



ALEA IACTA EST

Séquence de jeu détaillée (2.)

A. Stratagèmes

- Tous les pions stratagèmes disponibles sont placés dans un bol.
- Chacun des joueurs en tire un au sort et le garde secret.

B. Initiative

- Jeter 1d6 – si résultat < à la CP du chef de parti césarien (celui de CP la plus élevée s'ils sont deux) initiative au joueur CÉSARIEN sinon au joueur RÉPUBLICAIN.
- Utilisation d'un stratagème jouable en phase B.

C. Géostratégie

Pour chaque phase, le joueur ayant obtenu l'initiative joue en premier.

- Placements des chefs romains et non romains : chefs en renforts selon la table d'entrée et chefs ou chefs éliminés du tour précédent. Déploiement dans n'importe quelle zone libre d'unités ennemies, contenant une ville d'une région contrôlée par leur camp pour les chefs romains, dans n'importe quelle zone d'origine.
- Placements des unités recrutées lors des ajustements du tour précédent. Déploiement dans une ville, libre d'unités ennemies, de la région qui a permis leur recrutement.
- Placement dans n'importe quelle zone d'origine des unités non romaines éliminées lors du tour précédent et dont le peuple est toujours en guerre avec Rome.
- Activation des peuples majeurs non romains. Tirage d'un marqueur. Si un peuple est activé, déterminer son contrôle (4.4.1) et son éventuelle allégeance (4.4.2).
- Utilisation d'un stratagème jouable en phase C.

D. Administration

Pour chaque phase, le joueur ayant obtenu l'initiative joue en premier.

- Détermination du nombre de SMC en additionnant les VS des chefs de parti (la plus élevée s'ils sont deux chefs dans le même camp)
- Comptabilisation des SMC. Si le nombre de SMC est pair chaque joueur reçoit la moitié du nombre total de SMC. Si le nombre est impair le joueur ayant l'initiative reçoit la moitié du nombre total de SMC - arrondi à la valeur supérieure - et son adversaire fait de même mais en arrondissant à la valeur inférieure.
- Détermination des événements : jeter 1d6 + 1d10 et consulter la table des événements.
- Nomination éventuelle d'un second chef de parti (3.5.1)
- Licenciement des légions.

E. Mouvements et combats

Le joueur ayant obtenu l'initiative joue en premier, pour chaque SMC effectuer mouvements puis combats et réduire de 1 le total de SMC du joueur.

F-Bilan de campagne

Mort de la République – ajuster le marqueur Cicero/Princes :

+1 si un chef de parti est mort au combat ou a été assassiné pendant le tour.

+1 par région ne disposant pas de sa garnison minimale
+1 si il y a deux peuples, dont un majeur, en guerre contre Rome.

+1 si il y a 25 légions ou moins sur la carte (il y a 56 légions en tout disponibles, déduire ce total de celles en réserve).

+1 si il y a 40 légions ou plus sur la carte.

-1 si tous les peuples non romains sont en paix avec Rome.

-1 si tous les chefs de partis des deux joueurs n'ont pas combattu pendant le tour.

-1 si les Aegyptii sont en situation d'allégeance.

Si le marqueur atteint 5 après ajustements, la partie se termine. Les deux joueurs sont considérés perdants.

Changement de camps (5.2)

Assassinat de César

Tentative : jeter 1d6. Si le résultat < nombre de régions contrôlées par le joueur CÉSARIEN, la tentative est validée.

Réussite : jeter 1d6, +1 si César est à Rome, +1 si Pompée est éliminé ou mort, +2 si le stratagème Idus Martias a été joué. Si le résultat est 6 ou plus, César est assassiné.

Roma et régions

Vérification du contrôle des régions par les deux camps (3.7.3). En déduire le contrôle des peuples non romains (4.4.1)

Points de Victoire

En phase F

+1 par peuple non romain en situation d'allégeance

+2 si 12, 13 ou 14 PC

+3 si 15 PC ou plus

+1 si contrôle de Roma

Au fil du jeu

+1 par bataille gagnée ayant un total de plus de 35 PF

+1 par chef éliminé au combat ou assassiné

+1 par groupe de 3 légions licenciées

+ ? valeur de pacification d'un peuple majeur pacifié – la moitié si cette pacification est obtenue via un stratagème

+5 lors de l'élimination du dernier assassin de César

Ajustements (9.)

