

ALESIA

THE EPIC BATTLE OF THE ANCIENT WORLD



The Avalon Hill Game Company
4517 Harford Road • Baltimore, MD 21214

1. INTRODUCTION

En 58 av. JC, après son consulat, Gaius Julius Caesar devient proconsul de la province romaine de la Gaule Cisalpine, seule partie de la Gaule sous contrôle romain. Cet été là César dut s'impliquer dans la politique tribale gauloise en protégeant non seulement les possessions romaines mais également certaines tribus gauloises réclamant de l'aide face aux invasions germaniques. Une campagne menant à une autre, en 52 av. JC pratiquement toutes les régions de la Gaule furent sous contrôle romain. Au printemps de cette année les troubles civiles atteignirent des sommets à Rome et alors que César se trouvait dans le nord de l'Italie sur le chemin du retour, un soulèvement général agita la Gaule, avec Vercingétorix des Arvernes comme général en chef.

César poussa au nord avec de nouvelles recrues et réussit à rejoindre Labienus, son fidèle lieutenant et les légions dispersées. Vercingétorix et une force de bonne taille (comportant une cavalerie conséquente) ravageait le pays. César le rattrapa et mena trois batailles majeures. Les Gaulois furent gravement vaincus dans deux de ces batailles et Vercingétorix fit retraite dans la cité d'Alésia, en Gaule du centre-est. Les escarmouches prouvèrent ici que ses 100.000 hommes n'étaient pas à la hauteur de ceux de César, bien qu'ils surpassaient certainement en nombre les Romains. Il se retira donc dans Alésia et se prépara pour un siège. Avant que César ne puisse cerner la cité, Vercingétorix envoya ses 15.000 cavaliers pour appeler à l'aide le reste de la Gaule.

Sachant qu'une force de secours était en route, César construisit un périmètre de défense face à l'extérieur, le long du périmètre intérieur faisant face à la cité. Il espérait que ces deux lignes de défense (22km de long à l'extérieur et 18 à l'intérieur) pourraient à la fois empêcher les forces dans Alésia de s'échapper et les forces de secours d'y entrer.

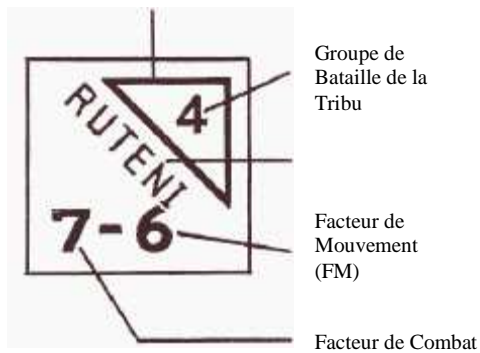
La force de secours – forte d'un ¼ de million d'hommes – avec le groupe d'Alésia donnaient approximativement un rapport de force de six contre un pour les Gaulois, mais les hommes de César étaient superbement entraînés, équipés et organisés et les ouvrages défensifs imposants. La bataille se révéla décisive pour le destin de la Gaule.

2. PIONS D'UNITES

2.1 Les pions en carton représentent les formations militaires qui prirent part à la bataille. Chaque pion contient des informations essentielles au déroulement du jeu.

GAULOIS :

Si le triangle est rempli en noir l'unité fait partie de la force assiégée d'Alésia



Vercingétorix – la clé pour la victoire



Premier groupe d'assaut des Aedui – parmi les plus terribles combattants de la Gaule – de la force gauloise assiégée.

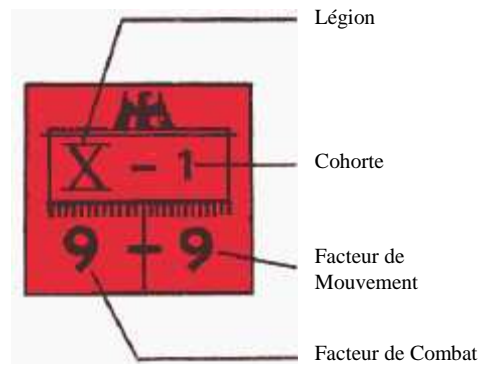


17^e groupe d'assaut des Arvernes – une des tribus les plus présentes en infanterie – de la force de secours gauloise.



Premier escadron de cavalerie gauloise – de la force de secours gauloise.

ROMAINS :



Première cohorte de la Dixième Légion – "Garde du corps" de César.



Seconde cohorte de la Dixième Légion – les "meilleurs" de César



Huitième cohorte des Recrues d'Italie du Nord.



Troisième groupe d'archers mercenaires numides de César.



Neuvième groupe de frondeurs mercenaires des Baléares de César.



Premier escadron de cavalerie mercenaire germanique de César.



Fort romain (contient des engins de tir)



Facteur de Mouvement

Facteur de Combat

Premier groupe d'Infanterie Légère Numide de César.



Labienus



César

2.3 Tous les pions d'unités gaulois contenant un triangle noir dans le coin supérieur droit constituent la force assiégée avec Vercingétorix.

2.4 Le facteur de combat est la force de combat de base d'une unité, en attaque ou en défense (**EXCEPTIONS** : voir archers et frondeurs, règle 20).

2.5 Le facteur de mouvement (appelé à partir de maintenant FM) est le nombre de base d'hexes qu'une unité peut emprunter en terrain clair dans un tour.

2.6 Les informations de Tribu, de Groupe de Bataille, de Légion et de Cohorte sont là pour référence historique uniquement. Elles ne jouent aucun rôle dans le jeu.

3. PREPAREZ-VOUS A JOUER

3.1 Une grille hexagonale est surimprimée sur la carte pour déterminer le mouvement, les portées et la distance des unités les unes des autres. Référez-vous à la *Table des Effets du Terrain* pour une explication des éléments de terrain imprimés sur la carte.

3.2 Le joueur romain place toutes ses unités où il veut sur la carte sauf dans ou adjacentes à la cité d'Alésia. **EXCEPTIONS** : les forts doivent être placés au moins à 8 hexes d'Alésia.

3.3 Le joueur gaulois place toutes ses unités qui constituent la force gauloise assiégée et le pion Vercingétorix à l'intérieur de la cité d'Alésia. Le reste des unités gauloises constitue la force de secours et

commence en dehors du bord de la carte dans la zone I de la *Table de Mouvement Hors-Carte* (appelée à partir d'ici TMHC).

3.4 Le joueur gaulois cache la TMHC sous le couvercle de la boîte afin que lui seul puisse la voir. Le joueur romain ne peut pas consulter la TMHC avant la pause entre les Périodes d'Assauts.

4. SEQUENCE DE JEU

4.1 Le joueur gaulois bouge toutes ses unités actuellement sur la carte qu'il souhaite. Puis des unités supplémentaires peuvent apparaître sur la carte à partir de la TMHC. Le joueur romain résout ses tirs défensifs de ses engins de tours, archers et frondeurs pendant la phase de mouvement gauloise.

4.2 Le joueur gaulois effectue tous les mouvements Hors-Carte qu'il désire et met ensuite à jour les indicateurs de Présence Gauloise Hors-Carte sur la table du même nom.

4.3 Déterminez les effets des Ouvrages Extérieurs sur les unités gauloises en Zone de Contrôle romaine.

4.4 Résolvez toutes les batailles causées par les mouvements gaulois sur la Table de Combat au Corps à Corps. Les unités autorisées à avancer ou forcées à reculer comme résultat de combat le font immédiatement à la fin de la bataille dans laquelle elles sont impliquées.

4.5 Le joueur romain bouge toutes ses unités qu'il souhaite.

4.6 Résolvez toutes les batailles causées par les mouvements romains sur la Table de Combat au Corps à Corps. Les unités autorisées à avancer ou forcées à reculer comme résultat de combat le font immédiatement à la fin de la bataille dans laquelle elles sont impliquées.

4.7 Ceci termine un tour complet. Avancez le marqueur de tour [TURN] d'une case sur la Table de Période d'Assaut et répétez les étapes 4.1 à 4.7 jusqu'à la fin de la partie.

5. MOUVEMENT

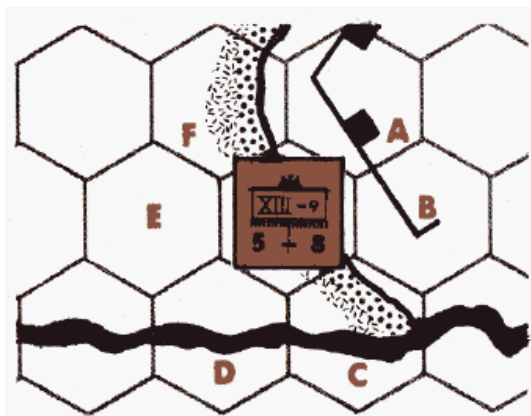
5.1 Dans la phase dédiée au mouvement de votre tour vous pouvez bouger autant d'unités que vous le souhaitez : toutes, quelques ou aucune.

5.2 Les unités sont déplacées *une à la fois* dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions dans la limite de leur FM. Le dé n'a rien à faire pendant le mouvement, il n'est utilisé que pour résoudre les combats.

5.3 Chaque unité peut se déplacer d'un nombre d'hexes égal à son FM bien qu'il puisse être augmenté (voir 7.1) ou réduit (voir 8) par le terrain ou la présence d'unités ennemies (voir 6.2).

5.4 Les FM ne sont pas transférables d'une unité à une autre ni ne peuvent être accumulés d'un tour à l'autre.

5.5 Vous pouvez passer à travers ou empiler vos propres unités mais vous ne pouvez jamais entrer dans un hex occupé par une unité ennemie.



6. ZONES DE CONTRÔLE

6.1 Toutes les unités (sauf les chefs, les unités dans Alésia, les forts et les unités occupant des forts) ont une Zone de Contrôle (ZOC) constituée des six hexes adjacents (A à F sur l'illustration). La ZOC d'une unité s'étend à travers tous les types de terrain et d'unités sauf la cité d'Alésia, les forts et hors de la carte.

6.2 Les unités doivent s'arrêter en entrant dans une ZOC ennemie et doivent attaquer ces unités ennemies exerçant la ZOC **EXCEPTION** : voir 15.3 – *La Bataille fait Rage*.

6.3 Les unités commençant leur tour dans une ZOC ennemie doivent attaquer ces unités exerçant la ZOC ou se replier. **EXCEPTION** : voir 15.3 – *La Bataille fait Rage*.

