

LIVRET DE REGLES

LES UNITES

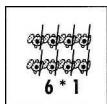
INFANTERIE



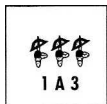
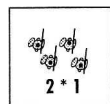
2-3 (LI) Infanterie Légère – Masses d'hommes pauvrement armés et souvent non entraînés. Typiquement, ils ont un bouclier, une arme et pas d'armure de corps. Ce serait des levées de paysans ou des barbares.



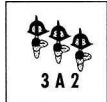
4-2 (HI) Infanterie Lourde – Infanterie professionnelle bien entraînée et lourdement armée. Les Légions Romaines ou les Housecarles en seraient des exemples.



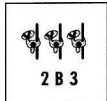
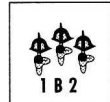
6*1 (PX) Phalange – Infanterie lourdement armée, massée épaule contre épaule avec des piques (longues lances). Le mur de boucliers et l'enchevêtrement des lances leur offrent une défense supplémentaire contre les missiles. Une telle unité est doublée en défense ou en attaque contre de la cavalerie.



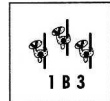
1A3 (LA) Archers Légers – Archers ou aussi frondeurs. Ils ont une petite, voire aucune, armure de corps. Leur but est d'arrêter l'ennemi, non de combattre au corps à corps.



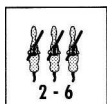
3A2 (HA) Archers Lourds – Archers avec une armure (comme les archers Assyriens ou les arbalétriers médiévaux). Ils peuvent se défendre en mêlée, mais cela sacrifie leur mobilité.



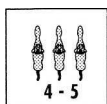
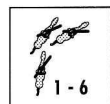
2B3 (MM) Projectiles Mixtes – Javeliniers, frondeurs et archers avec une aptitude limitée au corps à corps, comme les Peltastes Grecs. Ou ce peut aussi être de l'infanterie légère régulière avec une forte proportion de troupes munies d'armes de jet.



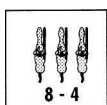
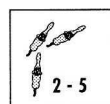
CAVALERIE



2-6 (LC) Cavalerie Légère – Troupes montées avec une petite, voire aucune, armure de corps. Elles sont habituellement armées de lances ou de javelots. Elles sont essentiellement utilisées pour effectuer des reconnaissances, protéger les flancs, ou pour poursuivre l'ennemi en fuite.



4-5 (HC) Cavalerie Lourde – Cavalerie principale de choc, bien protégée. Elle peut exécuter des charges et délivrer le souffle décisive dans la bataille.



8-4 (KT) Chevaliers – Cavalerie extra-lourde en cotte de mailles ou en armure plate.



4B4 (CH) Chars – Chariots légers, à deux roues, transportant deux ou trois guerriers.

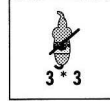


ANCIENTS I ET II

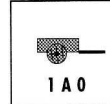
AUTRES



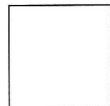
6*3 (EL) Eléphants – Soit le type d’Afrique ou celui d’Asie avec un une plate-forme de combat (howdah) et plusieurs guerriers.



2A0 (CP) Camp – Ce sont les bagages de l’armée sur le champ de bataille. Il peut être fortifié par un fossé de terre et une palissade, ou juste en plaçant les chariots en cercle. Il contient le trésor de guerre, les provisions, le butin et même parfois la famille des troupes.



X2 (LDR) Chef – Ils ne représentent pas des personnes réelles, mais davantage des « points de commandement ». Ils servent à refléter l’efficacité de généraux particulièrement capables ou d’un bon système militaire, ou juste à équilibrer la bataille. Utilisez-les avec sagesse.



