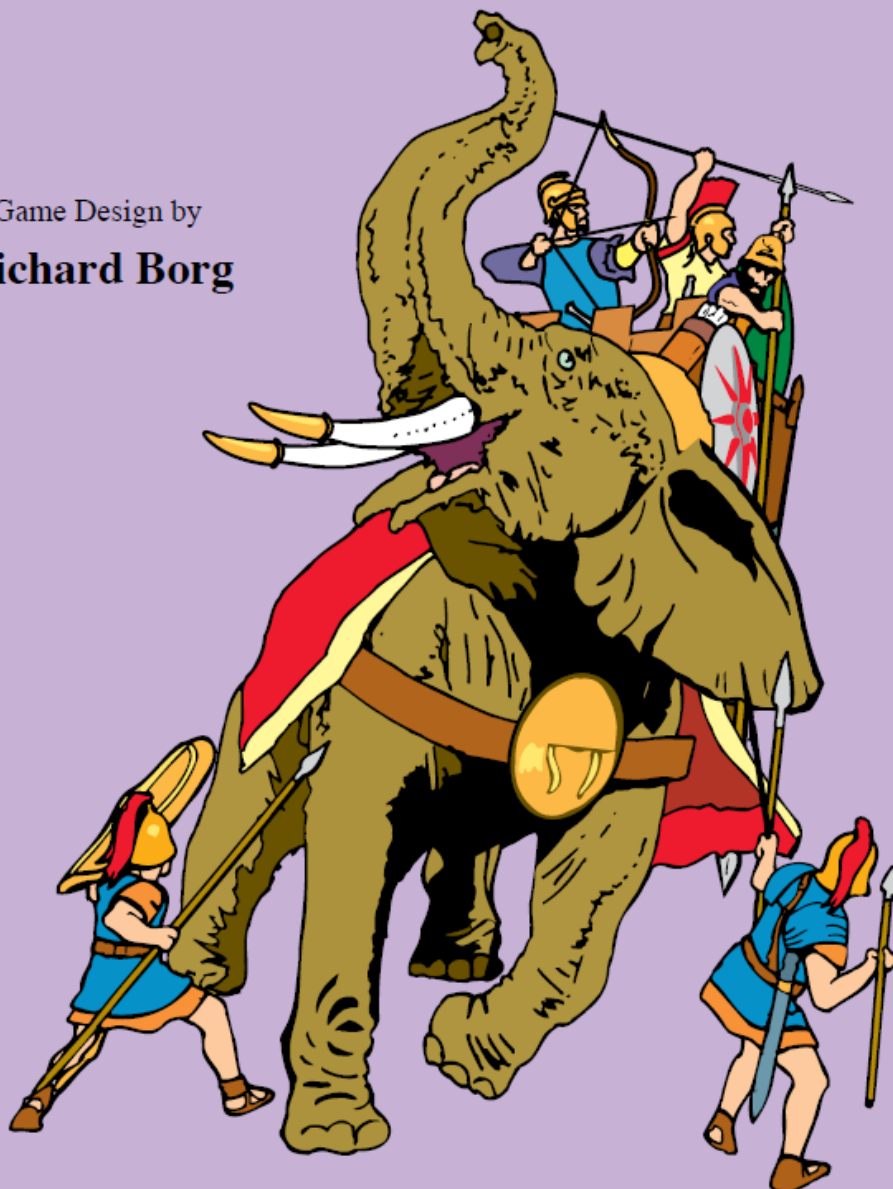


# Commands and Colors ANCIENTS

## EPIC ANCIENTS II

Game Design by  
**Richard Borg**



*By Rodger B. MacGowan ©2005*

## 1.0 INTRODUCTION

*Commands & Colors : Epic Ancients II* est la cinquième extension du jeu *Commands & Colors : Ancients*.

*Commands & Colors : Epic Ancients II* permet aux joueurs de livrer des batailles antiques à une échelle épique. Les règles de *Commands & Colors : Epic Ancients II* ont subi de légères modifications pour augmenter l'implication des joueurs, offrant ainsi plus de profondeur sans complexité supplémentaire. Les 100 nouvelles cartes facilitent le jeu des cartes de Commandement, avec les directives et les informations importantes sur chaque carte. Ceci permettra aux nouveaux joueurs de saisir rapidement l'esprit du jeu tout en donnant aux joueurs expérimentés plus de contrôle et une compétition très stimulante.

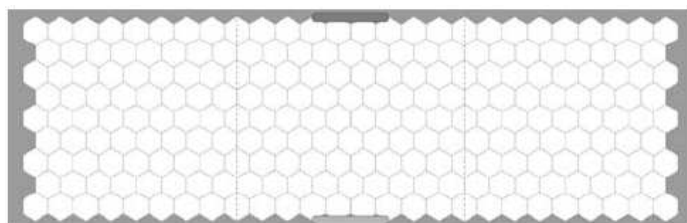
*Commands & Colors : Epic Ancients II* permet à huit amis d'expérimenter l'intérêt compétitif des batailles antiques de grande taille, mais nous savons que vous êtes nombreux à apprécier *Epic Ancients* en tant que jeu pour deux joueurs, bien que les batailles durent plus longtemps qu'une partie normale de *Commands & Colors (CCA)* se déroulant sur une seule carte. Essayez les deux façons de jouer, vous verrez bien celle que vous préférez !

L'extension contient le matériel suivant :

- Le Livret de Règles de la seconde édition de *Commands & Colors : Epic Ancients*.
- 1 paquet de 100 cartes Epic, modifiées pour le jeu Epic.
- 2 supports de cartes en bois.
- 12 batailles épiques.

