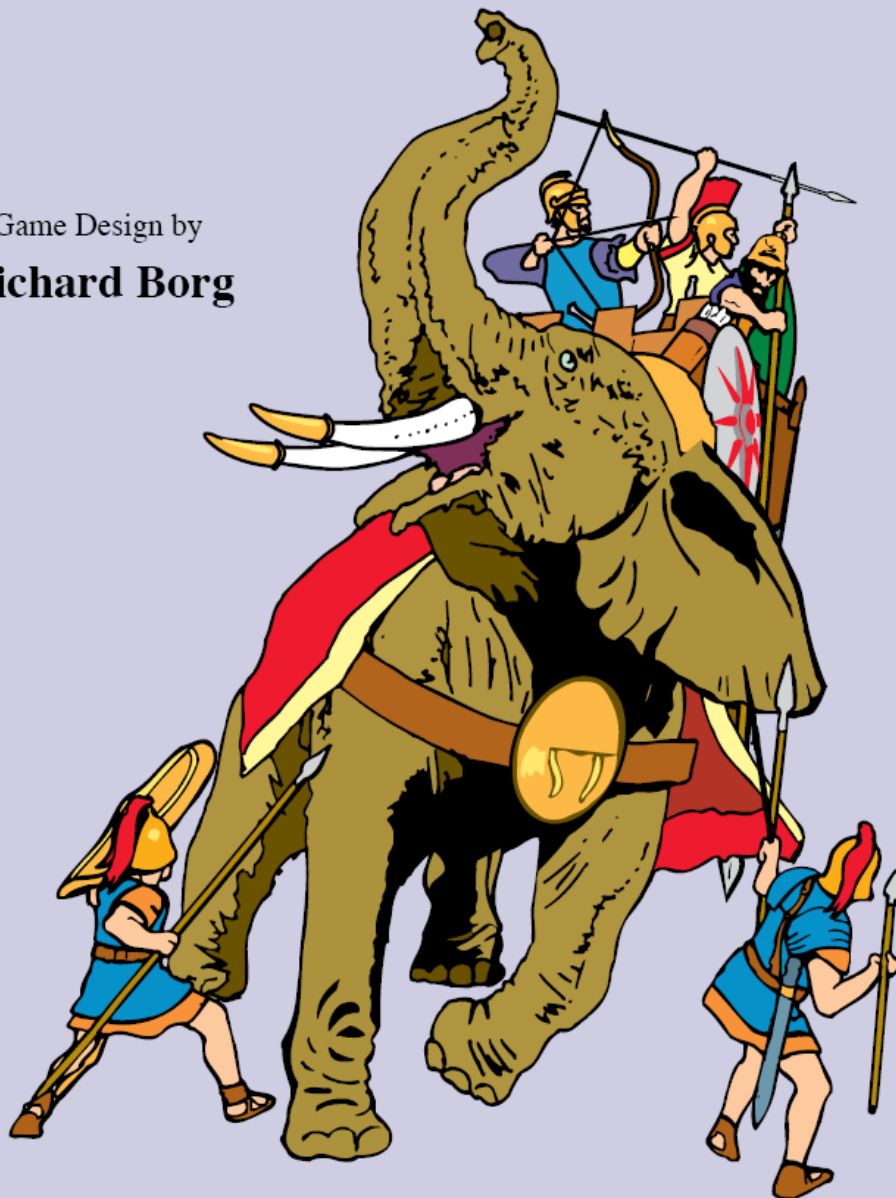


Commands and Colors ANCIENTS

EPIC ANCIENTS

Game Design by
Richard Borg



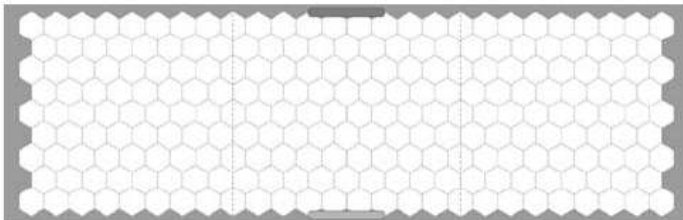
By Rodger B. MacGowan ©2005

INTRODUCTION

Commands & Colors : Epic Ancients permet aux joueurs expérimentés de livrer des batailles antiques à une échelle épique. Les règles de *Commands & Colors : Epic Ancients* ne sont pas très complexes, ni ne changent le fonctionnement du système de base. Le jeu Epique permet de jouer jusqu'à huit joueurs et d'expérimenter les frissons d'une bataille antique épique.