6.4 Le mouvement d'une ZOC ennemie directement à une autre ZOC, de la même unité ou d'une autre, est interdit. **EXCEPTION** : voir 16.1.

6.5 La présence d'unités amies ou d'une rivière n'annule pas la ZOC d'une unité ennemie.

6.6 Une désorganisation causée par un résultat de tir de projectiles ou de la Bataille fait Rage peut temporairement annuler la ZOC d'une unité ou certaines propriétés spécifiques à cette ZOC.

7. BONUS DE MOUVEMENT

7.1 Toutes les unités bougent deux fois plus vite en traversant des côtés d'hexes le long d'un rempart de périmètre et/ou d'un rempart de camp (appelés désormais tous les deux remparts pour le mouvement). Donc une unité avec un FM de 6 peut bouger de 12 hexes le long d'un rempart.

7.2 Une unité peut combiner le mouvement sur rempart et hors rempart de n'importe quelle façon. Lorsqu'elle le fait, considérez chaque hex de rempart traversé par un côté d'hex de rempart connecté comme coûtant 1/2 FM. Des fractions inutilisées peuvent être conservées d'un mouvement sur une portion de rempart au mouvement sur une autre portion de rempart dans le même tour mais à la fin du mouvement une unité ne peut pas utiliser un FM fractionné pour bouger à travers un côté d'hex non-rempart.

7.3 Lorsqu'une unité se déplace d'un hex de rempart à un autre hex de rempart qui ne sont pas directement connectés par leur côté d'hex, celle-ci doit payer un FM complet.

7.4 Dans certains cas les remparts noirs et bruns peuvent ne pas physiquement se toucher à cause de petites erreurs d'impression mais l'intention que les remparts soient connectés doit être évidente du fait de l'extrême proximité des deux couleurs (moins d'un millimètre). Voir l'Annexe A pour plus de clarification. Les trois cas de remparts non-connectés se situent sur le rempart de camp au sud-est du Mt Réa.

8. RESTRICTIONS DE MOUVEMENT DUES AU TERRAIN

8.1 Les unités ne peuvent pas traverser les rivières ou les hexes de la *Tranchée Isolée* en un tour mais doivent s'y arrêter. Au prochain tour elles pourront sortir de l'hex dans n'importe quelle direction au cout d'un déplacement normal.

8.2 Le mouvement le long de rivières ou des hexes de la *Tranchée Isolée* est considéré comme un mouvement normal. Traverser une telle barrière nécessite que l'unité commence son tour dans cet hex. Elle peut alors sortir dans n'importe quelle direction ou le long de la barrière avant de sortir mais une fois sortie elle ne peut pas retraverser cette barrière pendant ce même tour.

8.3 Tout hex contenant une portion de rivière ou de *Tranchée isolée* qui ne touche pas deux côtés d'hexes de cet hex ne restreint pas le mouvement de la façon précédente même si des unités défendant contre des unités attaquant à partir d'un de ces hexes sont toujours doublées en défense.

8.4 REGLES OPTIONNELLES

9. MOUVEMENT DANS ALESIA

9.1 Les unités romaines ne peuvent jamais entrer dans la cité d'Alésia.

9.2 La situation ou le déploiement de la force assiégée d'Alésia dans la cité n'est jamais connue du joueur romain. Les unités gauloises sont en fait juste empilées à l'intérieur de la cité de façon aléatoire.

9.3 Le joueur gaulois peut à tout moment envoyer n'importe quelle unité ou unités assiégées hors de la cité (**EXCEPTION** : voir 18) à partir de n'importe quel hex de mur, du moment qu'elles satisfassent les règles de mouvement et d'empilement une fois hors de la cité. Pendant le même tour pas plus de deux unités gauloises ne peuvent apparaître sur le même hex de mur d'Alésia à partir de la cité sans cout de FM. Toutes les unités supplémentaires (par multiples de 2) apparaissant sur cet hex de mur doivent payer un FM supplémentaire. Donc, si 7 unités devaient apparaître sur le même hex de mur, la 7^e pourrait le faire au cout de 3FM, la 5^e et 6^e au cout de 2FM, etc.

9.4 Une unité ne peut pas entrer et quitter la cité dans le même tour (mais elle peut la quitter et y ré-entrer dans le même tour). Par exemple, une unité gauloise au nord de la cité ne peut pas se déplacer au sud de la cité en passant à travers Alésia. Elle devrait stopper à l'intérieur de la cité et ne pas en ressortir avant le prochain tour.

9.5 Seules deux unités gauloises sur les murs d'Alésia attaquant des unités romaines adjacentes peuvent s'empiler. Les unités romaines ne peuvent jamais attaquer des unités gauloises qui sont sur ou derrière les murs d'Alésia.

10. EMPILEMENT

10.1 Le joueur romain peut empiler jusqu'à trois unités ensemble dans le même hex ; le joueur gaulois ne peut en empiler que deux.

10.2 Les unités peuvent se déplacer à travers des piles amies tant qu'aucune pile ne dépasse la limite d'empilement de 10.1 à la fin d'un tour. Toute pile en excès d'empilement à la fin d'un tour doit éliminer suffisamment d'unités pour ramener la pile dans les limites autorisées. Le joueur à qui appartiennent les unités choisit lesquelles éliminer.

10.3 Les joueurs peuvent séparer ou combiner des unités en piles différentes à tout moment pendant la phase de mouvement ou comme résultat de combats.

10.4 Les unités de forts et de chefs (César, Labienus et Vercingétorix) ne comptent pas dans les limites d'empilement. Toutes les autres unités comptent pour autant pour les limites d'empilement, quelques soient leurs forces ou types.

10.5 Les chefs, les archers et les frondeurs doivent être placés au sommet de leurs piles.

11 MOUVEMENT HORS-CARTE GAULOIS

11.1 La carte est divisée en dix zones hors-carte qui correspondent aux chiffres romains de I à X tout le long du bord de carte. Les symboles triangulaires "△" imprimés le long du bord de la carte entre les chiffres des zones hors-cartes désignent les frontières de chaque zone hors-carte. Une unité dans une zone hors-carte donnée peut entrer la zone de jeu à partir du bord de carte entre *ou sur* les deux symboles correspondant à sa zone hors-carte. Le placement sur la rangée d'hexes du bord de carte à partir de la TMHC coûte 1FM. Dans un même tour, pas plus de deux unités gauloises ne peuvent être placées sur la même rangée d'hexes de la carte à partir de la TMHC à un coût de 1FM. Toutes les unités supplémentaires (par multiples de 2) apparaissant sur un hex précis doivent payer un FM supplémentaire. Donc, si 7 unités devaient apparaître sur le même hex de bord de carte, la 7^e pourrait le faire au coût de 3FM, la 5^e et 6^e au coût de 2FM, etc.

11.2 Lorsque des unités romaines occupent la rangée d'hexes de bord de carte, elles sont sujettes aux attaques des unités gauloises occupant cette zone de la TMHC pendant le tour gaulois. Ces unités gauloises sont considérées dans la zone de la TMHC pendant et après le combat. Si cela se produit, une rangée d'hexes virtuels est ajoutée au bord de la carte que les unités gauloises commençant leur tour dans cette zone de la TMHC peuvent occuper (dans la limite d'empilement) et attaquer à partir de là. Des unités ne sont jamais doublées en défense lorsqu'elles sont attaquées de cette façon.

11.3 Seul le joueur gaulois peut déplacer des unités hors de la carte. Pour utiliser le mouvement hors-carte, des unités doivent être soit hors de la carte soit à portée du bord de la carte au début de leur tour.

EXCEPTION : voir *Périodes d'Assaut*, 12.3.

11.4 Pendant la phase de mouvement de son tour, le joueur gaulois peut faire entrer des unités sur la carte à partir d'un hex de bord de carte de la zone hors-carte correspondant à la case occupée sur la TMHC – OU – bouger dans une case adjacente de la TMHC – OU – rester dans la même case de la TMHC – OU – entrer dans la TMHC à partir de la carte. Aucune unité gauloise ne peut réaliser plus d'une de ces actions dans le même tour.

EXEMPLE : une unité gauloise est à deux hexes du bord de carte adjacent à la zone hors-carte X. Elle peut bouger hors de la carte dans la zone hors-carte X ce tour. Le prochain tour elle pourra bouger soit en zone IX ou en zone I de la TMHC. Si elle se déplace en zone IX, au troisième tour elle peut aller sur la carte à partir de la zone IX, se déplacer en zone VIII, retourner en zone X ou rester en zone IX.

11.5 Il n'y a pas de demi hexagones dans CAESAR : une telle position est considérée hors-carte.

Une unité déjà sur la carte peut bouger dans la TMHC en atteignant la rangée d'hexes de bord de carte avec au moins un 1FM restant ou en étant avancée ou retraitée hors-carte comme résultat de mouvement après combat. Elle est alors placée dans la case de la TMHC correspondant à la zone hors-carte de sortie. Elle ne peut être déplacée de nouveau ce tour.

11.6 N'importe quel nombre d'unités peut utiliser le mouvement hors-carte à tout moment.

11.7 Aucune unité ne peut quitter la carte et y ré-entrer dans le même tour.

11.8 A la fin de la *Première Période d'Assaut* le joueur romain peut étudier les positions gauloises. C'est le seul moment où le joueur romain peut regarder la TMHC.

11.9 Le joueur gaulois doit indiquer les zones hors-carte dans lesquelles il a des unités à chaque tour mais n'a pas besoin de dire le type ou le nombre d'unités dans chaque zone. Cette indication est faite automatiquement en plaçant un marqueur vierge sur la *Table de Présence Gauloise Hors-Carte* sur le carré de la zone hors-carte où il a des unités. Le marqueur doit être retiré à la fin de la phase de mouvement gauloise si aucune unité gauloise n'occupe la zone de la TMHC – même s'il y a des unités gauloises sur la carte dans cette zone.

12. PERIODES D'ASSAUT

12.1 Il y a deux Périodes d'Assaut de 12 tours chacune dans le jeu qui représentent les deux jours de la bataille. Pris ensemble ces deux Périodes d'Assaut constituent la durée maximale de la partie.

12.2 A la fin du dernier tour de la Première Période d'Assaut les unités assiégées gauloises survivantes sont automatiquement retournées dans la cité où elles soient sur la carte.