### Le Champ de Bataille

Pour créer un champ de bataille de taille Epique, vous aurez besoin de deux plateaux de jeu montés. Ils sont imprimés des deux côtés, avec une carte régulière de CCA d'un côté, et une « demi » carte Epique de l'autre. Vous pouvez commander des plateaux de jeu montés Epic directement sur le site de GMT : <http://www.gmtgames.com>, ou bien vous en trouverez un dans l'extension n°2 : *Rome contre les Barbares* et un autre dans l'extension n°3 : *Les Guerres Civiles Romaines*. Lorsqu'ils seront assemblés correctement, les deux plateaux formeront un seul champ de bataille de 26 hexs de large sur 9 de profondeur, avec une section gauche, une centrale et une droite.



Gauche

Centre

Droite

### Nombre de Joueurs

*Epic Ancients* fonctionne mieux à huit joueurs ; trois Généraux et un Commandant en Chef pour chaque armée. Chaque Général ne commandera qu'une seule section de son armée, tandis que le Commandant en Chef détiendra les cartes

de Commandement et choisira lesquelles jouer pour son armée à chaque tour.

Pendant les batailles d'*Epic Ancients*, les Commandants en Chef seront vraiment sous pression car ils devront explorer de nouvelles tactiques et stratégies pour savoir comment utiliser et jouer leurs cartes de Commandement. C'est pourquoi nous vous recommandons de désigner les Commandants en Chef parmi les joueurs les plus expérimentés de *Commands & Colors : Ancients*.

Si vous ne pouvez rassembler que six joueurs, jouez à trois par armée ; avec le Général du centre assumant également le rôle de Commandant en Chef. A quatre joueurs, nous suggérons qu'un joueur de chaque camp dirige les sections gauche et droite, tandis que l'autre joueur dirigera le centre et assumera le rôle de Commandant en Chef.

De nombreux joueurs nous ont rapporté qu'ils ont apprécié de jouer les scénarios Epiques à un contre un, et *Epic II* devrait encore plus faciliter cela. La plupart des scénarios sont conçus avec 3 chefs par camp ; 1 chef par section ; ainsi, chaque Général sera capable de contrôler un chef au début de la partie. Pour la précision historique, quelques scénarios n'ont que 2 chefs par camp, et pas forcément dans des sections différentes. Nous vous recommandons de jouer ces scénarios si vous êtes peu nombreux, ou même à un contre un.

### Mise en Place

- Choisissez un scénario et déterminez les camps.
- Chaque camp choisit son Commandant en Chef qui se tiendra derrière ses trois Généraux. Les Généraux devraient s'asseoir directement devant la section qu'ils dirigent.
- Placez le terrain et les blocs d'unités sur le champ de bataille comme indiqué sur la carte du scénario.
- Mélangez les Cartes de Commandement et distribuez-en le bon nombre aux Commandants en Chef.
- Lisez les règles spéciales et les conditions de victoire.
- Le premier camp, selon les indications, commence à jouer.

Dans la version d'origine d'*Epic Ancients*, un seul paquet de 60 cartes de Commandement était utilisé. *Epic II* utilise un paquet spécial de 100 cartes de Commandement, ce qui ajoute une plus grande profondeur au jeu et permet également de l'accélérer.

Un certain nombre de scénarios Epic ont été spécialement adaptés pour pouvoir être joués avec les contingents de deux armées. Tandis que d'autres nécessitent que les joueurs utilisent des blocs et/ou du terrain de plus d'un jeu de base ou extension.

## 2.0 LE TOUR DE JEU

Le camp indiqué dans les notes du conseil de guerre commence à jouer. Ensuite, les armées alternent leurs tours de jeu.

La séquence d'un tour de jeu *Epic Ancients* est la suivante :

### 1. Jouer des Cartes de Commandement, donner des Ordres aux unités et aux chefs.

Pendant son tour, le Commandant en Chef peut Jouer jusqu'à trois cartes de Commandement en les donnant aux Généraux. Lorsque les cartes de Commandement sont jouées, si des unités dans la section d'un Général ne reçoivent aucun ordre, celui-ci peut tenter d'utiliser l'Initiative du Général (voir page 7).

Au lieu de jouer des cartes de Commandement pendant son tour, le Commandant en Chef peut jouer une carte de Commandement d'Armée. Lorsqu'une telle carte est jouée, les ordres donnés par le Commandant en Chef ne sont pas limités à une quelconque section, et il peut donner les ordres de la carte aux Généraux de n'importe quelle section.

**Note 1 :** Lorsqu'une carte de Commandement d'Armée est jouée, les Généraux ne peuvent pas utiliser l'Initiative du Général (voir page 7).

**Note 2 :** Aucune unité ne peut être activée plus d'une fois par tour. Une unité recevant un ordre par la carte de Commandement d'un Général ne pourra pas recevoir un ordre par une autre carte de Commandement d'un autre Général au cours du même tour.

Le Commandant en Chef doit jouer au moins une carte de Commandement (pour Généraux ou d'Armée) par tour. Il ne peut pas passer.

## 2. Mouvement

Tous les Généraux déplacent leurs unités en fonction des choix sur les cartes de Commandement reçues. Comme dans le jeu CCA standard, avant de combattre, toutes les unités ayant reçu des ordres doivent terminer leur mouvement.

## 3. Combat

Le combat suit les règles standard de CCA, une unité à la fois.

## 4. Tirez de nouvelles Cartes de Commandement.

Le Commandant en Chef tire normalement deux nouvelles cartes de Commandement pour compléter sa main, sauf si cela lui fait dépasser son nombre de cartes de départ (comme indiqué dans la section Conseil de Guerre du scénario). Dans ce cas, le Commandant en Chef ne tirera qu'une seule carte.

# 3. JOUER UNE CARTE DE COMMANDEMENT ET DONNER DES ORDRES AUX UNITES ET AUX CHEFS

Toutes les cartes d'Epic II appartiennent à l'une des trois catégories lorsqu'elles sont jouées : Commandement d'Armée, Commandement de Général ou Réaction.