Le Champ de Bataille

Pour créer un champ de bataille de taille Epique, vous aurez besoin des plateaux de jeu de l'extension Rome et les Barbares et de celui fourni dans cette extension. Assembler les deux plateaux formera 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 Manœuvre et choisira lesquelles jouer pour son armée à chaque tour.

Lors des premières parties 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 Manœuvre. 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.

Avec quatre joueurs, nous recommandons qu'un joueur s'occupe des sections gauche et droite, et que l'autre joueur s'occupe du centre et du rôle de Commandant en Chef.

Si vous vous sentez ambitieux ou que vous avez du mal à trouver des adversaires, vous pouvez tout aussi bien jouer un scénario Epique 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 Manœuvre 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.

En général, on n'utilise qu'un seul paquet de cartes pour les batailles Epiques, mais pour plus de profondeur de jeu, nous vous recommandons de mélanger deux paquets de cartes de *Commands & Colors : Ancients* afin de créer une expérience Epique vraiment haute en couleur.

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 Manœuvre et donner des Ordres aux unités et aux chefs.

a) Jouez jusqu'à trois cartes de Manœuvre en les donnant aux Généraux. N'oubliez pas : une unité recevant un ordre par la carte de Manœuvre d'un Général ne pourra pas recevoir un autre ordre par la carte jouée par un autre Général.

b) Lorsqu'au moins une carte de Manœuvre a été jouée, les Généraux qui n'ont pas reçu de carte de Manœuvre peuvent tenter de donner un ordre à une unité de leur section en utilisant leur Initiative. Lorsqu'une carte de Manœuvre d'Armée est jouée, les généraux ne peuvent pas tenter de donner un ordre à une unité avec leur Initiative.

c) Si aucune carte de Manœuvre n'est jouée, jouez une Carte de Manœuvre d'Armée. En jouant une telle carte, le Commandant en Chef n'est pas limité à une seule section, et peut allouer les ordres de la carte aux Généraux de n'importe quelle section.

d) Le Commandant en Chef doit jouer au moins une Carte de Manœuvre (d'Armée ou non) par tour. Il ne peut pas passer sans faire aucune action.

2. Mouvement

3. Combat

4. **Tirez de nouvelles Cartes de Commandement.** Le Commandant en Chef tire 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.

1. JOUER UNE CARTE DE MANOEUVRE ET DONNER DES ORDRES AUX UNITES ET AUX CHEFS

Dans *Epic Ancients*, la pioche de commandement est divisée en deux classes de cartes : cartes de Manœuvre et Cartes d'Armée. Cependant, toutes les cartes sont mélangées dans une seule pioche quel que soit leur type.

Cartes de Manœuvre

Le Commandant en Chef peut jouer jusqu'à trois cartes de Manœuvre par tour. Jouer certaines cartes de Manœuvre peut limiter le nombre de ces cartes pouvant être jouées en un tour. Les cartes Coordinated Attack, Outflanked, Line Command, Leadership, Double Time et la carte Special Inspired Field Command peuvent impliquer des unités de plusieurs sections du champ de bataille, et limiteront le nombre de cartes de Manœuvre pouvant être jouées par le Commandant en Chef pendant son tour.

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

Une carte de Manœuvre est donnée à un Général lorsqu'elle est jouée.

Normalement, un Général ne peut recevoir qu'une seule carte de Manœuvre par tour (voir la carte Inspired Field General pour l'exception).