LIVRET DE REGLES

TABLE DES MATIERES

1.0	INTRODUCTION	5
2.0	SEQUENCE DE JEU.....	6
3.0	SUPPRESSION DES CHEFS	6
4.0	VERIFICATION DE LA PANIQUE	6
5.0	RENFORTS	6
6.0	MOUVEMENT.....	6
7.0	REMPLACEMENT DES CHEFS.....	7
8.0	TIRS	7
9.0	MELEES	8
10.0	RALLIEMENT	9
11.0	CHEFS.....	10
12.0	VICTOIRE.....	10
13.0	REGLES OPTIONNELLES	10
14.0	REGLES NAVALES.....	13
15.0	SUGGESTIONS SUPPLEMENTAIRES	16
16.0	NOTES DU CONCEPTEUR.....	18
17.0	CREDITS	18

LIVRET DE REGLES

1.0 INTRODUCTION

Ces règles sont communes aux jeux ANCIENTS I et ANCIENTS II, bien que les règles navales (section 14.0) soient utilisées seulement dans des scénarios contenus dans ANCIENTS II.

1.1 GENERAL

ANCIENTS I et ANCIENTS II sont des jeux de combat tactique à l'époque précédant la poudre à canon. Chaque jeu contient 32 scénarios historiques. Des conseils sont également inclus afin d'opposer les unes aux autres différentes armées historiques, ou de bâtir une campagne plus vaste.

Le meilleur moyen d'apprendre un nouveau jeu comme celui-ci est de parcourir brièvement les règles, de détacher les pions et d'essayer un des plus petits scénarios. Examinez la séquence de tour, étape par étape, jusqu'à ce que vous sentiez prêt à relire les règles en détail. ANCIENTS I et ANCIENTS II sont des jeux séparés et complets.

1.2 COMPOSANTS DU JEU

- 1 Livret de Règles
- 1 Livret de Scénarios
- 1 Planche de pions prédécoupés (200 pions)
- 6 Cartes
- 1 Carte d'Aide de Jeu
- 1 Dé à 6 faces

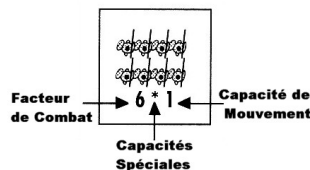
Si un jeu de campagne est joué, les joueurs doivent également se munir de leur propre feuille de papier, de crayons et de leurs cartes.

1.3 CARTES DU JEU

Chaque scénario nécessite l'utilisation d'une des cartes incluses. Celles-ci montrent les caractéristiques du terrain sur lequel est imprimée une grille d'hexagones (ou hex.) servant à réguler le mouvement et le combat. Comme chaque carte est utilisable dans plusieurs scénarios différents, l'échelle de la carte varie approximativement de 100 à 200 mètres par hex. Malgré le fait que les cartes soient réutilisables, le terrain figuré est exact pour chaque bataille. Les erreurs (comme la rivière derrière les lignes françaises à Azincourt ou le village à Hastings) se trouvent toujours dans des endroits non importants et empièteront peu souvent sur l'aire de jeu.

1.4 PIONS

Les pions du jeu sont prédécoupés. Ce sont des marqueurs en carton représentant les types de troupes engagées dans la bataille. Sur le recto de chaque pion est imprimée leur pleine puissance, tandis que le verso représente leur valeur réduite, lorsqu'elles sont « désorganisées » (voir Section de Règles 9) à cause du combat ou du terrain. Dans des jeux comme celui-ci, il est traditionnel de dénommer de tels pions « unités ». Les joueurs doivent être conscients de cette définition, même si c'est une mauvaise désignation, dans ce jeu en particulier. Assurer la correspondance entre les unités et la taille de l'unité de chaque armée et pour toutes les périodes de l'histoire ne serait pas réalisable. Au lieu de cela, des pions génériques représentant de tels types de troupes sont utilisés.



Aptitudes Spéciales

- = Aucune
- * = Doublé contre la cavalerie
- A = Valeur de lancer de projectiles
- B = Valeur de lancer de projectiles

ANCIENS I ET II

2.0 SEQUENCE DE JEU

Chaque scénario est divisé en un nombre de tours de jeu, chaque tour de jeu en deux tours de joueur, et chaque tour de joueur en un nombre de phases. Chaque tour de jeu doit strictement suivre la séquence ci-dessous :

Premier Joueur

1. Suppression des Chefs : voir section 3
2. Vérification de la Panique : voir section 4
3. Phase de Renfort : voir section 5
4. Mouvement : voir section 6
5. Remplacement des Chefs : voir section 7
6. Tirs : voir section 8
7. Mêlées : voir section 9
8. Ralliement : voir section 10

Second Joueur

Le second joueur répète maintenant les phases 1 à 8. Lorsque les deux joueurs ont terminé leur tour, notez (sur un bloc-note) la fin d'un tour de jeu. Le joueur dont c'est le tour est appelé joueur *en phase*, l'autre joueur *non en phase*.