La différence majeure entre une carte de Commandement d'Armée et de Général est que lorsque le Commandant en Chef joue une carte de « Commandement d'Armée », c'est la seule carte qu'il peut jouer pendant ce tour ; lorsqu'il joue une carte de « Commandement de Général » il peut en jouer jusqu'à trois (mais certaines situations peuvent réduire ce nombre). Le Commandant en Chef peut jouer une carte de Réaction (First Strike) pendant le tour de son adversaire.

Bien que la façon de jouer ces cartes soit différente, toutes les cartes sont mélangées pour ne former qu'une seule pioche.

## Cartes de Général

Le Commandant en Chef peut jouer jusqu'à trois cartes de Commandement de Général par tour, du moment que chacune des cartes ne donne d'ordres qu'à des unités d'une seule section.

Certaines cartes de Commandement de Général impliqueront des unités dans plus d'une section du champ de bataille, et les utiliser limitera le nombre de cartes de Commandement de Général pouvant être jouées par le Commandant en Chef pendant son tour.

- Une carte d'Attaque Coordinée ou d'Avance Coordinée donnera des ordres aux unités de trois sections et comptera comme si trois cartes de Commandement de Général avaient été jouées.
- Une carte de Contournement (Outflanked) donnera des ordres aux unités des sections droite et gauche et comptera comme si deux cartes de Commandement de Général avaient été jouées.
- Une carte de Leadership, Leadership Inspiré ou de Marche Forcée (double time) comptera comme une carte de Commandement de Général jouée lorsque la carte ne donne des ordres qu'aux unités de la section d'un général. La carte comptera comme deux cartes de Commandement de Général lorsque le Commandant en Chef donne cette carte à deux Généraux adjacents pour donner des ordres à un groupe d'unités s'étendant sur deux sections adjacentes.
- Une carte d'Ordre de Ligne (Line Command) comptera comme une, deux ou trois cartes de Commandement de Général jouées. Le Commandant en Chef doit spécifier un groupe d'unités auquel il donne des ordres et le nombre de sections où s'étendra l'ordre de ligne. Un Ordre de Ligne compte comme une seule carte de Commandement de Général lorsqu'il est donné à une seule section. Un Ordre de Ligne compte comme deux cartes de Commandement de Général lorsqu'il est donné à deux sections. Un Ordre de Ligne compte comme trois cartes de Commandement de Général lorsqu'il est donné aux trois sections.
- La carte spéciale Général Inspiré (Special Inspired Field General) compte comme deux cartes de Commandement de Général parce que deux cartes de Section identiques sont données à un seul Général dans une section spécifiée (voir page 6).

Le Commandant en Chef n'est jamais obligé de jouer le maximum de trois cartes de Commandement de Général. A chaque tour, le Commandant en Chef peut choisir de jouer une, deux, ou trois cartes de Commandement de Général, ou bien choisir de jouer une carte de Commandement d'Armée au lieu des cartes de Commandement de Général.

Une carte de Commandement de Général est donnée à un Général lorsqu'elle est jouée. Normalement, un Général ne peut recevoir qu'une seule carte de Commandement de Général par tour (Exception : voir Général Inspiré, page 6).

Les cartes de Commandement de Général qui indiquent une section spécifique doivent être données au bon Général. *Par exemple, une carte "Ordre pour Trois Unités à Gauche" ne peut être donnée qu'au Général commandant la Section Gauche.*

Après avoir donné les cartes aux Généraux, le Commandant en Chef peut discuter en détail de la situation de la bataille, des tactiques et de la future stratégie avec un (un seul) de ses Généraux. Cette conversation ne devrait pas être entendue des autres Généraux. Le Commandant en Chef ne peut pas montrer—ni indiquer—les autres cartes qu'il a en main. Lorsque la discussion est terminée, le Général applique les ordres indiqués sur la carte. Cependant, le Général n'est pas obligé de suivre les conseils ou les désirs du Commandant en Chef.

Les autres Généraux reçoivent leurs ordres "par courrier" ; le Commandant en Chef ne peut pas parler à ces Généraux pendant ce tour. Il donne simplement la carte de Manœuvre, en espérant que tout aille pour le mieux, car les Généraux appliqueront les ordres comme ils l'entendent.

Pour maintenir la fluidité du jeu, passez d'abord les cartes aux Généraux qui les reçoivent par courrier, puis donnez les ordres "en mains propres" au Général auquel vous souhaitez parler et discutez de stratégie. Les Généraux peuvent discuter tactique entre eux à tout moment, mais le Commandant en Chef doit limiter son intervention au moment où il visite le front et ne parle qu'à un seul Général.

*Alternative Historique : La communication sur le champ de bataille était très limitée à cette époque. Pour ajouter un peu plus d'émotion et de spontanéité, une méthode alternative pour jouer à Epic Ancients est que le Commandant en Chef fait une brève discussion avec ses Généraux AVANT de commencer la partie, et ensuite, la discussion sera très limitée. Le Commandant en Chef pourra parler brièvement de la situation globale à tous ses Généraux uniquement lorsqu'il jouera une carte d'Armée. Les Généraux ne pourront se parler entre eux que lorsqu'ils auront reçu une carte de Commandement de Général commune.*

## Liste des Cartes de Général

### Nouvelles Cartes de Commandement

- Ordre pour Une Unité Gauche, Centre et Droite
- Séparez les Rangs et Passez à Travers
- Repli et Reformation
- Avance Coordinnée

Les cartes de Commandement de Général suivants ne s'appliquent qu'à une seule section du champ de bataille :

