

# JULIUS CAESAR



## 1.0 INTRODUCTION

*Julius Caesar* fait revivre les événements les plus connus et les plus significatifs de la guerre civile romaine qui s'est déroulée de 49 à 45 avant JC. Les joueurs prennent le contrôle des armées de CESAR et de POMPEE pour se combattre et déterminer l'avenir de Rome : une république ou un empire.

### 1.1 LES JOUEURS

Ce jeu est prévu pour deux joueurs. L'un d'entre eux prend le commandement des forces de JULES CESAR, l'autre celui des forces de POMPEE LE GRAND.

### 1.2 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le jeu comporte 5 années, chacune divisée en 5 tours de jeu. A la fin de chaque année prend place un tour d'hiver (8.0) où les joueurs déterminent si l'un d'entre eux a gagné.

Pour savoir s'il est victorieux, à la fin de chaque année, chaque joueur totalise la valeur de chaque cité qu'il **contrôle** et il ajoute 1 Point de Victoire (1 PV) pour chaque chef ennemi tué au combat. Pour gagner la partie, un joueur doit obtenir 10 PV (ou plus).

Si aucun des joueurs n'est victorieux à la fin des 5 années de jeu, est déclaré vainqueur celui qui possède **le plus** de PV. En cas d'égalité, c'est le joueur qui occupe **ROME** qui gagne la partie. Dans tous les autres cas, la partie se solde par un match nul.

### 1.3 CONTENU DE LA BOITE

- 1 plateau de jeu
- 63 blocs de bois (31 bruns, 31 verts et 1 bleu)
- 1 feuille autocollante prédécoupée (dont chaque étiquette est à coller sur les blocs)
- 27 cartes
- 4 dés à six faces
- 1 copie des règles

## 2.0 LES TOURS DE JEU

Le jeu comporte 5 **années**, chacune divisée en 5 **tours de jeu**. Chaque tour de jeu comprend 3 phases, jouées dans l'ordre suivant :

### 2.1 LA PHASE DES CARTES

Il y a un total de 27 cartes : 20 cartes de COMMANDEMENT et 7 cartes EVENEMENT. Au début de chaque année, toutes les cartes sont mélangées et 6 cartes sont distribuées à chaque joueur. Chacun examine les cartes reçues et en écarte une (1). La carte ainsi écartée n'est pas révélée à l'autre joueur.

Chaque joueur débute son tour de jeu en jouant **une (1)** carte de sa main *face cachée*. Les cartes des deux joueurs sont ensuite révélées simultanément. Les cartes ont deux valeurs : le Mouvement (chiffre romain dans la bannière) et le Recrutement de Troupes (nombre de cercles sur le manche de la bannière). Le joueur avec le chiffre **le plus élevé** en MOUVEMENT est déclaré 1<sup>er</sup> Joueur pour le tour de jeu en cours.

**IMPORTANT** : si les cartes jouées ont les mêmes valeurs de mouvement César est déclaré 1<sup>er</sup> Joueur.

Les cartes Événements permettent d'accomplir des actions spéciales précisées sur chacune d'elles. **Le joueur d'une carte Événement est toujours déclaré 1<sup>er</sup> Joueur.** Cependant, si les deux joueurs révèlent chacun une carte Événement, les deux cartes sont **annulées** et le **tour de jeu** s'arrête là.

**NOTE** : Les deux joueurs sont obligés de jouer une carte, par contre, ils peuvent réaliser moins de mouvement et/ou de recrutement de troupes que la carte ne leur permet. On ne peut cependant pas sauvegarder des actions non réalisées d'un tour à l'autre.

### 2.2 PHASE DE COMMANDEMENT

Le 1<sup>er</sup> joueur exécute ses mouvements et ses levées de troupes (ou résout un Événement) puis le second joueur fait de même.

- **Mouvement** : chaque Mouvement permet à un **Groupe** (c'est à dire tout ou partie des blocs se trouvant dans une même cité) de se déplacer vers une cité ou deux connectées par une route. Les flottes peuvent se déplacer vers une ou deux mers connectées entre elles. Les blocs ne peuvent pas attaquer ou renforcer une bataille s'ils se sont déplacés de deux cités et/ou de deux mers. Des blocs qui entrent dans une cité ou une mer contenant des blocs ennemis doivent s'arrêter. Voir 6.0 pour plus de détails.
- **Recrutement de Troupes** : chaque Recrutement de Troupes permet d'ajouter (1) point de force à un bloc existant (pour peu que celui-ci ne soit pas déjà à son maxi-

## Le Calendrier Romain

Peu de Romains connaissaient ou même se souciaient de savoir en quelle année ils vivaient. Pour ceux qui y faisaient attention, le décompte des années débutait en 745 avant JC, année de la fondation de la ville de Rome par Romulus, selon la légende. Ainsi, la guerre civile a débuté en 705 (49 avant JC) et l'assassinat de Jules César se situe en 710 du calendrier romain (44 avant JC).

Jules César a installé le Calendrier Julien en 709 (45 avant JC). Ce calendrier corrigeait une erreur de 2 mois par rapport au cycle solaire et introduisait le concept d'année bissextile pour éviter toute erreur future. Le mois de Juillet fut renommé ainsi en son honneur. Malgré quelques modifications au fil des siècles (notamment sous le Pape Grégoire XIII), c'est toujours ce calendrier que nous utilisons à notre époque (en occident).

## La Victoire

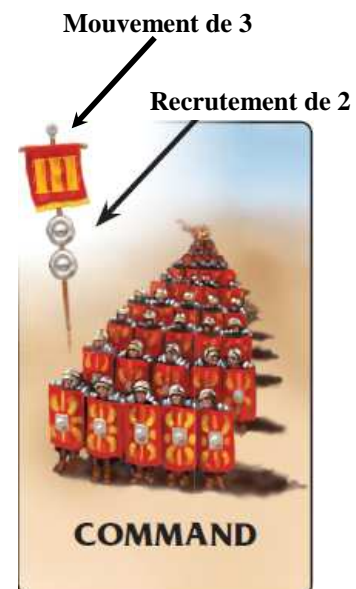
Le nombre total des PV pour les cités contrôlées est de 13. POMPEE commence la partie en possédant 7 PV alors que CESAR n'en possède qu'1 (*Massilia*). *Rome, Athènes, Byzance et Ephèse* sont neutres. Le poids de l'attaque est donc sur les épaules de CESAR s'il veut éviter une défaite rapide.

## Les Cartes Événements

Le jeu comporte sept (7) cartes événement, portant chacune le nom d'une des grandes divinités romaines. Ces cartes permettent de réaliser des actions spéciales en violation des règles habituelles. Veuillez lire le texte de ces cartes pour en connaître le détail.

## Exemple de Tour de Jeu

- **Carte Jouée** : CESAR 2/1, POMPEE 2/2. Les cartes sont de valeur égale (du moins en ce qui concerne le mouvement) et donc CESAR devient le 1<sup>er</sup> joueur.
- **CESAR (1<sup>er</sup> Joueur)** : 2 Mouvements suivi d'1 Recrutement de Troupes.
- **POMPEE (2<sup>ème</sup> Joueur)** : 2 Mouvements suivi de 2 Recrutement de Troupes.
- **Phase de Bataille** : Résoudre toutes les batailles dans l'ordre choisi par le 1<sup>er</sup> Joueur.



# JULIUS CAESAR

-mum) ou d'amener sur le plateau de jeu un (1) nouveau bloc choisi dans la réserve du joueur avec une force de I. Les recrutements de troupes doivent être effectués après que tous les mouvements soient terminés car les nouveaux blocs amenés sur le plateau de jeu ne peuvent pas bouger le tour où ils arrivent. Voir 6.4 pour plus de détails.

## 2.3 LA PHASE DE BATAILLE

Les batailles sont initiées partout où des blocs des deux camps se retrouvent dans la même cité ou la même mer. Elles sont résolues une par une dans l'ordre déterminé par le 1<sup>er</sup> joueur. Voir 7.0 pour plus de détails.

