y car une Retraite doit toujours se diriger vers le bord du champ de bataille de l'unité.

Moral Renforcé

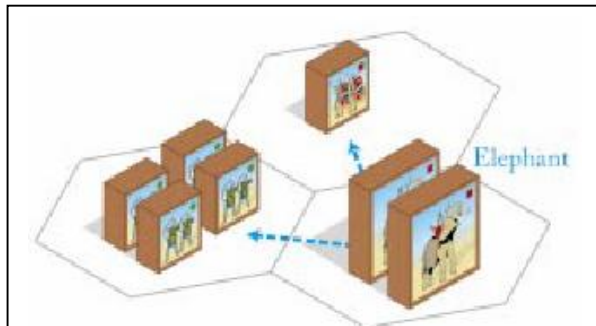
Certaines situations permettent à une unité d'ignorer un ou plusieurs symboles de drapeau obtenus contre elle. Si plus d'une des situations suivantes se présente, les effets sont cumulatifs. Une unité dans une telle situation peut ignorer des drapeaux chaque fois qu'elle est attaquée.

- Une unité peut ignorer un drapeau quand un leader est rattaché à l'unité (dans l'hexagone de l'unité). Si l'unité perd un ou plusieurs blocs, le leader doit survivre au Test de Perte de Leader pour que l'unité ignore un drapeau.
- Une unité peut ignorer un drapeau quand elle est soutenue par deux unités amies. Les unités de soutien doivent se trouver dans deux hexagones adjacents 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 Éléphants peuvent agir comme unité de soutien, mais ne peuvent pas bénéficier du soutien de la part d'autres unités ou leaders.

Retraite des Éléphants (Perte de Contrôle)

Des Éléphants, quand ils retraitent, se déchainent 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 contenant une unité ou un leader seul. Lors d'une Perte de Contrôle, votre adversaire jette les dés de Hits sur vos unités, et vous jetez les Hits sur les siennes. Un Hit est infligé quand le symbole obtenu correspond au type de l'unité concernée. Tout autre symbole est ignoré.

Après la Perte de Contrôle, les Éléphants effectuent leur mouvement de Retraite. Si le chemin de Retraite d'une unité d'Éléphants est bloqué par des unités amies, des unités ennemies ou un leader ennemi seul, l'unité d'Éléphants ne recule pas et ne perd aucun bloc; à la place, les unités ou les leaders qui bloquent la Retraite doivent perdre chacun un bloc pour chaque hexagone de Retraite qui n'a pas pu être effectué.



Exemple : Une unité d'éléphants est attaquée et deux drapeaux lui sont infligés. Après le jet de Perte de Contrôle, l'unité d'éléphants doit retraiter de 2 hexagones. Deux unités occupent le chemin de Retraite des éléphants, une unité de un bloc et une unité à pleine puissance. L'unité d'éléphants ne retraiter pas sur le premier drapeau : à la place, chaque unité située sur son chemin de Retraite doit perdre un bloc. L'unité de un bloc est éliminée et l'hexagone qu'elle occupait est désormais vacant. L'autre unité perd un bloc. Sur le second drapeau, les éléphants sont déplacés dans l'hexagone libre.

13. ACTIONS SPECIALES

Évitement

Quand il est attaqué au Corps à Corps, le défenseur peut annoncer que son unité va effectuer un mouvement d'Évitement au lieu de rester sur place et de se battre au Corps à Corps. *Note :* Une unité attaquante ne peut pas Éviter 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 Évite, mais seuls les symboles qui correspondent à l'unité qui Évite infligent un Hit. Tous les autres symboles obtenus y compris les casques, les épées et les drapeaux sont ignorés.

Si 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 :

- Les unités à cercle vert (Infanterie Légère, frondeurs, archers, Cavalerie Légère, archers montés, chars légers) peuvent toujours Eviter.
- Les machines de guerres peuvent toujours Eviter.
- Un leader tout seul dans un hexagone *doit* Eviter (cf. Evitement des Leaders).
- Les unités de Cavalerie Moyenne et de Dromadaires 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'éléphants *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).

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 machines de guerre

Si une unité de machines de guerre déclare effectuer un Evitement et qu'elle n'est pas éliminée par le jet de dés de Corps à Corps lors de son Evitement, elle est retirée du champ de bataille. Les soldats des machines de guerre se sont enfuis et ne comptent pas comme Bannière de Victoire.