12.3 A la fin du dernier tour de la Première Période d'Assaut les unités de secours gauloises survivantes sont automatiquement retirées de la carte où elles soient sur la carte. Chaque unité est déplacée sur la case de la TMHC correspondant à la zone hors-carte la plus proche. La distance est calculée de l'unité jusqu'aux différentes zones hors-carte du bord de la carte, mesurée en nombre d'hexes en ligne droite, sans prendre en compte le terrain. Lorsque l'unité est équidistante à deux zones hors-carte ou plus, le joueur gaulois décide vers quelle zone hors-carte la bouger. Aucun autre mouvement gaulois n'est autorisé.

12.4 A la fin de la Première Période d'Assaut les deux camps peuvent récupérer jusqu'à 10% de leur *force* de combat (Note : en facteurs, pas en nombre d'unités) de leurs unités éliminées n'importe où sur ou hors (dans le cas du joueur gaulois) de la carte. Les fractions sont arrondies à l'inférieur. Les pertes doivent être comptées par type d'unités : des pertes de cavalerie ne peuvent pas être comptabilisées dans les pertes d'infanterie. Donc, aucune cavalerie ne peut être récupérée avant d'avoir perdu 10 points de force de cavalerie ou plus. De la même façon les unités d'archers et de frondeurs et l'unité d'Infanterie Légère numide ne peuvent pas être remplacés. Les légions et les cohortes de recrues peuvent être comptabilisées ensemble comme un seul même type pour déterminer les remplacements.

12.5 Les remplacements gaulois doivent être divisés entre les forces assiégée et de secours en proportion du pourcentage de facteurs perdus par chaque force. Les remplacements en excès pour chaque force sont perdus. Les remplacements de secours gaulois doivent être placés n'importe où sur la TMHC mais avant de pouvoir voir les nouvelles positions romaines.

12.6 A la fin de la Première Période d'Assaut *après* la réorganisation des forces gauloises, le joueur romain peut relocaliser toutes ou quelques-unes de ses unités survivantes (sauf les forts) comme il le souhaite, n'importe où sur la carte sauf dans ou adjacentes à Alésia. Il peut inspecter pour la première et dernière fois la TMHC. Lorsqu'il a terminé la partie reprend avec la Seconde Période d'Assaut.

12.7 REGLES OPTIONNELLES

13. COMBAT AU CORPS A CORPS

13.1 Quand vos unités terminent leur tour dans une ZOC ennemie elles doivent attaquer ces unités exerçant cette ZOC. **EXCEPTION :** voir 21.2 et 15.3 – *La Bataille fait Rage*. Le joueur déplaçant ses unités est l'attaquant ; son adversaire est le défenseur pour ce tour de joueur.

13.2 Avant de résoudre le combat le joueur attaquant peut bouger autant d'unités qu'il souhaite, dans la limite que les règles d'empilement et de mouvement le lui permettront en positions

d'attaque. Vous pouvez faire autant d'attaques que vous voulez dans un tour mais aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois par tour.

EXCEPTION : tir de projectiles.

13.3 Après que tous les mouvements sont terminés le joueur attaquant résout toutes les batailles une par une dans l'ordre qu'il choisit, exécutant tous les mouvements après combat de chaque attaque avant de passer à la résolution suivante.

13.4 Le facteur de combat d'une unité n'est jamais doublé en attaque.

13.5 Le facteur de combat d'une unité est parfois doublé en défense (Voir la Table des Effets du Terrain). Le bonus défensif du terrain n'est pas cumulatif : un défenseur sur un rempart attaqué à partir d'un hex de rivière est toujours seulement doublé – pas quadruplé.

14. COMBATS A PLUSIEURS UNITES

14.1 Quand deux unités ou plus attaquent une unité en défense les facteurs des unités attaquantes sont additionnés pour former un facteur d'attaque combiné.

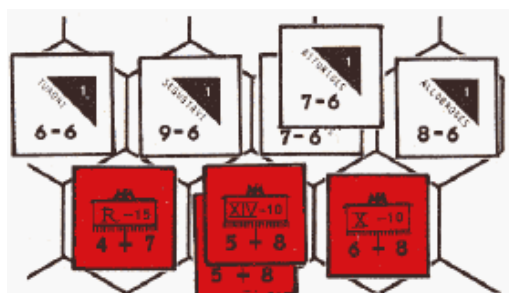
14.2 Quand une unité attaque deux unités en défense ou plus les facteurs des unités en défense doivent être additionnés pour former un facteur de défense combiné.

14.3 Quand plusieurs unités attaquent plusieurs unités en défense l'attaquant choisit comment diviser ses combats, selon :

14.31 Il attaque chaque unité en défense dont la ZOC contient une de ses unités.

14.32 Toutes ses unités en ZOC ennemies attaquent au moins une unité ennemie.

14.33 Chaque unité qui attaque est adjacente à l'unité ciblée qu'il attaque.



EXEMPLE : Le joueur gaulois peut diviser ses attaques de différentes manières mais il doit les diviser en trois attaques puisque son "6" et son "8" ne sont pas adjacents aux unités "5" romaines et qu'il doit attaquer les autres unités romaines adjacentes. Donc, le Gaulois "6" doit attaquer le Romain "4" et le Gaulois "8" doit attaquer le Romain "6" et au moins une des trois unités gauloises restantes doit attaquer les Romains "5". Le joueur gaulois est libre d'utiliser ses deux unités restantes comme il le souhaite tant qu'elles attaquent une unité romaine adjacente. Le joueur gaulois dans notre exemple décide d'attaquer à 3:1 (15:4), 1:2 (7:10) et 2:1 (15:6).

14.4 Quand des unités en défense sont empilées dans le même hex, l'attaquant ne peut pas diviser ses attaques contre elles mais doit les attaquer comme une seule force combinée en défense. **EXCEPTION :** 20.5 - Tir de projectiles.

14.5 Des unités en attaque dans le même hex peuvent diviser leur pile pour faire des attaques séparées contre des unités en défense dans des hexes séparés.

14.6 Le facteur de combat d'une unité en attaque ne peut pas être divisé et utilisé dans plus d'un combat.

14.7 Vous pouvez attaquer avec une ou plusieurs unités à un rapport défavorable dans le but de bénéficier de rapports plus favorables contre d'autres unités en défense. Cette tactique est appelée *diversion*. L'attaque à 1/2 (7/10) dans l'illustration ci-dessus est un exemple d'attaque de diversion.

14.8 Aucune unité, en attaque ou en défense, ne peut combattre dans plus d'un combat au corps dans un même tour de joueur, même si elle se trouve adjacente à des unités ennemies après que tous les combats aient été résolus. De telles unités sont laissées adjacentes et c'est au tour de l'autre joueur.

15 RESOUDRE LES COMBATS AU CORPS A CORPS

15.1 Une fois qu'il a décidé comment diviser toutes ses attaques, l'attaquant résout chaque combat un à la fois. Tout d'abord le "ratio" de

chaque combat doit être réduit à l'un des ratios de base indiqués sur la Table de Combat au Corps à Corps. Pour cela divisez le plus petit facteur de combat par lui-même et diviser le plus grand facteur par ce même plus petit facteur. Les deux nombres en résultant (l'un étant un "1") sont exprimés en un rapport de force en plaçant le nombre représentant l'attaquant en premier. Les fractions sont arrondies soit au supérieur soit à l'inférieur, au nombre entier le plus favorable au défenseur dans chaque attaque. Exemples : Attaquant 14, défenseur 8 ; diviser les deux par 8 donne attaquant 1,75, défenseur 1. Puisque le 1,75 est arrondi en faveur du défenseur il devient 1:1. 8 contre 14 devient 1:2, 14 contre 6 devient 2:1 ; 4 contre 14 devient 1:4.

15.2 Le ratio ainsi déterminé, l'attaquant jette le dé et croise le résultat avec la colonne de ratio approprié de la Table de Combat au Corps à Corps. Exemple : une cohorte romaine avec une force de 5 est empilée avec un escadron de cavalerie (force de 2). Ces unités sont attaquées par trois unités gauloises : deux 8-6 et une 6-6. Le ratio est 22/7 soit 3/1 sur la Table de combat au Corps à Corps. Considérant un jet de dé de "4" les unités romaines devraient retraiter d'un hex.

15.3 Les résultats de combat sont définis comme suit :

AR# - Le joueur en défense fait retraiter les unités attaquantes du nombre d'hexes indiqué, passant dans chaque hex une seule fois. Le chemin de retraite ne peut pas passer par des ZOC ennemies ou à travers du terrain restrictif si d'autres routes autorisées existent. Les unités incapables de retraiter du nombre d'hexes demandé à cause de ZOC ennemies ou de terrain interdit sont éliminées.

AA# - L'attaquant peut avancer des unités attaquantes dans l'hex laissé vide du défenseur et sauf ZOC ennemie ou terrain interdit avancer jusqu'au nombre d'hexes indiqué. L'hex laissé vide doit être le premier hex d'avancée.

AE - Toutes les unités en attaque sont éliminées.

DE - Toutes les unités en défense sont éliminées.

DA# - Le défenseur peut avancer des unités en défense dans l'hex laissé vide de l'attaquant et sauf ZOC ennemie ou terrain interdit avancer jusqu'au nombre d'hexes indiqué. L'hex laissé vide doit être le premier hex d'avancée. L'avancée n'est possible que si l'hex est totalement vidé.

DR# - Le joueur en attaque fait retraiter les unités en défense du nombre d'hexes indiqué, passant dans chaque hex une seule fois. Le chemin de retraite ne peut pas passer par des ZOC ennemies ou à travers du terrain restrictif si d'autres routes autorisées existent. Les unités incapables de retraiter du nombre d'hexes exigé à cause de ZOC ennemies ou de terrain restrictif sont éliminées.

MELEE - Ni avance ni retraite. Les deux camps restent adjacents, le joueur bougeant le prochain peut soit contre-attaquer soit reculer pendant son tour.

LA BATAILLE FAIT RAGE - Toutes les unités participantes (en attaque et en défense) sont retournées et le combat devra être rejoué pendant le prochain tour de l'attaquant à moins que le défenseur choisisse de contre-attaquer pendant sa propre phase d'attaque. Toutes les unités affectées par le résultat la Bataille fait Rage ne peuvent plus bouger jusqu'à ce que l'attaque soit répétée au prochain tour ou si le défenseur choisit l'option de contre-attaquer (le rapport de force peut différer de celui de l'attaque originale grâce à des renforts par l'attaquant ou le défenseur). Les unités retournées gardent leurs pleins facteurs de combat et leurs ZOC. Les deux camps ont la possibilité de renforcer la bataille mais doivent combattre avec toutes les unités ayant participé dans le combat original.