3.0 SUPPRESSION DES CHEFS

Retirez tous les pions chef du joueur en phase et mettez-les de côté.

4.0 VERIFICATION DE LA PANIQUE

Si une armée a perdu tous ses chefs ou un certain nombre de points de force (désigné par le scénario), elle panique. Toutes les unités sont retournées sur leur statut désorganisé. Elles doivent s'éloigner des unités ennemies, jusqu'à ce qu'elles soient ralliées par les chefs ou qu'elles soient sorties de la carte.

Une armée ne paniquera pas plus d'une fois par jeu.

5.0 RENFORTS

Vérifiez le scénario pour voir si des renforts sont prévus. Si c'est le cas, ils peuvent être déplacés lors de ce tour, gardés jusqu'à un prochain tour, ou rester indéfiniment à l'écart. Si les hex. d'entrée sont occupés, les renforts peuvent être placés hors-carte sur un hex. imaginaire. Ils peuvent attaquer les unités bloquantes, mais jamais ne retraiter jusqu'à ce qu'ils puissent entrer sur la carte.

Notez que les renforts entrent en jeu à pleine puissance, même si le reste de l'armée a paniqué.

6.0 MOUVEMENT

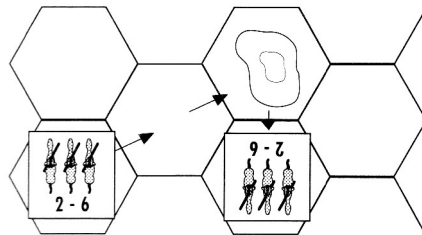
Dans sa phase de mouvement, un joueur peut déplacer certaines, aucune ou toutes ses unités, avec les restrictions suivantes. Les unités sont déplacées une par une ; le mouvement de l'une devant être achevé avant de déplacer la suivante.

- a) **Les unités se déplacent** d'hexagone en hexagone, payant les coûts en points de mouvement pour entrer dans chaque hexagone, et dans certains cas pour franchir des côtés d'hexagone (voir la Table des Effets du Terrain). Les unités peuvent se déplacer de toute leur capacité de mouvement à chaque tour, mais ne peuvent jamais dépasser leur capacité de mouvement en un seul tour. Elles ne peuvent pas non plus « conserver » des points de mouvement d'un tour à l'autre, ni « prêter » des points à une autre unité.
- b) **Orientation** : Chaque unité sur la carte doit être placée de façon à faire face à l'un des 6 hex. adjacents. Les 3 hex. face à sa partie supérieure symbolisent son front. Les 3 autres sont son flanc. Les Chefs et les Camps

LIVRET DE REGLES

ont un front de 360 degrés. Notez que l'hex. de flanc situé directement à l'opposé de la partie supérieure de l'unité est également appelé dans ces règles l'hex. « arrière central ».

- c) **Empilement** : Pas plus d'une unité ne peut occuper un simple hex. à un moment. Les Chefs, les Marqueurs Volée et les camps capturés sont exemptés de ces restrictions et un nombre quelconque d'entre eux peuvent se trouver dans un hex. (avec ou sans unités combattantes). Une unité ne peut pas se déplacer par dessus une unité ennemie (excepté des Chefs seuls), mais peut se déplacer par dessus un ami. Dans ce cas, cependant, les deux unités deviennent désorganisées.
- d) **Mouvement** : Pour se déplacer, une unité pénètre dans l'un des ses 3 hex. de front. Elle est ensuite ajustée de façon à ce que son hex. arrière central soit face à l'hex. qui vient d'être quitté. Elle doit payer le coût du terrain (voir la Table des Effets du Terrain). Si une unité ne possède pas suffisamment de points pour pénétrer dans un hex. donné, elle ne peut pas entrer dedans.
- e) **Changer d'orientation** : Une unité peut tourner jusqu'à 180 degrés au prix d'un point.