Evitement des Leaders

Les leaders Evitent quelque peu différemment des unités. Le mouvement d'Evitement d'un leader est de 1, 2 ou 3 hexagones en direction de son bord du champ de bataille.

Quand un leader est rattaché à une unité et que celle-ci perd son dernier bloc à cause d'un Tir ou d'un Corps à Corps, un Test de Perte de Leader est effectué en jetant un dé. Pour infliger un Hit au leader, vous devez obtenir un symbole de leader. Si le leader n'est pas éliminé, il doit éviter. Si cela se produit lors d'un Corps à Corps, l'unité attaquante peut effectuer une Avance de Momentum car elle a éliminé l'unité en défense.

Quand un leader est seul dans un hexagone (non rattaché) et qu'il est attaqué à Distance ou au Corps à Corps, l'unité qui attaque le leader détermine le nombre de Dés de Bataille à jeter. Pour infliger un Hit et éliminer le leader, vous devez obtenir un symbole de leader. Si le leader n'est pas éliminé, il doit éviter. L'unité attaquante ne peut pas faire d'Avance de Momentum après un Corps à Corps contre un leader non rattaché.

Quand un leader Evite, il doit suivre les règles suivantes :

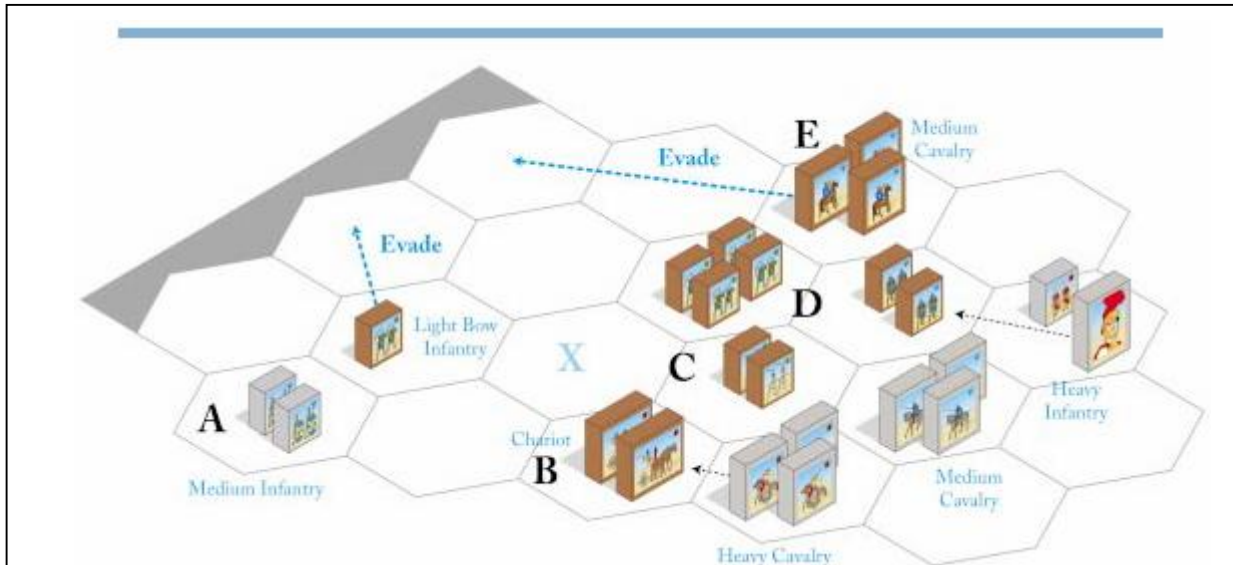
- Le mouvement d'Evitement du leader est de **1, 2 ou 3 hexagones** en direction de son bord du champ de bataille. Le joueur qui contrôle le leader détermine le nombre d'hexagones et les hexagones de recul.
- Un leader ne peut pas terminer son Evitement dans un hexagone contenant un autre leader ami, du terrain impassable, une unité ennemie ou un leader ennemi. 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, s'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 le faisant quitter le champ de bataille. Cela évite que le leader ne devienne une Bannière de Victoire, mais vous fait perdre une partie importante de votre commandement.

