

THE SWORD OF ROME

Conquest of Italy 386 to 272 BC

UN JEU DE WRAY FERELL

Traduit par Jean-Philippe Madelaine (jp.madelaine@laposte.net)



LIVRET DE REGLES

TABLE DES MATIÈRES

1.0	Introduction	2	10.0	Interception.....	11
2.0	Matériel	2	11.0	Éviter la bataille.....	12
3.0	Mise en place	2	12.0	Combat.....	12
4.0	Comment l'emporter ?	3	13.0	Sièges et subjugation.....	14
5.0	La séquence de jeu	4	14.0	Pillage.....	15
6.0	Paquets de cartes et mains.....	5	15.0	Alliances.....	16
7.0	Cartes.....	6	16.0	Puissances non jouées.....	17
8.0	Leaders.....	8	17.0	Afrique.....	17
9.0	Mouvement.....	9	18.0	Rome et Carthage.....	18
				Scénarios et mise en place (Livret de jeu).....	19



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

1. Introduction

The sword of Rome est un jeu pour 2 à 4 joueurs sur la conquête de l'Italie par Rome de 386 à 272 avant J.-C. Les joueurs peuvent prendre en main le destin des Romains, des Grecs, des Gaulois, des Étrusques et des Samnites. Ils peuvent aussi contrôler temporairement comme puissances non jouées Carthage, les Volsques et la Gaule transalpine.

2. Matériel

2.1 Contenu de la boîte

Le jeu comprend :

- Une carte 56x86 cm
- Deux feuilles de pions (250 pions)
- 156 cartes stratégiques (4 paquets de 39 cartes chacun)
- 4 cartes de référence pour les joueurs
- 6 dés à 6 faces
- Un livret de jeu
- Un livret de règles

2.2 La carte de jeu

Les espaces de la carte représentent les lieux politiques et militaires significatifs de la Méditerranée centrale où la Rome naissante et ses adversaires et alliés s'affrontèrent. Sur la carte se trouvent aussi des tables dont l'utilisation est décrite plus loin.

Type d'espaces sur la carte



Types de liaisons



Connexions : Les connexions bleu et marron pointillé représentent respectivement les détroits et des terrains accidentés et sont plus difficiles à traverser que les terrains dégagés (9.2).

Espaces d'origine : Les zones contrôlées par chaque joueur au début du jeu. La possession est indiquée par les couleurs suivantes :

- | | |
|-----------------------|------------|
| ▫ Romains | Rouge |
| ▫ Grecs | Bleu clair |
| ▫ Gaulois | Bleu foncé |
| ▫ Étrusques | Jaune |
| ▫ Samnites | Vert |
| ▫ Carthaginois | Violet |
| ▫ Volsques | Orange |
| ▫ Gaulois transalpins | Gris |
| ▫ Indépendants | Brun clair |

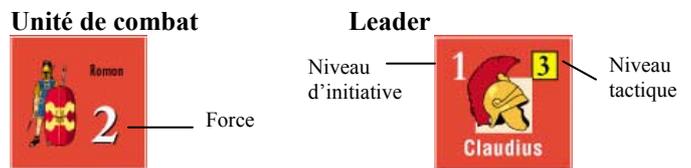
Espaces de renfort : Ces espaces apportent des renforts à la fin de chaque tour à leurs propriétaires initiaux, s'ils les contrôlent encore. Ils sont indiqués par un nombre dans un cercle jaune à côté de leur nom, précisant le total d'unités de combat (CU) reçues à chaque tour comme renforts. Les joueurs ne peuvent recevoir des renforts que des espaces qu'ils contrôlaient au début du jeu.

Espaces de tribu : Les espaces hexagonaux sont des espaces de tribu, qui doivent être subjugués (Règle 13) ; après avoir été subjugués, ils deviennent des espaces normaux pour tous les aspects du jeu.

Espaces de victoire : Ce sont les espaces avec un nom en lettres rouges. Le contrôle de ces espaces modifie le total de points de victoire des joueurs à chaque tour (4.1 et 5.81).

Cités fortifiées : Ce sont les espaces carrés, qui doivent être assiégés (Règle 13) avant de changer de main.

2.3 Comment lire les pions ?



Marqueurs de contrôle politique



NOTE DE JEU : A part les leaders nommés ou mineurs, le nombre de pions fournis ne constitue pas une limite dans le jeu.

3. Mise en place

Les joueurs choisissent leur camp, préparent leurs paquets et mettent en place leurs pièces comme indiqué dans le livret de jeu au chapitre Scénarios et Mise en place.

4. Comment l'emporter ?

4.1 Marquer des VP

4.1.1 Les joueurs gagnent et perdent des VP pour le contrôle d'espaces de victoire pendant la phase de score de chaque tour (5.8).

4.1.2 Le joueur Gaulois gagne/perd aussi des VP *via* la table des pillages (14.1).

4.2 Victoire automatique

Si un ou plusieurs joueur(s) à la fin de la phase de score (5.8) a un nombre de VP égal ou supérieur à celui spécifié pour une victoire automatique pour ce tour sur la table des VP, le jeu se termine. Le joueur avec le plus de VP l'emporte, les égalités étant résolues selon 4.4.

NOTE DE JEU : Dans une partie à 2 joueurs, le jeu se termine quand au moins une puissance atteint le niveau de victoire automatique ; cependant le joueur avec le plus de VP l'emporte.

NOTE DE CONCEPTION : Le jeu ne comporte qu'un nombre réduit de points de victoire pour refléter à la fois un territoire de départ équitable et inciter les joueurs à tenter de reconquérir avec agressivité les terres perdues au profit d'autres joueurs, comme cela s'est historiquement passé. Même si Rome a finalement conquis l'ensemble de l'Italie, ce fut par une série de gains mineurs qui s'étalèrent sur plus d'un siècle.

4.3 Victoire de fin de partie

Si aucun joueur n'obtient de victoire automatique, c'est le joueur avec le plus de VP à la fin de la partie qui l'emporte, les égalités étant résolues selon 4.4.

- Dans une partie à 2 joueurs, celui dont 2 puissances ont ensemble le plus de VP gagne ; en cas d'égalité, le joueur contrôlant la Gaule et la Grèce l'emporte.

4.4 Résoudre les égalités

Plusieurs actions dans le jeu sont conduites dans l'ordre des VP ou par le joueur ayant le moins de VP. Toute égalité est résolue dans l'ordre suivant :

- Gaulois
- Étrusques
- Samnites
- Grecs
- Romains

Si l'égalité est constatée pour une action conduite par tous les joueurs, comme les renforts, le joueur remportant cette égalité décide dans quel ordre les joueurs *ex-aequo* l'exécute. S'il s'agit d'une action conduite par un seul joueur, comme mener une puissance non jouée, le joueur remportant cette égalité décide lequel des joueurs *ex-aequo* l'exécute.

EXEMPLE : Pendant la phase de renforts, les Gaulois et les Romains ont chacun 6 VP. Comme le joueur gaulois remporte les égalités face au joueur romain, c'est le premier qui choisit dans quel ordre les Romains et les Gaulois placent leurs renforts.

GLOSSAIRE

Adjacent : 2 espaces connectés par une ligne de n'importe quel type.

Armée : Un commandant empilé avec des unités de combat et des leaders subordonnés, s'il y en a. Des unités de combat sans leader ou des leaders sans unités ne sont pas des armées.

Assiégé : Une cité fortifiée ou un espace de tribu avec un marqueur de niveau de siège (13.3). Ce terme s'applique aussi aux leaders ou unités à l'intérieur d'une ville assiégée.

Cité fortifiée : Une cité dont les défenses sont suffisamment imposantes pour qu'un siège (13.0) soit nécessaire pour la capturer.

Commandant : Le leader qui dans une armée influence son mouvement et ses combats (8.2.1).

Contrôlé : Une cité fortifiée ou un marqueur de contrôle politique qui correspond à la couleur de la puissance. Par exemple, tous les espaces rouges sont contrôlés par les Romains.

Contrôle politique : La possession d'un espace par une puissance, indiquée par un marqueur de contrôle politique ou de loyauté ou, en l'absence de marqueur, par la couleur de l'espace. La présence de leaders ou d'unités de combat ne détermine pas directement le contrôle d'un espace.

CU : Unité(s) de combat.

Déplacé : Tout leader dans la zone des leaders déplacés (8.4).

Ennemi : Non ami, ce qui implique que tous les espaces et cités indépendants sont ennemis de tous les joueurs.

Facteur de subjugation : La mesure de la résistance d'un espace de tribu à une conversion ennemie.

Garnison : Une unité de combat au moins dans un espace ami de cette unité.

Gaulois / Gaulois transalpins : « Gaulois » se réfère à la puissance contrôlée par un joueur ; ce terme est distinct des « Gaulois transalpins » qui sont une puissance non jouée du nord de la carte, hostile aux Gaulois.

Indépendant : Un espace qui n'est contrôlé ni par un joueur, ni par une puissance non jouée.

Initiative : La capacité d'un leader à conduire une action (8.1).

Loyauté : La mesure de la force de l'allégeance d'une cité fortifiée à la puissance qui la contrôle. Les cités indépendantes ont toujours une loyauté de 1 (voir Support).

MP : Point(s) de mouvement.

PC : Contrôle politique ou marqueur(s) de contrôle politique.

Origine : Les espaces contrôlés par une puissance au début du jeu (2.2). Par exemple, Neapolis est un espace d'origine grec.

Puissances : Il y a 5 puissances jouées : Romains, Grecs, Étrusques, Samnites et Gaulois ; et 3 puissances non jouées : Volsques, Carthaginois et Gaulois transalpins (1.0).

Raid : Des Gaulois ou des Gaulois transalpins dépensant des points de mouvement pour mener des pillages en réussissant un bon jet sur la table de siège (14.2).

Siège : Un moyen de prendre le contrôle d'une cité fortifiée ennemie (13.0).

Subjugation : Un moyen de prendre le contrôle d'un espace de tribu ennemi (13.0).

Subordonné : Tout leader dans une armée autre que le commandant (8.2.1).

Support : Un terme englobant à la fois les marqueurs de contrôle politique et la loyauté des cités fortifiées. Chaque marqueur de contrôle politique ou point de loyauté est un point de support. Voir 7.3 pour savoir comment ajouter ou retirer du support. Les espaces de tribu ne sont pas concernés par le support.

Tactiques : La capacité de manœuvre et de combat d'un leader (8.1).

VP : Points de victoire.

5. La séquence de jeu

Chaque tour est divisé en phases jouées dans l'ordre suivant :

1. Phase de vérification de l'appauvrissement des mines étrusques
2. Phase de pioche
3. Phase de détermination du premier joueur
4. Phase d'action
5. Phase d'attrition
6. Phase de reddition
7. Phase d'isolation
8. Phase de score
9. Phases de fin et de renouvellement d'alliances
10. Phase de renfort

5.1 Phase de vérification de l'appauvrissement des mines étrusques

Le joueur étrusque vérifie la capacité de production de ses mines (7.2.3).

5.2 Phase de pioche

Chaque joueur peut écarter tout ou partie de sa main puis piocher pour la compléter (6.2).

5.3 Phase de détermination du premier joueur

Le joueur avec le moins de VP choisit qui jouera en premier durant les 5 rounds de la phase d'action du tour. Utiliser le marqueur de phase d'action du joueur choisi pour indiquer le round d'action en cours. Cela permettra de le faire avancer d'une case sur la table des rounds d'action à chaque fois que ce joueur effectuera une action.

5.4 Phase d'action

Cette phase consiste en 5 rounds. En commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, chaque joueur exécute les actions suivantes à chaque round dans l'ordre qu'il souhaite :

- Proposer/Rompre des alliances (15.1, 15.5)
- Bouger/Placer des leaders mineurs (8.3)
- Jouer une (ou des) carte(s) (Règle 7)

Toutes ces actions, y compris jouer des cartes, sont optionnelles mais ne peuvent être effectuées par un joueur que pendant sa propre phase d'action. Quand tous les joueurs ont joué une carte ou passé, avancer le marqueur sur la table des rounds d'action et commencer un nouveau round avec le premier joueur. Répéter ce processus pendant 5 rounds. Les cartes ne peuvent être jouées que durant la phase d'action. Même s'il reste à un joueur des cartes à l'issue de cette phase, il ne pourra pas les jouer durant une autre phase.

- S'il s'agit d'une partie à 3 joueurs, un événement gaulois est tiré aléatoirement quand le tour du joueur gaulois arrive (voir Livret de jeu).

EXCEPTION : Les événements en réponse peuvent être joués durant la phase d'action de n'importe quel joueur, y compris sa propre phase (7.1.1).

NOTE DE JEU : Un joueur qui ne dispose plus de cartes peut encore Proposer/Rompre des alliances et Bouger/Placer des leaders mineurs pendant ses rounds.

5.5 Phase d'attrition

Pendant la phase d'attrition, les puissances non jouées puis les joueurs dans l'ordre inverse des VP (du plus élevé au plus faible) lancent sur la table d'attrition pour chaque espace ennemi occupé par leurs CU et appliquent les pertes obtenues à ces CU.