Dans l'exemple ci-dessus, l'unité paye 1 PM pour entrer dans l'hex. sur son front droit, 2 PM pour entrer dans l'hex. de colline, 1 PM pour changer son orientation, 1 PM pour entrer dans l'hex. qui se trouve maintenant sur son front central. Elle pourrait ensuite dépenser son point restant si elle le désire.

- f) **Phalanges** : Les Phalanges considèrent tout terrain comme s'il avait un coût de mouvement de 1.
- g) **Sortir de la carte** : Pour sortir de la carte, déplacez-vous vers l'un des hex. du bord de la carte. Payez 1 point de mouvement supplémentaire pour sortir de la carte. Les unités qui sortent de la carte ne peuvent revenir en jeu, mais ne comptent pas non plus comme pertes. (Exception : voir règles spéciales dans certains scénarios).
- h) **Entrer sur la carte** : Les renforts sont mis en jeu en payant pour entrer dans l'hexagone du bord de la carte.
- i) **Zones de Contrôle** : Contrairement à un grand nombre de jeux de stratégie, les unités ne contrôlent en aucune façon les hex. les entourant (mais voir la Règle Optionnelle 13.1).
- j) **Les camps ne peuvent jamais se déplacer** : Les unités qui capturent un camp ennemi doivent rester dans l'hex. du camp pour le reste du jeu (ils « pillent »). De telles unités n'ont pas d'hex. de flanc mais se défendent avec une force de 1 à chaque fois qu'elles sont attaquées lors de la phase de mêlée. Elles ne sont pas sujettes aux jets de projectiles. Elles ne peuvent jamais attaquer.

7.0 REMPLACEMENT DES CHEFS

Remplacez les chefs retirés dans la phase 1, dans n'importe quel hex. désiré.

8.0 TIRS

Le joueur non en phase (celui qui ne vient pas de se déplacer) peut maintenant faire tirer ses unités qui ont la capacité lancer de projectiles (A ou B).

- a) **Une unité peut tirer** sur toute unité se trouvant dans un arc de cercle de 120 degrés par rapport à son front (voir plus bas).
- b) **L'unité qui tire doit** être capable de tracer une ligne de vue jusqu'à sa cible. Collines, Villages, Bois, et autres unités bloquent cette ligne de vue (voir le diagramme plus bas).
- c) **Chaque unité tire individuellement.** Une unité peut tirer seulement une fois par phase. Une unité peut être pris pour cible un nombre indéfini de fois durant cette phase.
- d) **Pour déterminer l'effet** du tir d'une unité, trouvez la table adéquate en fonction du type d'unité qui tire (dans les Tables et Tableaux). Reliez la distance et le type d'unité prise pour cible. Cela donne le(s)

ANCIENS I ET II

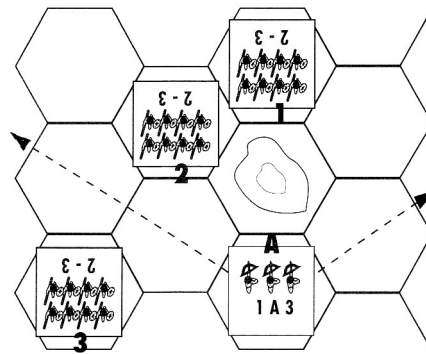
chiffre(s) requis pour toucher la cible. Lancez un dé à chaque fois qu'une unité tire, appliquez le résultat de chaque combat avant de passer au prochain.

e) **Si une unité est touchée** par un tir de projectiles, il subit un résultat « DD » comme expliqué plus bas (9.0 Etape 3).

f) **Après qu'une unité ait tiré**, un marqueur Volée est placé sur elle. Une unité avec un tel marqueur ne peut pas se déplacer, changer d'orientation ou attaquer. Elle peut battre en retraite avant le combat.

Note : Pour les tirs en rapport avec les camps et les unités qui capturent un camp, voir section 6 (j), et aussi la case « Unités » au début des règles.

g) **Les Unités dans les bois** et les villages sont considérées comme des phalanges lorsqu'elles sont la cible de missiles (voir la Table des Effets du Terrain).