Le joueur en défense peut renforcer la situation de Bataille fait Rage sans avoir à attaquer en ajoutant des unités non-affectées dans l'hex ou les hexes des unités en défense. Le joueur en défense peut même placer de nouvelles unités dans les hexes autour sans avoir à attaquer, du moment que ces renforts ne finissent pas adjacents à une unité non-retournée. L'option de renforcer une bataille ne permet pas au défenseur d'ignorer la présence d'autres unités ennemies non-retournées dans la ZOC desquelles il entrerait.

Si le joueur en défense contre-attaque n'importe quelle des unités de l'attaque originale dans une situation de Bataille fait Rage, toutes les unités de l'attaque originale doivent être attaquées. Une

attaque sur l'un des attaquants originaux dans une situation de Bataille fait Rage libère les autres attaquants originaux des effets de la Bataille fait Rage. Voir Annexe C pour plus de clarifications.

15.4 Lorsque des unités gauloises sont totalement encerclées par des ZOC romaines et attaquées à un ratio de 2/1 ou plus, elles sont automatiquement éliminées. Les unités romaines impliquées dans l'attaque peuvent avancer jusqu'à 4 hexes sauf en cas de ZOC ennemie ou de terrain restrictif. Le premier hex d'avancée doit être l'hex occupé précédemment par le défenseur éliminé.

15.5 Les rapports de force de 6/1 ou plus donne automatiquement un résultat d'élimination du défenseur avec la possibilité pour l'attaquant d'avancer jusqu'à 4 hexes.

15.6 Les rapports de force inférieurs à 1/4 sont traités à 1/4.

16 MOUVEMENT APRES COMBAT

16.1 Des unités victorieuses gagnant la capacité d'avancer sur la Table de Combat au Corps à Corps peuvent toujours avancer dans l'hex libéré de l'adversaire vaincu, même en ZOC ennemie. (NOTE : si l'hex n'est pas vidé comme cela peut arriver lorsqu'une unité non impliquée dans cette attaque précise était empilée avec l'attaquant éliminé, aucune avancée n'est possible). Sauf pour l'hex vidé de l'adversaire vaincu, le mouvement après combat d'une unité est sujette au ZOC ennemies et au terrain interdit de la même manière que ces éléments pourraient empêcher le mouvement.

16.2 Les unités incapables de retraiter du nombre d'hexes spécifié par la Table de Combat au Corps à Corps à cause de ZOC ennemie ou de terrain restrictif sont éliminées. Les unités romaines forcées de sortir de la carte sont éliminées. Les unités gauloises peuvent retraiter hors de la carte.

16.3 Les unités avançant ou retraitant après combat peuvent se faire tirer dessus par des unités de projectiles qui n'ont pas encore tiré pendant ce tour.

16.4 Le joueur victorieux doit toujours retraiter les unités vaincues de son adversaire vers les lignes du joueur vaincu tant que cela est possible.

16.5 Une avancée peut toujours se faire dans une ZOC ennemie mais jamais à travers. Une unité obligée de retraiter dans une ZOC ennemie est éliminée.

17. PARTIES MULTI-JOUEURS

17.1 CAESAR peut être joué de deux à quatre joueurs. Quand trois joueurs sont impliqués, deux doivent jouer le camp gaulois. A quatre joueurs, les deux camps ont deux joueurs.

17.2 Les commandants gaulois reçoivent le contrôle séparé des deux forces, assiégée et de secours. Même si le joueur ayant le commandement des forces assiégées assume le rôle de Vercingétorix, il ne peut pas donner d'ordres ou communiquer de quelque façon que ce soit avec le commandant de la force de secours. Chaque joueur exerce un commandement entièrement indépendant. Il n'y a pas de pion représentant le commandant des Gaulois de secours.

17.3 Au premier tour de chaque Période d'Assaut où les forces gauloises assiégées quittent Alésia, les forces assiégées doivent bouger en premier. Ensuite seulement les forces gauloises à l'intérieur et à l'extérieur sont déplacées simultanément.

17.4 S'il y a deux commandants romains ils assument les rôles de César et Labienus (le bras droit de César). Chacun contrôle la moitié du périmètre (défini comme sa *sphère de commandement*) comprenant n'importe quelles cinq zones de mouvement hors-cartes contiguës et exerce le contrôle sur toutes les unités romaines dans cette zone. Les unités déplacées d'une sphère de commandement à une autre se place sous le contrôle de cette sphère de commandement. Ces joueurs peuvent discuter de stratégie d'ordre général, demander des renforts, etc. mais ne peuvent pas déplacer les pièces de l'autre ni faire des suggestions tactiques précises. Une fois définie, une sphère de contrôle ne peut pas être modifiée, sauf entre les deux Périodes d'Assaut.

17.5 Si un pion de chef romain entre dans la sphère de commandement de l'autre joueur, il peut assumer le contrôle direct de toutes les unités romaines dans un rayon de 10 hexes sauf si le pion de l'autre chef romain est aussi dans un rayon de 10 hexes et refuse de lui laisser ce contrôle. Exemple : les joueurs romains ont divisé leur commandement pour donner à César le contrôle du périmètre comprenant les zones hors-carte I à V et Labienus de VI à X. Les Gaulois, voulant concentrer

leurs efforts contre Labienus attaquent la zone VII. Le joueur César est laissé sans apparente opposition sur son front mais il ne peut pas prêter assistance à son partenaire en l'aidant à déplacer ses unités à moins que le pion de César lui-même ne bouge dans ce côté du périmètre et gagne ainsi le contrôle des unités dans un rayon de 10 hexes.

17.6 REGLES OPTIONNELLES

17.7 REGLES OPTIONNELLES

17.8 REGLES OPTIONNELLES

18. COORDINATION DES ATTAQUES GAULOISES

18.1 Quelque soit le nombre de joueurs, la force gauloise assiégée avec Vercingétorix ne peut pas quitter la cité d'Alésia, pendant chaque Période d'Assaut, avant le tour où dix unités gauloises de secours ou plus franchissent ou traversent les Ouvrages Extérieurs et qu'au moins un Combat au Corps à Corps ait été résolu. Les dix unités n'ont pas besoin de survivre pour remplir ces conditions.

18.2 Dans une partie à deux joueurs où seule une personne commande à la fois les forces gauloises intérieure et extérieure, un délai supplémentaire doit être appliqué. Pour déterminer ce délai le joueur gaulois pioche au hasard l'un des trois marqueurs (numérotés de 1 à 3) et le met de côté jusqu'à ce que les forces assiégées quittent Alésia. Ces forces ne pourront pas quitter Alésia pendant ce nombre de tours supplémentaires après que la force de secours ait mis dix unités sur les Ouvrages Extérieurs.

Exemple : dix unités sont sur les Ouvrages Extérieurs au tour 2 et le marqueur "3" est pioché. Les forces gauloises intérieures ne peuvent pas quitter Alésia avant le tour 6.



19. CAPACITES DES CHEFS

19.1 Le pion Vercingétorix est utilisé seulement pour la détermination de la victoire. Il n'a pas de pouvoirs spéciaux et est automatiquement éliminé s'il est placé dans une ZOC ennemie, accompagné ou non par une autre unité.

19.2 Le pion Vercingétorix ne peut pas être déplacé dans le rayon d'une artillerie de fort (3 hexes). Il peut être déplacé dans le rayon de tir d'un archer ou d'un frondeur mais est sujet à élimination par un tir réussi.

19.3 Les deux pions de chefs romains (Labienus et César) ont des pouvoirs spéciaux de combat qu'ils sont les seuls à avoir. Les chefs romains n'ont pas de facteur de combat, ne peuvent pas attaquer par eux-mêmes et sont automatiquement éliminés s'ils sont placés seuls dans une ZOC ennemie.

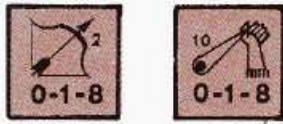
19.4 A chaque fois que le pion Labienus est empilé avec une unité impliquée dans un Combat au Corps à Corps (que ce soit en attaque ou en défense), il peut lancer un dé supplémentaire. Le joueur romain choisit alors le résultat le plus avantageux sur les deux dés pour déterminer le résultat du combat.

19.5 A chaque fois que le pion César est empilé avec une unité impliquée dans un Combat au Corps à Corps (que ce soit en attaque ou en défense), il peut lancer deux dés supplémentaires. Le joueur romain choisit alors le résultat le plus avantageux sur les trois dés pour déterminer le résultat du combat. Si les deux généraux sont impliqués dans le même combat, ils jettent trois dés supplémentaires.

19.6 Un chef romain peut aider dans autant de combats que les unités avec qui il est empilé doivent résoudre. Il est donc concevable qu'un chef puisse participer jusqu'à trois attaques par tour. Un chef peut choisir de ne pas être affecté par un résultat de combat négatif tant qu'il reste des unités romaines non impliquées dans l'hex d'où vient l'attaque.

EXEMPLE : Labienus est empilé avec trois cohortes romaines. Une des cohortes fait diversion à 1/4 et est éliminée par des résultats de 5 et 6. Labienus n'est pas affecté, même si sa présence a donné à la diversion romaine un dé supplémentaire. Labienus devra cependant partager le sort des deux cohortes romaines restantes dans leur attaque et sa présence leur permettra de lancer deux dés également.

19.7 REGLES OPTIONNELLES



20. ARCHERS ET FRONDEURS

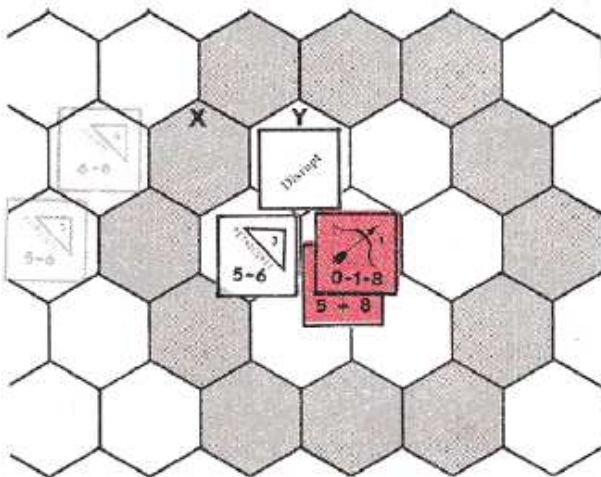
20.1 Archers et frondeurs (appelés conjointement unités de tir) ne peuvent jamais attaquer sur la Table de Combat au Corps à Corps, même s'ils peuvent être attaqués sur celle-ci dans lequel cas ils combattent avec un facteur de défense de 1.