Fuite des Leaders

Si des unités ennemies bloquent un ou deux hexagones du chemin d'Evitement d'un leader, celui-ci peut tenter de fuir à travers ces hexagones.

Procédure de fuite des Leaders

- Déplacez le leader dans l'un des hexagones ennemis. Autorisez l'unité ennemie qui est dans l'hexagone à attaquer le leader. L'unité attaquante utilise son nombre normal de dés de Corps à Corps. Le leader ne bénéficie pas du terrain.
- Pour infliger un Hit à un leader qui essaie de fuir, vous devez obtenir un symbole de leader.
- Si le leader n'est pas touché, sa fuite est réussie et il peut continuer son mouvement d'Evitement en entrant dans l'hexagone suivant. Si cet hexagone est également occupé par une unité ennemie, le leader doit à nouveau suivre la procédure de Fuite décrite ci-dessus. Note : un hexagone contenant une unité ennemie ne peut jamais être désigné comme hexagone final du chemin d'Evitement d'un leader.



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. Dans notre cas, elle ne peut bouger que d'un seul hexagone (ce qui est permis s'il n'y a pas d'autre choix).

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 plus 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

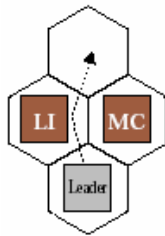
préfère Eviter. Avant que l'Évitement ne se produise, le joueur romain doit jeter 5 dés mais ne touchera qu'avec des triangles bleus.

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 éviter 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'Éviter. 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.

- Si le leader termine son mouvement d'Évitement dans un hexagone contenant une unité amie (qui n'a pas déjà de leader rattaché) il se rattache à cette unité.

Exemples d'Évitement et de Fuite de leader :

1) Une unité d'infanterie légère ennemie et une unité de cavalerie moyenne occupent les deux hexagones situés derrière un leader seul qui doit Éviter. Les hexagones situés derrière ces deux unités ennemies sont libres. Le leader choisit d'Éviter à travers l'hexagone contenant l'infanterie légère car le joueur adverse ne jettera que deux dés au lieu des trois dés que jetterait la cavalerie moyenne. Le joueur adverse jette deux dés obtenant un Hit d'épées et un carré rouge. Puisque aucun casque n'a été jeté, le leader réussit à fuir et termine son mouvement d'Évitement après avoir bougé d'un ou de deux hexagones.

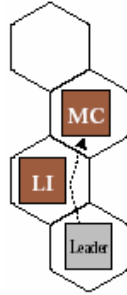


2) L'hexagone situé derrière un leader seul est vacant. L'hexagone suivant est occupé par une unité de cavalerie moyenne. Une unité amie sans leader occupe l'hexagone situé derrière la cavalerie moyenne. Le leader pourrait faire un Évitements de un hexagone dans l'hexagone libre, mais choisit d'Éviter sur trois hexagones, en terminant dans l'hexagone de l'unité amie. Au moment d'entrer dans le deuxième hexagone contenant l'unité de cavalerie moyenne, le mouvement d'Évitement est stoppé, et le joueur adverse jette trois dés, obtenant deux drapeaux et un cercle vert. Puisque aucun symbole de casque n'a été jeté, le leader réussit à s'enfuir et continue son mouvement d'Évitement dans le troisième et dernier hexagone contenant l'unité amie.



3) Le seul chemin d'Évitement disponible possède une unité d'infanterie légère ennemie dans le premier hexagone et une unité de cavalerie moyenne

ennemie dans le second hexagone. Le leader qui évite entre dans le premier hexagone et s'arrête tandis que le joueur adverse jette deux dés pour l'unité d'infanterie légère, obtenant un drapeau et une épée. La Fuite réussit, mais le leader doit maintenant effectuer une autre tentative de fuite quand il entre dans le second hexagone. Le joueur adverse jette trois dés pour l'unité de cavalerie moyenne, et obtient un Hit de triangle bleu et des casques. Un seul casque est nécessaire et le leader est retiré, à un hexagone de la fin de l'Évitement. Le joueur adverse gagne une Bannière pour le leader éliminé.