## 3.0 LES ARMEES

Une étiquette doit être collée sur une face de chaque bloc. Positionnez légèrement chaque étiquette, assurez vous qu'elle est bien centrée et pressez la fermement sur le bloc.

	Blocs	Étiquette
CESAR	Brun	Rouge
POMPEE	Vert	Ocre
CLEOPATRE	Bleu	Bleue

## 3.1 DONNEES DES BLOCS

### 3.11 Force

La force d'un bloc est représentée par le chiffre romain situé à son sommet quand ce dernier est debout à la verticale. Les blocs peuvent donc avoir une force maximale de IV, III ou II selon le type.

La force donne le nombre de dés à six faces (d6) qui sont jetés quand un bloc est engagé en combat. Un bloc qui possède une force de IV lance 4d6 (quatre dés à six faces) ; un bloc qui possède une force de I ne lance qu'1d6.

Pour chaque dégât pris en combat, la force d'un bloc est réduite en faisant pivoter ce bloc de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. L'encadré montre alors le même bloc avec une force de III, de II ou de I.

### 3.12 Valeur de Combat

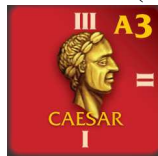
La Valeur de Combat est représentée par une lettre suivie d'un nombre, comme par exemple A2 ou B3. La lettre (qui correspond à l'*initiative*) détermine le moment où le bloc va agir durant la bataille. Tous les blocs A agissent d'abord, suivis par tous les blocs B, puis tous les blocs C. En cas d'égalité, le Défenseur fait combattre ses blocs en premier. Le nombre (qui correspond à la *puissance de feu*) représente le chiffre maximum à atteindre avec un d6 pour faire un dégât. Voir 7.3.

### 3.13 Nom

Les *Légions* portent le nom d'une ville où le bloc peut être recruté quand il est déployé depuis la réserve d'un joueur.

## 3.2 TYPES DE BLOCS

### 3.21 Chefs (Leaders)



Chaque camp possède trois (3) chefs : **CESAR**, ANTOINE, OCTAVE. **POMPEE**, SCIPION, BRUTUS.

Les blocs de Chefs incluent un nombre important de gardes du corps, généralement des cavaliers d'élite. Chaque joueur débute la partie avec 2 chefs. Le troisième peut seulement entrer en jeu après la mort d'un des deux premiers.

### 3.22 Légions (Legio)



Les Légions sont reconnaissables grâce à l'icône en forme d'Aigle. Elles ont un numéro d'identification indiqué en haut à gauche du bloc, ainsi que la cité où elles peuvent être recrutées en dessous du bloc. Les Légions ont une valeur de combat de C2, C3 ou C4 ; les Légions de vétérans ayant les meilleures valeurs.

### 3.23 Troupes Auxiliaires (Auxilia)



Chaque joueur dispose de quatre (4) *Auxilia* : deux infanteries légères (B1) et deux archers (A1). Ces troupes peuvent être recrutées dans n'importe quelle cité *Amie*.

### 3.24 Cavaleries (Equitatus)



Les Equitatus (Cavalerie) ont une valeur de combat de B2 ou B3. Comme les légions, elles ne peuvent être recrutées que dans une cité *Amie* spécifique. Ces cités ont un symbole représentant un cheval dessiné à côté de leur emplacement sur la carte. César dispose de quatre (4) unités de cavalerie, Pompée n'en a que trois (3) mais dispose par ailleurs d'une unité d'*Éléphants* (7.41).

### 3.25 Balistes (Ballista)



Chaque joueur possède une (1) unité de *Ballista*. Cette unité a des valeurs de combat différentes selon son utilisation en tant qu'unité offensive ou défensive, voir

7.42. Elle peut être recrutée dans n'importe quelle cité *Amie*.

### 3.26 Flottes (Navis)



Chaque joueur possède cinq (5) Navis composés de navires de guerre de chaque camp. Ils ont une valeur de combat de D2 ou D3. En cas de bataille en mer, la valeur d'initiative « D » n'a pas d'impact puisque tous les Navis ont la même, par contre ces unités sont plus vulnérables en

## Feuille Autocollante Prédécoupée

Les étiquettes sur fond rouge de la feuille prédécoupée sont à coller sur les blocs bruns (unités de CESAR) et celles sur fond ocre sont à coller sur les blocs verts (unités de POMPEE). L'étiquette *Cléopâtre* sera elle collée sur le bloc bleu.

## Brouillard de guerre

L'effet de surprise fait partie intégrante du plaisir du jeu. Sauf lors des batailles où ils sont révélés pour combattre, les blocs en jeu sont placés verticalement face au joueur qui les contrôle. De cette manière le bluff ainsi que l'utilisation de stratégies innovantes sont possibles puisque les joueurs ne peuvent jamais connaître avec certitude la puissance ou même la nature des blocs de leur adversaire.

## La Cavalerie (Equitatus)

*Les Romains n'ont jamais été considérés comme d'exceptionnels cavaliers, en particulier après l'abandon du lien qui unissait l'aristocratie et la cavalerie. Dans les derniers temps de la république, les Equitatus étaient généralement composés de cavaliers étrangers en provenance de Gaule, de Germanie, d'Hispanie, de Numidie, de Syrie ou même de Thrace. César par exemple utilisait des cavaliers germaniques pour combattre les Gaulois et pour servir au sein de sa prestigieuse garde personnelle.*

## Les Éléphants

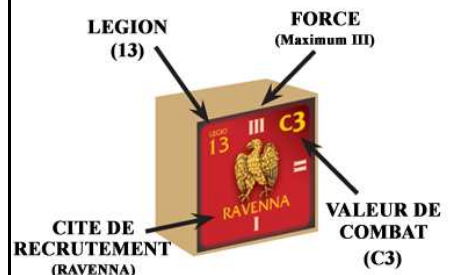
*Il y a un bloc Éléphant au sein de l'armée de POMPEE. CESAR ne souhaitait pas avoir d'unité de ce type dans la sienne, les trouvant trop fragiles et au comportement imprévisible lors des combats.*



Force III

Force II

Force I





en cas de combat sur terre et agissent toujours en dernier. Les Navis ne peuvent être construits que dans un **port majeur Ami**, ces cités portuaires ont un symbole représentant un navire à côté de leur emplacement sur la carte.

### 3.27 Cléopâtre (Cleopatra)



Le bloc *Cleopatra* représente non seulement la reine d'Égypte mais également l'ensemble des troupes égyptiennes et possède une valeur de combat de C1. Ce bloc n'est **pas un chef** dans le sens strict des présentes règles. *Cleopatra* débute la partie aux côtés de POMPEE, mais peut très bien changer de camp au cours de la partie. Voir : 7.52.

## 4.0 PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente la Mer Méditerranée ainsi que tous les territoires qui la bordent. Le joueur à la tête des forces de CESAR se place face au bord nord de la carte, celui à la tête des forces de POMPEE face au bord sud.

### 4.1 LOCALISATION

Sur la carte, les blocs doivent être localisés sur une cité ou une mer. Les flottes (Navis) peuvent être localisées dans une mer ou dans une cité **portuaire**.

### 4.2 LES CITES

Les cités permettent d'administrer le mouvement et la localisation des blocs. Onze cités ont un chiffre de valeur 1 ou 2 inscrit sur le plateau de jeu à côté de leur nom. Ces nombres (au total de 13) représentent des **Points de Victoire (PV)**. Ces nombres sont également utiles pour la limite du ravitaillement lors de l'hivernage.