20.2 Les unités de tirs ne peuvent pas avancer dans une ZOC ennemie, même accompagnée par une unité amie non-tir.

20.3 Une unité de tir qui commence son tour en ZOC gauloise doit retraiter sauf si elle est retournée à cause d'un résultat la Bataille fait Rage. Si elle ne peut pas retraiter à cause de ZOC ennemie ou de terrain restrictif elle peut rester sur place jusqu'à la phase de combat seulement si elle est empilée avec une autre unité non tir. Sinon, elle est automatiquement éliminée avant le combat. Si l'unité non tir accompagnante est obligée de retraiter par un résultat de combat, l'unité de tir doit l'accompagner dans la retraite.

20.4 Une unité de tir retournée défendant seule qui attend le dénouement d'un résultat de Bataille fait Rage ne peut pas attaquer, de quelque façon que ce soit. Une unité de tir retournée défendant avec une unité non tir dans le même hex peut toujours lancer une attaque de projectiles pendant le prochain tour du joueur opposé du moment que cette attaque vise une unité déjà engagée dans l'attaque contre elle.

20.5 Le tir de projectiles a lieu pendant la phase de mouvement gauloise. Une unité de tir peut tirer une fois par tour en utilisant la Table Archer/Frondeur à la fois à la portée secondaire de deux hexes et à la portée primaire d'un hex (adjacent) pour un maximum de deux attaques par tour. Ces attaques ne doivent pas nécessairement être contre la même unité. Lorsqu'une unité gauloise bouge dans l'arc de tir d'une unité de tir, le joueur romain doit décider de faire feu ou non avant que l'unité gauloise continue à bouger ou que cette unité ne stoppe son mouvement et qu'une nouvelle unité gauloise ne commence à bouger. Le mouvement des pions gaulois doit être à tout moment clairement visible au joueur romain, en lui laissant largement l'opportunité de déclarer un tir avant que les Gaulois ne continuent de bouger.



EXEMPLE : Arc de tir d'une unité de tir.

Les hexes grisés constituent la portée secondaire de l'archer. Le joueur gaulois bouge le 5-6 à travers à la fois la portée secondaire et primaire. Le joueur romain a retenu son tir, cherchant une cible plus valable. Le joueur gaulois bouge maintenant son 6-6 dans la portée secondaire en "X". L'archer fait un jet de dé "4" et manque sa cible. Le 6-6 continue jusqu'à la position d'attaque en "Y" où l'archer fait de nouveau un jet de dé de "4" à portée primaire et désorganise l'attaquant. Le joueur gaulois qui n'a plus d'unité à bouger doit maintenant attaquer sur la Table de Combat au Corps à Corps à 5/6 (1/2).

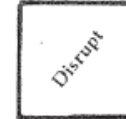
20.6 Lorsque la décision de tirer a été prise un dé est jeté sur la Table Archer/Frondeur. Si l'attaque est inefficace, les unités gauloises peuvent continuer leur mouvement. Si l'attaque résulte en "E", l'unité

attaquée est retirée du jeu. Si l'attaque résulte en un "D", l'unité ciblée est retournée et reste dans cet hex pour le reste du tour. Voir 21, Désorganisation.

20.7 Les unités de tir ne peuvent tirer que sur une seule unité par attaque, quelque soit la portée ou la présence d'autres unités dans l'hex ciblé. Les unités de tir peuvent tirer à travers des unités et tout type de terrain autre que les murs d'Alésia.

20.8 Un tir de projectile inefficace à portée secondaire n'interdit pas l'unité de tir d'attaquer la même unité de nouveau à portée primaire.

20.9 D'autres unités gauloises peuvent bouger normalement à travers des hexes ciblés. L'élimination d'une unité dans un hex par un tir de projectiles n'affecte pas les limites d'empilement. Le joueur gaulois peut toujours avoir deux unités dans le même hex à la fin du tour.



21. DESORGANISATION

21.1 Des unités attaquées par toute forme de tir (archers, frondeurs, engins de forts) peuvent être désorganisées. Des unités désorganisées sont retournées dans l'hex où elles ont été attaquées et ne peuvent plus bouger pour ce tour. EXCEPTION : si elles sont attaquées, elles peuvent retraiter et avancer normalement bien que retournées.

21.2 Des unités désorganisées perdent leur ZOC et ne peuvent pas attaquer tant qu'elles le sont. Les unités romaines n'ont pas à attaquer des unités adjacentes désorganisées, à moins que l'unité désorganisée soit empilée avec une autre unité gauloise elle-même attaquée.

21.3 Des unités désorganisées comptent toujours dans les limites d'empilement et défendent à pleine puissance si attaquées.

21.4 Les unités désorganisées sont remises sur leur recto au début du prochain tour gaulois.

21.5 Des unités désorganisées dans le même hex qu'une autre unité qui attaque n'avance ni ne retraite, quelque soit le mouvement après combat généré par l'attaque.

21.6 Une unité désorganisée deux fois dans le même tour ne souffre d'aucun effet supplémentaire au-delà de ceux de la première désorganisation.

21.7 Lorsqu'une désorganisation a lieu à proximité d'un résultat de Bataille fait Rage, une confusion peut avoir lieu quant au statut exact d'un pion retourné. Les marqueurs "Désorganisé" [Disrupt] sont fournis afin d'être placés sur les unités désorganisées pour indiquer leur statut en cas de doute.



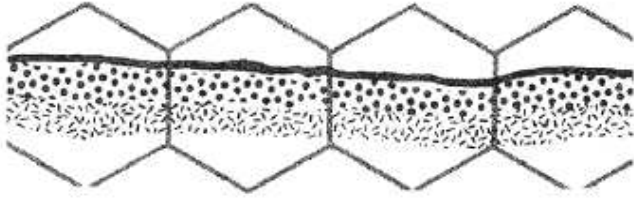
22. CAVALERIE

22.1 Les unités de cavalerie ne peuvent jamais entrer dans des Ouvrages Extérieurs et sont éliminées si elles sont obligées de retraiter dans ou à travers eux. Cette interdiction s'applique à tous les hexes contenant des symboles d'Ouvrages Extérieurs – même si les unités sont du côté opposé d'une rivière ou s'il y a un trou apparent entre deux sections d'Ouvrages Extérieurs.

22.2 La cavalerie gauloise commence la partie dans la zone I de la TMHC.

22.3 Sinon la cavalerie fonctionne exactement de la même façon que l'infanterie, y compris le mouvement doublé sur les remparts.

22.4 REGLES OPTIONNELLES



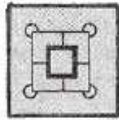
23. OUVRAGES EXTERIEURS

23.1 Malgré leur apparence imposante les Ouvrages Extérieurs n'ont pas d'effet sur le mouvement des unités non-cavalerie.

23.2 Des unités gauloises sur des hexes d'Ouvrages Extérieurs *qui sont en ZOC romaine* sont sujettes à l'élimination sur la Table des Ouvrages Extérieurs. Les dés sont jetés séparément sur cette table pour *chaque unité* avant les attaques gauloises au corps à corps. Les Ouvrages Extérieurs n'affectent pas les unités romaines.

23.3 A la différence de certaines attaques par projectiles, les unités éliminées par les Ouvrages Extérieurs ne peuvent pas être remplacées à temps pour aider dans des attaques car l'effet des Ouvrages Extérieurs est déterminé seulement après que toutes les unités gauloises ont terminées leurs mouvements ; ainsi cela peut grandement affecter une attaque.

23.4 Même les unités gauloises désorganisées et les unités impliquées dans une "Bataille fait Rage" doivent jeter le dé sur la Table des Ouvrages Extérieurs si elles sont dans une ZOC romaine.



24. FORTS

24.1 Le joueur romain a 23 forts immobiles à placer au début de la partie. Les forts ne peuvent pas être placés à moins de 8 hexes d'Alésia. Les forts doublent la valeur défensive de toutes les unités à l'intérieur, quelque soit le terrain occupé par les attaquants. De plus, tous les forts occupés peuvent faire tirer leurs engins de tir intrinsèques. Toute unité *autre qu'un chef* est suffisante pour faire tirer les engins d'un fort.

24.2 Tous les tirs des engins ont lieu pendant la phase de mouvement gauloise. Les tirs d'engins suivent les règles des tirs de projectiles (*voir 20*) sauf qu'ils ont trois portées différentes au lieu de deux. Le fort peut tirer une fois par tour à chacune de ces trois portées : tertiaire (3 hexes), secondaire (2 hexes) et primaire (adjacent) jusqu'à un maximum de trois attaques par tour. Lorsqu'une unité gauloise bouge dans l'arc de tir d'un fort, le joueur romain doit décider de faire feu ou non avant que l'unité gauloise continue à bouger ou que cette unité ne stoppe son mouvement et qu'une nouvelle unité gauloise ne commence à bouger.

EXCEPTION : Voir 24.4. Ne pas tirer sur une unité à une portée précise n'interdit pas le fort de tirer sur une unité différente à cette portée plus tard dans le tour. Comme avec les unités de tir, le mouvement des unités gauloises doit être clairement visible pour le joueur romain, lui laissant suffisamment de temps pour dire "feu", interrompant le mouvement pendant que le résultat du tir est consulté sur la Table des Engins de Tir.

24.3 Si l'attaque sur la Table des Engins de Tir est inefficace, l'unité gauloise manquée peut continuer de bouger et peut potentiellement subir d'autres attaques à plus courte portée.

24.4 A la différence du tir de projectiles, les volées des Engins de fort peuvent affecter tous les occupants d'un hex à portée primaire. Le joueur romain peut donc avoir envie de garder son tir primaire jusqu'à la fin de la phase de mouvement gauloise. Les forts, à la différence des unités de tir, peuvent toujours tirer à portée primaire à la fin de la phase de mouvement gauloise tant qu'ils ne l'ont pas utilisé plus tôt dans le tour.