Avance de Momentum

Quand une unité qui a reçu un ordre attaque au Corps à Corps et élimine ou oblige l'unité ennemie à retraiter de son hexagone, elle a mené un Corps à Corps réussi. L'unité attaquante victorieuse peut avancer (bouger) 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 abandonne l'opportunité éventuelle de faire un second Corps à Corps Bonus, même si elle est adjacente à d'autres unités ennemies.

Avance de Momentum spécial de cavalerie : Une unité de cavalerie, après son Corps à Corps initial victorieux, peut effectuer une Avance de Momentum (entrer) dans l'hexagone libéré puis bouger d'un hexagone supplémentaire. Ce mouvement d'un hexagone supplémentaire est optionnel, et n'est pas requis pour mener un Corps à Corps Bonus. Une unité de cavalerie ne peut plus avancer de cet hexagone supplémentaire après un Corps à Corps Bonus.

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

- Si une unité en défense Évite une attaque au Corps à Corps, l'unité attaquante ne peut prétendre à une Avance de Momentum dans l'hexagone vacant.
- Quand un leader seul dans un hexagone est attaqué au Corps à Corps, le leader doit Éviter. L'unité attaquante ne peut prétendre à une 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, mais l'unité cible par la carte Premier à

Frapper demeure éligible pour effectuer une Avance de Momentum et éventuellement un Corps à Corps Bonus.

- Certaines restrictions de terrain peuvent empêcher une Avance de Momentum.
- Une unité de machines de guerre ne peut jamais faire d'Avance de Momentum.

Corps à Corps Bonus : Après un Corps à Corps réussi, certaines unités qui effectuent une Avance de Momentum sont éligibles pour combattre une seconde fois au Corps à Corps. Ce Corps à Corps Bonus est optionnel et faire une Avance de Momentum n'oblige pas l'unité éligible à attaquer une nouvelle fois au Corps à Corps.

Les unités suivantes peuvent choisir de mener un Corps à Corps Bonus après leur Avance de Momentum :

- Une unité de Guerriers peut faire un Corps à Corps Bonus après une Avance de Momentum.
- Une unité à pied autre que de Guerriers avec un leader rattaché (sauf les machines de guerre) peut faire un Corps à Corps Bonus après une Avance de Momentum.
- Une unité de Dromadaires, de cavalerie, de chars ou d'éléphants peut faire un Corps à Corps Bonus après une Avance de Momentum.

Notez qu'une unité de cavalerie, lors de son Corps à Corps initial victorieux, peut effectuer une Avance de Momentum (entrer) dans l'hexagone vacant puis bouger d'un hexagone supplémentaire.

- Certaines restrictions de terrain annulent tout Corps à Corps Bonus.

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

Quand le Corps à Corps Bonus d'une unité est victorieux, elle peut effectuer une Avance de Momentum (entrer) dans l'hexagone libéré, mais ne peut plus attaquer à nouveau ce tour-ci. Une unité de cavalerie lors d'un Corps à Corps Bonus réussi ne peut entrer que dans l'hexagone libéré, et ne peut plus avancer d'un hexagone supplémentaire. Certaines restrictions de terrain empêchent l'entrée dans l'hexagone libéré.

14. Leaders

Tests de Perte de Leader

Il y a plusieurs situations où un Test de Perte de Leader doit être effectué.

Leaders rattachés : Quand un leader est rattaché à une unité et que celle-ci perd un ou plusieurs blocs sans que cela l'élimine, il y a une chance pour que le leader soit également touché. Un Test de Perte de Leader doit être fait. Jetez 2 Dés de Bataille. Pour toucher le leader, vous devez obtenir deux symboles de leader. Un Test de Perte de Leader doit être fait quand une unité perd un bloc suite à :

- Un Combat à Distance
- Un Corps à Corps
- Un Evitement
- L'échec d'un mouvement de Retraite
- La Perte de Contrôle d'éléphants
- Au blocage de la Retraite d'une unité d'éléphants.

Note : Un seul Test de Perte de Leader est effectué lors d'une même séquence de combat.

Exemple : quand une unité avec un leader rattaché perd des blocs au Corps à Corps, un Test de Perte de Leader est effectué après le retrait des blocs. Si l'unité retraite également à cause de drapeaux issus du même jet de Dés de Bataille et si l'unité perd d'autres blocs à cause du chemin de Retraite bloqué, un autre Test de Perte de Leader n'est pas requis. Les pertes dues aux drapeaux sont issues du même jet de dés de combat, et un seul Test de Perte de Leader est effectué sur un leader pendant une même séquence de combat.