Naves

- Si dans un port, les unités sont retournées sur leur recto. Ailleurs que dans un port, elles sont éliminées. Les chefs embarqués sur les naves éliminées, sont éliminés également mais reviennent au tour suivant. Les autres unités embarquées sont éliminées.

Légio, auxilia et equites

- Si dans une ville romaine et non adjacentes à des unités adverses, les unités sont retournées sur leur recto. En dehors de la République romaine, elles sont éliminées. Les chefs en dehors de la République romaine sont éliminés mais reviennent au tour suivant.
- Les unités et les chefs romains - seuls ou pas - hors d'une région contrôlée, sont déplacés vers une région contrôlée dans une zone libre d'unités ennemies. Les piles ne peuvent être séparées. Si le joueur ne contrôle plus aucune région, les unités restent sur place.

Unités non romaines

- Un peuple mineur ou majeur pacifié par les armes – pas par stratagème - pendant le tour ne peut plus entrer en guerre pendant 4 années : placer les unités du peuple mineur ou le marqueur d'activation du peuple majeur 4 ans plus tard sur le compteur de tours.

- Si un peuple a encore une unité de combat sur la carte, il demeure en guerre avec Rome. Les unités et les chefs restent sur place. Les unités affaiblies qui sont dans une ville ou dans une zone d'origine sont replacées sur leur recto. Les unités et les chefs éliminés seront replacés

Garnisons

- Vérification des garnisons de chaque région. Si le cota n'est pas atteint déplacement de légions d'autres régions pour l'atteindre.

Recrutements

- Recrutement des unités de combat dans l'ordre des régions. La première légion recrutée doit être une légion de réserve.

Stratagèmes et fin de tour

- Chaque joueur ne conserve que 3 marqueurs stratagèmes. Le marqueur de tour est avancé d'une année.

Liste des stratagèmes (6.)

Stratagèmes utilisables en phase B

INITIATIVE : permet d'inverser le résultat du jet de dé d'initiative au profit du joueur utilisant le stratagème.

JANUS : le joueur interdit tout combat entre unités romaines des deux camps pour le tour de jeu.

Stratagèmes utilisables en phase C

COUP D'ETAT : le joueur désigne un Prétendant et lance 1d6 auquel il applique le modificateur (0, -1 ou -2 présent sur le stratagème). Le coup d'état est validé si le résultat modifié est inférieur ou égal à la CP du Prétendant désigné (3.6).

SOULEVEMENT D'UN MINEUR : choisir un Peuple mineur qui est en paix avec Rome et le faire entrer en guerre.

SOULEVEMENT DE DEUX MINEURS : idem avec deux Peuples mineurs.

SOULEVEMENT D'UN MAJEUR : idem avec un Peuple majeur.

ALLEGEANCE D'UN MAJEUR : sélectionner un peuple majeur (sauf Parthi) qui fait automatiquement allégeance à son camp.

Stratagèmes utilisables en phase E

FUITE OPPORTUNE : peut être joué avant n'importe quel combat et permet de l'éviter en déplaçant sa force vers une zone libre d'unités de combat ennemies en en respectant les contraintes d'empilement et de mouvement. Cette « fuite » se fait après que les mouvements adverses soient terminés, juste avant la résolution du combat. De ce fait le joueur attaquant ne peut poursuivre son mouvement.

FAVEUR DIVINE : permet au joueur qui l'utilise de choisir le résultat de n'importe quel jet de dé qu'il effectue ou d'annuler le résultat d'un jet de dé adverse et le remplacer par le résultat qu'il désire. Les modificateurs au dé éventuels ne sont pas annulés et doivent être appliqués dans le résultat global.

ASSASSINAT : permet de tenter un assassinat contre n'importe quel chef romain ennemi sauf Caesar. Lancer 1d10 : si le résultat est de 8 ou 9, le chef ennemi est tué et retiré du jeu sauf pour Octavianus et M. Antonius qui requièrent un 9 pour être éliminés (8 sans effet sur eux).