- **Ordre pour Une Unité Gauche, Centre et Droite (nouvelles cartes) :** Ces cartes permettent au Commandant en Chef, lorsqu'il tire des cartes, de tirer trois cartes, d'en garder deux et de défausser la troisième—ou d'en garder une et d'en défausser deux si en gardant 2 lui fait dépasser son niveau de Commandement. Jouer une de ces cartes apportera un bénéfice, mais en jouant plus d'une au cours d'un même tour n'augmentera pas le nombre de cartes tirées. Notez également que les cartes que vous garderez et celles que vous défausserez devront être choisies parmi celles tirées. Vous ne pouvez pas défausser des cartes que vous avez déjà en main.
- **Ordre pour deux unités, Gauche, Centre et Droite.**
- **Ordre pour trois unités, Gauche, Centre et Droite.**
- **Ordre pour quatre unités, Gauche, Centre et Droite.**
- **Séparez les Rangs et Passez à Travers (nouvelle carte) :** Donnez un ordre à trois unités ou moins d'une section. Chaque unité ayant reçu l'ordre (sauf les machines de

guerre) peuvent se déplacer de deux hexes et combattre. Les unités ayant reçu l'ordre peuvent traverser une unité amie si elles ont le mouvement pour cela. Une unité traversée ne peut pas recevoir d'ordre pendant ce tour. La carte de Commandement de Général compte comme une carte de Commandement de Général jouée. Cette carte sera utile non seulement pour avancer des unités normalement bloquées par des unités amies devant elles, mais aussi pour replier des unités bloquées par des unités amies derrière elles.

- **Repli et Reformation (nouvelle carte) :** Donnez un ordre à trois unités ou moins d'une section. Les unités ayant reçu l'ordre doivent se déplacer de 2 hexes vers leur ligne arrière. Si une unité ne peut pas se déplacer des 2 hexes, elle ne peut pas recevoir l'ordre. Lorsque le mouvement est terminé, l'unité peut se reformer, si elle a été endommagée, elle peut récupérer un bloc. Une unité ne peut pas combattre pendant le tour où elle reçoit cet ordre. Les unités d'Eléphants et de Chariots ne peuvent pas recevoir cet ordre. Cette carte de Commandement de Général compte comme une carte de Commandement de Général jouée.

### Cartes de Commandement de Général utilisées "différemment" dans Epic Ancients

Dans le jeu de base, les cartes suivantes s'appliquent à toutes les sections du champ de bataille lorsqu'elles sont jouées. Dans les batailles Epic Ancients, les cartes suivantes sont des cartes de Commandement de Général et ne s'appliquent qu'à une seule section :

- Le Fracas de Boucliers
- Assombrir le Ciel
- Mouvement Tir Mouvement
- Charge Montée

### Cartes de Commandement de Général Spéciales

Les cartes suivantes sont des cartes spéciales qui peuvent affecter plus d'une section du champ de bataille et peuvent aussi compter comme plus d'une carte de Commandement de Général jouée.

- **Attaque Coordinnée :** C'est une carte spéciale qui s'applique aux unités des trois sections du champ de bataille. La carte d'Attaque Coordinnée, lorsqu'elle est jouée par le commandant en chef, compte comme trois cartes de Commandement de Général jouées pendant ce tour. Jouer cette carte permet à chaque Général de donner un ordre à une unité. Le Commandant en Chef ne peut pas jouer d'autres cartes pendant ce tour et les Généraux ne peuvent pas tenter de donner un ordre en utilisant leur Initiative.  
*Notez que même si cette carte n'est pas particulièrement puissante, la jouer permettra au Commandant en Chef de remonter son niveau de Commandement, car il tirera deux cartes à la fin du tour, mais n'en aura joué qu'une seule.*
- **Avance Coordinnée (nouvelle carte) :** C'est une carte spéciale qui s'applique aux unités des trois sections du champ de bataille. La carte d'Avance Coordinnée, lorsqu'elle est jouée par le Commandant en Chef, compte comme trois cartes de Commandement de Général jouées pendant ce tour. Jouer cette carte permet à chaque Général de donner des ordres à deux unités. Le Commandant en Chef ne peut pas jouer d'autres cartes pendant ce tour et les Généraux ne peuvent pas tenter de donner un ordre en utilisant leur Initiative.
- **Contournement (Outflanked) :** C'est une carte spéciale qui s'applique aux unités des sections Droite et Gauche du champ

de bataille. La carte de Contournement, lorsqu'elle est jouée par le Commandant en Chef, elle compte comme deux cartes de Commandement de Général jouées pour le tour, car elle donne des ordres à deux sections du champ de bataille. Jouer cette carte permet au Général commandant la section de gauche de donner des ordres à deux unités, ainsi qu'au Général commandant la section de droite. Le Commandant en Chef a également la possibilité de donner une carte de Manœuvre au Général de la section centrale (pour un total de 3 cartes jouées).

- **Marche Forcée (Double Time) :** C'est une carte de commandement spéciale qui permet de donner des ordres à des unités d'une ou deux sections.

Une carte de Marche Forcée compte comme une carte de Commandement de Général jouée lorsqu'elle ne donne des ordres à une groupe d'unités d'une seule section. Lorsque le Commandant en Chef joue une carte de Marche Forcée et deux autres cartes de Commandement de Général pendant son tour, alors la carte de Marche Forcée ne pourra donner des ordres qu'à des unités d'une seule section.

La carte de Marche Forcée compte comme deux cartes de Commandement de Général jouées lorsque le Commandant en Chef donne la carte à deux Généraux dans des sections adjacentes pour donner des ordres à des unités au sein d'un groupe s'étendant sur deux sections du champ de bataille. Une carte de Marche Forcée qui donne des ordres à des unités dans deux sections impliquera forcément le Général du Centre, et soit le Général de l'aile Droite, soit celui de l'aile Gauche.

En plus de la carte de Marche Forcée jouée pour donner des ordres à des unités de deux sections, le Commandant en Chef peut choisir de donner une autre carte de Commandement de Général (pour un total de trois cartes jouées) au Général qui n'a pas reçu d'ordres par l'intermédiaire de la carte de Marche Forcée. Ce Général ne peut donner des ordres qu'à des unités entièrement dans sa section.