Dans l'exemple ci-dessus :

L'unité A ne peut pas tirer sur 1 – elle est bloquée par la colline.

L'unité A ne peut pas tirer sur 3 – elle est hors de l'arc de cercle.

L'unité A peut tirer sur 2 – la colline ne bloque pas.

Admettons que l'unité A décide de tirer. Le type de la cible est de l'infanterie. La distance est de 2. On regarde sur la table A et on voit qu'un résultat de 1 à 2 est nécessaire pour toucher.

La ligne pointillée indique ce qui est désigné par un arc de cercle de 120 degrés. Les unités se trouvant dans les hex. situés complètement ou partiellement dans l'arc sont des cibles potentielles.

9.0 MELEES

Le joueur en phase peut maintenant attaquer avec toutes les unités pouvant le faire.

a) **Chaque unité ne peut effectuer** qu'une seule attaque par phase, même si les cibles battent en retraite.

b) **Une unité ennemie peut** être attaquée un nombre indéfini de fois.

c) **Une unité peut attaquer** seulement les unités ennemies situées dans l'un de ses 3 hex. de front.

d) **Chaque unité attaque** seule, non en combinaison avec d'autres unités.

e) **Chaque attaque est annoncée** et résolue avant de passer à la suivante.

ETAPE 1 – BATTRE EN RETRAITE AVANT LE COMBAT :

Une unité prise pour cible peut battre en retraite d'un hex. si elle le désire, pourvu que (1) sa capacité de mouvement soit plus grande que celle de l'attaquant, et qu' (2) elle ne soit pas désorganisée.

a) **L'unité qui bat en retraite** peut entrer dans n'importe quel hex. adjacent vacant, quel que soit son orientation.

b) **L'unité qui a battu en retraite** devient désorganisée. Si l'unité est déjà désorganisée, elle ne peut pas battre en retraite avant le combat.

c) **Si l'unité qui bat en retraite** se trouve toujours dans un hex. de front de l'unité attaquante, l'attaque peut toujours être effectuée.

d) **L'unité qui bat en retraite** doit être orientée dans la direction dans laquelle elle s'est déplacée (l'arrière central vers l'hexagone laissé vacant).

LIVRET DE REGLES

ETAPE 2 – CALCULER LES PROBABILITES :

Prenez la force de combat de l'unité attaquante, multipliez-la par tout modificateur. Les modificateurs sont comme suit :

Chefs – Les unités empilées avec des chefs sont doublées pour l'attaque ou la défense, pour *chaque* chef présent.

Flanc – Les unités attaquant sur un flanc ennemi sont doublées.

Terrain – Voir les Effets du Terrain pour des modificateurs supplémentaires.

Camps – Voir section 6 (j).

Comparez la force modifiée des attaquants à la force du défenseur, multiplié par ses modificateurs. Réduisez cela à un ratio, c'est-à-dire divisez la force de l'attaquant par la force du défenseur et simplifiez la fraction. Exemple $20/10 = 2-1$, $19/10 = 1-1$, etc. Cela détermine la colonne des probabilités à utiliser sur la Table des Résultats du Combat.

ETAPE 3 – RESOLUTION :

Lancez un dé et reliez le résultat à la colonne obtenue à l'étape 2. Le résultat sera un code défini comme suit :

M = Mêlée. Les deux unités sont retournées sur leur statut désorganisé (si pas déjà fait). Les unités déjà désorganisées ne sont pas affectées davantage.

AD = Attaquant Désorganisé. L'unité attaquante est retournée sur son statut désorganisé. Si l'unité est déjà désorganisée, elle est éliminée.

DD = Défenseur désorganisé. L'unité qui défend est retournée sur son statut désorganisé. Si l'unité est déjà désorganisée, elle est éliminée.

DE = Défenseur Eliminé. L'unité qui défend est retiré du jeu.