5.6 Phase de reddition

Pendant cette phase, les puissances non jouées puis les joueurs dans l'ordre inverse des VP (mais sans être obligés de le faire) :

- Placent leurs marqueurs PC dans tous les espaces ennemis qu'ils occupent avec leurs CU.
- Lancent un dé pour les sièges ou subjugations de toutes les cités fortifiées ou espaces de tribu ennemis qu'ils occupent avec un commandant et au moins 3 CU (13.1.2).

5.7 Phase d'isolation

5.7.1 Les puissances remplacent leurs marqueurs PC par un marqueur PC indépendant pour tous les espaces qui ne peuvent suivre un chemin d'espaces amis connectés jusqu'à une cité fortifiée (même assiégée), un espace de renfort, un espace de tribu, un port ou des CU amis. Les marqueurs PC indépendants ne sont pas affectés. Le chemin ne peut passer au travers d'espaces sous contrôle ennemi sauf s'ils sont occupés par des CU amis ni emprunter des connexions accidentées ou des détroits.

5.7.2 Pendant la phase d'isolation, les puissances non jouées puis les joueurs dans l'ordre inverse des VP remplacent leurs marqueurs PC isolés par des marqueurs PC indépendants.

NOTE DE JEU : Les marqueurs PC indépendants ne sont jamais isolés. Les marqueurs PC et cités indépendants représentent troubles et émeutes dans le territoire d'origine du joueur.

5.8 Phase de score

Dans l'ordre suivant :

- Les joueurs ajustent le total de VP.
- Les joueurs vérifient une éventuelle victoire.

5.8.1 **Ajuster les VP.** Chaque joueur gagne 1 VP par espace de victoire qu'il contrôle en dehors de sa zone d'origine et il perd 1 VP pour chacun de ses espaces de victoire d'origine qu'il ne contrôle pas.

- Ces ajustements sont cumulatifs : un espace de victoire contrôlé en dehors de sa région d'origine rapporte 1 VP à chaque tour, tout comme un espace de victoire d'origine non contrôlé en fait perdre à chaque tour.
- Le total de VP d'un joueur ne peut jamais être inférieur à 0.

EXEMPLE : C'est la fin du tour 1 et aucun espace de la carte n'a changé de contrôle, sauf Neapolis dont le Romain a pris le contrôle. Le joueur romain ajoute 1 VP à son total et le Grec en retire 1. Si à la fin du tour 2, Neapolis reste sous contrôle romain, le joueur romain gagne un second VP et le joueur grec en perd un second.

EXCEPTION : Le joueur gaulois ne gagne pas de VP en contrôlant des espaces de victoire ; il perd seulement des VP s'il ne contrôle plus un de ses espaces de victoire d'origine. Il ne gagne des VP que par les raids (14.2), le pillage (14.4, 14.5) et en remplissant certaines conditions de cartes de son paquet.

5.8.2 **Vérification de la victoire.** Vérifier une éventuelle victoire automatique (4.2) ou, si le jeu est terminé, déterminer le vainqueur de fin de partie (4.3).

5.9 Phase de fin et de renouvellement d'alliances

Toutes les alliances se terminent automatiquement à ce moment, sans pénalité, à moins que les deux joueurs ne soient d'accord pour rester alliés (15.4).

5.10 Phase de renfort

Pendant la phase de renfort, les puissances non jouées puis les joueurs dans l'ordre inverse des VP placent des renforts.

- Placer les CU et les leaders nommés dans tout espace ami non occupé par des CU ennemies et duquel peut être tracé un chemin au travers d'espaces amis connectés libres de CU ennemies vers un espace de renfort d'origine non assiégé et sous votre contrôle.
- Les leaders nommés doivent être placés avec leur puissance en CU.
- Les leaders nommés déplacés deviennent disponibles et doivent être placés.
- S'il n'y a pas d'espace éligible à un placement, les renforts sont perdus et les leaders nommés déplacés restent dans la case des leaders déplacés.
- Les joueurs peuvent ajouter ou repositionner tout ou partie de leurs leaders mineurs vers n'importe quel espace avec leurs CU.

NOTE DE JEU : Se rappeler que toute cité fortifiée sous contrôle romain apporte des renforts à Rome et est considérée comme un espace de renfort d'origine.

5.10.1 Renforts en CU. Le nombre de CU placés dépend du nombre d'espaces de renfort que contrôle la puissance (2.2) et, pour le joueur romain, du nombre de cités fortifiées qu'il contrôle. Pour apporter des CU, l'espace de renfort doit être contrôlé par son propriétaire d'origine et ne doit être ni assiégé ni soumis à une tentative de subjugation.

- Les Gaulois transalpins reçoivent 1 CU.
- Les Volsci reçoivent 1 CU pour Antium.
- Carthage reçoit 3 CU pour Carthago.
- Les Romains reçoivent 2 CU pour Roma plus 1 CU pour chaque cité fortifiée sous contrôle romain.
- Les Grecs reçoivent 2 CU pour Syracusae plus 1 CU pour Messana, Tarentum et Neapolis.
- Les Gaulois reçoivent 1 CU pour Eporedia, Genua, Mediolanum, Bononia, Sane Gallica et Patavium.
- Les Étrusques reçoivent 1 CU pour Pisae et Tarquinii.
- Les Samnites reçoivent 1 CU pour Aufidena, Bovianum et Larinum.

NOTE DE JEU : Pour équilibrer le jeu, le joueur Étrusque/Samnite a le droit de combiner ses renforts et de les placer avec n'importe laquelle de ses deux puissances. Les joueurs intéressés par un jeu historiquement plus précis peuvent choisir de placer ces renforts séparément.

NOTE HISTORIQUE : Rome traitait les territoires conquis d'une façon comparativement correcte, en offrant les bénéfices de l'appartenance à un empire en échange de la levée de troupes.

5.10.2 Renforts en leaders. Remettre en jeu les leaders nommés déplacés (8.4) et ajuster les leaders mineurs (8.3).

- ROMAINS : Le joueur romain retire les 2 consuls de la carte, place les renforts puis pioche 2 nouveaux consuls (8.2.2).
- GRECS : Le joueur grec place les renforts puis peut éliminer définitivement tout leader grec nommé, évitant ainsi de réduire la loyauté des cités dans lesquelles se trouvaient ces leaders (8.2.3).

5.10.3 Joueurs sans CU. Si un joueur termine la phase de renforts sans CU sur la carte, il est éliminé du jeu. Retirer ses leaders et convertir ses marqueurs PC et de loyauté en marqueurs indépendants.

5.11 Fin du tour

Avancer le marqueur de tour et commencer le tour suivant.

6. Paquets de cartes et mains

6.1 Paquets individuels

Chaque joueur pioche des cartes de son propre paquet de cartes stratégiques et a sa propre pile de défausse.

NOTE DE JEU : Les cartes défaussées peuvent toujours être regardées, tout comme les nombres de cartes en main et dans la pile de pioche peuvent être demandés. Les joueurs peuvent montrer des cartes de leur main à d'autres joueurs.

NOTE DE JEU : Les cartes *Desperate Times* (7.4) ne font partie ni du paquet de cartes ni de la main des joueurs.

6.2 La phase de pioche

6.2.1 Défausse. Chaque joueur peut se défausser de tout ou partie des cartes restant dans sa main après le tour précédent. Dans une partie à 4 joueurs, le joueur gaulois DOIT se défausser de toutes les cartes lui restant en main.

NOTE HISTORIQUE ET DE CONCEPTION : Les Gaulois n'étaient pas réputés pour leurs plans à long terme et étaient considérés comme particulièrement imprévisibles par les Romains. Cette incapacité à conserver ses cartes empêche toute planification pour le joueur gaulois, tandis que les événements gaulois apportant des VP laissent les autres joueurs dans l'expectative sur les objectifs gaulois à chaque tour.

6.2.2 Pioche. Chaque joueur pioche des cartes dans son paquet jusqu'à avoir 7 cartes en main, ou pour le joueur romain et dans une partie à 3 ou 4 joueurs, 8 cartes en main.

NOTE HISTORIQUE : Le joueur romain reçoit une carte de plus car, comme état unifié, Rome avait un politique plus cohérente que les autres puissances.

6.3 Pas de transferts

Les joueurs ne peuvent jamais passer de cartes à d'autres joueurs.

6.4 Mélange

6.4.1 La carte Mélange. Quand un joueur joue ou défausse une carte portant la mention *Reshuffle*, placer la carte face visible sur la pile de pioche pour se rappeler qu'un mélange est nécessaire. A la fin du tour, le joueur remet toutes les cartes de sa pile de défausse avec celle de sa pile de pioche et mélange l'ensemble pour reformer son paquet.

6.4.2 Fin du paquet. Si un joueur termine son paquet en piochant des cartes, il mélange la pile de défausse pour former un nouveau paquet et poursuit sa pioche.

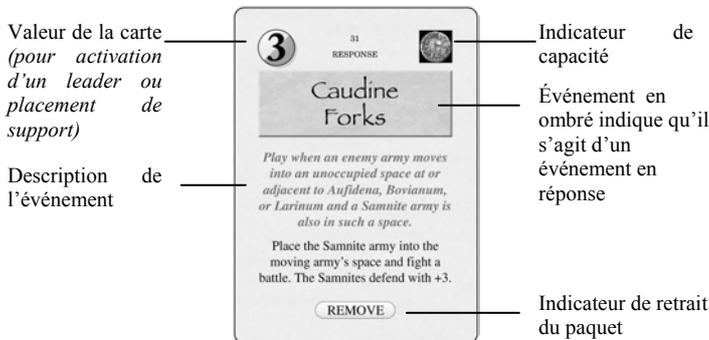
7. Cartes

7.1 Description

Chaque carte stratégique, d'une valeur entre 1 et 3, comprend la description d'un événement, avec les instructions expliquant comment jouer cette carte comme événement. Un joueur peut utiliser une carte de l'une des 4 façons suivantes :

- ACTIVATION D'UN LEADER : Permet d'activer un leader dont le niveau d'initiative est inférieur ou égal à la valeur de la carte (9.0).
- SUPPORT POLITIQUE / LOYAUTÉ : Augmenter le support politique en plaçant des marqueurs PC et/ou en augmentant la loyauté d'une cité fortifiée selon n'importe quelle combinaison dans la limite de la valeur de la carte (7.3.1).
- RENFORT : Si la valeur de la carte est 3, placer 1 CU comme renfort (5.10).
- ÉVÉNEMENT : Déclencher l'événement de la carte, en suivant ses instructions.

NOTE DE JEU : Certains événements sont en contradiction avec les règles de ce livret. Dans ce cas, l'événement de la carte a préséance.



Symboles de capacités :



Mouvement naval possible



Pot-de-vin possible



Annule un événement gaulois dans une partie à 3 joueurs

7.1.1 Événements en réponse

Un titre ombré signifie que cette carte peut être jouée comme un événement pendant toute phase d'action d'un joueur, y compris le sien. Une réponse peut aussi être jouée en réaction à la réponse d'autres joueurs.

- Un joueur peut jouer de multiples cartes en réponse pendant une action unique si les prérequis des cartes sont bien remplis.
- Si plusieurs joueurs jouent en même temps des cartes en réponse, le joueur actif joue en premier toutes ses cartes suivies des autres joueurs dans le sens horaire.

EXEMPLE : La carte romaine en réponse *Obesus Etruscus* peut être jouée avant la résolution d'une bataille impliquant des troupes étrusques. Cela signifie que le joueur romain peut jouer cette carte aux moments suivants :

- Durant sa propre phase d'action, après avoir joué une carte pour déplacer une de ses armées pour attaquer une armée étrusque et avant de résoudre la bataille.
- Pendant la phase d'action du joueur étrusque avant qu'une armée étrusque ne résolve une attaque contre une autre force.
- Pendant la phase d'action des joueurs grec ou gaulois avant qu'ils ne résolvent une attaque contre une armée étrusque.

7.1.2 L'événement *A NEUTRAL POWER ACTIVATES* peut être utilisé pour activer une puissance non jouée (16.1.1), soit à la place de, soit en plus du jeu normal d'une carte dans le même round.

7.1.3 **Événements retirés.** Le mot *REMOVE* en bas d'une carte signifie que cette carte, si elle est jouée comme événement, est définitivement retirée du jeu. Les cartes jouées par le joueur étrusque pour soudoyer une armée ennemie (7.2.2) sont aussi définitivement retirées du jeu.

7.2 Capacités spéciales romaines et étrusques

7.2.1 **Colonies romaines :** une armée romaine de 3 CU ou plus qui commence son activation sur un marqueur PC romain peut, au lieu de se déplacer, se retirer 1 CU et remplacer le marqueur PC par un marqueur romain Loyauté 1.

- L'espace est maintenant une cité fortifiée pour la suite du jeu.
- Cette cité n'est pas différente des autres cités de la carte. Par exemple, le joueur romain peut jouer une carte pour en augmenter la loyauté et la cité peut être convertie par un autre joueur après un siège victorieux.

Une carte campagne peut être utilisée pour déplacer une armée romaine sur un marqueur PC romain et activer à nouveau la même armée pour faire de l'espace une cité fortifiée.

NOTE HISTORIQUE : La CU retirée correspond aux colons romains.