- **Ordre de Ligne :** C'est une carte spéciale qui affecte une, deux ou trois sections. Une carte d'Ordre de Ligne donnée à un Général compte comme une seule carte de Commandement de Général jouée si elle ne donne des ordres qu'à des unités d'une seule section. Elle comptera comme deux cartes de Commandement de Général jouées lorsque le Commandant en Chef donne la carte à deux Généraux dans des sections adjacentes afin de pouvoir donner des ordres à un groupe d'unités s'étendant sur deux sections du champ de bataille. Une carte d'Ordre de Ligne qui donne des ordres à des unités dans deux sections impliquera forcément le Général du Centre, et soit le Général de l'aile Droite, soit celui de l'aile Gauche.

Lorsqu'une carte d'Ordre de Ligne donne des ordres à des unités dans deux sections, le Commandant en Chef peut toujours donner une carte de Commandement de Général au Général qui n'a pas reçu d'ordres par l'intermédiaire de la carte d'Ordre de Ligne.

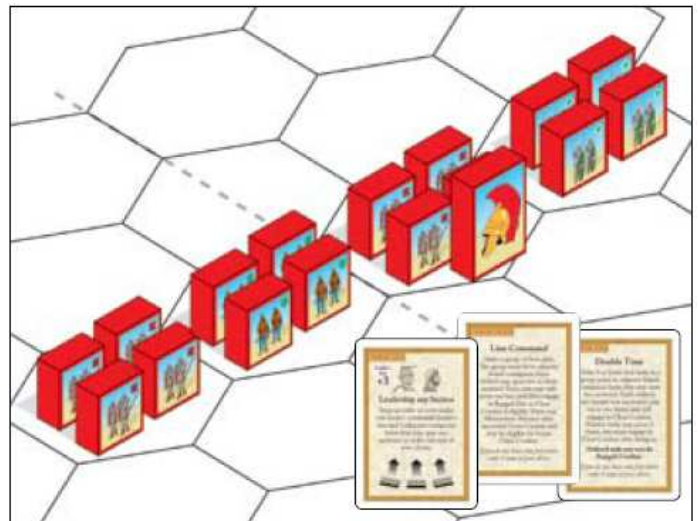
Une carte d'Ordre de Ligne comptera comme trois cartes de Commandement de Général jouées lorsque le

Commandant en Chef donne la carte aux trois Généraux afin de pouvoir donner des ordres à des unités s'étendant sur les trois sections du champ de bataille. Dans ce cas, le Commandant en Chef ne peut pas jouer de carte de Commandement de Général supplémentaire pendant ce tour, et les Généraux ne peuvent pas utiliser leur Initiative.

Aucune section ne peut avoir d'unités recevant des ordres par plus d'une carte d'Ordre de Ligne.

Le Commandant en Chef peut jouer deux cartes d'Ordre de Ligne à son tour tant que les deux cartes ne donnent des ordres que dans une section chacune, ou qu'une carte donne des ordres à des unités dans une section, et que l'autre carte donne des ordres à des unités dans les deux autres sections. Le Commandant en Chef peut jouer trois cartes d'Ordre de Ligne à son tour, du moment que chaque carte ne donne des ordres qu'à des unités d'une seule section.

*Les Généraux peuvent tout-à-fait discuter de la façon d'utiliser conjointement leurs cartes de Leadership, Marche Forcée et Ordre de Ligne pour plus d'une section, mais la coopération n'est pas obligatoire.*



Chacune de ces cartes peut donner des ordres à ce groupe de quatre unités. Si elle est jouée pour donner des ordres à ce groupe, la carte choisie comptera comme deux cartes de Commandement de Général jouées, parce que des unités de deux sections adjacentes ont reçu des ordres.

## CARTES DE LEADERSHIP

Les cartes de Leadership suivantes sont des cartes spéciales qui peuvent affecter plus d'une section :

- Leadership n'importe quelle section
- Leadership Gauche Inspirée
- Leadership Centre Inspiré
- Leadership Droite Inspirée

Une carte de Leadership donnée à un Général compte comme une carte de Commandement de Général jouée lorsqu'elle ne donne des ordres qu'à des unités d'une seule section. Lorsque le Commandant en Chef joue une carte de Leadership et deux autres cartes de Commandement de Général à son tour, alors la carte de Leadership ne peut être utilisée que pour donner des ordres à des unités d'une seule section.

Elle comptera comme deux cartes de Commandement de Général jouées lorsque le Commandant en Chef donne la carte à deux

Généraux dans des sections adjacentes afin de donner des ordres à des unités au sein d'un groupe s'étendant sur deux sections du champ de bataille. Une carte de Leadership qui donne des ordres à des unités dans deux sections impliquera forcément le Général du Centre, et soit le Général de l'aile Droite, soit celui de l'aile Gauche.

En plus de la carte de Leadership jouée pour donner des ordres à des unités de deux sections, le Commandant en Chef peut choisir de donner une autre carte de Commandement de Général (pour un total de trois cartes jouées) au Général qui n'a pas reçu d'ordre par l'intermédiaire de la carte de Leadership.

## Cartes Spéciales utilisées comme Cartes de Commandement de Général

Lorsqu'une carte spéciale est jouée, le Commandant en Chef doit déclarer si la carte spéciale est jouée en tant que carte d'Armée ou carte de Commandement de Général. S'il la déclare en tant que carte de Commandement de Général, alors les règles gouvernant l'utilisation des cartes de Commandement de Général s'appliquent.