24.5 Quand une unité gauloise commence son tour adjacente à un fort, le fort perd ses portées secondaire et tertiaire pour le reste du tour. Quand une unité gauloise commence son tour à deux hexes d'un fort, le fort perd sa portée tertiaire. **EXCEPTION : Voir 24.6.**

24.51 Des unités gauloises commençant leur tour dans un arc de tir ne peuvent pas être la cible de tir tant qu'elles ne bougent pas

plus près du fort (ou de l'unité de tir). **EXCEPTION : 24.6 et 24.52.**

24.52 Des unités gauloises commençant leur tour dans un arc de tir et qui ne bougent pas pendant leur tour peuvent se faire tirer dessus à la fin de la phase de mouvement. En effet leur position immobile constitue leur mouvement.

24.6 Les unités gauloises apparaissant sur le bord de la carte à partir de la TMHC à l'intérieur d'un arc de tir d'un fort subissent les tirs du fort à toutes les portées déjà franchies. Donc, une unité gauloise arrivant sur le bord de carte à deux hexes d'un fort pourra subir les tirs à portée secondaire et tertiaire dans son hex d'arrivée si le joueur romain souhaite utiliser son tir de cette manière.

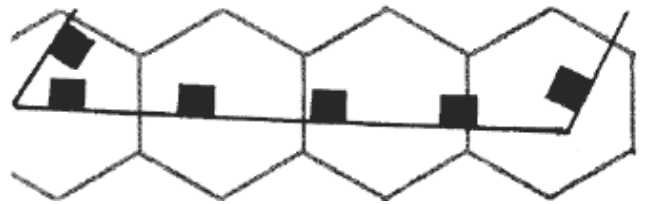
24.7 Comme les unités dans un fort n'ont pas de ZOC et que les unités gauloises ne peuvent exercer de ZOC dans un fort, les unités romaines dans les forts ne sont pas obligées d'attaquer les unités gauloises adjacentes sur la Table de Combat au Corps à Corps. Les unités gauloises n'ont donc pas non plus l'obligation d'attaquer un fort adjacent. Les résultats Bataille fait Rage et Mêlée sont annulés si l'ensemble des attaquants ou des défenseurs occupent un fort.

24.71 Les unités attaquant au dehors d'un fort n'exercent pas de ZOC dans un autre hex que celui du fort même.

24.72 Certaines unités peuvent attaquer au dehors du fort pendant que d'autres non, quelque soit la présence d'unités ennemies.

24.8 Les forts agissent également comme un pont lorsqu'ils sont placés sur un hex de rivière et servent à connecter des hexes de remparts adjacents aux forts. Dans ce cas le mouvement à travers les forts sont doublés normalement, comme pour les remparts.

24.9 Lorsqu'un fort est pris par les Gaulois il est retiré de la carte pour la durée de la partie. Cependant, une unité gauloise peut retraire à travers un fort vide – l'utilisant comme un bouclier contre la ZOC ennemie. Le fort est détruit *après* la retraite gauloise. Un fort ne peut jamais être utilisé comme un pont par les unités gauloises. *Voir Annexe B pour un exemple d'assaut gaulois d'un fort.*



25. REMPARTS

25.1 Les remparts doublent les facteurs de défense de toutes les unités à l'intérieur lorsqu'elles sont attaquées à partir d'hexes non remparts ou à partir d'un hex de rempart de force inférieure. Les remparts de camp (ceux en noir) doublent toujours en défense lorsqu'ils sont attaqués à partir d'un rempart de périmètre (ceux en brun).

25.2 Dans les hexes où les deux types de remparts existent, les remparts de camp (noir) prennent toujours l'avantage sur ceux de périmètre (brun) et les unités occupant cet hex sont donc considérées être sur les remparts de camp.

25.3 Lorsqu'un attaquant et un défenseur occupent des hexes de remparts adjacents mais qu'il y a une brèche dans les remparts entre les unités, le défenseur est toujours doublé en défense. *Voir Annexe C pour des exemples de défense de rempart.*

25.4 Des unités sur des remparts sont doublées en défense seulement si toutes les unités attaquent à partir d'un hex non rempart ou d'un hex de rempart qui n'est pas directement connecté par le côté d'hex d'où provient l'attaque sur le rempart. Si même une seule unité attaquante est située sur un hex de rempart connecté, d'une force égale ou supérieure, le défenseur se défendra avec sa force de base contre *tous* les attaquants.

25.5 Les remparts agissent comme des ponts sur n'importe quelle rivière qu'ils traversent. Les unités défendant derrière une rivière perdent l'effet de double défense de la rivière si elles sont attaquées à partir d'un hex de "pont".

25.6 Les unités défendant sur un hex de rempart sont toujours doublées en défense même si attaquées à partir d'un rempart directement connecté de force égale *si* l'hex de rempart qu'ils occupent est au sommet d'une colline et qu'elles sont attaquées à partir d'un hex de pente.

26. COMMENT GAGNER ?

26.1 Le joueur gaulois gagne s'il bouge le pion Vercingétorix en dehors de la carte pendant n'importe quelle Période d'Assaut.

26.2 Le joueur romain gagne automatiquement s'il bouge n'importe quelle unité adjacente à Vercingétorix n'importe quand pendant la partie ou s'il empêche le joueur gaulois de bouger Vercingétorix hors de la carte pendant toute la partie.

26.3 Si les Gaulois éliminent le pion César, les Romains ne peuvent pas gagner. S'ils empêchent une victoire gauloise mais qu'ils ont perdu César le résultat de la partie est une égalité.

CREDITS

RECHERCHES HISTORIQUES & CONCEPTION : Dr. Robert Bradley

DEVELOPPEMENT : Donald Greenwood

GRAPHISMES : Al Eckman, Scott Moores, Donald Greenwood Charles Veit

PLAYTETS: B. Barr, A. Blumberg, A. Davis, R. Hamblen, T Hazlett, J. Henry, T. Hilton, O. Kis, P. O'Neill, OOPS, C. Ransom, J. Reilly, R. Riggins, M. Uhl.

VERSION FRANCAISE: Arnaud "aTomm" MOYON



REGLES OPTIONNELLES

CAESAR peut s'avérer très trompeur à propos de l'équilibre de jeu. Les premières impressions donnent invariablement le camp romain à moins de 50/50. Cependant, notre expérience nous montre que les joueurs devenant familiers avec le jeu, l'équilibre tend à changer à un point où, si joué avec suffisamment d'expertise, le camp romain obtient un avantage marqué. Les règles optionnelles suivantes sont fournies afin que des joueurs d'expériences inégales puissent équilibrer leurs affrontements. Les deux joueurs doivent être d'accord sur quelles règles optionnelles seront utilisées avant le début de la partie.

8.4 Le joueur gaulois peut "comblé" des portions de la Tranchée Isolée en empilant deux unités gauloises dans le même hex pour quatre tours consécutifs. Les unités gauloises doivent être remplacées par des unités différentes à chaque tour. A la fin du quatrième de ces tours, un pion vierge est placé dans l'hex afin de signaler que cet hex a été comblé. Des unités non-cavalerie peuvent maintenant traverser cet hex comme s'il s'agissait de terrain clair. La cavalerie doit toujours s'arrêter avant de le traverser. Les unités défendant derrière la Tranchée Isolée sont toujours doublées en défense.

12.7 Raccourcissez chaque Période d'Assaut à 11 ou 10 tours chaque, au choix des joueurs.

17.6 Si l'un des deux chefs romains est éliminé dans une partie à 4 joueurs, le joueur qui le représente est également éliminé de la partie – l'autre joueur romain assumant le contrôle des toutes les forces romaines.

17.7 Pour rendre les règles multi-joueurs praticables, une limite de temps pour les mouvements doit être imposée d'un commun accord. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs les Gaulois auraient 10 minutes pour bouger, le joueur romain 20 minutes. Dans une partie à 4 joueurs chaque camp aurait 10 minutes pour déplacer ses unités.

17.8 Les Sphères de Commandement n'ont pas à être connues par le joueur gaulois avant la fin de chaque Période d'Assaut. Les périmètres de zones hors-carte de chaque Sphère de Commandement peuvent être notés secrètement sur une feuille de papier et n'être révélés qu'à la fin de chaque jour de bataille.

19.7 Vercingétorix n'est plus éliminé par simple contact avec une unité romaine s'il est empilé avec d'autres unités gauloises. Il peut seulement être éliminé par des tirs de projectiles ou par l'élimination des unités gauloises l'accompagnant dans le même hex.

22.4 Reconnaissance

22.41 Le joueur romain peut tenter de faire de la reconnaissance sur les zones de TMHC en déplaçant une ou plusieurs unités de

cavalerie hors de la carte dans une zone de la TMHC donnée. (Ceci est la seule exception à la règle interdisant le mouvement hors-carte aux Romains. Si une cavalerie romaine est forcée de sortir de la carte à cause d'un combat, elle est toujours éliminée). Les facteurs de combat de toutes les unités de cavalerie romaine déplacée hors-carte dans une zone de la TMHC donnée sont combinés pour former un facteur de *Reconnaissance*.

22.42 Les capacités de mouvement de la cavalerie romaine hors-carte sont les mêmes que celles des unités hors-carte gauloises.

22.43 La cavalerie romaine peut être attaquée pendant le tour gaulois en étant hors-carte seulement par la cavalerie gauloise dans la même zone de la TMHC. De la cavalerie gauloise supplémentaire peut être déplacée dans la zone de la TMHC en question par les moyens normaux afin de joindre l'attaque. Toute la cavalerie gauloise dans la même zone de la TMHC est combinée en un facteur d'*écran* opposé au facteur de reconnaissance romain sur la Table des Combats au Corps à Corps. Si l'infanterie gauloise dans cette zone de la TMHC dépasse la cavalerie romaines (en nombre d'unités, pas en facteurs) à 3/1 ou plus, la colonne d'attaque peut être décalée d'une vers la droite. L'infanterie gauloise n'a pas à être additionnée à la force d'écran mais peut l'être au choix du joueur gaulois.

EXEMPLE : deux cavaleries romaines tentent une reconnaissance dans la zone V de la TMHC alors que le joueur gaulois y a quatre unités de cavalerie et six d'infanterie. Le joueur gaulois peut attaquer la reconnaissance romaine à 3/1.

22.4 La force romaine en reconnaissance n'attaque jamais hors-carte. Toute force d'écran gauloise *doit* attaquer pendant le tour gaulois quelque soit le rapport de force. Les résultats de retraite, avancée et mêlée sur la Table de Combat au Corps à Corps sont ignorés. Les résultats de Bataille fait Rage obligent les deux forces à rester dans la même zone de la TMHC pour un tour supplémentaire. Les deux camps peuvent renforcer le combat pendant leur prochain tour. Les résultats AE et DE éliminent les forces concernées.