ETAPE 4 – AVANCE APRES COMBAT :

Si l'hex. du défenseur est laissé libre, à cause d'une retraite avant combat ou d'une élimination lors du combat, l'attaquant doit déplacer l'unité victorieuse dans l'hex. vide. Les Phalanges et l'Infanterie Lourde sont libres de cette obligation. Elles peuvent avancer si elles le désirent, mais ne sont pas obligées de le faire.

L'orientation est appliquée comme lors d'un mouvement normal, c'est-à-dire l'arrière central vers l'hex. qui vient juste d'être quitté.

Exemple : L'unité qui défend est une Phalange sur une colline avec un chef. Elle est attaquée sur son flanc par un Chevalier avec 2 chefs.

Etape 1 : Le défenseur a une capacité de mouvement plus petite, donc il ne peut pas battre en retraite.

Etape 2 : Attaquant

8	Force de l'unité
x2	Attaque de flanc
x2	Chef
x2	Chef
<hr/>	
64	

Défenseur

6	Force de l'unité
x2	Phalange contre Cavalerie*
x2	Colline
x2	Chef
<hr/>	
48	

64/48, arrondi à 1-1

Etape 3 : Un 4 est obtenu au dé. Les deux unités sont retournées sur leur statut désorganisé. Trois jets de dé doivent être effectués pour la perte de chef (voir « Chefs »).

Etape 4 : Aucune avance ne peut être effectuée, puisque l'hex. est toujours occupé.

* Voir les notes dans la case « unités » au début des règles.

10.0 RALLIEMENT

Tous les Marqueurs Volée sont retirés des unités. Toute unité en phase qui est désorganisée et empilée avec un chef ami est remise à pleine puissance.

ANCIENS I ET II

11.0 CHEFS

Les chefs ne sont pas de larges formations de troupes et de ce fait se comportent différemment.

- a) **Mouvement** – Les chefs ne possèdent pas de capacité de mouvement. Ils sont simplement placés à l'endroit désiré à la fin de la phase de mouvement du joueur en phase.
- b) **Battre en retraite** – Un chef peut toujours battre en retraite avant un combat. Retirez le pion de la carte jusqu'à la prochaine phase de mouvement.
Toute unité qui était empilée avec le chef qui bat en retraite doit soit battre en retraite elle aussi, ou si cela n'est pas possible ou pas voulu, subir un résultat « DD » avant que l'attaque commence.
- c) **Combat** – Les chefs doublent la force de toute unité avec laquelle ils sont empilés, à la fois en attaque et en défense.
- d) **Mort** – Si l'unité avec laquelle est empilé un chef devient désorganisée ou est éliminé au combat, lancez un dé. Un 1 signifie que le chef est tué, sur un résultat de 2 à 6 il n'y a pas d'effet. Aucun jet n'est effectué si le chef se trouve sur une unité désorganisée qui subit un résultat « mêlée ».
- e) **Capture** – Si des unités ennemies pénètrent dans un hex. contenant un chef, soit lors du mouvement, soit lors de l'avance après combat, le chef est capturé (placé sur un côté de la carte).

12.0 VICTOIRE

La prestation des joueurs est évaluée en comptant les points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire est le gagnant. Si les deux ont le même nombre de points, la bataille est un match nul. Les points sont attribués comme suit :

- 1 point Pour avoir capturé le camp ennemi (même s'il est repris plus tard).
- 1 point Pour avoir déclenché la panique de l'armée ennemie.
- 1 point Pour avoir deux fois plus de points de force sur la carte que l'adversaire à la fin du scénario. Comptez la valeur à pleine puissance de toutes les unités, même celles qui sont désorganisées. Les camps et les unités qui paniquent ne comptent pas.

13.0 REGLES OPTIONNELLES

Une fois que les joueurs ont assimilé le jeu basique, ils peuvent vouloir ajouter certaines des règles suivantes. Tout est possible du moment que c'est mutuellement accepté.

13.1 ZONES DE CONTROLE

Les 3 hex. de front d'une unité constituent sa *Zone de Contrôle*. Les unités sont libres d'entrer dans une ZcC ennemie, mais il y a une restriction pour en quitter une : une unité qui quitte une ZcC ennemie à un moment quelconque durant le mouvement ne peut pas attaquer dans la phase de combat à venir.