Les cartes suivantes peuvent être utilisées comme carte d'Armée ou carte de Commandement de Général :

- Order Light Troops (Ordre aux Troupes Légères)
- Order Medium Troops (Ordre aux Troupes Moyennes)
- Order Heavy Troops (Ordre aux Troupes Lourdes)
- Order Mounted (Ordre aux Troupes Montées)
- Counterattack (contre-attaque)

Lorsqu'elles sont utilisées comme cartes de Commandement de Général, utilisez-les de la façon suivante :

- **Ordre aux Troupes Légères** : Lorsqu'elle est déclarée en tant que carte de Commandement de Général, elle est donnée à un Général et compte comme une carte de Commandement de Général jouée. Le Général peut donner des ordres à trois unités légères à pied et/ou montées dans sa section du champ de bataille.
- **Ordre aux Troupes Moyennes** : Lorsqu'elle est déclarée en tant que carte de Commandement de Général, elle est donnée à un Général et compte comme une carte de Commandement de Général jouée. Le Général peut donner des ordres à trois unités moyennes à pied et/ou montées dans sa section du champ de bataille.
- **Ordre aux Troupes Lourdes** : Lorsqu'elle est déclarée en tant que carte de Commandement de Général, elle est donnée à un Général et compte comme une carte de Commandement de Général jouée. Le Général peut donner des ordres à trois unités lourdes à pied et/ou montées dans sa section du champ de bataille.
- **Ordre aux Troupes Montées** : Lorsqu'elle est déclarée en tant que carte de Commandement de Général, elle est donnée à un Général et compte comme une carte de Commandement de Général jouée. Le Général peut donner des ordres à trois unités montées et/ou chefs dans sa section du champ de bataille.
- **Contre-Attaque** : Lorsqu'elle est déclarée en tant que carte de Commandement de Général, le Général qui la

reçoit exécute le même ordre que le Général qui lui est opposé vient juste de recevoir.

Pour les cartes de Commandement de Général qui ne s'appliquent qu'à une seule section du champ de bataille et les cartes spéciales qui donnent des ordres à des unités de plus d'une section du champ de bataille (Contournement, Attaque Coordonnée, Avance Coordonnée), il est relativement facile de déterminer la (ou les) section(s) et le nombre d'unités devant recevoir des ordres si une carte de Contre Attaque est jouée.

D'autres cartes spéciales (Leadership n'importe quelle section, Leadership Inspiré, Marche Forcée et Ordre de Ligne) ne sont pas aussi claires en ce qui concerne la contre-attaque, parce que ces cartes peuvent avoir été données à plus d'un Général et donner des ordres à des unités dans plus d'une section. Lorsque le Commandant en Chef adverse donne une carte Spéciale à deux ou trois Généraux, une carte de Contre Attaque peut être jouée contre n'importe lequel des Généraux ayant reçu des ordres.

Lorsque le Commandant en Chef joue une Contre Attaque face à une carte Spéciale, il donne l'ordre au Général l'ayant reçue d'exécuter le même ordre que le Général adverse vient de recevoir. De plus, le Commandant en Chef peut choisir d'inclure plus ou moins de Généraux que ceux ayant reçu des ordres dans le camp adverse. Une carte de Contre Attaque peut compter comme une, deux, ou trois cartes de Commandement de Général jouées, en fonction du nombre de sections ayant reçu des ordres.

*EXEMPLE 1 : Le Général de la Section Droite Carthaginoise reçoit et exécute un ordre Leadership Inspiré à Droite. Au tour suivant, le Général de la Section Gauche Romaine (opposé au de la Section Droite Carthaginoise) reçoit une carte de Contre Attaque et exécute l'ordre Leadership Inspiré à Gauche.*

*Le Commandant en Chef Romain aurait aussi pu choisir de Contre Attaquer le Leadership Inspiré à Droite et donner des ordres à un groupe d'unités sous le commandement du Général de la Section de Gauche et du Général de la Section Centrale. Dans ce cas, la Contre Attaque aurait compté comme deux cartes de Commandement de Général jouées parce que le groupe d'unités ayant reçu des ordres s'étend sur deux sections adjacentes—Gauche et Centre.*

*EXEMPLE 2 : Les Généraux des Sections Centre et Droite Carthaginoises reçoivent et exécutent un ordre de Marche Forcée. Au tour suivant, le Général de la Section Gauche Romaine (face à la Droite Carthaginoise) reçoit une carte de Contre-Attaque et exécute un ordre de Marche Forcée avec des unités intégralement dans sa section Gauche. Dans ce cas, la Contre Attaque comptera comme une seule carte de Commandement de Général, parce que le groupe d'unités ayant reçu les ordres est entièrement dans la section Gauche.*

*EXEMPLE 3 : Le Général de la Section Droite Carthaginoise reçoit et exécute un Ordre de Ligne. Au tour suivant, le Commandant en Chef Romain souhaite Contre Attaquer l'Ordre de Ligne Carthaginois au Centre, mais il ne peut pas, car l'Ordre de Ligne a été joué par le Général de la Section Droite Carthaginoise.*

## Général Inspiré

Normalement le Commandant en Chef ne peut donner qu'une seule carte de Commandement de Général à un Général. Cependant, lorsqu'il a en main deux cartes de Commandement de Section identiques, il peut donner ces deux cartes au Général de la section indiquée. Un Général Inspiré comptera comme deux cartes de Commandement de Général jouées, ne laissant qu'une seule carte de Commandement de Général supplémentaire à donner. Si deux cartes de Commandement de Général ont déjà été données, alors il n'est pas possible de jouer un Général Inspiré.





Les cartes de Section suivantes sont qualifiées pour être utilisées comme cartes de Général Inspiré :

- **Ordre pour une unité de la Gauche, du Centre ou de la Droite** : le Général Inspiré peut donner des ordres jusqu'à 2 unités dans sa section.
- **Ordre pour deux unités de la Gauche, du Centre ou de la Droite** : le Général Inspiré peut donner des ordres jusqu'à 4 unités dans sa section.
- **Ordre pour trois unités de la Gauche, du Centre ou de la Droite** : le Général Inspiré peut donner des ordres jusqu'à 6 unités dans sa section.
- **Ordre pour quatre unités de la Gauche, du Centre ou de la Droite** : le Général Inspiré peut donner des ordres jusqu'à 8 unités dans sa section.