7.2.2 Pots-de-vin étrusques

Les Étrusques peuvent jouer une carte de valeur 3, qui est ensuite retirée du jeu, pour soudoyer une force ennemie. Ils ne peuvent le faire si leurs mines ne sont plus opérationnelles (7.2.3). Cette carte est jouée en réponse au moment où l'un des éléments suivants intervient :

- Une armée ennemie entre dans un espace contenant une armée étrusque. L'armée ennemie doit revenir à son point de départ et son mouvement est terminé.
- Une armée étrusque se déplace, mais ne fait pas retraite, dans un espace contenant des CU ennemies. L'armée étrusque peut continuer son mouvement comme si les CU ennemies étaient alliées (15.2). En plus, les CU soudoyées ne peuvent tenter d'intercepter l'armée étrusque durant son déplacement.

Cette capacité étrusque est utilisée après toute tentative d'évitement ou d'interception.

NOTE DE CONCEPTION : Retirer la carte de valeur 3 du jeu permet de traduire la relative limitation des ressources étrusques. Placer un marqueur *Pillage* (14.1) si une force gauloise est soudoyée pourrait aussi être envisagé, puisque piller pour obtenir de l'or ou le recevoir comme pot-de-vin ne présente pas de différence. Cependant, nous n'avons pas fait ce choix pour éviter que le joueur étrusque puisse avantager le joueur gaulois et ainsi fausser la partie en le soudoyant de façon répétée.

NOTE HISTORIQUE : Les Étrusques étaient très riches. Leurs mines de fer, d'étain et de cuivre leur fournissaient des matières premières qu'ils échangeaient contre de l'or et des bijoux. Cette règle suppose que les Étrusques ont utilisé cette richesse à leur avantage plutôt que d'en remplir leurs tombes comme cela semble avoir été le cas.

7.2.3 Vérifier l'appauvrissement des mines

Au début de chaque tour, les Étrusques déterminent si leurs mines sont encore opérationnelles. S'ils ont perdu le contrôle d'au moins 5 de leurs espaces d'origine, il est considéré que les pillages gaulois, les émeutes (représentées par les marqueurs indépendants) et/ou les attaques ennemies ont tellement affaibli les infrastructures économiques étrusques qu'ils ne sont plus capables de fondre et échanger leur minerai contre des biens. Si cela arrive, placer le marqueur *Mines Depleted* dans la case appropriée devant le joueur étrusque/samnite. Une fois survenu, cet événement reste actif jusqu'à la fin du jeu. De plus, il fait perdre aux Étrusques leur capacité à soudoyer des forces ennemies (7.2.2).

7.3 Ajouter et retirer du support

Le terme « support » recouvre à la fois les marqueurs PC et la loyauté des cités fortifiées.

EXEMPLE D'AJOUT ET DE RETRAIT DE SUPPORT

Pour cet exemple, considérons que pour leur première action, le joueur romain a placé 1 CU à Narnia et le joueur étrusque/samnite a attaqué Valerius à Roma avec son armée étrusque de Clusium. L'armée étrusque gagne la bataille et inflige 4 CU de pertes à l'armée romaine qui fait retraite à Anagnia, y rejoignant Cammillus. Le joueur étrusque peut donc ajouter ou retirer 2 points de support pour cette victoire. Il peut soit s'ajouter 2 points, soit en retirer 2 au Romain, soit s'en ajouter 1 et en retirer 1 au Romain. Il pourrait retirer 1 point au joueur romain des différentes façons suivantes :

- Remplacer un marqueur PC romain à Praeneste ou Tarracina par un marqueur indépendant.
- Le marqueur PC romain d'Anagnia ne peut pas être remplacé car la zone contient des CU romaines.
- Réduire la loyauté de Roma de 3 à 2.
- Réduire la loyauté de Capua de 1 à 0. Cela remplacerait le marqueur loyauté de Capua par un marqueur cité fortifiée indépendant. Comme ce sont les Étrusques qui ont gagné la bataille, le fait que les Samnites contrôlent des espaces adjacents à Capua n'a pas d'influence.
- La loyauté de Narnia ne peut être réduite de 1 à 0 parce que la présence d'1 CU romaine à Narnia l'empêche.
- Réduire la loyauté de Sutrium de 1 à 0. Comme les Étrusques contrôlent un territoire adjacent à Sutrium au début de la bataille, le marqueur peut être remplacé par un marqueur loyauté étrusque de 1 au lieu d'un marqueur indépendant.

Il pourrait ajouter 1 point de support aux Étrusques de l'un des façons suivantes :

- Augmenter la loyauté de Tarquinii ou Pisae de 1 à 2.
- Augmenter la loyauté de Sutrium (en considérant qu'il a déjà dépensé 1 point pour la convertir) de 1 à 2.

NOTE DE CONCEPTION : Les espaces de tribu ne sont pas affectés par le support parce que les tribus sont dispersées sur toute la zone et ne disposent de gouvernement central. Le principal problème pour les Romains face aux Samnites était qu'ils ne disposaient d'une cible à attaquer, aucune zone qui une fois prise aurait permis de contrôler automatiquement les zones voisines. Le jeu représente cela en ne permettant la prise des espaces de tribu qu'au travers de la subjugation.

7.3.1 Ajouter du support. Les joueurs placent le support :

- En remplaçant un PC ennemi par leur propre marqueur PC dans les espaces dans lesquels ils ont des CU.
- En augmentant la loyauté de cités non assiégées et sous leur contrôle. La loyauté d'une cité ne peut pas dépasser 3.

EXCEPTION : Les joueurs peuvent seulement retirer et non remplacer les marqueurs PC ennemis dans un espace d'origine d'un allié (15.2.3).

EXCEPTION : Les cités des Gaulois et Gaulois transalpins ont un maximum de loyauté de 1. Les Gaulois attaquaient généralement pour l'or et le pillage et rarement pour tenir les territoires assaillis.

EXEMPLE : Jouer une carte de valeur 2 permet de :

- Augmenter la loyauté d'une cité de 1 à 3.
- Augmenter la loyauté de deux cités de 1 chacune.
- Augmenter la loyauté d'une cité de 1 et remplacer un marqueur PC ennemi par votre propre marqueur PC dans un espace où vous avez des CU.
- Remplacer deux marqueurs PC ennemis par votre propre marqueur PC dans deux espaces où vous avez des CU

7.3.2 Retirer votre propre support

Certains événements demandent à des puissances de réduire leur propre support. Pour ce faire, deux possibilités :

- Soit retirer un de vos marqueurs PC, en remplaçant un marqueur PC d'origine par un marqueur indépendant.
- Soit soustraire 1 à la loyauté d'une cité fortifiée que vous contrôlez. Remplacer une cité réduite à une loyauté de 0 par un marqueur de cité fortifiée indépendant.

Vous pouvez retirer plus d'un marqueur PC ou soustraire plus d'un point de loyauté en une seule action.

7.3.3 Retirer le support d'une autre puissance. Certains événements permettent de retirer le support d'une autre puissance. Il est retiré comme ci-dessus, mais :

- Retirer les marqueurs PC d'espaces où la puissance qui les contrôle ne dispose pas de CU.
- Diminuer la loyauté d'une cité seulement là où la loyauté est plus élevée que le nombre de CU (de la puissance contrôlant la cité) dans l'espace.
- A moins que l'événement ne le précise, le joueur utilisant l'événement décide où le support est retiré.

NOTE DE JEU : Une garnison de CU protège ainsi d'un retrait des marqueurs PC ou d'une réduction de la loyauté. La loyauté ennemie ne peut être réduite en dessous du nombre de CU présentes dans un espace parce que les populations sont moins susceptibles de se rebeller en présence d'une forte garnison.

7.3.4 Ajouter et retirer du support après une bataille

Les conséquences politiques d'une bataille (12.5) permettent au vainqueur de s'ajouter des points de support ou d'en retirer à son adversaire défait. Les restrictions ci-dessus s'appliquent (7.3.1 et 7.3.3) mais le vainqueur peut aussi :

- Retirer un marqueur PC indépendant dans un espace d'origine sans CU ennemie.
- Remplacer une cité indépendante dans un espace d'origine sans CU ennemie avec une cité de loyauté 1.
- Remplacer le marqueur PC ou un marqueur de loyauté 1 du perdant par un marqueur PC ou un marqueur de loyauté 1 du vainqueur si celui-ci a commencé la bataille avec le contrôle d'un espace adjacent.

NOTE DE JEU : Permettre à un joueur vainqueur d'une bataille de retirer des marqueurs indépendants dans ses espaces d'origine représente le retournement de la population rebellée après avoir entendu les récits de la glorieuse victoire du joueur. Ainsi la population élimine les chefs rebelles, clame que jamais elle n'avait voulu se rebeller et tout est pardonné.

7.4 Desperate Times

Chaque joueur débute la partie avec deux cartes *Desperate Times* qui permettent d'interrompre la séquence de jeu avec une action supplémentaire. Elles sont disponibles tant qu'elles n'ont pas été jouées et ne font pas partie du paquet ou de la main. Une fois jouées, elles sont retirées du jeu.

7.4.1 Les joueurs peuvent utiliser ces cartes :

- Immédiatement avant qu'un autre joueur ne démarre ses actions. Le joueur qui a joué la carte *Desperate Times* exécute son action après quoi le jeu revient à celui qui avait été interrompu.
- A la fin du 5^{ème} round d'action, juste avant la phase d'attrition.

Une carte *Desperate Times* ne peut pas être jouée pendant l'action d'un joueur.

7.4.2 Quand un joueur annonce le jeu d'une carte *Desperate Times*, un autre joueur peut l'en empêcher en jouant lui aussi cette carte. Cependant un seul joueur peut jouer une carte à la fois. Si plusieurs joueurs choisissent donc de la jouer, c'est celui qui a le moins de VP qui pourra finalement le faire. Les autres joueurs conservent leur carte pour une autre occasion correspondant au 7.4.1.

EXEMPLE : C'est au joueur romain de conduire une action. Avant qu'il ne fasse quoi que ce soit, le joueur grec annonce le jeu d'une carte Desperate Times. Le joueur gaulois répond en annonçant lui aussi la volonté d'en jouer une. Ayant tous les deux 7 VP et comme le joueur gaulois gagne les égalités face au joueur grec, c'est le Gaulois qui joue sa carte tandis que le Grec la conserve pour plus tard. Une fois que le joueur gaulois a conduit son action, le jeu reprend là où il avait été suspendu avec l'action romaine.

7.4.3 Le joueur qui a utilisé la carte *Desperate Times* fait l'une des trois choses suivantes :

- Exécute immédiatement une action comme s'il avait joué une carte de valeur 3.
- Se défausse du nombre de cartes qu'il souhaite de sa main et en pioche le même nombre dans sa pile de pioche.
- Cherche un événement spécifique dans sa main, sa pile de défausse ou sa pile de pioche (mais pas dans les cartes retirées définitivement) et le joue immédiatement comme un événement. Si cette carte était dans sa pile de pioche, celle-ci doit immédiatement être mélangée.

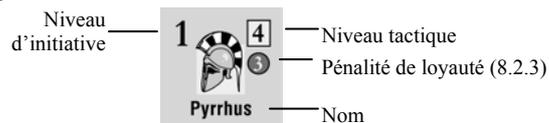
7.4.4 Le jeu continue alors avec le joueur interrompu. Cela évite de jouer des cartes *Desperate Times* à la suite.

7.4.5 Une fois que le 5^{ème} round d'action est terminé, chaque joueur dans l'ordre inverse des VP peut jouer une carte *Desperate Times*. Une fois que tous les joueurs en ont joué une ou ont passé, la séquence continue avec la phase d'attrition.

7.4.6 Les cartes *Desperate Times* ont toutes les caractéristiques d'une carte de valeur 3. Par exemple, le joueur étrusque peut les utiliser pour soudoyer (7.2.2) ou le joueur grec pour faire retraite par mer (12.4.3).

8. Leaders

8.1 Propriétés



NIVEAU D'INITIATIVE est la valeur minimale d'une carte pour pouvoir activer le leader.

EXEMPLE : Un leader avec une initiative de 3 ne peut être activé qu'avec une carte de valeur 3 ; un leader avec une initiative de 2 peut être activé avec une carte de valeur 2 ou 3 ; enfin un leader avec une initiative de 1 peut être activé avec n'importe quelle carte.

NIVEAU TACTIQUE est la valeur maximale du jet de dé que doit faire le leader pour réussir une interception, un évitement, une poursuite (10.3, 11.1, 11.3). Dans une bataille, il sert aussi à déterminer quel camp recevra un modificateur de combat du fait d'une supériorité de commandement (12.2.2).

8.2 Leaders nommés

Ces leaders comprennent les consuls romains, les leaders entrés en jeu suite à un événement, y compris le dictateur, et Dyonysius qui commence la partie sur la carte.

8.2.1 Commandants

S'il y a plusieurs leaders dans un même espace, l'un d'entre eux doit être choisi par leur propriétaire pour être commandant. Les autres leaders sont placés sous le commandant pour signifier qu'ils en sont les subordonnés.