Le but de ceci est d'empêcher une unité de se désengager, marcher autour du flanc ennemi et d'effectuer une attaque avant que son adversaire n'ait eu l'opportunité de réagir. Cette règle est hautement recommandée.

13.2 COMBAT SANS HASARD

Pour ceux qui désirent un jeu plus semblable au jeu d'échecs, ou qui veulent simplement tester rapidement de nouvelles stratégies, une résolution des combats alternative leur est offerte.

En combat de mêlée, calculez les probabilités comme auparavant. Appliquez les résultats suivants sans jet de dé :

Probabilités	=	Résultat
1-2	=	AD
1-1	=	M
2-1	=	DD
3-1	=	DE

LIVRET DE REGLES

Lors d'un tir de projectiles, déclarez toutes les unités qui tirent et leur cible. Maintenant, additionnez toutes les distances de jet de dé. Divisez par six et arrondissez à l'entier supérieur si le restant est 4 ou plus. Il s'agit du nombre d'unités qui touchent avec succès leur cible.

Exemple : Deux unités ont une distance de jet de dé de 1 à 3 pour toucher, et une en a une de 1 à 4.

$$3+3+4 = 10$$

$$10/6 = 1 \text{ et un restant de } 4.$$

Cela est arrondi à 2.

Deux des unités touchent leur cible (pas une unité deux fois), le joueur propriétaire choisit quelle unité est touchée.

13.3 DEPLOIEMENT LIBRE

Plutôt que d'être obligé de se placer de façon historique, les joueurs peuvent vouloir déployer leur armée eux-même. Par jet de dé ou par accord mutuel, un joueur est choisi pour être le premier joueur. La mise en place se fait comme suit :

- a) Il place le pion de son camp sur n'importe quel hex. de n'importe quelle carte.
- b) Il place toutes les unités (et tous les renforts) à trois hex. de son camp.
- c) Il place le camp de son adversaire où il le désire.
- d) Le second joueur peut ajuster la localisation de son camp jusqu'à trois hex.
- e) Le second joueur place toutes ses unités à trois hex. de son camp.
- f) Le jeu commence avec le mouvement du premier joueur

13.4 JEU ETENDU

Le tour 6 est considéré comme étant la tombée de la nuit. Cependant, si les joueurs sont d'accord, la bataille commence plus tôt dans la journée et la tombée de la nuit n'a pas lieu avant quelques tours ultérieurs. Egalement par accord mutuel, le jeu peut se poursuivre après l'obscurité. Dans tous les cas, le jeu ne peut pas dépasser 12 tours (fatigue).

Après la tombée de la nuit, aucune unité ne peut se déplacer sauf vers un camp ami ou hors de la carte. Aucun tir ne peut s'effectuer à une distance supérieure à 1 – et alors il est résolu comme si la distance était de 2. La panique n'a pas lieu après l'obscurité.

13.5 ELEVATION

Les unités sur une colline peuvent tirer par dessus les obstacles sur des unités situées sur un terrain plus bas et vice versa. Sauf si :

- a) L'obstacle se trouve sur un hex. de colline.
- b) L'obstacle est plus proche de l'unité située à l'élévation la plus basse.

Des unités sur des collines peuvent se tirer les unes sur les autres par dessus des obstacles qui s'interposent entre elles, sauf si l'obstacle se trouve aussi sur le haut d'une colline.

13.6 APPROVISIONNEMENT EN FLECHES

Etre à court de flèches était rarement critique. Premièrement, les archers eux-même n'étaient pas décisifs jusqu'à tard dans le moyen-âge. Deuxièmement, les flèches des ennemis étaient réutilisables. Les joueurs souhaitant garder une trace de cela (sur papier) en vue d'équilibrer le jeu, ou dans un jeu de campagne, peuvent le faire. A chaque tour durant lequel une unité tire, il dépense une volée. Les longbowmen (arcs longs) anglais tirant 2 à 3 fois par tour dépensent deux volées. De nouvelles volées peuvent être achetées entre les batailles au prix de 100 volées pour 1 point de construction (voir 15.2). Une unité peut porter un maximum de 6 volées (exception : les camps).