22.45 La précision de la reconnaissance romaine dépend de la puissance de la force d'écran gauloise dans la même zone de la TMHC. S'il n'y a pas de cavalerie gauloise, le joueur romain doit connaître le nombre et le type exact d'unités gauloises dans cette zone de la TMHC (même si les facteurs de combat n'ont pas à être révélés). Si une force d'écran existe alors la précision du rapport de reconnaissance sur la force gauloise doit respecter la table suivante. Les fractions sont arrondies à l'inférieur au nombre entier (.5 toujours arrondi au supérieur).

Table de Reconnaissance

Force de l'écran	Précision des informations
-	100%
1/4, 1/3, 1/2	90%
1/1	75%
2/1, 3/1	50%
4/1	33%
5-1	25%

EXEMPLE : en utilisant l'exemple de 22.43 le joueur gaulois constate qu'il doit dire au joueur romain le nombre de ses unités dans la zone V de la TMHC avec une précision de 50%. Donc, il peut dire qu'il a entre 2 et 6 unités de cavalerie et de 3 à 9 unités d'infanterie. Dans ce cas, le joueur gaulois aurait probablement choisit de ne pas ajouter l'infanterie à sa force d'écran puisque la colonne bonus ne donne pas de protection supplémentaire.

22.46 Quelque soit la puissance de l'attaque par la force d'écran, le joueur gaulois ne donne aucune information sur ces forces dans la zone de la TMHC avant qu'une unité de cavalerie romaine ne retourne à l'intérieur d'un Ouvrage Extérieur. Les informations données ne doivent être précises dans les limites imposées que pour le tour où l'attaque d'écran a eu lieu. Le joueur gaulois n'a aucune obligation de préciser ses mouvements futurs dans ou hors de la zone de la TMHC ciblée par la reconnaissance après que l'attaque d'écran ait eu lieu.

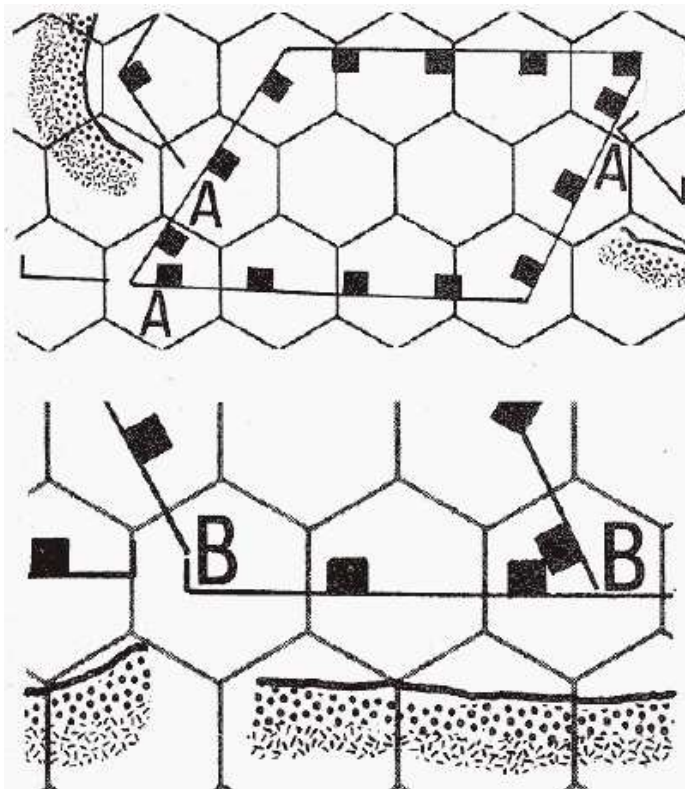
22.47 Une fois par tour (après tous les mouvements romains) le joueur romain peut essayer d'envoyer un rapport à ses lignes par messenger sans avoir réellement envoyé de force de reconnaissance. Pour être une réussite il doit obtenir un résultat de 3 à 6 sur n'importe quelle zone où il n'y a pas de force d'écran. Dans une zone de la TMHC où une force d'écran est présente il doit obtenir un 6. Après un jet de dé réussi, le joueur gaulois doit révéler les informations obtenues comme un résultat d'une attaque d'écran décrite en 22.45.

25.7 Le joueur attaquant ne peut pas examiner le contenu d'une pile avant la résolution d'un combat qui se tient sur un hex de fort ou de rempart ou défendant à double de défense.

ANNEXES

A. CONNEXIONS DES REMPARTS

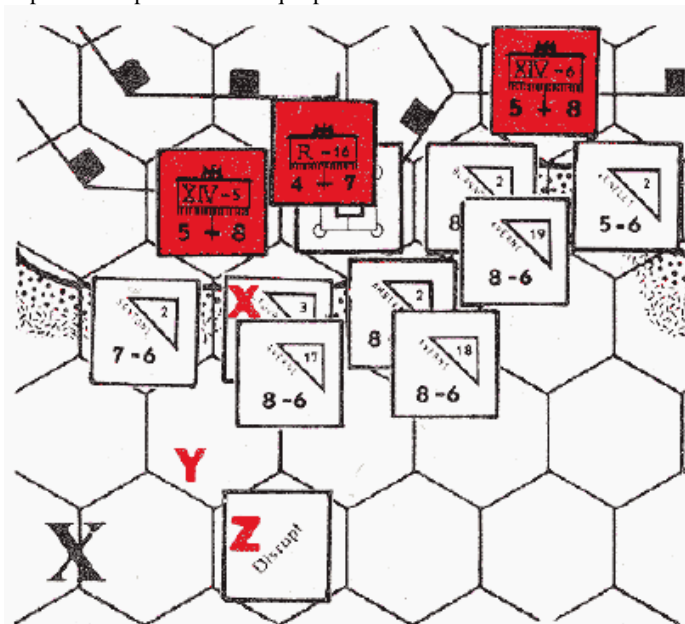
Les remparts en A ne sont pas directement connectés. Ceux en B le sont.



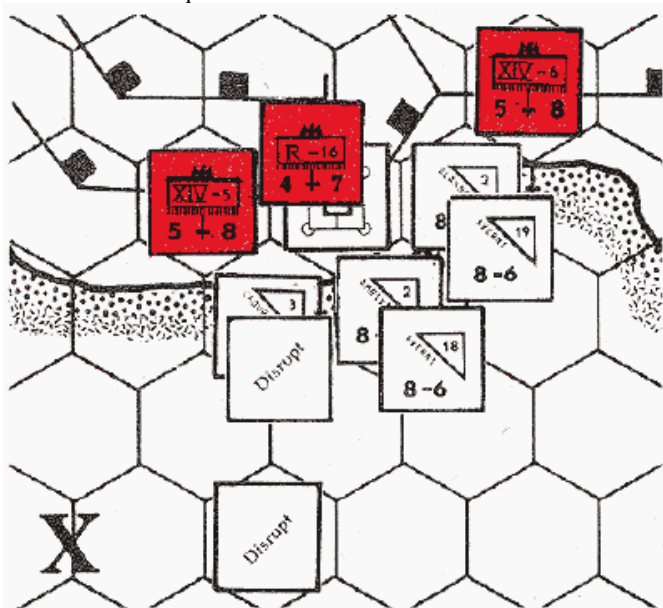
B. ASSAUT GAULOIS SUR UN FORT

Le joueur gaulois se rue sur la position romaine avec six 8-6, deux 7-6 et une 5-6. La première unité déplacée est une 7-6 qui se fait tirer dessus par le fort à portée tertiaire – obtenant un 5 et la désorganisant dans l'hex Z. L'autre 7-6 bouge maintenant à travers Z en Y où le fort fait de nouveau feu – cette fois à portée secondaire – obtenant un 2 et manquant sa cible. La 7-6 continue son mouvement dans l'Ouvrage Extérieur.

Ayant utilisé tous ses tirs défensifs sauf à portée primaire, le Romain peut seulement regarder alors que le reste des forces gauloises se placent en position d'attaque pour un écrasant 48/8 contre le fort.

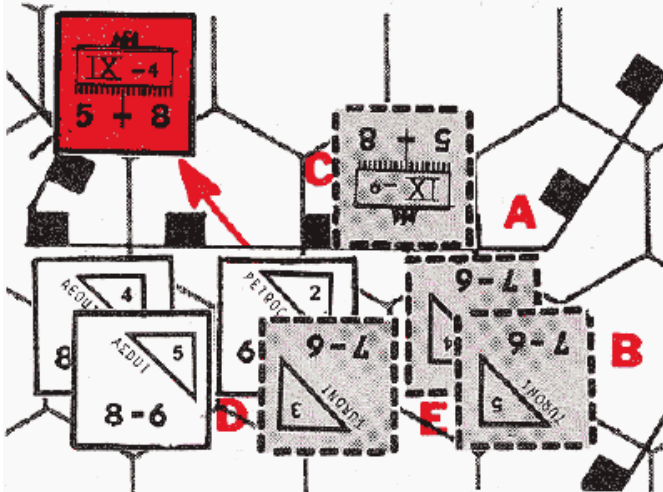


Mais le Romain utilise maintenant son tir à portée primaire sur la Table des Engins de Projectiles – espérant éliminer les deux unités en X avec un tir. Il obtient un 3 désorganisant donc seulement une unité gauloise. Le joueur gaulois doit encore lancer le dé six fois sur la Table des Ouvrages Extérieurs avant le combat et, de gauche à droite, obtient un 6 sur le premier et le dernier jet de dé. La situation à ce moment de l'attaque ressemble à cela :



Le joueur gaulois doit faire diversion avec une 8-6 de chaque flanc contre les cohortes 5-8 sur les remparts, laissant seulement trois 8-6 attaquer le fort à 3/1. Le résultat du jet de dé est 5 donnant une mêlée. Bien que la garnison du fort ne soit pas affectée par la mêlée les cohortes romaines sur les remparts devront attaquer ou se replier pendant leur tour car l'attaque gauloise a laissé des unités adjacentes à eux.