- Le commandant peut être changé en activant l'un de ses subordonnés durant la phase d'action de leur propriétaire. Ce subordonné devient alors le nouveau commandant et est placé au-dessus de la pile, l'ancien étant placé dessous.
- Le commandant peut aussi être changé en plaçant un leader nommé suite à un événement. Si ce nouveau leader est placé dans un espace contenant déjà un leader nommé, vous pouvez choisir lequel devient le commandant.
- Les leaders nommés ne peuvent être les subordonnés de leaders mineurs.
- Les niveaux des leaders subordonnés n'ont aucun effet sur le jeu.

8.2.2 Consuls romains

Tous les leaders romains, sauf le Dictateur, sont des consuls. A chaque phase de renfort, le joueur romain renvoie ses consuls dans une pioche et en tire deux au hasard. Il les place ensuite avec n'importe quelle CU romaine en suivant les restrictions du 5.10.

8.2.3 Pénalité de loyauté du leader grec

A chaque phase de renfort, le joueur grec doit réduire le total de loyauté des cités grecques fortifiées du montant inscrit dans un cercle rouge sur les pions des leaders nommés grecs qu'il conserve en jeu. Cela inclut les leaders déplacés revenant en jeu suivant la règle 5.10. Si la loyauté est trop basse pour permettre de subir la pénalité ou si le joueur grec refuse de la subir, le leader ne peut être conservé et il est retiré *définitivement* du jeu.

EXEMPLE : Pour conserver Dyonysius en jeu, le joueur grec doit réduire au total la loyauté de 2. Il peut soit réduire la loyauté d'une cité grecque de 2 points, soit réduire la loyauté de deux cités d'1 point.

NOTE HISTORIQUE : Les leaders mercenaires que les Grecs employaient n'avaient pas toujours à l'esprit l'intérêt de leurs maîtres. La plupart d'entre eux voulaient se construire un empire au sud et ne voyaient aucun problème à attaquer des cités grecques pour y parvenir. Finalement, ils furent plutôt un problème qu'une solution pour la population grecque d'Italie.

8.3 Leaders mineurs

Tous les leaders mineurs sont disponibles dès le début du jeu. Comme partie de sa phase d'action ou durant la phase de renfort, un joueur peut ajouter ou repositionner tout ou partie de ses leaders mineurs dans n'importe quel espace où il a des CU.

8.4 Leaders déplacés

A l'instant où un leader nommé se retrouve seul dans un espace avec des CU ennemies et que cet espace n'est pas une cité fortifiée amie, le placer avec ses leaders subordonnés dans la case des leaders déplacés. Un leader nommé est aussi déplacé s'il perd toutes ses CU à la suite d'un combat, d'une retraite et/ou d'un combat naval. Pendant la phase de renfort suivante, les joueurs placent leurs leaders déplacés dans n'importe quel espace avec des CU de leur puissance comme en 5.10. Les leaders mineurs dans cette situation ne sont pas déplacés mais sont mis sur le côté du jeu et peuvent être replacés à la prochaine phase d'action du joueur (5.4).

9. Mouvement

9.1 Qui peut bouger ?

Pour déplacer des forces, un joueur doit d'abord activer un de ses leaders en jouant une carte comme action (7.1).

9.1.1 Le leader activé peut déplacer jusqu'à 10 CU empilées avec lui plus n'importe quel nombre de leaders subordonnés.

NOTE DE JEU : Un leader peut se déplacer sans CU, mais des CU ne peuvent se déplacer sans leader.

9.1.2 Quand un leader se déplace, il peut sur son chemin prendre ou laisser des CU ou des leaders subordonnés, avec les restrictions suivantes :

- Pas plus de 10 CU empilées ne peuvent bouger à un instant donné.
- Un leader mineur ne peut prendre un leader nommé sur son passage.
- Les leaders « ramassés » sont subordonnés du leader se déplaçant.
- Laisser ou prendre des CU au passage ne doit jamais avoir pour conséquence de laisser un consul romain sans CU.

NOTE DE JEU : La limite des 10 CU s'applique au mouvement. Il n'y a pas de limites au nombre de CU qui peuvent être empilées dans un espace et se défendre ensemble dans un combat.

9.2 Capacité de mouvement

Un leader activé se déplace entre espaces adjacents, payant 1 MP (Point de mouvement) pour chaque connexion dégagée traversée, 2 MP pour passer détroits et terrains accidentés ou 3 MP pour un mouvement naval (9.6). Les Gaulois et Gaulois transalpins peuvent aussi dépenser des MP pour conduire des raids (14.2).

NOTE DE JEU : Un mouvement non naval au travers du détroit de Rhegium à Messana est autorisé si les cités sont amies.

NOTE DE JEU : La Voie Appienne n'est pas construite au début du jeu. Tant que l'événement n'a pas été joué, la traiter comme une connexion dégagée.

EXCEPTION : Les armées samnites traitent les connexions avec Bovianum et Aufidena comme des connexions dégagées.

NOTE HISTORIQUE : Cette exception simule la connaissance parfaite que les Samnites avaient de leurs montagnes natales.

NOTE DE CONCEPTION : Une connexion accidentée correspond à une route secondaire au milieu d'un territoire montagneux. Les routes principales dans ces mêmes territoires sont indiquées comme des connexions dégagées.

9.2.1 À part les Gaulois et Gaulois transalpins, tous les leaders disposent de 4 MP.

9.2.2 Les leaders gaulois ont une capacité de mouvement variable dépendant de la valeur de la carte utilisée pour les activer :

- Carte de valeur 1 : 3 MP
- Carte de valeur 2 : 4 MP
- Carte de valeur 3 : 5 MP

NOTE HISTORIQUE : Cette règle simule la moindre discipline mais aussi le moindre encombrement en ravitaillement des armées gauloises.

9.2.3 Les Gaulois transalpins ont 5 MP.

NOTE DE JEU : En fait, les Gaulois transalpins suivent la même règle que les Gaulois car tous les événements qui permettent d'activer les Gaulois transalpins obligent à jouer une carte de valeur 3.

9.3 Réaction

En déplaçant une armée, et non un leader seul, chaque entrée dans un espace peut déclencher la réaction de l'ennemi qui pourrait stopper le mouvement. Cette réaction est résolue dans l'ordre suivant.

9.3.1 Cités fortifiées. Si une force se déplaçant pénètre dans une cité fortifiée ennemie contenant des leaders ou CU ennemis, le joueur ennemi déclare quels leaders et CU sont dans la cité (sous le marqueur loyauté) et à l'extérieur (sur le marqueur loyauté).

- Il ne peut pas y avoir plus de 3 CU dans la cité. Les leaders ne sont pas limités.
- Les leaders et CU dans la cité ne sont pas un obstacle au mouvement ennemi.
- Les leaders et CU ne peuvent se cacher que dans des cités qu'ils contrôlent.
- Les leaders et CU à l'intérieur d'une ville ne peuvent pas quitter cette cité tant que des CU ennemies y restent, mais ils peuvent tenter une sortie (13.4.1).

9.3.2 Interceptor et éviter une bataille : Le joueur ennemi déclare toute tentative d'interception (10.0) ou d'évitement (11.0), y compris les leaders et CU impliqués, puis les résout.

NOTE DE JEU : Une armée interceptant dans une cité fortifiée ne peut y pénétrer puisque cela a été fait plus tôt dans la séquence de réaction.

9.3.3 Fourches caudines : L'utilisation de cet événement suit immédiatement une tentative d'interception ou d'évitement.

9.4 Espaces occupés par l'ennemi

NOTE DE JEU : Les joueurs peuvent examiner à tout moment le contenu des espaces occupés par l'ennemi.

9.4.1 Quand une armée pénètre dans un espace contenant des CU ennemies qui ne se sont pas repliées dans une cité fortifiée (9.3.1) ni n'ont réussi à éviter la bataille (11.1), elle termine son mouvement et attaque la force ennemie (12.1).

EXCEPTION : Si l'armée se déplaçant est suffisamment grande, elle remporte une victoire automatique et peut continuer à se déplacer.

9.4.2 Quand une force en déplacement manque son jet de poursuite (11.3) après qu'une armée ennemie a évité la bataille, elle doit arrêter son mouvement.

9.4.3 Quand une armée ennemie intercepte dans un espace, l'armée en mouvement peut tenter de refuser la bataille en retournant à l'espace à partir duquel elle entrait et arrêter son mouvement (10.5.1). Si elle décide de ne pas le faire ou manque cet évitement, elle reste dans l'espace avec l'armée d'interception et une bataille a lieu.

9.4.4 Un leader sans une armée ne peut pas entrer dans des espaces avec des CU ennemies ou s'arrêter dans des espaces contenant des leaders ennemis.

9.5 Événements Campagne

NOTE DE CONCEPTION : Les événements Campagne permettent à un joueur d'activer deux armées en un seul round d'action. Ces événements simulent un effort coordonné contre un ennemi commun ou une période d'intense activité.

9.5.1 Un commandant activé par une *Campagne* doit terminer tous ses mouvements, batailles, sièges et subjugations avant que l'autre commandant puisse être activé.

EXCEPTION : Deux forces attaquant une cible commune (9.5.6).

9.5.2 Les CU et subordonnés peuvent se déplacer avec un leader activé par une *Campagne* puis à nouveau avec un autre leader pendant la même action. La seule contrainte est qu'aucun CU ou leader ne doit dépenser plus de 4 MP (5 MP pour les leaders et CU gaulois) durant cette action.

EXCEPTION : Les CU et leaders d'une armée qui ont combattu, assiégé, subjugué, refusé une bataille ou raté une poursuite ne peuvent plus bouger durant cette action.

9.5.3 Un événement *Campagne* ne peut pas être utilisé pour tenter plusieurs sièges ou subjugations contre un même espace (13.1.1).

9.5.4 Un pot-de-vin étrusque (7.2.2) contre la première armée activée n'empêchera pas la seconde armée d'attaquer ou d'entrer dans le même espace.

9.5.5 La seule fois où il est possible d'activer une force alliée est d'utiliser un événement *Campagne*. Dans ce cas, votre allié doit vous donner son autorisation. Un refus ne rompt pas l'alliance. Si Rome est alliée à Carthage, Carthage donnera toujours sa permission, mais toutes les restrictions de mouvement pour les armées carthagoises restent en vigueur (16.3).

9.5.6 Attaques coordonnées : Un événement *Campagne* peut être utilisé pour coordonner deux forces attaquant une cible commune. La première force activée, force principale, se déplace pour engager la bataille contre la force ennemie. Cette bataille, peu importe comment elle a été engagée, n'est pas résolue à ce moment. Une force de flanc, force secondaire, est alors activée pour aider la force principale dans la bataille, la seule contrainte étant qu'elle puisse atteindre le lieu de la bataille par une connexion différente de celle utilisée par la force principale. Elle arrête son mouvement sur l'espace adjacent à l'espace de la bataille. Comme la force ennemie est engagée dans une bataille, elle ne peut ni intercepter ni éviter la bataille avec la force de flanc. Cette force secondaire apporte un modificateur de combat de +1 et un modificateur de force d'armée égal à la moitié de sa taille (12.2.1), arrondi au dessus.

Le niveau tactique du général de la force secondaire est ignoré et n'apporte aucun bonus au combat même si le commandant de la force principale a été déplacé par un événement. Les deux forces se partagent équitablement les pertes, la force principale subissant une perte de plus si le montant des pertes est impair. Si le joueur utilisant l'événement *Campagne* a choisi une force alliée comme force secondaire et remporte la bataille, il peut décider de placer du support pour son allié s'il le désire mais n'y est pas obligé. Si les forces coordonnées sont battues, les deux forces doivent faire retraite.

NOTE DE CONCEPTION : L'efficacité de la force secondaire est réduite et le niveau de son général ignoré pour rendre compte de la difficulté à coordonner des attaques à cette période.

9.5.7 Attaques coordonnées et victoires automatiques : Si deux armées coordonnent une attaque contre une cible commune et obtiennent une victoire automatique (12.2.1), elles peuvent toutes les deux continuer leur mouvement. La force principale doit terminer son mouvement avant que la secondaire ne puisse se déplacer. Les deux forces peuvent aussi coordonner une seconde attaque s'il leur reste assez de points de mouvement.

9.6 Mouvement naval

Le mouvement naval a lieu d'un port à un autre et coûte 3 MP. Le contrôle d'un port n'est pas nécessaire pour embarquer ou débarquer. Le mouvement naval est autorisé depuis ou vers n'importe quel port, y compris un port qui contient un marqueur PC ou des CU ennemis.

NOTE DE JEU : Une armée peut se déplacer d'un espace pour atteindre un port puis utiliser le mouvement naval ; ou une armée dans un port peut utiliser le mouvement naval puis se déplacer d'un espace dans les terres.

9.6.1 Ports assiégés : Le mouvement naval depuis ou vers l'intérieur d'une cité fortifiée portuaire assiégée est interdit (13.4.1).

NOTE DE JEU : Un mouvement naval (ennemi ou ami) depuis ou vers l'extérieur d'une cité fortifiée portuaire assiégée est lui autorisé.

9.6.2 Ports africains : Comme indiqué sur la carte, Kerkouane et Carthage ne peuvent être utilisés que par les Carthagoises.

EXCEPTION : Si Kerkouane contient des CU grecques, les Grecs peuvent aussi utiliser ce port (17.2.1).

NOTE DE JEU : Comme carte événement, *Agathocles Lands in Africa* permet une attaque grecque en Afrique.