#### 4.21 Contrôle des Cités

Lors du contrôle de son statut, une cité peut être :

**Amie** : occupée par un ou plusieurs de vos blocs.

**Ennemie** : occupée par un ou plusieurs blocs de votre adversaire.

**Neutre** : inoccupée, que ce soit par vous ou votre adversaire.

**Contestée** : contenant des blocs des deux joueurs, en attente de la résolution de la bataille.

**IMPORTANT** : le changement de contrôle d'une cité prend effet **immédiatement**. Les cités Amies deviennent immédiatement Neutres si laissées vacantes. De même, attaquer une cité Ennemie, même avec un seul bloc, la fait passer immédiatement en statut **Contesté** jusqu'à ce que la bataille soit résolue.

### 4.32 Les Détroits

Quatre détroits sont représentés sur la carte, chacun étant identifié par une flèche bleue : *Herculeum*, *Messana*, *Hellespontus* et *Bosphorus*. Lors d'un tour de jeu, un maximum de deux (2) blocs peuvent traverser **chaque** détroit, mais seulement un seul (1) si la cité de l'autre côté est défendue par un ou plusieurs blocs de l'ennemi.

Les flottes (Navis) peuvent ignorer les détroits quand elles se déplacent d'une mer vers une mer adjacente. Le contrôle des cités, de part et d'autre d'un détroit, n'a aucun effet sur les Flottes ou le Mouvement Amphibie.

### 4.4 LES MERS

Il y a neuf (9) mers : *Atlanticus*, *Hispanum*, *Tyrrhenum*, *Internum*, *Hadriaticum*, *Egypticum*, *Aegaeum*, *Propontis* et *Pontus Euxinus*. Ces mers ne peuvent être occupées et contrôlées que par des flottes (Navis).

**Amie** : Mer occupée par une ou plusieurs de vos flottes.

**Ennemie** : Mer occupée par une ou plusieurs flottes de votre adversaire.

**Neutre** : Mer inoccupée, que ce soit par vous ou votre adversaire.

**Contestée** : Mer contenant des flottes des deux joueurs, en attente de la résolution de la bataille navale.

**CONTROLE NAVAL DES MERS** : comme pour les cités, le changement du contrôle d'une mer prend effet **immédiatement**. Une mer laissée vacante redevient neutre **immédiatement**.

### 4.41 Les Iles

Les îles comme *Corsica*, *Sardinia*, *Sicilia*, *Creta* et *Cyprus* peuvent être occupées et sont donc **jouables**. Toutes les autres îles sont injouables. Un mouvement vers ou depuis une île jouable nécessite une Flotte (Navis) ou un Mouvement Amphibie 6.3 (sauf Sicilia par le détroit de Messana).

### 4.42 Les Ports

Toutes les cités situées sur le littoral sont des ports. Certains ports ont un symbole de flotte représenté près de leur nom sur la carte, cela indique qu'il s'agit de **ports majeurs**, les seuls où un joueur puisse construire ses flottes.

Certains ports localisés à l'intersection de deux mers permettent le mouvement vers ces deux (2) mers. **Utica et Creta donnent accès à trois (3) mers**. Voir la colonne de droite pour tout éclaircissement.

### Sites des Batailles Historiques

Les principaux sites où se sont déroulées les batailles historiques du conflit sont indiqués sur le plateau de jeu, en rouge pour les victoires de CESAR et en vert pour celles de POMPEE.

#### Les Ports

Vous trouverez ci-dessous la liste de toutes les cités portuaires ainsi que la liste des mers vers lesquelles elles débouchent. Les ports MAJEURS sont indiqués en LETTRES CAPITALES.

#### MERS

**Atlanticus** : Burdigala, Gades, Olisipo, P o r tus, Sala, Tingis.

**Hispanum** : Caralis, CARTHAGO NOVA, Genua, Iomnium, MASSILIA, Narbo, Siga, Tarraco, Tingis, UTICA.

**Tyrrhenum** : Aleria, Caralis, Genua, Lilybaeum, Messana, NEAPOLIS, Rhegium, Rome, UTICA.

**Internum** : Ambracia, Brundisium, CRET A , Cyrene, Lilybaeum, Messana, Pylos, Rhegium, SYRACUSE, Tacape, Thubactus, UTICA.

**Hadriaticum** : Aquilea, Brundisium, Dyrrachium, RAVENNA, Salone, Sipondum.

**Aegaeum** : Aenos, ATHENA, CRETA, EPHESUS, Thessalonika.

**Propontis** : Byzantium, Nicomedia.

**Euxinus** : Byzantium, Sinope.

**Egypticum** : ALEXANDRIA, Antioch, Catabathmus, CRETA, Perga, Pelusium, SALAMIS, Tarsus.

#### CARTES D'EVENEMENT

**Apollon** : le rusé Dieu du Soleil vous permet de **dupliquer** la carte jouée par votre adversaire au tour précédent. Si cette carte était un événement, elle est dupliquée mot pour mot.

**Jupiter** : le Roi des Dieux vous permet de braquer un bloc adverse adjacent à une cité amie. Une flotte (Navis) en mer peut être choisie, mais notez que ni les flottes ni les chefs ne changent de camp, à la place, ils sont réduit d'un pas. Cléopâtre n'est pas un chef et peut donc changer de camp par l'utilisation de cette carte événement.

**Mars** : le Dieu de la Guerre vous permet de lancer une attaque surprise. Cela permet à tous les blocs de l'attaquant, lors du 1<sup>er</sup> Round d'une bataille, de tirer sur l'ennemi avant les blocs du défenseur. **Attention** : il faut garder à l'esprit qu'ensuite, le défenseur pourrait tirer avec ses unités deux fois d'affilée (en dernier lors du 1<sup>er</sup> Round et en premier lors du 2<sup>ème</sup> Round).

**Mercure** : le Messager des Dieux vous permet de déplacer un groupe de blocs d'une cité supplémentaire. Les blocs peuvent se déplacer vers de multiples directions et utiliser (ou non) le bonus comme ils l'entendent.

**Neptune** : le Dieu de la Mer vous permet d'améliorer vos batailles navales ou côtières. Cette carte a essentiellement les mêmes effets que la carte « Mars » mais pour les flottes.

**Pluton** : le Dieu de la Mort aime les grandes batailles. Il permet d'augmenter la valeur des limitations dues au type de route pour le Mouvement d'un Groupe de Blocs, mais ne peut être employé pour effectuer un Regroupement ou une Retraite.

**Vulcain** : il permet de réduire tous les blocs d'une cité d'un pas. Il n'y a pas d'exception. Tous les blocs ayant une force de I, y compris les chefs, sont éliminés.

# JULIUS CAESAR

## 5.0 LE DEPLOIEMENT

### 5.1 DEPLOIEMENT HISTORIQUE

Chaque joueur place ses blocs dans les cités comme indiqué ci dessous. Les blocs sont toujours déployés verticalement, faisant face à leur possesseur, avec leur force **maximale**.

### 5.2 RESERVE DE RECRUTEMENT

Chaque joueur maintient une **Réserve de Recrutement** en dehors du plateau de jeu. Les blocs de cette réserve sont placés verticalement, face à leur possesseur, pour éviter leur identification. Lors de la partie, chaque joueur peut dépenser des Points de Recrutement pour déployer des blocs de leur réserve vers le plateau de jeu. A l'exception des Chefs (voir 7.51), les blocs qui sont éliminés durant la partie retournent dans la réserve de recrutement, mais sont toujours placés **face visible** jusqu'à la fin de l'année en cours. Ces blocs ne pourront être recrutés à nouveau, au plus tôt, que dans le courant de l'année suivante.

### 5.3 DEPLOIEMENT LIBRE

Ce choix permet de réaliser un déploiement optionnel. Chaque joueur commence par déployer ses blocs suivant l'ordre de bataille historique mais ensuite, il peut à sa guise échanger entre eux tout ou partie de ses blocs pour autant que le nombre de ceux-ci reste inchangé dans chacune des cités. Les blocs ne peuvent cependant pas être échangés avec ceux de la Réserve de Recrutement.