C. LA BATAILLE FAIT RAGE

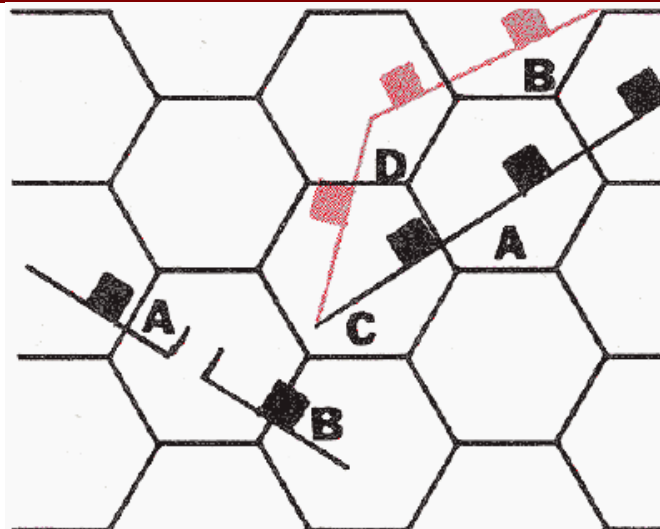


Trois unités 7 gauloises viennent juste d'obtenir un résultat la Bataille fait Rage sur une cohorte romaine pendant que les autres unités gauloises repoussent l'autre cohorte romaine d'un hex sans avancée. C'est maintenant le tour du Romain. Il ne souhaite pas contre-attaquer donc les unités affectées par la Bataille fait Rage restent retournées. Il peut renforcer le combat sans attaquer en déplaçant des unités dans l'hex A. Le joueur gaulois à son tour devra alors renouveler son attaque dans la situation de Bataille fait Rage mais devra maintenant également attaquer l'hex A ; soit à partir de l'hex B avec une nouvelle unité soit en détournant une ou plusieurs 7-6 de l'attaque principale dans l'hex C. Quoiqu'il en soit, à la fois l'hex A et C doivent maintenant être attaqués dans des combats séparés pendant le tour gaulois.

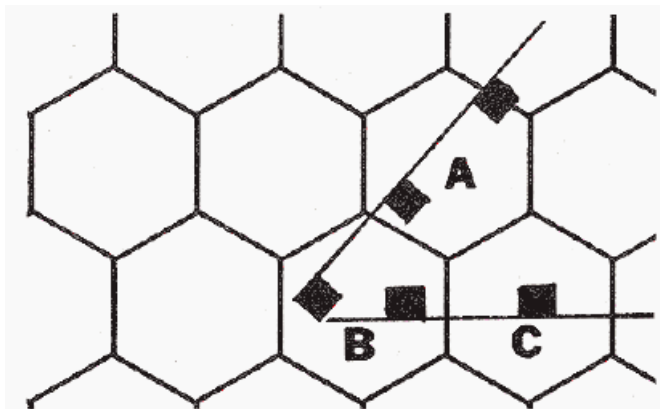
Le joueur romain ne peut pas renforcer l'hex C directement sans attaquer chaque unité en D et E car en bougeant dans l'hex C il devient adjacent à une unité gauloise non-retournée (la 6). Ceci nécessite qu'il attaque la 6 et puisqu'il n'est pas possible de diviser les

attaques sur des unités dans le même hex, il doit aussi attaquer la 7 retournée. Ceci, à leur tour, libère les deux autres 7 dans l'hex E de leur résultat de Bataille fait rage et nécessite qu'elles soient aussi attaquées.

D. POSITIONS DE DOUBLE REMPART



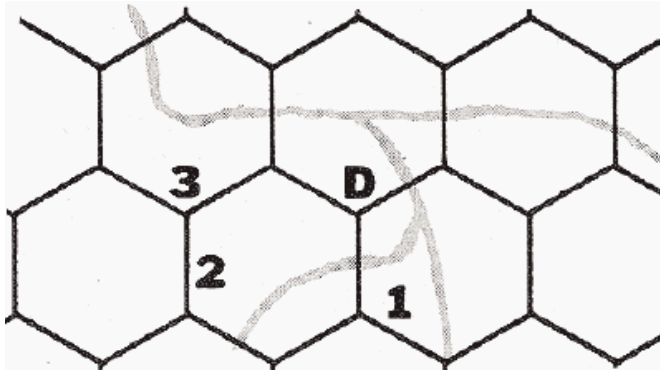
A est doublé quand attaqué par B. C est doublé quand attaqué par D.



B défend avec sa force de base quand attaqué par A. C est doublé quand attaqué par A.

E. DEFENSE DE RIVIERE

Dans le cas d'hexes de fourche (des hexes dans une fourche se séparent en deux rivières ou l'inverse) des questions peuvent apparaître pour savoir si un défenseur occupe un hex de rivière de la même rivière qu'une unité attaquante et donc si cette unité est doublée ou non.



L'unité en défense occupant un hex de fourche n'est pas doublée contre les attaques venant des hexes de rivière connectés à cet hex de fourche qui s'écoulent directement dans cet hex de défense. Par exemple : D serait doublé si attaqué par l'hex 2 mais il ne serait pas doublé si attaqué par l'hex 1 ou 3 ou toute combinaison de 2 avec/ou 3. La même logique s'applique pour les unités attaquant à partir d'hexes de fourche. Par exemple : si D est maintenant l'attaquant, il ferait face à un défenseur doublé dans l'hex 2 mais pas contre les hexes 1 et 3.

TABLE DE COMBAT AU CORPS A CORPS

Dé	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
1	AR1	Mêlée	La Bataille fait Rage	La Bataille fait Rage	La Bataille fait Rage	DR3 AA1	DE AA3	DE AA4
2	AR2	AR1	Mêlée	DR1	DR1	DR2 AA1	DR4 AA2	DR4 AA3
3	AR3 DA1	AR2	AR1	Mêlée	Mêlée	La Bataille fait Rage	DR3 AA1	DR3 AA2
4	AR4 DA2	AR3 DA1	AR2	AR1	Mêlée	DR1	DR1	DR2 AA1
5	AE DA3	AR4 DA2	AR3 DA1	AR2	AR1	Mêlée	DR1	DR1
6	AE DA3	AE DA3	AR4 DA2	AR3 DA1	AR2	AR1	Mêlée	Mêlée

AR# - Le joueur en défense fait retraiter les unités attaquantes du nombre d'hexes indiqué.

AA# - L'attaquant peut avancer des unités attaquantes dans l'hex laissé vide du défenseur.

AE - Toutes les unités en attaque sont éliminées.

DE - Toutes les unités en défense sont éliminées.

DA# - Le défenseur peut avancer des unités en défense dans l'hex laissé vide de l'attaquant.

DR# - Le joueur en attaque fait retraiter les unités en défense du nombre d'hexes indiqué.

MELEE - Ni avance ni retraite. Les deux camps restent adjacents, le joueur bougeant le prochain peut soit contre-attaquer soit reculer pendant son tour.

LA BATAILLE FAIT RAGE - Toutes les unités participantes (en attaque et en défense) sont retournées et le combat devra être rejoué pendant le prochain tour de l'attaquant à moins que le défenseur choisisse de contre-attaquer pendant sa propre phase d'attaque

ARCHERS/FRONDEURS

Dé	Secondaire	Primaire
1	-	-
2	-	-
3	-	-
4	-	D
5	D	E
6	E	E

TIRS DES ENGIN DE FORT

Dé	Tertiaire	Secondaire	Primaire
1	-	-	-
2	-	-	-
3	-	-	D
4	-	D	E
5	D	E	D*
6	E	E	E*

- : Pas d'effet

D : Unité Désorganisée

E : Une Unité Eliminée

* : Affecte toutes les unités de l'hex

OUVRAGES EXTERIEURS

Dé	Résultat
1-5	Pas d'effet
6	Unité éliminée

RECONNAISSANCE*

Attaque d'Ecran	Précision du Rapport
-	100%
1-4, 1-3, 1-2	90%
1-1	75%
2-1, 3-1	50%
4-1	33%
5-1	25%

* Règle optionnelle seulement

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

TERRAIN

EFFET SUR LE MOUVEMENT

EFFET SUR LE COMBAT

TERRAIN	EFFET SUR LE MOUVEMENT	EFFET SUR LE COMBAT
Pente	Pas d'effet	Le défenseur est doublé s'il est au sommet de la colline et attaqué seulement à partir d'hexes de pente
* Rivière	Les unités ne peuvent pas traverser une rivière à moins qu'elles ne commencent leur tour sur un hex de rivière. Le mouvement le long de la rivière est autorisé.	Le défenseur est doublé si tous les attaquants sont sur des hexes de rivière. Le défenseur n'est pas doublé s'il est dans un hex de la même rivière que l'attaquant. <i>Voir Annexe E.</i>
* Tranchée isolée	Les unités ne peuvent pas traverser la Tranchée Isolée à moins qu'elles ne commencent leur tour sur un hex de la tranchée. Le mouvement le long de la tranchée est autorisé.	Le défenseur est doublé si tous les attaquants sont sur des hexes de la tranchée isolée et que le défenseur n'y est pas.
Rempart de Camp	Les unités peuvent s'y déplacer pour 1/2 FM seulement en se déplaçant par un côté d'hex de rempart. <i>Voir 7, Bonus de Mouvement.</i>	Le défenseur est doublé s'il est sur un rempart de camp et que tous les attaquants sont sur des hexes non-remparts, de rempart de périmètre ou des remparts de camp non connectés
Rempart de Périmètre	Les unités peuvent s'y déplacer pour 1/2 FM seulement en se déplaçant par un côté d'hex de rempart. <i>Voir 7, Bonus de Mouvement.</i>	Le défenseur est doublé s'il est sur un rempart de périmètre et que tous les attaquants sont sur des hexes non-remparts ou des hexes de rempart non connectés à l'hex de défense
Ouvrages Extérieurs	Interdit à la cavalerie	Les unités gauloises sur des Ouvrages Extérieurs en ZOC romaines sont sujettes à des attaques spéciales sur la Table des Ouvrages Extérieurs. <i>Voir 23, Ouvrages Extérieurs</i>
Cité	Interdit aux unités romaines. Le mouvement gaulois est illimité dans la cité. <i>Voir 9, Mouvement dans Alésia</i>	Les unités romaines ne peuvent pas attaquer
Fort	Les unités peuvent les traverser pour 1/2 FM en y entrant par un côté d'hex de rempart. Les forts servent de ponts et sont automatiquement connectés aux hexes de remparts ou de forts adjacents. Sinon une unité paie 1 FM pour entrer dans un fort.	Le défenseur est doublé. S'il est occupé, un fort peut tirer en utilisant la table des Engins de Fort.