9.6.3 Qui peut utiliser le mouvement naval ?

- Un leader carthagoise avec ses leaders subordonnés et jusqu'à 10 CU qui se déplacent suite à l'événement *Neutral Power Activates* ou, une fois Rome alliée à Carthage, avec une carte romaine de valeur 3 (18.0).
- Un leader grec avec ses leaders subordonnés et jusqu'à 3 CU - ou 6 CU si le mouvement a lieu depuis ou vers Syracusae - qui se déplacent avec une carte de valeur 3.
- Un leader romain avec ses leaders subordonnés et jusqu'à 3 CU qui se déplacent avec une carte romaine de valeur 3 après l'événement *Duoviri Navales*, ou jusqu'à 10 CU une fois Carthage alliée à Rome (18.0).
- Un leader étrusque avec ses leaders subordonnés et jusqu'à 3 CU utilisant l'événement *Naval Transports*.

9.6.4 Combat naval : Des mouvements navals nécessitent de lancer un dé sur la table de combat naval :

- Un mouvement naval non carthaginois vers un port sous contrôle carthaginois.
- Un mouvement naval grec une fois Rome alliée à Carthage (18.0).

NOTE HISTORIQUE : L'alliance de Carthage avec Rome était contre Pyrrhus.

10. Interception

10.1 Quand intercepter ?

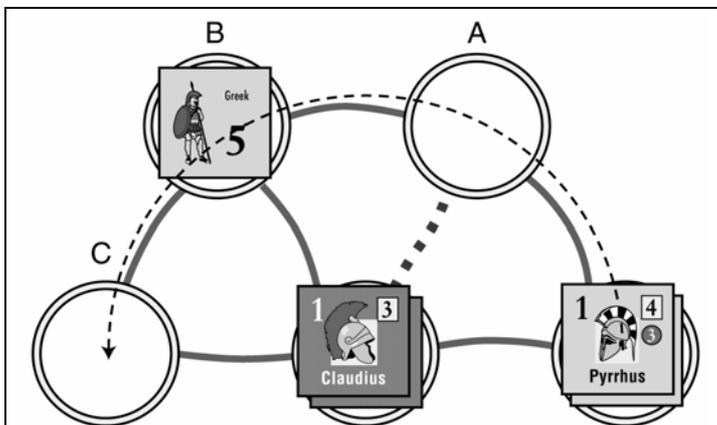
Des armées non actives peuvent tenter d'intercepter à chaque fois qu'une armée ennemie se déplace dans un espace adjacent au leur (UN MOUVEMENT, pas une retraite, une interception, un évitement ou un placement suite à un renfort ou un événement).

NOTE DE JEU : Si une armée pénètre successivement dans des espaces adjacents à une même force ennemie, celle-ci peut tenter plusieurs interceptions.

10.2 Restrictions

Les tentatives d'interception ne sont pas permises :

- Au travers d'un terrain accidenté ou d'un détroit.
- Par une armée à l'intérieur d'une cité fortifiée, s'il y a des CU ennemies dans le même espace.
- Dans un espace contenant des CU ennemies ne faisant pas mouvement.
- Dans un espace dans lequel une armée d'une autre puissance vient juste d'intercepter.
- Contre une force de flanc (9.5.6).
- Dans un espace où une armée alliée est attaquée (15.3).
- Contre des tentatives d'évitement, de refus de bataille, de retraite ou d'interception.



EXEMPLE : Pyrrhus se déplace autour d'une armée romaine sous les ordres de Claudius. Claudius ne peut intercepter en A à cause du terrain accidenté. Il ne peut intercepter en B car l'espace contient des CU ennemies immobiles. Par contre, il peut intercepter en C sur un jet de 1 à 3.

10.3 Tentative

A chaque fois qu'une armée entre dans un nouvel espace, les armées ennemies adjacentes à cet espace peuvent tenter de l'intercepter. Toutes les tentatives doivent être annoncées avant de résoudre chacune d'entre elles. Au cas où plusieurs joueurs voudraient tenter une interception, c'est celui qui remporte l'égalité qui détermine dans quel ordre les interceptions sont résolues. La force en mouvement ne peut être interceptée que

par une seule puissance par espace dans lequel elle pénètre mais peut l'être par plusieurs armées de cette puissance.

- Si un subordonné intercepte, le commandant doit être laissé avec au moins 1 CU dans l'espace d'où est tentée l'interception.
- Si l'armée intercepte dans un espace contrôlé par un ennemi et que cet espace ne contient aucune de ses CU, ajouter +1 au lancer de dé.

EXEMPLE : Si une armée romaine se déplace, et que deux armées gauloises et une armée grecque souhaitent l'intercepter, le joueur gaulois, puisqu'il gagne les égalités face au Grec, décide s'il résout d'abord ses deux interceptions ou laisse le Grec tenter la sienne en premier. Si les Gaulois décident d'intercepter en premier et que l'interception réussit, le Grec ne pourra pas tenter la sienne.

10.4 Résultat

Une interception réussit pour un jet de dé modifié inférieur ou égal au niveau tactique du commandant tentant l'interception.

- Si elle est réussie, placer l'armée d'interception dans l'espace avec l'armée en mouvement. Si cet espace contient des CU de la puissance de l'armée d'interception ou que plusieurs de ses armées ont réussi l'interception, l'ensemble des forces dans cet espace sont immédiatement combinées en une seule armée. Si les deux ont des leaders nommés, le joueur interceptant choisit lequel devient commandant de cette force.
- Dans le cas contraire, rien ne se passe. Si toutes les tentatives échouent, l'armée qui se déplace peut continuer son mouvement.

10.5 Succès

10.5.1 Refuser la bataille : Une fois toutes les tentatives vers un espace résolues, l'armée qui a été interceptée peut essayer de revenir dans son espace de départ et s'arrêter. Si le commandant ennemi l'autorise, ce refus est automatiquement permis. S'il ne l'autorise pas, il doit réussir un jet inférieur ou égal à son niveau tactique. Si l'armée interceptée est arrivée par mouvement naval, refuser la bataille revient à exécuter un mouvement naval. Si ce mouvement se solde en combat par un résultat « retour » (si applicable, 9.6.4) ou si l'événement *Storms at Sea* est joué, la bataille est obligatoire.

10.5.2 Bataille : Si l'armée en mouvement ne refuse pas la bataille (soit par choix, soit suite à l'échec du refus), elle doit attaquer l'armée d'interception. Le joueur qui intercepte, qui est le défenseur, reçoit +1 à son jet de dé, quel que soit le nombre d'armées qui interceptent. L'armée interceptée ne peut pas entrer dans une cité fortifiée avant l'interception et la bataille qui s'ensuit.

NOTE DE CONCEPTION : Le modificateur +1 correspond à l'effet de surprise de l'interception.

NOTE DE JEU : L'événement samnite *Caudine Forks* (*Fourches Caudines*) est similaire à une interception, mais la bataille ne peut être refusée et il n'y a pas de modificateur +1.

10.6 Interception manquée et Évitement

Une armée qui tente d'intercepter une armée ennemie ne peut dans la même action tenter de l'éviter.

11. Éviter une bataille

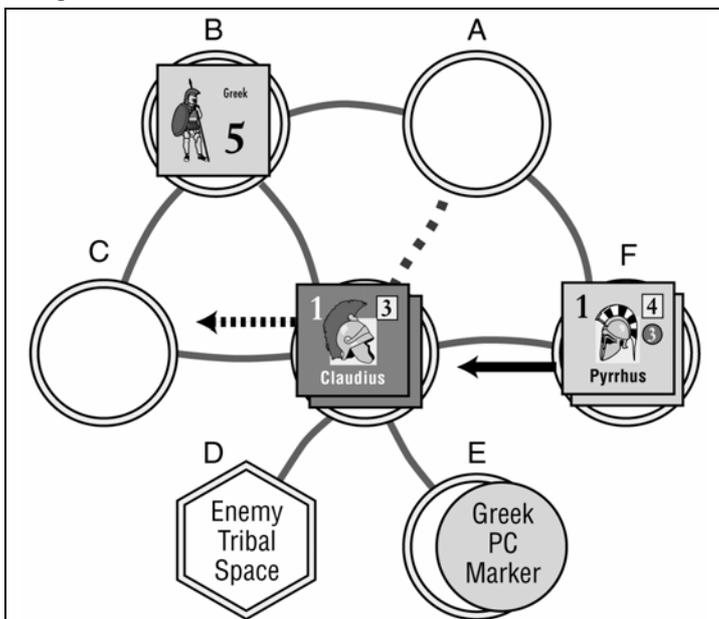
11.1 Procédure

A chaque fois qu'une armée se déplace (pas suite à une interception) dans un espace contenant une armée ennemie, cette armée peut tenter d'éviter la bataille. Tous ces évitements doivent être déclarés avant de résoudre le premier. Le joueur désigne quels leaders et un maximum de 10 CU vont essayer d'éviter la bataille, dont ceux qui vont se réfugier à l'intérieur de la cité fortifiée. Si le commandant ennemi l'autorise, cet évitement est automatiquement réussi. Sinon, lancer un dé :

- Si le jet est inférieur ou égal au niveau tactique du commandant, placer l'armée dans un espace adjacent.
- Sinon la bataille a lieu avec -1 au jet de combat du défenseur pour avoir tenté et manqué son évitement.

NOTE DE JEU : Les leaders isolés ne sont pas des armées et ne peuvent donc pas éviter une bataille : ils sont déplacés (8.4).

EXEMPLE : Une armée étrusque avec 14 CU et 2 leaders mineurs est à Pisae. Une armée gauloise sous Brennus entre dans Pisae en venant de Luna. Le joueur étrusque peut indiquer qu'un leader mineur et 3 CU tentent de se réfugier dans Pisae tandis que l'autre leader mineur avec 10 CU tente d'éviter la bataille en se repliant vers Populonium. La dernière CU bloquée à Pisae hors de la ville.



EXEMPLE : Pyrrhus fait mouvement pour attaquer Claudius. Le joueur romain peut éviter la bataille en faisant un jet compris entre 1 et 3. Si ce jet est réussi, il peut déplacer l'armée (avec au maximum 10 CU) d'un espace. Dans cet exemple, il ne peut aller qu'en C : A est accessible via un terrain accidenté, F est l'espace d'où vient Pyrrhus et B, D et E sont sous contrôle ennemi ou contiennent des CU ennemies. Pyrrhus peut le poursuivre s'il réussit un jet entre 1 et 4.

11.2 Restrictions

L'évitement n'est pas autorisé :

- Par une armée à l'intérieur d'une cité fortifiée avec des CU ennemies à l'extérieur.
- Par une armée qui a tenté d'intercepter l'armée en mouvement qui fait action.
- Contre une force de flanc (9.5.6).
- Au travers de terrains accidentés ou de détroits.
- Vers l'espace d'où venait l'armée en mouvement.

- Vers des espaces avec des CU, marqueurs PC, cités fortifiées ou tribus ennemis.

11.3 Poursuite

Après chaque évitement réussi, si le commandant de l'armée en mouvement fait un jet inférieur ou égal à son niveau tactique, l'armée peut continuer son mouvement, dans n'importe quelle direction, avec les MP qui lui restent. Sinon, le mouvement se termine.

12. Combat

12.1 Séquence de combat

- Leaders et CU dans une cité fortifiée déclarent lesquels sont à l'intérieur et lesquels à l'extérieur (9.3.1).
- Les armées déclarent et tentent toutes les interceptions et/ou évitements (9.3.2).
- Les armées étrusques peuvent soudoyer (7.2.2).
- Vérification d'une éventuelle victoire automatique (12.2.1).
- Activation de la force de flanc (9.5.6).
- Résolution des jets de combat (12.2 – 12.3).
- L'armée battue fait retraite (12.4).
- Conséquences politiques de la bataille (12.5).

NOTE DE JEU : A chaque étape, comme par exemple lors des jets de combat, les joueurs peuvent jouer des événements en réponse (7.1.1). Ils sont traités dans le sens horaire en commençant par le joueur actif (attaquant).

12.2 Combat

12.2.1 Modificateur dû au rapport de force : Calculer la taille des deux armées, celle de l'attaquant et celle du défenseur. La taille d'une armée est le nombre de CU de l'armée plus la moitié des CU de l'armée de flanc, s'il y en a une (fractions arrondies au nombre supérieur, 9.5.6). La plus grande armée de la bataille peut recevoir des modificateurs. Croiser les tailles de la plus grande et de la plus petite armée sur la table des rapports de force pour déterminer le modificateur, éventuel, pour la plus grande armée. Si le résultat est AV, la plus grande armée remporte une victoire automatique. Déplacer tous les leaders et retirer toutes les CU de la plus petite armée. La plus grande armée peut continuer de se déplacer comme si la bataille n'avait pas eu lieu. Les conséquences politiques sont déterminées normalement.

EXEMPLE : Une armée grecque contenant 8 CU attaque une armée romaine de 4 CU. Le croisement de ces deux valeurs sur la table donne un modificateur de +3 au joueur grec pour le jet de combat.