FOYER DE PESTE : est placé par son possesseur sur n'importe quelle zone de la carte contenant un port. Toutes les unités de combat présentes dans cette zone sont immédiatement affaiblies (celles qui le sont déjà sont éliminées). Tout chef présent doit tester sa survie en lançant 1d10. Si le résultat est 9, le chef meurt et est retiré du jeu. La zone est infestée par la peste pour la durée entière du tour de jeu. Toute unité de combat ou chef pénétrant dans la zone doit effectuer également le même test de survie en lançant 1d10 (une unité qui échoue à ce test est affaiblie ou éliminée si elle était déjà réduite) Le stratagème Foyer de peste est retiré de la carte à la fin de la phase E.

DESERTION : est utilisable contre des unités legio. Le marqueur est placé dans une zone et les unités legio du joueur adverse présentes dans la zone sont immédiatement affaiblies, celles qui le sont déjà sont éliminées, dans la limite d'un total de 5 unités legio.

TRANSFUGES : est utilisable avant résolution d'un combat. Le joueur choisit 2 unités de combat romaines de son adversaire qui passent dans son camp avant la résolution du combat. Le joueur ne peut choisir comme transfuge plus d'une legio ou naves (il doit forcément choisir au moins 1 equites ou auxilia en plus, ou se contenter d'un naves pour un combat naval).

VENI VIDI VICI : jouable avant le jet de dé de résolution d'une bataille (il le remplace) d'une force disposant d'un Chef de parti contre des unités non-romaines seulement, il a pour conséquence un résultat de 9 et + (si l'utilisateur du stratagème est l'attaquant) ou -2 et moins (si l'utilisateur du stratagème est le défenseur), dans la colonne adéquate de la Table des combats (en prenant en compte les modificateurs de colonne).

POLIORCETIQUE : Jouable par l'attaquant avant résolution d'une bataille dans une zone contenant une ville ou un port, il apporte le modificateur au dé inscrit sur le pion stratagème (+1 ou +2).

MURAILLE : Jouable par le défenseur avant résolution d'une bataille dans une zone contenant une ville ou un port, il apporte le modificateur au dé inscrit sur le pion stratagème (-1 ou -2).

LA FLECHE DE PARTHE : Jouable après n'importe quelle bataille, et l'application de ses résultats, dans laquelle une unité de combat Parthi a été impliquée. Il permet au joueur, quel que soit le résultat de la bataille, d'éliminer l'unité romaine de son choix.

INTRIGUE AU SENAT : est placé dans la zone de Roma, lorsqu'il est joué. Le joueur qui contrôle Italia doit venir à Roma avec un Chef de parti et au moins 3 unités legio, pour pouvoir l'enlever (automatiquement). À chaque phase F. de jeu, au cours de laquelle ce stratagème est toujours déployé dans la zone de Roma, le joueur qui ne contrôle pas Italia marque alors 3PV (+3PV ou -3 PV selon qu'il est Césarien ou Républicain, voir 10.1).

PACIFICATIOIN D'UN MINEUR : permet de pacifier immédiatement un Peuple mineur.

PACIFICATIOIN D'UN MAJEUR : idem avec un Peuple majeur.

PACIFICATIOIN D'UNE NATIONALITE : Idem, avec tous les Peuples, majeurs ou mineur d'une Nationalité y compris donc des peuples pouvant appartenir à son propre camp.

PAX ROMANA : idem avec la totalité des peuples non-romains y compris donc des peuples pouvant appartenir à son propre camp. Il peut être utilisé pour pacifier un seul Peuple (majeur ou mineur). Ce stratagème n'est jouable qu'une fois par scénario. Une fois utilisé, il est retiré du jeu et n'est pas remis dans le bol.

Stratagèmes utilisables en phase F

IDUS MARTIAS : permet au joueur républicain d'effectuer une tentative d'assassinat de Caesar avec un modificateur de +2 au dé.

IMPERIUM : le joueur peut déplacer le marqueur Cicero/Princeps d'une case vers le 0.

RALLIEMENT D'UN TRIUMVIR : permet, lors de la vérification du contrôle des régions, de remettre en jeu les chefs et les unités du triumvir : le joueur enlève alors le marqueur Triumvir et place tous les chefs et les unités de la région sur la face correspondant au camp de celui qui a joué le stratagème en question. Si un chef ne dispose pas de la face correspondant au camp de celui qui a joué le stratagème, il est alors éliminé et définitivement retiré du jeu.

TRIOMPHUS : le joueur marque les PV indiqués sur le marqueur (+1 ou +2 PV / -1 ou -2 PV selon qu'il est Césarien ou Républicain).