**EXEMPLE :** dans l'ordre de bataille historique, Pompée possède trois (3) blocs à Neapolis (lui-même, la 1<sup>ère</sup> Légion et la 1<sup>ère</sup> flotte). En cas de déploiement libre, on peut placer 3 blocs de son choix à Neapolis, pour autant qu'ils fassent partie de l'ordre de bataille historique.

## CAESAR, 705 (49 av. JC)

**Caesar :** Ravenna  
**Legio 13 :** Ravenna  
**Navis 2 :** Ravenna

**Antonius :** Genua  
**Legio 8 :** Genua  
**Legio 12 :** Genua

**Legio 11 :** Massilia  
**Legio 14 :** Massilia  
**Navis 1 :** Massilia

**Legio 7 :** Narbo  
**Legio 9 :** Narbo  
**Legio 10 :** Narbo

**Legio 16 :** Lugdunum  
**Equitatus 1 :** Lugdunum

## RESERVE DE RECRUTEMENT

**Octavian**

**Legio 17, 18, 19, 20, 21**

**Auxilia 1, 2, 3, 4**

**Equitatus 2, 3, 4**

**Ballista**

**Navis 3, 4, 5**

## POMPEE, 705 (49 av. JC)

**Pompée :** Neapolis  
**Legio 1 :** Neapolis  
**Navis 1 :** Neapolis

**Legio 3 :** Brundisium

**Legio 37 :** Syracuse

**Scipio :** Antioch  
**Legio 34 :** Antioch

**Cleopatra :** Alexandria  
**Navis 2 :** Alexandria

**Legio 39 :** Utica  
**Navis 3 :** Utica

**Legio 2 :** Carthago Nova  
**Legio 4 :** Carthago Nova  
**Legio 5 :** Tarraco  
**Legio 6 :** Tarraco  
**Equitatus 1 :** Tarraco

## RESERVE DE RECRUTEMENT

**Brutus**

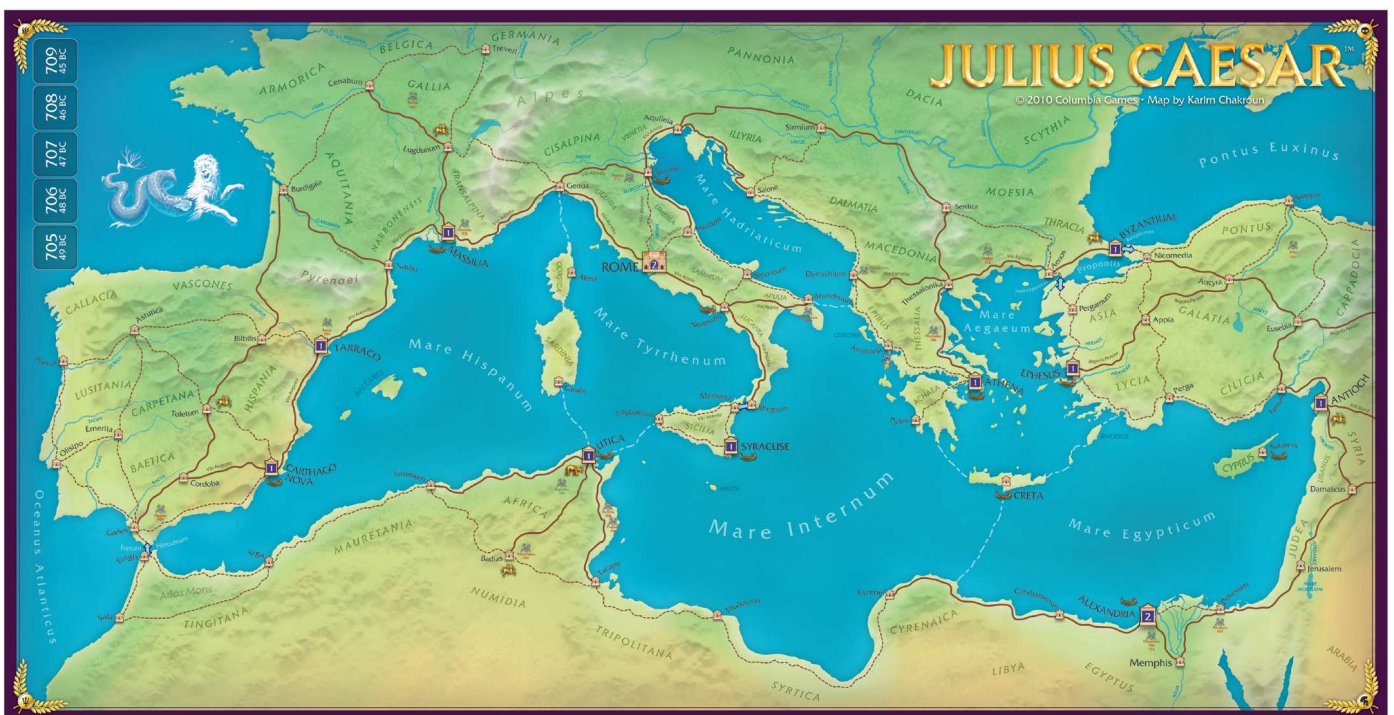
**Legio 32, 33, 35, 36, 38**

**Auxilia 1, 2, 3, 4**

**Equitatus 2, 3, Elephant**

**Ballista**

**Navis 4, 5**





## 6.0 PHASE DE COMMANDEMENT

Le 1<sup>er</sup> joueur exécute ses Mouvements suivi de ses Recrutements de troupes dont le nombre est indiqué sur sa carte du tour, ensuite le 2<sup>nd</sup> joueur fait de même.

### 6.1 MOUVEMENTS PAR GROUPE

Les cartes de commandement ont une valeur, en termes de Points de Mouvement (PM), qui varie de 1 à 4. Chaque PM permet de déplacer *tout ou partie* des blocs de trouvant dans un même lieu (cité/mer) vers des cités/mers adjacentes. Les blocs peuvent se déplacer vers différentes directions.

Si les blocs *n'attaquent pas* (ou ne renforcent pas une bataille), ils peuvent continuer leur mouvement vers le prochain emplacement adjacente (cité/mer). Les blocs ne peuvent bouger qu'une seule fois par tour de jeu, à l'exception des *Retraites* et des *Regroupements*.

Les blocs se déplaçant de deux cités peuvent passer librement à travers des cités *Amies* ou *Neutres*, mais doivent impérativement *s'arrêter* et combattre s'ils rentrent dans une cité *Ennemie* ou *Contestée*.

Quand un bloc a terminé son mouvement, on le reverse face cachée sur le plateau de jeu pour indiquer qu'il ne peut plus faire mouvement ce tour.

### 6.11 Limitation des Mouvements par Route

Le nombre *maximum* de blocs qui peuvent emprunter une route dépend de la catégorie de celle-ci :

**Route Majeure** : 4 blocs

**Route Mineure** : 2 blocs

**Détroits** : 2 blocs (1 seul si il attaque)

**EXEMPLE** : un maximum de 4 blocs peut se déplacer de GENUA à ROME et un maximum de 2 blocs peut le faire entre RAVENNA et ROME.

Les limitations des mouvements par route s'appliquent à *chaque* joueur. Par conséquent, chaque joueur peut faire se déplacer deux blocs le long de la même route mineure lors d'un même tour de jeu.

**EXEMPLE** : le 1<sup>er</sup> joueur déplace 4 blocs de MASSILIA vers GENUA et ensuite vers RAVENNA. Le 2<sup>nd</sup> joueur déplace lui 4 blocs de ROME vers GENUA et ensuite vers MASSILIA. Les 2 joueurs utilisent donc la même section de route entre MASSILIA et GENUA, mais à des moments différents. Bien sûr, si le 1er joueur avait laissé au moins 1 bloc à GENUA, le 2<sup>nd</sup> joueur n'aurait pas pu se déplacer à travers ce bloc pour aller à MASSILIA et aurait dû le combattre.