12.2.2 Modificateur dû à la supériorité du commandement : Si le commandant d'une des deux armées a un niveau tactique supérieur à celui de son adversaire, son armée reçoit un modificateur égal à la différence entre les niveaux tactiques des deux commandants. Une armée sans leader est considérée comme ayant un commandant de niveau tactique 0.

12.2.3 Jets de combat : Chaque joueur lance 3D6 et modifie le total comme indiqué :

- + Modificateur dû au rapport de force pour la plus grande armée
- + Modificateur dû à la supériorité de commandement pour le meilleur commandant
- +/- Pour les événements en réponse joués
- +1 Pour une force de flanc, si présente
- +1 Pour un combat dans un espace ami

- +1 Pour le défenseur, en cas d'interception réussie
- 1 Pour le défenseur, en cas d'évitement manqué
- 2 Pour l'attaquant qui attaque *via* un terrain accidenté ou un détroit

12.2.4 Leaders déplacés : Certains événements peuvent entraîner le déplacement du commandant d'une armée avant la résolution de la bataille. Si cela arrive, un de ses subordonnés, au choix du détenteur de l'armée s'il y en a plusieurs, prend immédiatement le commandement. S'il n'y a pas de subordonnés, la bataille se poursuit avec un commandant de niveau tactique 0.

12.2.5 Déterminer le vainqueur : Le plus grand résultat modifié aux dés l'emporte. Une égalité est considérée comme une victoire du défenseur.

12.3 Pertes de combat

Les dés ne sont pas relancés pour cette étape. Alors que les totaux modifiés des 3 dés déterminent le vainqueur, les totaux non modifiés déterminent les pertes infligées à chaque camp. Une fois le vainqueur et le perdant définis, les joueurs vérifient pour chacun de leurs 3 dés dans la colonne appropriée le nombre de pertes que son armée a infligées à l'armée adverse, voire à la sienne :

Résultat du dé	Dé du vainqueur	Dé du perdant
1	-	L1
2	-	-
3	-	-
4	L1	W1
5	L2	W1
6	L2	W1

L1 : L'armée battue doit retirer 1 CU.

L2 : L'armée battue doit retirer 2 CU.

W1 : L'armée victorieuse doit retirer 1 CU.

- Ajouter ou soustraire les pertes en CU selon les événements en réponse joués.
- Les CU peuvent aussi être retirées en fonction des pénalités de retraite (12.4.5).

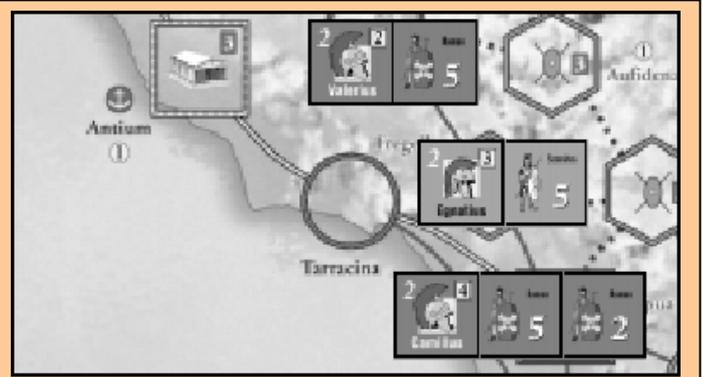
EXEMPLE : Le joueur grec obtient 6, 5, 3 (total 14) et le joueur romain 5, 5, 1 (total 11). Le Grec remporte le combat puisque 14 est supérieur à 11. Le Romain doit retirer 5 CU (L2 pour le 6 du Grec, L2 pour le 5 du Grec et L1 pour le 1 du Romain), tandis que le Grec doit retirer 2 CU (2 fois W1 pour les 5 du Romain).

NOTE DE CONCEPTION : Le système de combat permet de reproduire le large éventail des issues historiques tout en donnant aux joueurs la même incertitude que celle que connurent les commandants de l'époque. La plupart des batailles en ce temps se soldèrent par des déroutes mais l'issue de chaque bataille restait tout de même difficilement prévisible. En moyenne, l'armée victorieuse perd 1 CU et l'armée battue 4 CU, mais le système permet parfois une victoire à la Pyrrhus, des escarmouches indécises ou des retournements imprévus. Ainsi un joueur ne peut commencer une bataille avec la certitude de l'emporter ou d'infliger de lourdes pertes à l'adversaire.

12.4 Retraite

La force battue doit faire retraite, même si la force victorieuse a été éliminée, vers l'espace le plus proche libre de CU ennemie et qui :

- Soit est sous contrôle ami,
- Soit contient plus de CU amies que la force faisant retraite.



EXEMPLE DE COMBAT

Nous sommes au Tour 1 et aucun espace n'a changé de contrôle. Le Romain joue un événement *Campagne* et active Camillus (Niveau tactique 4) avec 7 CU et le déplace de Capua à Fregellae où le leader samnite Egnatius (Niveau tactique 3) avec 5 CU manque son évitement.

Avant que la bataille ne commence, le Romain annonce que Valerius avec 5 CU à Rome va aider Camillus. Il a assez de points de mouvement pour atteindre Fregellae mais est placé à Velitriae comme force de flanc. Le Romain est l'attaquant et doit jouer ses cartes affectant le combat en premier. Il décide de n'en jouer aucune. Les autres joueurs en sens horaire ont aussi la possibilité d'en jouer. Le Grec et le Gaulois ne font rien, tandis que l'Étrusque/Samnite joue *Death of Aulus*.

Modificateur du rapport de force : Taille de l'armée romaine : 7 (Camillus) + 3 (bonus de flanc de Valerius : 5CU/2 arrondi à 3) = 10 CU. Les Samnites ont 5 CU. Le croisement de ces deux valeurs indique que les Romains reçoivent un modificateur de +3.

Modificateur de commandement : Les Romains ont un meilleur général et reçoivent un bonus supplémentaire de +1 (Niveau tactique de Camillus 4 – Niveau tactique d'Egnatius 3).

Les modificateurs de dé pour les Romains : +3 (rapport de force) +1 (commandement) +1 (force de flanc présente) -2 (*Death of Aulus*) = +3.

Les modificateurs de dé pour les Samnites : +1 (territoire ami) -1 (évitement manqué) = 0.

Lancer romain : $5 / 2 / 2 = 9 + 3 = 12$

Lancer samnite : $5 / 5 / 4 = 14 + 0 = 14$

Le résultat est donc favorable à Egnatius qui réussit à battre les 2 consuls !!

Résultat du combat : Le Romain doit retirer 5 CU (1 CU pour le 4 et 2 CU pour chaque 5 réussis par le Samnite). Le Samnite doit lui retirer 1 CU (pour le 5 du Romain). Camillus retire 3 CU de sa force et Valerius 2 de la sienne. Camillus doit faire retraite à Capua et Valerius n'a pas à faire retraite puisqu'il est déjà en territoire ami. Le joueur samnite peut ajouter/retirer 3 points de support pour sa glorieuse victoire (5 CU romaines retirées / 2 arrondi à 3).

Si les espaces éligibles sont équidistants, le joueur qui fait retraite choisit l'espace de destination.

12.4.1 Restrictions de retraite : Si l'attaquant fait retraite, il doit d'abord toujours aller dans l'espace duquel il vient. Si le défenseur fait retraite, il ne peut pas entrer dans l'espace duquel vient l'attaquant durant tout son chemin de retraite. De plus, une force faisant retraite ne peut :

- Utiliser des connexions accidentées ou des détroits.
- Entrer dans plus de 4 espaces.
- Passer 2 fois dans le même espace durant sa retraite.
- Se partager (Exception : 12.4.4).
- Terminer dans un espace avec des CU ennemies (Exception : 12.4.4).
- Terminer dans un espace avec des CU d'une autre puissance.
- Terminer sa retraite dans un espace plus loin de la bataille que le plus proche des espaces éligibles.

12.4.2 Déroute. Toutes les CU de votre camp rencontrées sur le chemin de retraite, à moins qu'elles ne soient plus nombreuses que les CU de la force qui fait retraite, doivent prendre part à la retraite et font partie de la force faisant retraite.

NOTE DE JEU : Il n'y a pas de limite de 10 CU dans le cas d'une retraite ou d'une déroute.

12.4.3 Retraite et mouvement naval. Une force battue dans un port peut faire retraite par mer vers un autre port ami à condition que le joueur puisse jouer une carte autorisant le mouvement naval. Par exemple :

- Les Étrusques peuvent faire retraite avec 3 CU au plus en jouant l'événement *Naval Transports*.
- Les Grecs peuvent faire retraite avec 3 CU au plus en jouant une carte de valeur 3. La limite de 3 CU passe à 6 si la retraite a lieu vers Syracuse.
- Les Romains peuvent faire retraite avec 3 CU au plus en jouant une carte de valeur 3 si *Duoviri Navales* a été jouée. Ils peuvent faire retraite avec 10 CU au plus en jouant une carte de valeur 3 s'ils sont alliés avec Carthage.
- Carthage peut faire retraite avec 10 CU au plus. Aucune carte n'a besoin d'être jouée.

EXCEPTION : Si la force attaquante doit faire retraite après une invasion par mer, elle n'a pas à jouer une carte supplémentaire pour assurer sa retraite par mer, les navires étant déjà présents.

12.4.4 Retraite et cités fortifiées

- Une force peut faire retraite au travers d'un espace avec des CU ennemies à l'intérieur d'une cité fortifiée, s'il y a des CU amies à l'extérieur de la cité.
- Les CU et leaders défenseurs peuvent se replier dans une cité fortifiée amie dans l'espace de la bataille, jusqu'à la capacité de 3 CU de la cité.
- Une force qui tente une sortie (13.4.1) et qui perd doit se replier dans la cité.

12.4.5 Pénalités de retraite. Une force faisant retraite perd 1 CU en plus pour :

- Chaque espace entré avec un marqueur PC, une cité ou une tribu ennemis.
- Chaque CU ennemie, hors d'une cité fortifiée, dans tous les espaces traversés durant la retraite.

Une force qui ne peut faire retraite, n'a pas d'espace pour faire retraite ou doit faire retraite de plus de 4 espaces est éliminée ; les CU sont retirées et tous les leaders déplacés.

12.5 Conséquences politiques

Après une bataille, la puissance victorieuse (jouée ou non) se rajoute des succès ou en retire à la puissance défaite.

- Le support ajouté/retiré est égal à la moitié arrondie à l'entier supérieur du nombre de CU finalement retirées à la force battue (pertes de combat, retraite et tout événement influençant la bataille). Cependant, si la bataille inflige 6 pertes en CU à une force de 2 CU, vous ne pouvez tout de même ajouter/retirer que 1 point de support.
- Si la puissance victorieuse a utilisé une carte *Campagne* et qu'une armée alliée a été utilisée comme force de flanc, elle peut ajouter du support à son alliée si elle le souhaite.
- Si la puissance vaincue a utilisé une carte *Campagne* et qu'une armée alliée a été utilisée comme force de flanc, la puissance victorieuse peut retirer du support à l'une, à l'autre, ou aux deux puissances battues.

12.5.1 Le support est ajouté et retiré selon 7.3.1, 7.3.3 et 7.3.4.

12.5.2 Les Gaulois ou les Gaulois transalpins, s'ils sont victorieux, peuvent placer des marqueurs pillage (14.5) au lieu d'ajouter/retirer du support.

13. Sièges et subjugation

13.1 Procédure

Les armées lancent un dé sur la table de Siège/Subjugation dans le but de prendre le contrôle de cités fortifiées ou espaces de tribu.

NOTE DE JEU : Les sièges sont conduits contre les cités fortifiées, la subjugation contre les espaces de tribu.

13.1.1 Phase d'action. Quand un commandant avec une force d'au moins 3 CU termine la phase d'action de n'importe quel joueur hors d'une cité fortifiée ennemie ou dans un espace de tribu ennemi qui n'est pas déjà assiégé, placer un marqueur de siège de niveau 0 dans l'espace. Un commandant activé avec au moins 3 CU amies qui commence son action hors d'une cité fortifiée ennemie ou dans un espace de tribu assiégé peut lancer un dé sur la table de Siège/Subjugation au lieu de se déplacer.

EXCEPTION : Un espace ne peut être l'objet que d'un lancer de siège ou de subjugation par round d'action (9.5.3).

13.1.2 Phase de reddition. Chaque commandant avec 3 CU au moins hors d'une cité fortifiée ennemie ou un espace de tribu ennemi peut lancer une fois sur la table de Siège/Subjugation.

13.2 Table de Siège/Subjugation

Lancer 2D6 après avoir joué toutes les cartes en réponse pertinentes.

- Les Gaulois et Gaulois transalpins ont un malus de -1 aux lancers de siège, pas de subjugation.
- Le niveau tactique du commandant n'a pas d'effet sur les sièges et ni sur les subjugations.



Les résultats de la table sont exprimés en nombre de points de siège/subjugation gagnés et/ou de CU assiégeant/subjuguant perdus. Utiliser un marqueur Siège/Subjugation pour suivre le niveau de siège.

13.3 Cités/Tribus assiégées

Les cités/tribus avec un marqueur siège/subjugation même de niveau 0 :

- Ne fournissent pas de renforts (5.10.1).
- Ne peuvent voir leur loyauté augmentée.