Notez que jouer un Général Inspiré compte pour 2 cartes de Commandement données, ne laissant qu'une seule autre carte de Commandement à jouer pour le Commandant en Chef. Si deux cartes de Manœuvre ont déjà été données, alors il est impossible de jouer un Général Inspiré.

## Initiative des Généraux

Si le Commandant en Chef a joué au moins une carte de Commandement de Général pendant le tour, alors tout Général avec des unités n'ayant pas reçu d'ordre par une carte de Commandement de Général peut décider d'agir de sa propre initiative et tenter de donner un ordre à une unité de sa section. Le Général lance le dé, avec les effets suivants :

- **Cercle Vert** : Une unité légère (infanterie légère, frondeur léger à pied, archer léger à pied, infanterie auxiliaire, cavalerie légère, archer léger monté, ou chariot barbare léger) choisie par le Général recevra un ordre. 
- **Triangle Bleu** : Une unité moyenne (infanterie moyenne, guerrier, cavalerie moyenne, dromadaire cataphractaire ou dromadaire) choisie par le Général recevra un ordre. 
- **Carré Rouge** : Une unité lourde (infanterie lourde, cavalerie lourde, chariot lourd, éléphant ou machine de guerre lourde) choisie par le Général recevra un ordre. 
- **Casque** : Le Général peut choisir n'importe quelle unité et lui donner un ordre. A la place d'une unité, un chef rattaché peut être détaché et recevoir un ordre, ou un chef qui n'est pas rattaché peut recevoir un ordre. 

*Note : Si le symbole obtenu ne correspond à aucune unité de la section du Général faisant le jet d'initiative, alors aucune unité ne reçoit d'ordre.*

- **Bannière** : Une unité choisie par le Général doit faire un mouvement de retraite standard. L'unité ne peut pas combattre. Si l'unité ne peut pas retraire de toute sa capacité de mouvement, les règles standard de pertes de blocs par point de mouvement inutilisé s'appliquent normalement. 
- **Epées** : Une unité choisie par le Général dans sa section doit perdre 1 bloc. L'unité ne peut pas combattre. 

## Cartes d'Armées

Le Commandant en Chef ne peut jouer qu'une seule carte d'Armée par tour. Il ne peut pas jouer de carte de Commandement de Général pendant le tour où une carte d'Armée est jouée.

Lorsqu'une carte d'Armée est jouée, elle n'est pas donnée à un Général. A la place, le Commandant en Chef joue la carte et doit allouer les ordres à ses Généraux. Un Ordre d'Armée est déterminé au moment où est jouée la carte d'Armée en comptant le nombre de cartes de Commandement dans la main du Commandant en Chef, y compris la carte qui vient d'être jouée. Le nombre de cartes compté est égal au nombre d'unités qui pourront recevoir un ordre lorsque la carte est jouée.

*Exemple : Le nombre de cartes de Commandement initial d'une armée est huit. Pendant les quatre premiers tours, le Commandant en Chef joue trois cartes de Commandement de Général par tour, et tire deux cartes de remplacement par tour. Au début du tour cinq, le Commandant en Chef n'a donc plus que 4 cartes en main. Il choisit de ne pas jouer de cartes de Manœuvre, mais de jouer une carte Ordre pour les Troupes Légères en tant que Carte d'Armée. Comme la taille de sa main est réduite, il ne pourra donner des ordres qu'à quatre unités légères.*

Lorsque les ordres ont été donnés à chaque Général, le Commandant en Chef peut spécifier à chaque Général les unités auxquelles il souhaite donner des ordres. Lorsque la discussion est terminée, chaque Général exécute le nombre d'ordres qu'il a reçu. Cependant, les Généraux ne sont pas obligés de suivre les conseils ou les désirs du Commandant en Chef.

## Liste des Cartes d'Armée :

- **Je Suis Spartacus** : C'est une carte d'Armée. Notez que *Epic Ancients II* comporte deux cartes 'Je Suis Spartacus'.
- **Ralliement** : C'est une carte d'Armée. **Nouvelles Directives** : Dans le jeu standard, cette carte ne ralliera que des unités qui sont dans le même hex qu'un chef ou dans un hex adjacent. Avec la carte Epic Ancients, pour chaque type d'unité qualifiée ou symbole de chef obtenu au dé, un bloc du type approprié est rallié. Répartissez les blocs parmi les Généraux qui peuvent replacer un ou plusieurs blocs dans des unités en sous-effectif jusqu'à leur force de départ. Une unité qui est ralliée n'a pas besoin d'être dans l'hex du chef ni dans un hex adjacent. Les unités ralliées reçoivent un ordre et peuvent bouger et combattre. Les unités d'éléphants et de chariots ne peuvent pas être ralliées.

## Cartes Spéciales à Double Utilisation

Lorsqu'une carte Spéciale à Double Utilisation est jouée, le Commandant en Chef doit déclarer comme cette carte est jouée, en carte d'Armée ou en carte de Commandement de Général. S'il déclare une utilisation en tant que carte d'Armée, alors les règles gouvernant les cartes d'Armée s'appliquent.