### 6.12 Notion d'Attaquant

Les blocs qui entrent dans une cité/mer *Ennemie* sont considérés comme étant les *Attaquants* ; les blocs ennemis sont considérés eux comme étant les *Défenseurs*.

Les blocs peuvent seulement lancer une attaque depuis des cités/mers adjacentes. Un joueur peut lancer une attaque par deux ou plusieurs routes mais cela requiert un PM différent pour chacune d'entre elles. Voir également 6.2 et 7.3.

### 6.13 Fixation des Blocs Ennemis

Les blocs de l'attaquant (*à l'exclusion des réserves*) empêchent un nombre équivalent de blocs du défenseur de se déplacer. C'est le défenseur qui choisit les blocs ainsi fixés par l'ennemi. Les blocs « libres » peuvent quant-à-eux se déplacer normalement et éventuellement attaquer, *mais* ne peuvent en aucun cas emprunter toute *route ou frontière maritime* utilisée par les blocs ennemis lors de l'attaque.

### 6.14 Mouvement en Réaction

Le 2<sup>nd</sup> joueur peut dépenser des PM pour déplacer des blocs *non fixés* et renforcer sa défense dans des cités/mers contestées. Les blocs peuvent seulement *réagir* depuis des cités/mers *adjacentes*.

**IMPORTANT** : les blocs en réaction sont toujours placés en *Réserve*. Voir 7.3.

### 6.15 Empilement

Il n'y a pas de limite d'empilement pour les blocs durant les tours de jeu, seulement lors de l'*hivernage*. Voir 8.3.

## 6.2 MOUVEMENT MARITIME

Une flotte (Navis) se déplace d'un port vers une mer adjacente (ou vice-versa) ou d'une mer vers une mer adjacente. Elle ne peut pas se déplacer directement d'un port vers un autre, sauf via une mer adjacente.

Quand elle est en présence de blocs terrestres dans une cité (port), la flotte peut également se déplacer vers la mer si un mouvement de groupe est joué sur cette cité. Voir : Exemples de Mouvements Maritimes.

Une flotte peut faire un (1) mouvement adjacent et lancer une attaque, ou deux (2) mouvements sans attaquer (comme les blocs terrestres). Voir les exemples dans la colonne de droite.

Une flotte peut *seulement* attaquer des blocs ennemis depuis une mer *adjacente*. Si cette attaque implique également des blocs terrestres, l'un ou l'autre groupe devra être mis en réserve lors de la bataille.

## 6.3 LE MOUVEMENT AMPHIBIE

Des blocs terrestres peuvent se déplacer d'un port vers un autre *Ami* ou *Neutre* via une ou plusieurs *mers Amies adjacentes*. Le coût est d'1 PM par *bloc*.

### Exemple de Mouvement

Pour 1 PM, un joueur peut déplacer tout ou partie des blocs se trouvant à *Massilia* vers *Narbo*, *Lugdunum* et/ou *Genua*. Si ils n'attaquent pas de cité ennemie, les blocs peuvent continuer leur mouvement vers *Tarraco*, *Burdigala*, *Cenabum*, *Treveri*, *Ravenna* et/ou *Rome*. Si le groupe de blocs présent à *Massilia* contenait également une flotte (Navis), cette dernière peut elle se déplacer en *Mare Hispanum* et ensuite, si elle n'attaque pas, continuer vers une mer ou un port adjacente.

### Mouvement et Attaque

Les blocs peuvent seulement se déplacer vers une cité ou une mer adjacente quand ils attaquent. Cela introduit de subtiles conséquences dans le jeu. Par exemple, considérons que César possède 6 blocs à *Massilia* et que Pompée en a 3 à *Tarraco* et 3 à *Genua*. Les blocs de César ne peuvent pas attaquer *Tarraco* qui se trouvent à 2 cités de distance. *Genua* est adjacent et peut dès lors être attaqué par 4 blocs de César (limitation pour une route majeure). Contrairement à beaucoup d'autres jeux, les 2 blocs restant de César ne peuvent pas attaquer *Genua* via *Lugdunum* puisque le mouvement ainsi initié se ferait à 2 cités de distance. Cependant, l'utilisation de la carte événement *Mercur* permettrait à César d'attaquer *Tarraco* ou de faire une attaque via deux routes sur *Genua*.

### Exemple de Fixation de Blocs

Cinq (5) blocs défendent *Rome*. Quatre (4) blocs attaquent depuis *Genua* et deux (2) depuis *Ravenna*, l'un des deux groupes étant mis en réserve. En considérant que les blocs en provenance de *Genua* représentent la force principale de l'attaque, un total de 4 blocs de *Rome* sont fixés par l'adversaire et donc 1 bloc (au choix de son possesseur) reste libre et peut se déplacer mais en évitant les deux routes utilisées par l'attaquant.

### Puissance Navale

Une des fonctions des flottes est de gagner le contrôle d'une mer pour permettre le mouvement amphibie. Elles peuvent également attaquer et occuper des ports ennemis ou encore occuper des ports laissés vacants.

### Exemples de Mouvements Maritimes

1. Une flotte (Navis) se trouvant à *Massilia* peut se déplacer vers *Mare Hispanum*. Si elle n'attaque pas, la flotte peut continuer son mouvement vers *Oceanus Atlanticus* ou vers *Mare Tyrrhenum* ou vers n'importe quel port *Amis* ou *Neutre* adjacent à *Mare Hispanum* (*Caralis*, *CARTHAGO NOVA*, *Genua*, *Iomnium*, *MASSILIA*, *Narbo*, *Siga*, *Tarraco*, *Tingis* et *UTICA*).

2. Une flotte localisée en *Mare Internum* peut se déplacer vers *Mare Tyrrhenum*, *Mare Hadriaticum*, *Mare Aegaeum* ou *Mare Egypticum*. Si elle n'attaque pas, une flotte ayant bougé en *Mare Aegaeum* peut encore se déplacer vers une mer *Amie* ou *Neutre* adjacente (*Propontis* ou *Mare Egypticum*) ou vers un port *Ami* ou *Neutre* adjacent à cette mer (*Aenos*, *ATHENA*, *CRETA*, *EPHESUS*, *Thessalonika*). Veuillez noter que la cité de *Pergamum* n'est pas un port.

### Exemple de Mouvement Amphibie

César possède 3 flottes : 1 en *Mare Tyrrhenum*, 1 en *Mare Internum* et 1 en *Mare Egypticum*. Il décide de dépenser 2 PM pour réaliser le déplacement par mouvement amphibie de deux légions de *ROME* à *ANTIOCH*, qui est *Neutre*. Cela est rendu possible par le fait que les 3 mers traversées sont *Amies* et adjacentes l'une à l'autre et que ce mouvement amphibie est réalisé avant tout autre mouvement du tour. Veuillez noter que le mouvement amphibie du 1<sup>er</sup> joueur est terminé durant sa propre phase de commandement, avant que le 2<sup>nd</sup> joueur n'effectue ses propres mouvements.

Les mouvements amphibies doivent être réalisés **avant** tout autre mouvement fait durant le même tour. Par conséquent, une mer utilisée lors d'un mouvement amphibie doit au préalable être Amie avant que d'autres mouvements ne soient réalisés ce tour.

Des blocs ne peuvent pas se déplacer par route et par mer durant le même tour (et vice-versa). 1 bloc de flotte (Navis) doit rester dans chaque mer traversée par le mouvement amphibie durant la totalité de la phase de commandement ; les autres flottes peuvent se déplacer à leur guise.

Des mouvements amphibies ne peuvent **jamais** être réalisés vers des ports Ennemis ou Contestés. Des blocs non fixés (6.13) se trouvant dans une cité Contestée peuvent réaliser des mouvements amphibies pour autant que la mer adjacente soit Amie.