Après avoir donné les cartes aux Généraux, le Commandant en Chef peut discuter en détail de la situation, des tactiques et de la future stratégie avec un (et seulement un) de ses Généraux. Cette conversation ne devrait pas être entendue des autres Généraux. Le Commandant en Chef ne peut pas montrer—ni indiquer—les 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 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.

Liste des Cartes de Manœuvre

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

CARTES DE SECTION

- **Ordre pour deux unités, Gauche, Centre et Droite.**
- **Ordre pour trois unités, Gauche, Centre et Droite.**
- **Ordre pour quatre unités, Gauche, Centre et Droite.**



- **Fracas des Boucliers :**

Dans le jeu de base, cette carte s'applique à toutes les sections du champ de bataille. Dans les batailles Epiques, cette carte ne s'applique qu'à la section du Général qui l'a reçue.



- **Assombrir le Ciel :** Dans le jeu de base, cette carte s'applique à toutes les sections du champ de bataille. Dans les batailles Epiques, cette carte ne s'applique qu'à la section du Général qui l'a reçue.

Cartes Spéciales : Les cartes suivantes sont des cartes de Manœuvre Spéciales :

- **Attaque Coordonnée :** C'est une carte de Manœuvre Spéciale. Lorsque cette carte est jouée par le Commandant en Chef, elle compte pour 3 cartes de Manœuvre jouées pour le tour parce qu'elle donne des ordres à des unités des trois sections du champ de bataille. 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 de Manœuvre 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.

- **Contournement :** C'est une carte de Manœuvre Spéciale. Lorsque cette carte est jouée par le Commandant en Chef, elle compte pour deux cartes de Manœuvre 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).



CARTES DE LEADERSHIP

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

Une carte de Leadership est une carte de Manœuvre spéciale.

Lorsqu'elle est jouée par le Commandant en Chef, elle peut compter comme une seule carte de Manœuvre lorsqu'elle ne donne d'ordre qu'à une seule section.

Elle comptera comme deux cartes de Manœuvre lorsque le Commandant en Chef donne cette carte à deux Généraux dans des sections adjacentes pour donner des ordres à des unités éligibles dans un groupe positionné dans leurs deux sections du champ de bataille. Une carte de Leadership qui donne des ordres à des unités de deux sections impliquera le Général du centre et soit le Général de gauche, soit le Général de droite. En plus de la carte de Leadership jouée pour donner des ordres à des unités de deux sections, le Commandant en Chef peut jouer une carte de Manœuvre (pour un total de 3 cartes de Manœuvre) pour le Général qui n'a pas reçu d'ordre via la carte de Leadership.

Lorsque le Commandant en Chef joue une carte de Leadership et deux autres cartes de Manœuvre pendant son tour, alors la carte de Leadership ne pourra donner d'ordres qu'à une seule section.

- **Marche Forcée** : Une carte de Marche Forcée est une carte de Manœuvre spéciale.

Lorsqu'elle est jouée par le Commandant en Chef, elle peut compter comme une seule carte de Manœuvre lorsqu'elle ne donne d'ordre qu'à une seule section.

Elle comptera comme deux cartes de Manœuvre lorsque le Commandant en Chef donne cette carte à deux Généraux dans des sections adjacentes pour donner des ordres à des unités éligibles dans un groupe positionné dans leurs deux sections du champ de bataille. Une carte de Marche Forcée qui donne des ordres à des unités de deux sections impliquera le Général du centre et soit le Général de gauche, soit le Général de droite. En plus de la carte de Marche Forcée jouée pour donner des ordres à des unités de deux sections, le Commandant en Chef peut jouer une carte de Manœuvre (pour un total de 3 cartes de Manœuvre) pour le Général qui n'a pas reçu d'ordre via la carte de Leadership.

Lorsque le Commandant en Chef joue une carte de Marche Forcée et deux autres cartes de Manœuvre pendant son tour, alors la carte de Marche Forcée ne pourra donner d'ordres qu'à une seule section.