NOTE DE JEU : Les leaders mineurs peuvent être placés dans ou retirés d'une cité assiégée, puisqu'ils ne représentent pas une individualité particulière mais un commandant local.

13.4 Lever un siège ou une subjugation

Tous les points de siège ou de subjugation sont retirés :

- À l'instant où il n'y a plus de CU ennemie dans l'espace de cité fortifiée ou de tribu.
- Quand la puissance assiégeante et celle contrôlant la cité ou la tribu deviennent alliées.

Réduire la force assiégeante à moins de 3 CU ne termine pas le siège ou la subjugation. Une force de 1 ou 2 CU peut maintenir un siège ou une subjugation, mais elle a besoin de la présence d'un commandant et d'au moins 3 CU pour lancer sur la table de siège.

13.4.1 Sortie : Les leaders et CU dans une cité pendant que des CU ennemies sont à l'extérieur ne peuvent la quitter (même par mouvement naval, 9.6.1). Ils peuvent être activés normalement et attaquer la force assiégeante qui peut tenter d'éviter la bataille. Une telle attaque ne peut être soumise à interception. Si la force assiégée perd, elle doit faire retraite dans la cité (12.4.4).

13.4.2 Secours : Si l'armée d'une puissance attaque une force hors d'une cité et que cette puissance dispose de CU dans la cité, ces unités peuvent participer à la bataille. Le commandant attaquant reste à la tête de la force pendant la bataille à moins qu'un leader dans la cité ne puisse être son subordonné (8.2.1). Dans ce cas, c'est le leader à l'intérieur de la cité qui assume le commandement des forces combinées. Si les attaquants perdent, la force assiégée doit faire retraite dans la cité.

13.5 Conversion

Dès que le niveau de siège/subjugation atteint le niveau de loyauté de la cité ou le facteur de subjugation de la tribu, retirer le marqueur de siège et :

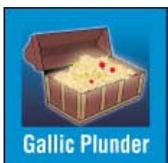
- Pour une cité, éliminer toute CU et déplacer tout leader à l'intérieur, puis remplacer son marqueur de loyauté par un marqueur de loyauté 1 de la puissance assiégeante. Aucun point de support n'est gagné pour l'élimination des forces ennemies pendant un siège.
- Pour une tribu, placer un marqueur PC de la puissance assiégeante dans l'espace. Une fois qu'une tribu a été subjuguée, elle ne peut revenir sous son contrôle initial.

EXCEPTION : Une cité ennemie dans un territoire d'origine allié qui est assiégée avec succès reçoit le marqueur loyauté de niveau 1 de la puissance alliée et non de la puissance assiégeante (15.2.3).

NOTE DE JEU : Que ce soit le niveau de siège qui est augmenté pour atteindre le niveau de loyauté ou le niveau de loyauté diminué pour atteindre le niveau de siège n'a pas d'importance. Une fois le niveau de siège supérieur ou égal au niveau de loyauté, l'espace est converti.

14. Pillage

14.1 Table de pillage



Le joueur gaulois reçoit immédiatement 1 VP si ses marqueurs pillage remplissent la table et perd immédiatement 1 VP si les marqueurs pillage des Gaulois transalpins remplissent la table. Après que le niveau de VP du joueur gaulois est ajusté, les marqueurs sont retirés.

C'est le seul moment où la table est vidée. Les marqueurs pillage gaulois et gaulois transalpins s'annulent mutuellement au lieu de co-exister sur la table. Ainsi à la fin de la phase

d'action de chaque joueur, la table de pillage sera soit vide, soit remplie partiellement d'un seul type de marqueurs pillage.

14.2 Conduire des raids

Une force gauloise ou gauloise transalpine dans un espace avec le marqueur PC d'une autre puissance peut dépenser 1 MP pour conduire un raid dans cet espace. Elle ne peut le faire dans des espaces de cité, de tribu ou indépendants.

- Lancer sur la table de siège/subjugation.
- Retirer 1 CU si le jet le nécessite.

Une force peut continuer à mener des raids dans le même espace jusqu'à ce que le raid soit réussi ou que cette force n'a plus de MP.

NOTE DE JEU : La table de siège simule les combats entre les locaux et la force menant le raid.

14.3 Raids réussis

Tout lancer qui inflige au moins 1 point de siège est réussi. Dans ce cas :

- Remplacer le marqueur PC ennemi par un marqueur PC indépendant.
- Placer un marqueur Pillage du type approprié (Gaulois ou Gaulois transalpins) sur la table de pillage.

EXEMPLE : Au début du tour du Gaulois, la table de pillage contient 1 marqueur pillage des Gaulois transalpins. Pendant son tour, le Gaulois active une armée dans Sentinum en utilisant une carte de valeur 3, ce qui lui donne 5 MP. Il dépense le premier MP pour conduire un raid sur Sentinum et réussit 10 aux dés. Comme ce lancer inflige au moins 1 point de siège, le raid est réussi. Un marqueur PC indépendant est placé à Sentinum. Le marqueur pillage des Gaulois transalpins est retiré de la table, les 2 marqueurs gaulois et gaulois transalpins s'annihilant. Comme les espaces avec des marqueurs PC indépendants ne peuvent être la cible de raids, le Gaulois utilise un second MP pour aller à Spoletium. Le troisième MP est utilisé pour un raid dans cet espace. Le jet de 5 correspond à un raté, mais le Gaulois persévère et utilise son 4^{ème} MP pour un nouveau raid sur Spoletium. Il obtient 3 ce qui non seulement est un échec mais l'oblige à retirer 1 CU de son armée. Pas abattu pour autant, le Gaulois dépense son 5^{ème} MP pour un dernier raid. Avec un 7, il réussit finalement mais doit retirer 1 autre CU de son armée. Un marqueur PC indépendant est placé à Spoletium et un marqueur pillage gaulois sur la table de pillage.

14.4 Piller des cités

Après avoir assiégé avec succès une cité contrôlée par une autre puissance (pas une cité indépendante), une force gauloise ou gauloise transalpine peut choisir de piller la cité plutôt que d'en prendre le contrôle. Si la cité est pillée, retirer tous les points de siège et :

- Éliminer toutes les CU et déplacer tous les leaders à l'intérieur de la cité. Remplacer le marqueur de loyauté de la cité par un marqueur indépendant de loyauté 1. Aucun point de support n'est gagné pour avoir éliminé des CU ennemies lors de ce siège.
- Placer 5 marqueurs pillage du type approprié, gaulois ou gaulois transalpins, sur la table de pillage.

14.5 Piller les ennemis tombés

Les Gaulois et les Gaulois transalpins peuvent placer des marqueurs pillage sur la table de pillage comme résultat d'une

bataille victorieuse. Un marqueur pillage peut être placé sur la table de pillage par point de support gagné dans la victoire.

14.6 Solidarité gauloise

A tout moment durant sa phase d'action, le joueur gaulois peut retirer des marqueurs pillage gaulois de la table pour retirer le même nombre de marqueurs PC ennemis dans des espaces d'origine gaulois. Pour chaque marqueur pillage retiré, le joueur gaulois peut retirer un marqueur PC ennemi. L'espace choisi ne doit pas contenir de CU ennemies.

NOTE DE CONCEPTION : Durant cette période, il y avait de multiples tribus gauloises dans la zone représentée par les espaces d'origine gaulois. Par essence, ce jeu désigne le joueur gaulois comme leader suprême de toutes ces tribus. Comme dans la plupart des confédérations, tout le monde n'est pas d'accord avec ce leadership et cherchera à saisir les opportunités de faire valoir ses propres intérêts. Cette loyauté ténue se traduit par des espaces gaulois d'origine sous la forme de marqueurs PC plutôt que d'espaces de tribu. A contrario, la plupart des tribus suivront celui qui leur apportera or et butin. La capacité offerte au joueur gaulois de retirer des marqueurs PC ennemis en sacrifiant des marqueurs pillage traduit cette facile corruption des tribus. Cela simule aussi la difficulté qu'aura une puissance à garder le contrôle de ces régions barbares sans y maintenir des troupes.

EXEMPLE : Une armée étrusque bat une armée gauloise et utilise 2 points de support pour placer un marqueur PC étrusque en Sena Gallica et un marqueur PC indépendant à Patavium. Au début de la phase d'action du joueur gaulois, il n'y a qu'un marqueur pillage gaulois sur la table. Le joueur gaulois sacrifie ce marqueur pour retirer le marqueur PC étrusque en Sena Gallica. Il joue alors une carte pour activer une armée gauloise qui mène deux raids avec succès. Avant que son tour ne se termine, il retire le marqueur PC indépendant à Patavium en sacrifiant l'un des deux marqueurs pillage acquis et finit donc avec 1 seul marqueur pillage sur la table de pillage.

15. Alliances

15.1 Créer des alliances

Les joueurs ne peuvent proposer des alliances que durant leur phase d'action. Placer un marqueur PC sur la case appropriée de la table des alliances pour indiquer les alliances en cours. Il n'y a pas de pénalité si une alliance est refusée. Si elle est acceptée, les sièges ou subjugations en cours entre les nouvelles alliées sont immédiatement levés.

NOTE DE JEU : Les alliances sont entre les puissances et non les joueurs. Ainsi il est possible d'être alliée des Étrusques mais non des Samnites.

15.1.1 Les négociations des alliances peuvent se dérouler en secret.

NOTE DE JEU : Les joueurs peuvent décider d'interdire ce secret, de façon à accélérer le jeu.

15.1.2 Un joueur peut prendre part à d'autant d'alliances qu'il le souhaite, mais les alliances sont entre puissances.

EXEMPLE : Si les Romains sont alliés aux Gaulois qui sont alliés aux Grecs, cela n'implique pas que Romains et Grecs sont alliés. Si les Grecs sont alliés avec les Étrusques, cela ne signifie pas qu'ils sont aussi alliés des Samnites.

15.2 Effets

Les puissances alliées et leurs leaders, CU, tribus, cités et espaces contrôlés sont amis aussi longtemps que dure leur alliance. Par exemple :

- Des armées vaincues peuvent terminer leur retraite dans un espace sous contrôle ami.
- Les armées dans un territoire ami reçoivent +1 au combat et ne doivent pas lancer durant la phase d'attrition.
- Des forces alliées peuvent se croiser dans un même espace sans avoir à combattre.

NOTE DE JEU : Vous ne pouvez pas utiliser la valeur d'une carte pour ajouter du support à un autre joueur même si vous êtes alliés.

15.2.1 Les alliés ne peuvent se donner ni échanger des leaders, CU, marqueurs PC, loyauté ou cartes. Les alliés, comme tous les joueurs, peuvent jouer des événements qui bénéficient à d'autres joueurs.

15.2.2 Une puissance ne peut se battre avec ni intercepter une armée alliée, assiéger une cité alliée, subjuguier une tribu alliée ou retirer un marqueur PC allié ou du support allié sans rompre son alliance au préalable (15.5).

NOTE DE JEU : Promesses et marchés entre joueurs ne sont pas engageants. Les alliances formelles, tracées par les marqueurs PC placés sur la table des alliances, le sont, jusqu'à ce qu'elles soient rompues selon 15.5 ou non renouvelées à la fin d'un tour.

15.2.3 Une puissance ne peut convertir un espace d'origine allié même si son alliée ne le contrôle pas. Cependant, vous pouvez retirer des marqueurs PC ennemis (7.3.1) ou libérer une cité conquise (13.5) dans des espaces d'origine alliés.

NOTE DE CONCEPTION : En venant à l'aide de votre alliée, vous constituez une armée de libération, non d'invasion. C'est reflété par la capacité de rendre un territoire d'origine à votre alliée plutôt que de pouvoir le conquérir pour votre propre compte.

15.3 Empilement

Des forces alliées ne peuvent être empilées ensemble. Elles peuvent se croiser dans un même espace sans MP de pénalité ni d'obligation de bataille mais ne peuvent terminer leur mouvement dans un espace avec des CU ou leaders d'une autre puissance.

*NOTE DE CONCEPTION : Les armées de coalition étaient très rares dans l'antiquité pendant cette période. Même pendant les batailles où deux puissances attaquaient un même ennemi, les forces étaient deux entités séparées. L'utilisation d'une carte *Campagne* simule ce type d'action (9.5.6).*

15.4 Durée d'une alliance

Toutes les alliances se terminent automatiquement à la fin de chaque tour de jeu, sans pénalité, à moins que les deux joueurs ne soient d'accord pour rester alliés. Chaque joueur décide de renouveler ses alliances dans l'ordre inverse de VP.

NOTE DE CONCEPTION : Les traités à cette époque étaient presque toujours limités dans la durée. Même si la plupart étaient plus longs que la durée d'un tour de jeu, cette règle fut choisie pour faciliter leur suivi. Les joueurs peuvent décider de rester alliés, ce qui simule ces traités d'une plus longue durée.

15.5 Rompre les alliances

Un joueur peut rompre une alliance pendant sa phase d'action en retirant 3 de ses supports pour chaque alliance qu'il rompt.

15.6 Alliés et puissances non jouées

Il n'y a pas de restriction au jeu de la carte *Neutral Power Activates* quand vous êtes alliés avec un autre joueur. Par exemple, le joueur grec pourrait activer les Volsques pour attaquer des CU romaines même si il est allié au joueur romain. L'alliance est entre les Grecs et les Romains, les Volsques restant hostiles aux Romains.