## 6.4 RECRUTEMENT DES TROUPES

Les cartes de commandement possèdent 1, 2 ou 3 Points de Recrutement de Troupes (PR). **Chaque** PR permet :

- D'additionner un (1) pas de remplacement à un (1) bloc existant, pour autant que ce dernier ne soit pas déjà à sa force maximale. Plusieurs pas de remplacement peuvent être ajoutés à un même bloc, au coût de 1 PR par pas.
- De choisir dans sa propre réserve de recrutement un (1) nouveau bloc et de le déployer dans une cité Amie avec une force de I. D'autres pas de remplacement peuvent être directement ajoutés au nouveau bloc pour 1 PR par pas. Plusieurs nouveaux blocs peuvent être déployés dans une même cité au choix du joueur.

**Les Chefs** peuvent être déployés dans n'importe quelle cité Amie.

**Les Légions** doivent se déployer dans la cité dont le nom est indiqué sur leur bloc, cité qui doit également être Amie.

**Les Cavaleries/Éléphant** doivent se déployer dans la cité dont le nom est indiqué sur leur bloc, cité qui doit également être Amie.

**Les Unités d'Auxiliaires/de Balistes** peuvent être déployés dans n'importe quelle cité Amie.

**Les Flottes** peuvent être déployées dans n'importe quel port **majeur** Ami. Des pas de remplacement peuvent être ajoutés à des flottes existantes dans **n'importe** quel port, mais jamais dans une mer.

**IMPORTANT :** dans tous les cas, les nouveaux blocs et les pas de remplacements ne peuvent être utilisés que dans des cités Amies, c'est à dire des cités au préalable déjà occupées par au moins un bloc Ami. De nouveaux blocs et des pas de remplacements ne peuvent **jamais** être ajoutés dans des cités Ennemies ou Contestées.

## 7.0 LES BATAILLES

### 7.1 ORDRE DES RESOLUTIONS DES BATAILLES

Les Batailles sont résolues l'une après l'autre après que tous les mouvements soient réalisés. Le 1<sup>er</sup> joueur détermine quelle bataille il veut résoudre en premier. Les blocs ne sont pas révélés avant le début de chaque bataille. Révélez les blocs (pas encore les Réserves) en les renversant devant vous pour laisser apparaître leur force actuelle. Quand la bataille est terminée, relevez tous les blocs survivants face à vous avant que le 1<sup>er</sup> joueur ne sélectionne la bataille suivante.

### 7.2 INITIATIVE LORS DES BATAILLES

Chaque bloc agit selon son initiative lors de chaque round de combat. A son initiative, un bloc peut **soit** COMBATTRE, **soit** RETRAITER, **soit** PASSER, **sauf qu'il n'est pas permis de Retraiter lors du 1er round de combat**. L'initiative dépend de la valeur de combat d'une unité. Les blocs « A » combattent avant les blocs « B » qui combattent avant les blocs « C » qui eux-mêmes combattent avant les blocs « D ». Les blocs « A » du **Défenseur** combattent avant les blocs « A » de l'Attaquant, et ainsi de suite.

Quand tous les blocs ont combattu lors de leur initiative, un round de combat est terminé. Un bataille se joue en un maximum de **quatre (4)** rounds de combat sachant que les blocs de l'**Attaquant doivent faire retraite** lors de leur initiative dans le **4ème round de combat**.

### 7.3 RESERVES DURANT LA BATAILLE

Quand une attaque se fait via deux ou plusieurs routes, une d'entre elles (au choix de l'attaquant) est choisie pour représenter la **Force Principale**, les blocs utilisant les autres routes étant placés en **Réserve**.

Les blocs envoyés par le **2ème joueur** pour renforcer la bataille initiée par le 1<sup>er</sup> joueur sont également placés en **Réserve**.

Les blocs en **Réserve** ne peuvent pas tirer, retraiter ou encore prendre des pas de perte lors du 1<sup>er</sup> Round de bataille. Ils sont révélés et combattent normalement à partir du 2<sup>ème</sup> Round de bataille.

**EXEMPLE:** César attaque Tarraco depuis Narbo avec 4 blocs (Force Principale) et depuis Bilbilis avec 2 blocs (Réserve). Pompée possède 3 blocs en défense à Tarraco mais décide de déplacer 4 blocs de Carthago Nova vers Tarraco. Au 1<sup>er</sup> Round, les 3 blocs de Tarraco vont combattre les 4 blocs de César venus de Narbo. Les blocs de César en provenance de Bilbilis et ceux de Pompée en provenance de Carthago Nova sont en **Réserve** et ne peuvent combattre qu'à partir du 2<sup>ème</sup> Round.

## Ordre des Résolutions des Batailles

L'ordre des résolutions des batailles (7.1) est indiqué par le 1<sup>er</sup> joueur. Cela peut se révéler important car la résolution d'une bataille peut modifier le contrôle d'une cité ou d'une mer et le faire passer de Contesté à Ami pour le joueur victorieux et avoir ainsi un impact important sur de futures Retraites ou Regroupements.

### Initiative lors des Batailles

César (A3) et Equitatus 1 (B2) attaquent Pompée (B3) et Navis 1 (D2). L'initiative lors de chaque round de combat sera :

CESAR : attaquant A3

POMPEE : défenseur B3

EQUITATUS 1 CESAR : attaquant B2

NAVIS 1 POMPEE : défenseur D2

### Attaquant/Défenseur

Comme les deux joueurs exécutent leurs mouvements avant de combattre, chacun peut être Défenseur dans certaines batailles et Attaquant dans d'autres.

### Coup au But

Chaque coup au but réduit la force d'un bloc ennemi instantanément. Par conséquent, si deux coups au but sont infligés à trois blocs ennemis dont la force est respectivement de III, II et II, le premier coup au but doit obligatoirement être infligé au bloc ennemi de force III, par contre, maintenant que les trois blocs restant possèdent chacun une force de II, le second coup au but peut être infligé à n'importe lequel des trois blocs (au choix de son possesseur)

### Poursuite

La notion de poursuite est prise en compte intrinsèquement par le système de jeu. Un bloc qui souhaite retraiter ne peut le faire que lors de son initiative dans le round de combat, ce qui permet aux troupes de l'ennemi qui sont plus rapides de tirer une fois encore avant la retraite effective. Si le Défenseur survit aux trois premiers rounds de la bataille, l'Attaquant **doit** retraiter durant le round 4, mais subit encore le tir de tous les blocs du défenseur qui ont une meilleure initiative ou une initiative égale à ses propres unités.

### Traîtrise

Plusieurs légions ont changé de camp tout au long du conflit. La carte événement JUPITER simule ce processus puisqu'elle permet de faire passer dans son camp un bloc de l'ennemi. Même la très célèbre 13<sup>ème</sup> Légion, qui a traversé le Rubicon avec César, s'est rebellée et est passée dans le camp de Pompée.

## 7.31 Désorganisation

Les blocs en *Réserve* peuvent être *Désorganisés* si la Force Principale a été éliminée lors du 1er Round de bataille. Les blocs désorganisés perdent immédiatement un pas de force et peuvent ensuite combattre normalement, à ceci près que si la force désorganisée est celle du Défenseur, l'Attaquant devient Défenseur pour le reste de la Bataille.

## 7.4 COUPS AU BUT

Chaque bloc, lors de son initiative au cours de la bataille, lance autant de dés à 6 faces que sa *force* en cours. Un coup au but est enregistré pour chaque lancé dont le résultat est inférieur ou égal à la puissance de feu du bloc qui combat.

**EXEMPLE :** César, avec une force de 3, lance 3d6. Sa valeur de combat est A3 ce qui signifie que chaque lancé de dé avec un résultat de 1, 2 ou 3 sera un coup au but.