Unité du leader 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, le Test de Perte de Leader est effectué avec seulement 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 de 1, 2 ou 3 hexagones en direction de son bord du champ de bataille (cf. Actions Spéciales – Evitement du leader).

Les drapeaux obtenus contre une unité qui a été éliminée n'ont aucun effet sur le leader.

Quand l'unité rattachée à un leader est éliminée au Corps à Corps, l'unité attaquante peut effectuer une Avance de Momentum dans l'hexagone vacant une fois que le leader a Evité.

Leader seul dans un hexagone : Quand un leader non rattaché est tout seul dans un hexagone et qu'il est la cible d'un Combat à Distance ou bien d'un Corps à Corps, l'unité attaquante lance son nombre habituel de Dés de Bataille. Pour toucher le leader, vous devez

obtenir un symbole de leader. Si le leader n'est pas touché, il doit Eviter de 1, 2 ou 3 hexagones en direction de son bord du champ de bataille (cf. Actions Spéciales – Evitement de leader).

Les drapeaux obtenus contre un leader qui est seul dans son hexagone n'ont aucun effet.

Une unité qui attaque un leader seul au Corps à Corps ne peut pas effectuer d'Avance de Momentum dans l'hexagone libéré une fois que le leader est éliminé ou a évité.

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 bénéfices des leaders

Les leaders entraînent les effets bénéfiques suivants quand ils sont rattachés ou adjacents à une unité amie. Un leader :

1. Convertit un symbole de leader en Hit lors d'un Corps à Corps quand il est rattaché adjacent à une unité amie hors Eléphants. Notez qu'un leader n'affecte pas le Combat à Distance.
2. Renforce le Moral - l'unité à laquelle un leader est rattaché peut ignorer 1 drapeau.
3. Permet à toute une unité à pied à laquelle il est rattaché d'effectuer une attaque au Corps à Corps Bonus après avoir fait une Avance de Momentum (cf. Avance de Momentum).

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

15. TIRAGE D'UNE CARTE DE COMMANDEMENT

Après avoir résolu 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 alors terminé.

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



16. TERRAIN

Terrain accidenté

Mouvement : Aucune restriction de mouvement pour les unités à pied. Exception : les unités de machines de guerre ne peuvent pas entrer dans un hexagone de terrain accidenté. 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. Une unité située dans du terrain accidenté jette un maximum de 2 Dés de Bataille en Corps à Corps. 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. Exceptions : les unités d'Infanterie Légère, de frondeurs, d'archers, d'Auxiliaires et de Guerriers. Ces unités peuvent entrer dans un hexagone de forêt et aussitôt combattre.

Une unité située dans un hexagone de forêt jette un maximum de 2 Dés de Bataille en Corps à Corps. Une unité qui cible une unité située dans un hexagone de forêt lors d'un Combat à Distance ne jette qu'1 dé. 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 jettent un maximum de 2 Dés de Bataille si elles combattent au Corps à Corps une unité ennemie située en haut de la colline. Les unités à pied jettent un maximum de 3 Dés de Bataille 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. Les unités montées jettent un

maximum de 2 Dés de Bataille, 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. 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.

Une unité située à un niveau inférieur possède une Ligne de Vue jusqu'au premier hexagone de colline et vice versa.

Une unité située à un niveau inférieur n'a pas de Ligne de Vue à travers un hexagone de colline jusqu'à un second hexagone de colline ayant une unité et vice versa (c.à.d. qu'une unité située à un niveau inférieur ne peut pas voir, ou être vue, si au moins un autre hexagone de colline se trouve entre les deux unités).

Une Ligne de Vue n'est pas bloquée entre des unités situées sur la même colline à travers des hexagones de colline toutes situées à la même hauteur (les unités sont considérées comme étant sur un plateau).

Côte

Mouvement : Une côte est un terrain impassable. Bouger, retraiter, éviter ou fuir 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. Une unité située dans un hexagone de rivière traversable jette un maximum de 2 Dés de Bataille au Corps à Corps, et de 1 dé en Combat à Distance. Une Carte de Commandement qui ajoute des dés supplémentaires au combat modifiera le nombre maximal de dés pouvant être lancés.