Les cartes suivantes peuvent être jouées en tant que carte d'Armée ou carte de Commandement de Général :

- Order Light Troops (Ordre aux Troupes Légères)
- Order Medium Troops (Ordre aux Troupes Moyennes)
- Order Heavy Troops (Ordre aux Troupes Lourdes)
- Order Mounted (Ordre aux Troupes Montées)
- Counterattack (contre-attaque)

Lorsqu'elles sont utilisées en tant que Carte d'Armée, utilisez-les de la façon suivante :

- **Ordre aux Troupes Légères** : Lorsqu'elle est déclarée en tant que carte d'Armée, donnez des ordres à un nombre d'unités légères à pied et/ou montées inférieur ou égal à votre Commandement. Le Commandant en Chef doit allouer les ordres à ses Généraux.
- **Ordre aux Troupes Moyennes** : Lorsqu'elle est déclarée en tant que carte d'Armée, donnez des ordres à un nombre d'unités moyennes à pied et/ou montées inférieur ou égal à votre Commandement. Le Commandant en Chef doit allouer les ordres à ses Généraux.
- **Ordre aux Troupes Lourdes** : Lorsqu'elle est déclarée en tant que carte d'Armée, donnez des ordres à un nombre d'unités lourdes à pied et/ou montées inférieur ou égal à votre Commandement. Le Commandant en Chef doit allouer les ordres à ses Généraux.
- **Ordre aux Troupes Montées** : Lorsqu'elle est déclarée en tant que carte d'Armée, donnez des ordres à un nombre d'unités montées et/ou de chefs inférieur ou égal à votre Commandement. Le Commandant en Chef doit allouer les ordres à ses Généraux.
- **Contre-Attaque** : La carte de Contre Attaque peut être utilisée pour contrer une carte d'Armée jouée par le Commandant en Chef adverse.

## Carte de Réaction

- **Attaque en Premier (First Strike)** : Cette carte est une carte de Réaction qui est jouée par le Commandant en Chef pendant le tour de son adversaire. Comme dans le jeu standard, l'unité en défense ripostera en premier lorsque la carte Attaque en Premier est jouée, et se battra avec 1 dé supplémentaire. Notez que *Epic Ancients II* comporte deux cartes Attaque en Premier.

## 4. MOUVEMENT

Comme dans le jeu standard *Commands & Colors : Ancients*, le mouvement de toutes les unités doit être terminé avant de commencer le combat. Les Généraux doivent s'assurer d'avoir terminé tous les mouvements de leur section du champ de bataille avant de commencer le combat. Le Commandant en Chef ne peut pas faire de commentaires, par exemple si un Général a oublié de déplacer une unité de sa section, ce sont les hasards de la guerre.

Une unité ne peut recevoir qu'un seul ordre par tour. Une unité dans une section peut entrer dans une autre section commandée par un Général différent, et peut combattre si les restrictions de mouvement ou de terrain ne l'en empêchent pas. Cependant, elle ne pourra pas recevoir immédiatement un autre ordre dans sa nouvelle section au cours du même tour.

Le mouvement des unités et des chefs est géré par la section des règles de Mouvement dans les règles principales.

## 5. COMBAT

Comme dans le jeu standard, dans les batailles épiques, l'opportunité de combattre et les combats pour chaque unité ayant reçu un ordre est vérifié une unité à la fois, dans l'ordre choisi par le Général. Chaque Général doit annoncer et résoudre entièrement le combat d'une unité avant de passer à la suivante. Afin d'accélérer le jeu, les Généraux devraient combattre simultanément dans la mesure du possible. Lorsque des unités de deux sections reçoivent l'ordre de combattre la même unité ennemie, les Généraux doivent se coordonner pour déterminer l'ordre des attaques.

Normalement le Commandant en Chef ne résout aucun combat (il en résoudra s'il commande une ou plusieurs sections sur le champ de bataille).

Le combat des unités est géré par la section Combat des règles principales.

## 6. TIRAGE DE NOUVELLES CARTES DE COMMANDEMENT

Lorsque toutes les actions (mouvement et combat) des cartes de Commandement jouées sont terminées, les cartes sont ramassées puis défaussées. Ensuite le Commandant en Chef tire deux nouvelles cartes de Commandement, quel que soit le nombre de cartes ayant été jouées pendant le tour, à moins que cela ne lui donne plus de cartes que sa valeur de départ.

Jouer trois cartes de Commandement de Général pendant un tour réduira le niveau de Commandement du prochain tour de un parce qu'il n'y aura eu que deux nouvelles cartes de Commandement de tirées. Ne jouer qu'une seule carte de Commandement de Général ou d'Armée permettra d'augmenter le niveau de Commandement de un pour le tour suivant, sauf si cela donne plus de cartes que sa valeur de départ.



Les cartes "Ordre pour Une Unité" offrent maintenant un bénéfice supplémentaire dans le jeu. Si le Commandant en Chef a joué au moins une carte d'Ordre pour Une Unité pendant son tour, alors il tirera trois nouvelles cartes, en choisira deux et en défaussera une. Si le fait de garder deux cartes fait dépasser le nombre de cartes de départ, alors il n'en gardera qu'une seule et défaussera les deux autres.

*NOTE : Si la carte 'Je Suis Spartacus' est défaussée à ce moment, il faudra quand même mélanger la pioche.*

## VICTOIRE EPIQUE

Le but d'une bataille Epique est d'être le premier camp à capturer un nombre déterminé de Bannières de Victoire, et la partie s'arrête immédiatement lorsque ceci se produit.

## CREDITS

CREATION ET DEVELOPPEMENT : Richard Borg

DEVELOPPEMENT : Pat Kurivial, Roy Grider

RECHERCHE ET ASSISTANCE TECHNIQUE : Dan Fournie

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan

ILLUSTRATION ET CONCEPTION DE LA BOITE : Rodger MacGowan

ILLUSTRATION DES AUTOCOLLANTS : Rodger MacGowan, Mike Lemick et Mark Simonitch

CARTE ET MISE EN PAGE : Mark Simonitch

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

RELECTURE : Kevin Duke

CORRDINATION DE LA PRODUCTION : Tony Curtis

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

TRADUCTION : Noël Haubry