On ne choisit pas un bloc ennemi spécifique pour être la cible de ses tirs. **Chaque coup au but** réduit *immédiatement* le bloc ennemi avec la *force la plus élevée*. Quand 2 ou plusieurs blocs partagent la force la plus élevée, c'est son possesseur qui choisit l'unité qui sera réduite. A l'exception des Chefs qui sont retirés de la partie, les blocs qui sont réduits en dessous de leur force I sont *immédiatement* éliminés (voir 7.5) et placés dans la Réserve de Recrutement du joueur.

**NOTE :** Le combat n'est pas simultané. Tous les coups au but sont appliqués *immédiatement*.

## 7.41 Éléphants

Le bloc éléphant possède deux pas de perte : IV et II. Il prend *un pas de perte par coup au but* ce qui signifie que ce bloc est puissant, mais fragile.

## 7.42 Balistes

Le bloc baliste (Ballista) combat avec une valeur de B4 uniquement comme Défenseur. En attaque, sa valeur de combat devient D4.

## 7.5 BLOCS ELIMINES

Les blocs éliminés retournent dans la Réserve de Recrutement du joueur mais sont placés *faces visibles* et *ne pourront pas* être recrutés dans l'année en cours.

## 7.51 Chefs

Les Chefs sont *définitivement* éliminés. Le bloc doit être donné à son adversaire en tant que "trophée" ayant une valeur d'1 PV.

Quand un joueur perd un Chef, le troisième officier est ajouté à la Réserve de Recrutement et devient disponible pour être recruté et déployé (au coût habituel) dans n'importe quelle cité Amie.

## 7.52 Cléopâtre

CLEOPATRA peut combattre pour les deux camps. Si elle est éliminée dans une bataille, elle rejoint *immédiatement* l'autre camp avec une force de I et combat normalement pour celui-ci lors du Round de bataille *suivant*.

Durant chaque tour d'*Hiver*, elle doit retourner à ALEXANDRIA. Voir 8.1.

## 7.6 RETRAITES

Chaque bloc peut faire retraite durant un Round de combat à son initiative. Les blocs ne peuvent *jamais* faire retraite lors du *1<sup>er</sup> Round de Bataille*. Les blocs qui ne peuvent pas faire retraite si nécessaire sont éliminés.

## 7.61 Limitations à la Retraite

La limitation des mouvements par route (6.11) s'applique à *chaque* Round de Bataille pour tous les blocs qui font retraite. Les blocs ne peuvent jamais faire retraite vers une cité/mer *Ennemie* ou *Contestée*.

La retraite à travers un *détroit* est limitée à un (1) bloc par round.

## 7.62 Retraites de l'Attaquant

Les blocs de l'Attaquant peuvent faire retraite à partir du 2<sup>ème</sup> Round de Bataille à leur initiative et doivent faire retraite lors du 4<sup>ème</sup> Round de Bataille. Les blocs peuvent faire retraite vers une cité adjacente *Neutre* via la ou les route(s) utilisées pour initier ou renforcer une bataille, ou vers n'importe quelle cité *Amie* adjacente.

## 7.63 Retraites du Défenseur

Les blocs du Défenseur peuvent faire retraite à partir du 2<sup>ème</sup> Round de Bataille à leur initiative. La retraite peut se faire vers toute cité adjacente Amie ou Neutre, *mais jamais en utilisant les routes empruntées par l'Attaquant pour initier et renforcer la bataille*.

## 7.64 Retraites par Mer (Amphibie)

Les joueurs peuvent faire retraire des blocs terrestres par mer à condition qu'une mer adjacente soit *Amie*. Un maximum d'*un (1) bloc par Round de Bataille* peut faire retraite par mer. Le port de destination doit lui aussi être Amie. Chaque bloc ne peut donc retraire par mer qu'à travers *une (1) mer Amie adjacente* vers un port Amie de la *même* mer.

Si les deux joueurs ont une mer adjacente et Amie ainsi qu'un port de destination Amie, chacun peut faire retraite par mer.

**EXEMPLE :** lors d'une bataille livrée à Utica, si un joueur a une flotte (Navis) en Mare Internum et l'autre une flotte en Mare Hispanum, chacun peut faire retraite par mer via leur propre mer Amie.

## Calendrier

**60 avant JC :** formation du 1<sup>er</sup> Triumvirat composé de César, Crassius et Pompée. César est nommé proconsul de Gaule, de Gaule Cisalpine et d'Illyrie, à la tête de quatre légions. Pompée est nommé proconsul d'Hispanie et Crassius est nommé proconsul de Syrie.

**53 avant JC :** Crassius est tué en combattant les Parthes, ce qui met fin au 1<sup>er</sup> Triumvirat. Pompée gouverne l'Hispanie depuis Rome et César combat en Gaule.

**52 avant JC :** César, à la tête de 10 légions, remporte la victoire à Alésia contre Vercingétorix, ce qui met fin à la guerre des Gaules. Au Sénat, Caton, Pompée et Scipion prennent la tête d'une faction qui s'oppose à la « politique populiste » de César. Le Sénat exige que César disperse ses légions et retourne à Rome pour répondre aux accusations de « crimes de guerre » portées contre lui. César refuse en précisant qu'il reste toujours proconsul de Gaule jusqu'en 49 avant JC.

**50 avant JC :** César est maintenant à la tête de neuf légions de vétérans, de 3000 cavaliers et d'une garde personnelle de 900 hommes. Pompée dirige quant à lui sept légions en Hispanie, deux en Italie et deux autres en Syrie et en Afrique. Pompée possède également la supériorité navale. Le Sénat déclare officiellement César « ennemi de l'état ».

**49 avant JC :** en janvier, César franchit le Rubicon avec la 13<sup>ème</sup> Légion. Pompée quitte Rome et fait retraite à Brundisium. César fait le siège de Brundisium mais Pompée parvient à s'échapper par bateau vers la Grèce. César fait alors mouvement vers l'Hispanie où il force cinq légions de Pompée à se rendre à Lerda.

**48 avant JC :** César et Antoine rassemblent cinq légions à Brundisium et les transportent par mer vers la Grèce. En juillet, survient la Bataille de Dyrrachium qui voit la victoire de Pompée. César fait retraite mais remporte une victoire décisive à Pharsalus, en Thessalie. Pompée fuit en Egypte où il est assassiné par ordre de Ptolémée XIII. César est alors impliqué dans la guerre civile qui oppose Ptolémée XIII et sa sœur, Cléopâtre VII. César prend fait et cause pour Cléopâtre et remporte la victoire face à Ptolémée XIII, qui meurt noyé dans le Nil.

**47 avant JC :** César attaque à travers la Syrie et le Pont, remportant la victoire face à Pharnaces II, un insignifiant roitelet qui avait tenté d'étendre sa domination en profitant de la guerre civile romaine. Pharnaces est écrasé lors de la bataille de Zela, surtout connue pour être à l'origine de la célèbre phrase « Veni, Vidi, Vici » (je suis venu, j'ai vu, j'ai vaincu).

**46 avant JC :** Bataille de Thapsus, César envahit l'Afrique avec 10 légions et remporte la victoire face aux 14 légions de Scipion. Scipion et Caton se suicident. Le fils de Pompée, Sextus Pompée, s'échappe vers l'Hispanie pour continuer la guerre.

**45 avant JC :** Bataille de Munda. César envahit l'Hispanie par mer avec 8 légions. Il est victorieux face à Sextus et ses 13 légions. Sextus est tué, ce qui met fin à la guerre.

**44 avant JC :** durant les Îdes de Mars, César est assassiné suite à un complot mené par Brutus et Cassius. Les assassins s'enfuient de Rome ; Octave et Antoine prennent les rênes du pouvoir.

**42 avant JC :** Bataille de Philippi. Octave et Antoine sont victorieux face à Brutus et Cassius, qui se suicident. Onze ans plus tard, les deux vainqueurs se combattent pour obtenir le leadership, une lutte qui voit Octave gagner la bataille d'Actium et devenir Auguste, le premier empereur de la Rome Impériale.