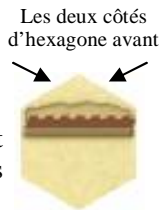
- Une unité peut toujours effectuer une Avance de Momentum après un Corps à Corps victorieux.

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

Rempart

Mouvement : Aucune restriction de mouvement.

Corps à Corps : Quand elle est attaquée par une unité ennemie à travers un côté d'hexagone de rempart, l'unité en défense ignore un symbole d'épées et peut également ignorer un drapeau à son encounter. Notez que l'unité en défense ne bénéficie pas de la protection des remparts quand l'unité ennemie n'attaque pas à travers un côté d'hexagone contenant le dessin du rempart (en général, depuis un hexagone situé directement sur le côté ou directement derrière les deux côtés d'hexagones protégés par le rempart).



Combat à distance : Une unité attaquée à travers un côté avant de rempart peut ignorer un drapeau à son encounter.

Note : Les unités montées ne bénéficient d'aucune protection de la part des remparts.

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

Camp fortifié

Mouvement : Aucune restriction de mouvement.

Corps à Corps : Une unité qui se défend dans un hexagone de camp fortifié ignore un symbole d'épées et peut ignorer un drapeau à son encounter.

Combat à distance : Une unité qui se défend dans un hexagone de camp fortifié peut ignorer un drapeau à son encounter.

Note : Les unités montées ne bénéficient d'aucune protection de la part des hexagones de camp fortifié.

- Un hexagone de camp fortifié offre une protection de tous les côtés.
- Une unité située dans un hexagone de camp fortifié réduit son nombre de Dés de Bataille de 1.

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

17. 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 du champ de bataille. 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 ou plusieurs leaders rattachés dans la section peuvent recevoir l'ordre de se détacher et de bouger seul 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 unités qui reçoivent un ordre peuvent se trouver dans n'importe quelle section du champ de bataille. Le nombre d'unités pouvant recevoir un ordre est égal au Commandement de votre camp, c.à.d. au nombre maximum de cartes que vous pouvez détenir ce tour-ci (Cf. 'Commandement' au chapitre 7 des règles : 'Donner des ordres aux unités et aux leaders').

Ordre aux Troupes Légères:

Donnez un ordre à un nombre d'unités Légères à pied et montées inférieur ou 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.



Note : 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 inférieur ou 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:

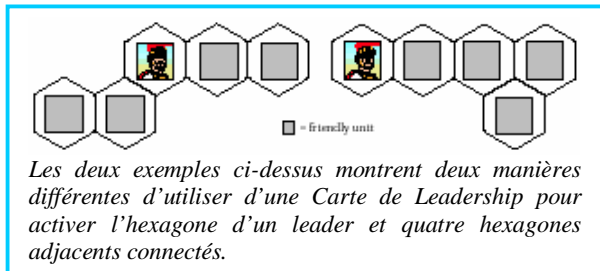
Donnez un ordre à un nombre d'unités Lourdes à pied et montées inférieur ou égal à votre Commandement. Si vous n'avez pas d'unités Lourdes, donnez un ordre à 1 unité de votre choix (2 cartes).

Ordre aux Troupes Montées : Donnez un ordre à un nombre d'unités Montées et/ou de leaders inférieur ou 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. Les unités situées dans des 'hexagones adjacents connectés' peuvent se trouver dans différentes sections du champ de bataille, tant que chaque unité recevant un ordre est adjacente à au moins une autre unité recevant un ordre, et qu'au moins l'une de ces unités est adjacente au leader. De cette manière, un ordre de Leadership vous permet de donner un ordre à une 'chaîne' ou une 'aile' d'unités pour bouger et/ou combattre de manière coordonnée.



Les deux exemples ci-dessus montrent deux manières différentes d'utiliser d'une Carte de Leadership pour activer l'hexagone d'un leader et quatre 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 (cf. 7 : Donner des ordres aux unités et aux leaders).