- **Ordre de Ligne** : Une carte d'Ordre de Ligne est une carte de Manœuvre spéciale.

Elle comptera comme deux cartes d'Ordre de Ligne lorsque le Commandant en Chef donne cette carte à deux Généraux dans des sections adjacentes pour donner des ordres à des unités éligibles dans un groupe positionné dans leurs deux sections du champ de bataille. Une carte d'Ordre de Ligne qui donne des ordres à des unités de deux sections impliquera le Général du centre et soit le Général de gauche, soit le Général de droite. En plus de la carte d'Ordre de Ligne jouée pour donner des ordres à des unités de deux sections, le Commandant en Chef peut jouer une carte de Manœuvre (pour un total de 3 cartes de Manœuvre) pour le Général qui n'a pas reçu d'ordre via la carte de Leadership.

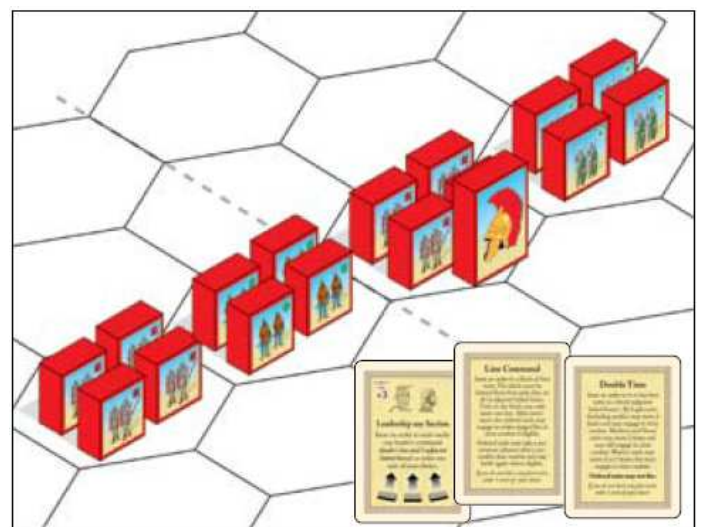
Elle comptera comme trois cartes de Manœuvre jouées lorsque le Commandant en Chef utilise cette carte pour donner des ordres aux unités des trois sections. Dans ce cas, le Commandant en Chef ne pourra pas jouer d'autres cartes de Manœuvre.

Aucune section ne peut avoir des unités recevant plus d'un Ordre de Ligne.

Le Commandant en Chef peut jouer deux cartes d'Ordre de Ligne pendant son tour, du moment que chaque carte ne donne un ordre qu'à une seule section, ou qu'une carte donne un ordre à une section, et l'autre aux deux autres sections.

Le Commandant en Chef peut jouer trois cartes d'Ordre de Ligne pendant son tour, du moment que chaque carte ne donne un ordre qu'à une seule section.

Les Généraux peuvent tout à fait discuter de la façon dont ils vont appliquer les cartes de Leadership, Marche Forcée et Ordre de Ligne jouées pour plusieurs sections, mais la coopération n'est pas obligatoire.



Chacune de ces cartes peut donner un ordre à ce groupe de quatre unités. Si une de ces cartes est jouée pour donner un ordre à ce groupe, alors la carte choisie comptera comme deux cartes de Manœuvre parce que les unités ayant reçu l'ordre se trouvent dans deux sections adjacentes.

Général Inspiré

Normalement le Commandant en Chef ne peut donner qu'une seule carte de Manœuvre à un Général. Cependant, lorsqu'il a en main deux cartes de Commandement de Section identiques, il peut donner ces deux cartes à un Général de son choix et dans ce cas, on considère qu'une carte Inspired Field General a été jouée.

Les cartes de Section suivantes sont qualifiées pour être utilisées comme cartes Inspired Field General.





- **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**, lorsque deux cartes de Commandement sont utilisées—(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 Manœuvre pendant le tour, alors tout Général avec des unités n'ayant pas reçu d'ordre par une carte de Manœuvre 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, chariot léger, chariot barbare léger ou machine de guerre légère) choisie par le Général recevra un ordre. 
- **Triangle Bleu** : Une unité moyenne (infanterie moyenne, guerrier, cavalerie moyenne 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. 