16. Puissances non jouées

16.1 Contrôle

Les joueurs sont responsables de toutes les décisions prises par les puissances non jouées durant le jeu. Le joueur qui prend en main leur destinée est déterminé comme suit :

- Si la puissance est activée par un événement, le joueur qui a lancé cet événement prend toutes les décisions pour la durée de cette activation. Cela inclut les retraites après une défaite ou le placement/retrait de support suite à une victoire.
- Toutes les décisions de la part d'une puissance non jouée quand elle est inactive sont prises par le joueur ayant le moins de VP et n'est pas allié avec le joueur actif. Cela inclut les interceptions, les évitements, la position à l'intérieur ou l'extérieur des cités, les retraites et le placement/retrait de support.
- Les décisions de fin de tour, comme remettre en jeu les leaders déplacés, mener un siège/subjugation durant la phase de reddition ou à quel endroit placer les renforts sont prises par le joueur avec le moins de VP et qui est pour :
 - les Gaulois transalpins, non allié avec le Gaulois
 - les Volsques, non allié avec les Romains
 - les Carthaginois, non allié avec les Grecs

EXCEPTION : Rome prend toutes les décisions pour Carthage si les deux puissances sont alliées (18.0).

16.1.1 Les joueurs peuvent utiliser une carte *Neutral Power Activates* pendant leur phase d'action pour conduire une action avec une puissance non jouée. Le joueur peut placer du support, augmenter les CU ou activer un leader et ajuster ses leaders mineurs pour une puissance non jouée par carte jouée.

- Une action d'une puissance non jouée peut dans un même round soit se substituer à celle de la puissance du joueur, soit se faire en plus.
- Une seule action par puissance non jouée est possible par round d'action.
- Les actions de puissances jouées et non jouées peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre.
- Les joueurs peuvent utiliser plusieurs *Neutral Power Activates* pendant leur phase d'action.

NOTE DE JEU : Placer le marqueur d'activation de la puissance non jouée sur la table de round d'action pour se rappeler que pour ce round d'action, cette puissance ne pourra plus être activée.

EXEMPLE : Le joueur étrusque/samnite a encore 3 cartes en main, 2 Neutral Power Activates et Gallic Fury. Il commence son action en jouant une de ses événements Neutral Power Activates pour activer Carthage. Comme cet événement lui permet d'activer Carthage comme s'il avait joué une carte de valeur 3, il décide de placer 1 CU dans l'armée d'Hamilcar. Le marqueur d'activation de Carthage est placé sur la case du round d'action en cours pour montrer que Carthage ne peut pas être à nouveau activée à ce round. Il joue alors Gallic Fury pour augmenter la loyauté de Pisae de 2 à 3. Enfin il utilise sa

dernière carte Neutral Power Activates pour activer les Gaulois transalpins. Il déplace le leader mineur gaulois transalpin avec 2 CU de la case des Gaulois transalpins vers Eporedia. Le marqueur d'activation des Gaulois transalpins est placé sur la case du round d'action en cours. Au début du prochain round d'action, les deux marqueurs d'activation sont retirés, les deux puissances pouvant de nouveau être activées.

16.1.2 Pendant son activation, la puissance non jouée est alliée avec le joueur qui l'a activée.

16.2 Empilement

Comme pour les puissances jouées, les forces des puissances non jouées ne peuvent terminer leur mouvement dans un espace avec des CU ou leaders d'une autre puissance.

16.3 Restrictions de mouvement et de retraite

Les restrictions suivantes s'appliquent quand une puissance non jouée est activée pour le mouvement *via* un événement *Neutral Power Activates* tente d'éviter une bataille ou d'intercepter :

- Les leaders et CU carthaginois ne peuvent entrer dans un espace en Italie.
- Les leaders et CU volsques doivent terminer tout mouvement, interception ou évitement dans un espace sous contrôle romain ou volsques.
- Les leaders et CU gaulois transalpins doivent terminer tout mouvement, interception ou évitement dans un espace sous contrôle gaulois transalpins ou gaulois.

NOTE DE JEU : Une puissance non jouée peut attaquer des ennemis non traditionnels s'ils ont des forces dans le territoire des ennemis traditionnels de la puissance non jouée. Par exemple, les Volsques pourraient attaquer une armée gauloise assiégeant Rome.

NOTE DE JEU : Les Gaulois transalpins peuvent terminer leur mouvement sur un espace avec un marqueur PC gaulois puis utiliser leurs MP restant pour conduire un raid dans cet espace, même si cela implique de terminer leur action dans un espace avec un marqueur PC indépendant.

17. Afrique

Ces règles avec certaines cartes événement permettent au joueur grec d'attaquer la menace carthaginoise en reproduisant l'invasion de l'Afrique par Agathoclès. La conquête finale de Carthage n'est cependant pas un objectif du jeu ce qui explique que Carthage n'est pas un espace de victoire.

17.1 Les Carthaginois

17.1.1 Leaders : Bomilcar ne peut jamais quitter l'Afrique. S'il est déplacé, il doit être remis en Afrique durant la phase de renfort.

17.1.2. Milice citoyenne carthaginoise :

- Ne peut quitter l'Afrique.
- Ne peut être remplacée.

17.2 Assaut d'Agathoclès

Jouer l'événement *Agathocles Lands in Africa* est le seul moyen pour le joueur grec de prendre pied en Afrique (9.6.2).

17.2.1 Débarquement : Si les Grecs remportent une bataille dans l'espace de Kerkouane :

- Traiter Kerkouane comme un port grec normal aussi longtemps qu'une CU grecque y est présente.
- Placer immédiatement Hamilcar et toute CU carthaginoise avec lui à Carthage, s'il n'est pas en Afrique et qu'il n'est pas assiégé ou déplacé. C'est considéré comme un mouvement naval et peut être bloqué par l'événement *Storms at Sea*.

17.2.2 Carthage : Les Carthaginois resteront toujours pour combattre dans Carthage. S'ils sont battus à Carthage, conduire les actions suivantes :

- Les conséquences politiques (12.5) ne sont pas appliquées.
- Carthage ne peut plus être activée avec un événement *Neutral Power Activates*.
- Toute alliance Rome-Carthage se termine ; retirer tout marqueur *Punic Envoys* ou *Rome-Carthage Alliance*.
- Retirer définitivement tous les leaders et CU carthaginois.
- Tous les espaces sous contrôle carthaginois hors d'Afrique reçoivent un marqueur PC ou de loyauté 1 grec.
- Le joueur grec place tous les leaders et CU grecs en Afrique dans un espace de renfort grec libre de CU ennemie, les éliminant si un tel espace n'existe pas.

NOTE DE CONCEPTION : Carthage n'a pas de niveau de loyauté puisque la conquête de Carthage n'est pas un objectif du jeu.

18. Rome et Carthage

Quand le Romain joue l'événement *Carthage Signs Treaty*, retourner le marqueur *Punic Envoys* sur sa face *Rome-Carthage Alliance*.

- Rome et Carthage sont alliées selon 15.0.
- Seul le joueur romain peut activer Carthage et il prend automatiquement toutes les décisions pour les Carthaginois.
- Le Romain peut jouer n'importe quelle carte de valeur 3 pour activer Carthage.
- Le mouvement naval romain est autorisé jusqu'à 10 CU en utilisant une carte de valeur 3 (9.6.3).
- Le joueur romain peut replier jusqu'à 10 CU par mer s'il a été battu dans un port (12.4.3).
- Les leaders grecs doivent lancer sur la table de combat naval pour tous leurs mouvements navals (9.6.4).
- Le joueur romain ne peut s'allier au joueur grec tant qu'il est allié de Carthage.
- Rome peut rompre son alliance pendant sa phase d'action en retirant 3 supports. Retirer le marqueur *Rome-Carthage Alliance* du jeu.
- Le joueur romain est toujours lié par les restrictions de la règle 16.3 quand il active Carthage.

Designed by
Wray Ferrell

PYRRHUS



LIVRET DE JEU

SCENARIOS ET MISE EN PLACE

Quatre joueurs

Les joueurs sont les Romains, les Gaulois, les Étrusques/Samnites et les Grecs. Chaque joueur s'assoit selon les positions indiquées sur la carte.

Cartes : Les joueurs placent deux de leurs cartes *Desperate Times* devant eux et mélangent le reste de leur paquet. Le joueur romain pioche 8 cartes tandis que les autres en tirent 7, chacun dans son propre paquet.

Marqueurs

Tour de jeu : Case du tour 1 (386-374 av. J.-C.)

Points de victoire : Les marqueurs des Romains, Gaulois, Étrusques/Samnites et Grecs sont tous placés sur la case 6.

Alliance : Placer un PC Samnite dans la case Étrusques/Samnites pour indiquer leur alliance. Cette alliance est permanente et ne peut pas être rompue.

Leaders et CU

Romains :

Camilius, 5CU – Velitrae
Valerius, 7 CU – Roma

Gaulois :

Leader mineur A, 4 CU – Sena Gallica
Leader mineur B, 5 CU – Luna
Leader mineur C, 3 CU – Placentia

Étrusques et Samnites :

Leader mineur Étrusque A, 5 CU – Clusium
Leader mineur Étrusque B, 2 CU – Pisae
Leader mineur Samnite A, 5 CU – Bovianum

Grecs :

Dionysius, 7 CU – Syracusae
Leader mineur A, 5 CU – Tarentum

Carthaginois :

Hamilcar, 7 CU – Lilybaeum
Bomilcar, 5 CU milice – Kerkouane

Volsques :

Leader mineur A, 4 CU – Antium

Gaulois transalpins :

Leader mineur A, 4 CU – Case Gaule transalpine

Voie appienne :

Elle n'est pas construite à cette période. Considérer ces connexions comme un terrain dégagé jusqu'à ce que l'événement soit joué.

Trois joueurs

Les joueurs sont les Romains, les Étrusques/Samnites et les Grecs. L'ensemble de la mise en place est identique à celle du jeu à 4 joueurs, sauf pour les points cités ci-dessous.

Cartes : Retirer le paquet de cartes gaulois et les cartes gauloises *Desperate Times*.

Marqueurs : Retirer le marqueur de VP gaulois.

Leaders et CU : Retirer tous ceux des Gaulois et des Gaulois transalpins.

Carte : Les espaces d'origine gaulois ne font pas partie du jeu.

Règle spéciale : Table des événements gaulois

Un événement gaulois est tiré à chaque fois qu'une action gauloise devrait avoir lieu. Lancer 2 dés et consulter la table des événements gaulois à la fin de ce livret.



Les cartes avec ce symbole sur la gauche ne peuvent pas être jouées comme événement. Par contre, elles peuvent, en réponse à un événement gaulois, servir à l'annuler. Le joueur Étrusque est protégé de tous les événements gaulois durant le tour où *Grand coalition* (#36) est actif.

Table des événements gaulois

Jeu à 3 joueurs seulement : Lancer 2 dés à chaque fois qu'une action gauloise devrait avoir lieu.

Jet	Effet
2	Le joueur en tête doit réduire la loyauté d'une de ses cités de 1.
3	Le joueur grec doit retirer 1 CU.
4	Le joueur romain doit réduire la loyauté d'une de ses cités de 1.
5	Le joueur en tête doit retirer 1 point de support.
6	Le joueur étrusque doit retirer 1 CU.
7	Le joueur étrusque doit retirer 1 point de support.
8	Le joueur romain doit retirer 1 point de support.
9	Le joueur romain doit retirer 1 CU.
10	Le joueur étrusque doit réduire la loyauté d'une de ses cités de 1.
11	Le joueur grec doit retirer 1 point de support.
12	Le joueur en tête doit retirer 1 CU.

Notes :

Le retrait d'un point de support ou d'un point de loyauté doit toujours respecter les restrictions du 7.3.2.

S'il y a égalité pour déterminer le joueur en tête, elle est résolue selon la règle 4.4.

Deux joueurs

Les joueurs sont les Romains, les Gaulois, les Étrusques/Samnites et les Grecs. Un joueur assume le rôle des Romains et des Étrusques/Samnites, un autre celui des Gaulois et des Grecs, avec une main séparée pour chaque puissance. L'ensemble de la mise en place est identique à celle du jeu à 4 joueurs, sauf pour les points cités ci-dessous.

Cartes

Chaque joueur place 2 cartes *Desperate Times* de chacune de ses deux puissances devant lui.

Marqueurs

Alliance : Placer un PC Samnite dans la case étrusque. Placer un PC romain dans les cases étrusque et samnite. Placer un PC gaulois dans la case grecque. Ces alliances sont permanentes et ne peuvent être rompues.

Règles spéciales

La main romaine est de 7 cartes au lieu de 8.

La main gauloise ne doit pas être écartée à la fin de chaque tour.

NOTE DE CONCEPTION : Ces deux règles sont là pour équilibrer le jeu. Il serait particulièrement injuste de permettre à un joueur de disposer d'une main de 8 cartes pour l'une de ses puissances pendant que l'autre devrait écartier toute la main d'un de ses puissances à chaque tour.

Jeu rapide

Pour les joueurs qui souhaitent faire une partie courte, le joueur avec le plus de VP à la fin du tour 6 l'emporte.