# JULIUS CAESAR

## 7.7 REGROUPEMENTS

A la fin d'une bataille, le joueur *victorieux* peut effectuer un *Regroupement*. Tous les blocs victorieux (y compris ceux de la Réserve) *peuvent* se déplacer vers n'importe quelle cité actuellement Amie ou Neutre. Les limitations des mouvements par route (6.11) s'appliquent.

Un mouvement Amphibie ne peut pas être utilisé pour effectuer un Regroupement.

## 7.8 BATAILLES NAVALES

Quand des flottes (Navis) ennemies occupent la même mer, une bataille navale est initiée. Les flottes ont une valeur de combat de D2 ou de D3 et le Défenseur tire le premier. Comme pour les batailles terrestres, l'attaquant doit faire retraite lors du 4<sup>ème</sup> Round de Bataille s'il reste des flottes du défenseur.

### 7.81 Combat Côtier

Les flottes peuvent aussi combattre dans des cités côtières (ports) que ce soit en tant qu'Attaquant ou Défenseur. Les flottes ne peuvent attaquer un port que depuis une mer adjacente.

### 7.82 Retraites des Flottes

Les flottes (Navis) peuvent faire retraite à partir du 2<sup>ème</sup> Round de Bataille à leur initiative « D ».

Les flottes de l'*Attaquant* doivent faire retraite vers :

- les mers ou les ports d'où elles sont venues, à condition que ces mers ou ces ports soient toujours Amis ou Neutres, ou
- une mer adjacente Amie, ou
- un port Ami de la même mer.

Les flottes du *Défenseur* doivent faire retraite vers :

- une mer adjacente Amie, ou
- une mer adjacente Neutre à l'exception de celle par où l'Attaquant est venu, ou
- un port Ami de la même mer.

Si aucune retraite n'est possible, la flotte doit gagner la bataille ou être détruite.

### 7.83 Regroupement des Flottes

Les flottes qui remportent une bataille navale peuvent effectuer un *Regroupement* vers n'importe quelle mer adjacente Amie ou Neutre ainsi que vers n'importe quel port Ami ou Neutre de la *même* mer.



**COLUMBIA GAMES, INC**  
POB 3457, BLAINE  
WA 98231 USA  
360/366-2228  
800/636-3631 (toll free)

For game updates and discussion, see:  
[www.columbiagames.com](http://www.columbiagames.com)

## 8.0 TOUR D'HIVER

Une année se termine quand toutes les cinq (5) cartes ont été jouées par les deux joueurs. Un tour d'hiver a alors lieu durant lequel les joueurs vont pouvoir déterminer si l'un d'entre eux a gagné la partie. Jouez chaque événement survenant en hiver dans l'ordre *exact* donné ci dessous.

### 8.1 CLEOPATRE A ALEXANDRIA

Déplacez CLEOPATRA à Alexandria. Si la cité est occupée par l'ennemi, elle rejoint immédiatement ce dernier en conservant sa force actuelle.

### 8.2 FLOTTES AU PORT

Déplacez toutes les flottes vers un port *Ami* se trouvant dans la *même* mer. Les flottes incapables de se déplacer vers un port Ami sont *dissoutes* (éliminées) mais pourront être reconstruites au cours de l'année suivante.

### 8.3 RAVITAILLEMENT

En hiver, toutes les cités peuvent ravitailler un maximum de trois (3) blocs sans être pénalisées. Cette limite de ravitaillement est augmentée de la valeur en PV de la cité. Ainsi, *Genua* peut ravitailler 3 blocs, *Massilia* peut en ravitailler 3+1=4 et *Rome* peut en ravitailler 3+2=5.

*Chaque* bloc en surplus (au choix de son propriétaire) est *dissous* (éliminé) et placé dans la Réserve de Recrutement du joueur mais pourra être reconstruit au cours de l'année suivante.

### 8.4 VICTOIRE

On détermine à ce moment si l'un des joueurs a gagné. Voir 1.2.

### 8.5 DISSOLUTION

Les joueurs ne peuvent pas *faire fusionner* des blocs entre eux sur la carte. Ils peuvent toutefois décider de dissoudre n'importe quel bloc et de la placer dans leur Réserve de Recrutement (pour le reconstruire ailleurs). Les pas des blocs dissous sont *perdus*, mais les blocs pourront être reconstruits au cours de l'année suivante.

### 8.6 REMISE A ZERO ANNUELLE

Tous les blocs *faces visibles* de la Réserve de Recrutement sont placés *verticalement* pour indiquer qu'ils sont maintenant disponibles au recrutement pour l'année suivante.

Toutes les 27 cartes sont mélangées et 6 sont distribuées à chaque joueur. Chacun examine les cartes reçues et en écarte une (1). La carte ainsi écartée n'est pas révélée à l'autre joueur.

**Traduction Française :** Marc Piret  
(relecture et mise en page Arnaud Moyon)

## INDEX

<b>Ami</b>	<b>4.21</b>
<b>Balistes</b>	<b>3.25, 7.42</b>
<b>Batailles</b>	<b>2.3, 7.0</b>
Coup au But	7.4
Désorganisation	7.31
Initiative	7.2
Ordre des Combats	7.1
Réserves	7.3
Retraites	7.6
<b>Cavalerie</b>	<b>3.24</b>
<b>Chef</b>	<b>1.2, 3.21, 7.51</b>
<b>Cités</b>	<b>4.2</b>
Contrôle	4.21
Victoire	1.2
<b>Cléopâtre</b>	<b>3.27, 7.52, 8.1</b>
<b>Déploiement</b>	<b>5.0</b>
Déploiement Libre	5.3
Historique	5.1
<b>Détroits</b>	<b>4.32</b>
<b>Dissolution</b>	<b>8.5</b>
<b>Désorganisation</b>	<b>7.31</b>
<b>Éliminations</b>	<b>7.5</b>
<b>Equitatus</b>	<b>3.24</b>
<b>Éléphants</b>	<b>7.41</b>
<b>Fixation</b>	<b>6.13</b>
<b>Flottes</b>	<b>3.26</b>
Batailles Navales	7.8
Hivernage des Flottes	8.2
Mouvement des Flottes	6.2
<b>Hiver</b>	<b>8.0</b>
<b>Iles</b>	<b>4.41</b>
<b>Mers</b>	<b>4.4</b>
<b>Mouvement</b>	<b>6.0</b>
Mouvement Amphibie	6.3
Mouvement des Flottes	6.2
Mouvement des Groupes	6.1
<b>Mouvement Amphibie</b>	<b>6.3</b>
<b>Mouvement Naval</b>	<b>6.2</b>
<b>Ports</b>	<b>4.42, 6.3</b>
<b>Ravitaillement (Hiver)</b>	<b>8.3</b>
<b>Recrutement de Troupes</b>	<b>2.3, 6.4</b>
Réserve de Recrutement	5.2
<b>Regroupement</b>	<b>7.7</b>
Regroupement des Flottes	7.83
<b>Réserves</b>	<b>7.3</b>
<b>Retraites</b>	<b>7.6</b>
Limites de la Retraite	7.61
Retraite de l'Attaquant	7.62
Retraite du Défenseur	7.63
Retraite des Flottes	7.82
Retraite par Mer	7.64
<b>Routes</b>	<b>4.3</b>
Route Majeure & Mineure	4.31
<b>Tour de Jeu</b>	<b>2.0</b>
<b>Valeur de Combat</b>	<b>3.12</b>

## CREDITS

**Concepteurs :** Justin Thomson, Grant Dalgliesh

**Développeur :** Tom Dalgliesh

**Artistes Graphiques :** Karim Chakroum, Mark Churms

## Intervenants :

Mark Adams  
Bill Alderman  
Clayton Baish  
Kevin Duke  
Stan Hilinski  
Steve Koleszar

Gerald Lientz  
Stuart Pierce  
Dave Platnick  
Bill Powers  
Bruce Reiff  
George Seary