- **Bannière** : Une unité choisie par le Général devra faire une retraite pendant son mouvement. 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. 

Si le symbole obtenu ne correspond à aucune unité sous le commandement du Général faisant le jet d'Initiative, alors aucune unité ne reçoit d'ordre. Le jet n'a pas d'autre effet.

Cartes d'Armées

Le Commandant en Chef ne peut jouer qu'une seule carte d'Armée par tour. On ne peut pas jouer de carte d'Armée si une ou plusieurs cartes de Manœuvre ont déjà été jouées pendant le tour. Inversement, on ne peut pas jouer de carte de Manœuvre 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 Manœuvre 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 d'Armée Ordre pour les Troupes Légères ce qui permettra de donner des ordres à quatre unités légères.

Lorsque les ordres ont été donnés à chaque Général, le Commandant en Chef peut discuter en détail de la situation, des tactiques et de la stratégie future avec tous ses Généraux, mais il ne peut pas montrer—ni dire—quelles autres cartes il a en main. 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 :

- **Order Light Troops**
- **Order Medium Troops**
- **Order Heavy Troops**
- **Order Mounted**
- **I Am Spartacus**
- **Move-Fire-Move**
- **Mounted Charge**
- **Rally**



Cartes d'Armées Spéciales

- **Counter-Attack** : Cette carte peut être utilisée pour contrer une carte de Manœuvre qui a été donnée à un Général adverse ou pour contre une carte d'Armée qui a été jouée par l'opposition.
- **First Strike** : Cette carte est une carte de réaction qui est jouée par le Commandant en Chef pendant la phase de combat de l'adversaire. Dans Epic Ancients, l'unité en défense, lorsqu'elle joue la carte First Strike, combattra en premier avec deux dés supplémentaires.



2. 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 de règle de Mouvement dans les règles principales.

3. COMBAT

Comme dans le jeu standard, dans les batailles épiques, chaque unité reçoit son ordre une par une, 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.

4. 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 Manœuvre 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 Manœuvre ou une carte d'Armée permettra d'augmenter le niveau de Commandement de un pour le tour suivant (si deux nouvelles cartes de Commandement peuvent être tirées pour compléter la main).

VICTOIRE EPIQUE

Le but d'une bataille Epique est identique au jeu standard, il faut être le premier à capturer un nombre déterminé de Bannières de Victoire.

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

Cartes de Manœuvres (Toutes limitées à une seule section)

- Order Two Units Left, Center and Right
- Order Three Units Left, Center and Right
- Order Four Units Left, Center and Right
- Clash of Shields
- Darken the Sky



Cartes de Manœuvres Spéciales

- Out Flanked (Compte pour deux cartes de Manœuvre ; ordres pour deux sections)
- Coordinated Attack (Compte pour trois cartes de Manœuvre ; ordres pour toutes les sections)
- Leadership Any Section
- Inspired Left Leadership
- Inspired Center Leadership
- Inspired Right Leadership
- Double Time
- Line Command



Cartes d'Armée

(Le texte est égal à l'ordre pour les Cartes d'Armée)

- Order Light Troops
- Order Medium Troops
- Order Heavy Troops
- Order Mounted
- I Am Spartacus
- Move-Fire-Move
- Mounted Charge
- Rally



Cartes d'Armées Spéciales

- **Counter-Attack** : Cette carte peut être utilisée pour contrer une carte de Manœuvre qui a été donnée à un Général adverse ou pour contre une carte d'Armée qui a été jouée par l'opposition.
- **First Strike** : Cette carte est une carte de réaction qui est jouée par le Commandant en Chef pendant la phase de combat de l'adversaire. Dans Epic Ancients, l'unité en défense, lorsqu'elle joue la carte First Strike, combattra en premier avec deux dés supplémentaires.