Note : 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. Si elles sont éligibles pour un Corps à

Corps bonus, elles combattre à nouveau avec leur nombre normal de Dés de Bataille. Ces unités ne peuvent pas tirer à distance (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 des combats ont lieu et que les unités ennemies doivent reculer. 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 des 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 pouvant être à cheval sur deux sections). Chaque unité qui reçoit cet ordre (sauf les machines de guerre) peut se déplacer de deux hexagones et engager un Corps à Corps. Les unités de Guerriers peuvent bouger de 3 hexagones, mais doivent engager le Corps à Corps après cela. 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 reçoivent un ordre de Double Cadence. La carte Double Cadence symbolise la ruée finale au Corps à Corps. Les unités Légères à pied préféreraient généralement éviter de se battre au contact ce qui fait qu'elles n'ont pas davantage de mouvement. Néanmoins, les unités d'Auxiliaires à pied gagnent un avantage au combat quand elles reçoivent 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 a déclaré un Corps à Corps, mais avant qu'il ne jette ses dés. Votre unité en défense combat en premier. Si l'unité de votre adversaire n'est pas éliminée ni ne Recule, elle peut alors Combattre en Défense. A la fin du tour, tirez en premier une Carte de Commandement (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. 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 cette carte 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 groupe d'unités à pied. Le groupe doit être constitué d'unités à pied toutes situées dans des hexagones adjacents et connectés (qui peuvent s'étendre sur deux ou trois sections). Chaque unité ne peut avancer que d'un seul hexagone puis engager un Tir à Distance ou un Corps à Corps si elle est éligible. Les unités peuvent effectuer une Avance de Momentum après un Corps à Corps victorieux et peuvent être éligibles pour un Corps à Corps Bonus. Si vous ne possédez pas d'unités à pied, donnez un ordre à 1 unité de votre choix (4 cartes) (Modifiez le texte de la carte pour qu'il corresponde à celui-ci).



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. Les unités concernées ne peuvent pas combattre au Corps à Corps. Aucun Combat à Distance n'est possible après le second déplacement. 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 de jeu : Les trois ordres de cette carte sont tous optionnels — le premier mouvement, le tir (Combat à Distance) 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. Les unités de machines de guerres légères ne peuvent pas bouger et tirer, mais elles peuvent tirer puis bouger, ou bouger deux fois sans tirer.

Note historique : Cette carte reflète la tactique du 'harcèlement' souvent pratiquée par les unités légères lors des batailles antiques pour harasser et décontenancer avant que les unités plus lourdes n'engagent le Corps à Corps.

Charge Montée : Donnez un ordre à un nombre d'unités montées égal à votre Commandement. Les unités engagent le Corps à Corps avec 1 dé supplémentaire, y compris lors d'un Corps à Corps Bonus. 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, une unité située dans l'hexagone d'un leader ou dans un hexagone adjacent est ralliée (remplacez un bloc éliminé dans l'hexagone de l'unité diminuée). 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).

Note : Les unités ne peuvent pas obtenir plus de blocs que ce qu'elles avaient au départ. Les symboles de leaders peuvent servir à rallier n'importe quel type d'unité éligible.

Exemple : Un leader est rattaché à une unité d'infanterie moyenne de deux blocs. Il est adjacent à une unité légère amie et à une unité d'éléphants qui ont perdu chacune un bloc. Les dés de Ralliement sont jetés, et résultent en deux casques et deux carrés rouges. Chaque résultat de casque peut servir pour replacer un bloc perdu de tout type d'unité éligible. Le joueur choisit de replacer les deux blocs perdus dans l'unité d'infanterie moyenne et aucun dans l'unité légère. L'unité d'infanterie moyenne est ralliée et peut recevoir l'ordre de bouger et de combattre, mais l'unité légère n'est pas ralliée et ne peut donc pas recevoir d'ordre. L'unité d'éléphants ne peut pas être ralliée. Heureusement, le joueur possède un autre leader adjacent à deux unités lourdes qui ont chacune perdu deux blocs. Le joueur attribue un résultat de carré rouge à chaque unité d'infanterie lourde adjacente, remplaçant un bloc perdu dans chacune d'elles. Les deux unités d'infanterie lourde sont ralliées et peuvent recevoir l'ordre de bouger et de combattre. Le joueur avait également la possibilité d'appliquer les deux résultats de carré rouge à une seule unité d'infanterie lourde; mais comme il voulait renforcer les deux unités il leur a rendu un bloc chacune.

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



GMT Games, LLC

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

www.GMTGames.com