Les anciennes volées peuvent être récupérées dans les hex. cibles durant la phase de tir par des unités occupant ces hex. Les unités ramassant des flèches ne peuvent ni se déplacer, ni tirer, ni attaquer. En d'autres termes, traitez-les comme si elles avaient tiré. La moitié de toutes les flèches tirées dans l'hex. cible est récupérée. Bien entendu, pour appliquer cette règle, il est nécessaire de garder une trace du nombre de volées tirées dans chaque hex.

13.7 MOUVEMENT CACHE

Si les joueurs aiment les surprises et ont un parti neutre pour tenir le rôle d'arbitre, ils peuvent essayer ceci. Les unités qui ne peuvent être vues par une unité ennemie quelconque (utilisez la ligne de vue définie pour le tir) peut être gardée hors de la carte. Le joueur propriétaire note où elles se trouvent et où elles se déplacent.

ANCIENS I ET II

L'arbitre garde une trace attentive de la localisation de toutes les unités et est chargé de les mettre sur la carte une fois qu'elles sont repérées. Ceci est hautement réaliste, mais est difficile à surveiller.

13.8 DUELS

Les batailles dans la plupart des films hollywoodiens et dans les légendes anciennes étaient résolues par les champions des deux camps qui s'affrontaient, avec les armées en arrière-plan comme support de l'onéreuse pièce. Si vous désirez ajouter cela, assignez à chaque chef une valeur de 1 à 5 (1 étant Darius, 5 Richard Cœur de Lion). Lorsque deux ennemis se trouvent dans des hexagones adjacents, le joueur en phase doit défier son adversaire dans un duel durant le combat. Si le défenseur refuse, il doit effectuer une retraite avant le combat. S'il accepte, chaque joueur choisit secrètement une tactique. Les joueurs révèlent simultanément les tactiques qu'ils ont adoptées et les relie à la table ci-dessous.

	Attaquant		
	Offensif	Prudent	Défensif
Offensif	0	-1	+1
Prudent	+1	0	-
Défensif	-1	-	-

- = sans effet automatique

Le chiffre obtenu est ajouté à la valeur du chef attaquant, et l'on déduit également de ceci la valeur du chef qui défend. Le résultat obtenu devient un modificateur au dé. L'attaquant lance un dé (auquel le modificateur est appliqué). Un résultat de 1 ou moins cause la mort du chef attaquant, un 6 ou plus tue le défenseur. Tout autre résultat ne produit aucun effet.

Exemple : Un chef noté 4 attaque un chef noté 2. L'attaquant choisit la tactique « offensif », le défenseur la « défensif », générant, quand cela est mis en relation avec la table, un résultat de « +1 ». Ceci est ajouté à la force de l'attaquant, donnant un total de 5 (4+1). On retranche la force du chef qui défend (2), ce qui donne un modificateur au dé de +3. Le joueur attaquant lance maintenant un seul dé, auquel le modificateur est ajouté. Sur un résultat au dé, disons, de 2 (modifié à 5 : 2+3=5), aucun chef ne sera blessé.

13.9 BARBARES ET CHEVALIERS

Féroces, les guerriers impétueux étaient difficiles à contrôler. Ils chargeaient en avant pour rencontrer l'ennemi, avec aucune considération pour le terrain ou les tactiques. Les Chevaliers et les Barbares devront par conséquent lancer un dé pour la maîtrise du commandement, lorsque cela est indiqué.

Au début de chaque phase de mouvement, faites le total de tous les pions de chefs disponibles et multipliez-le par 2. Lancez un dé. Si le résultat est plus grand que le chiffre calculé, les chevaliers et les barbares perdent la maîtrise du commandement.

Ils doivent se rapprocher de l'ennemi et tenter de l'engager. Chaque hex dans lequel ils entrent doit être plus proche, ou au moins pas plus loin de l'ennemi, que l'hex. qu'ils occupent actuellement. Ils doivent se déplacer avant n'importe quel autre pion. Si ils se déplacent par dessus une unité amie, les deux sont désorganisées (comme expliqué dans le mouvement). L'empilement est toujours interdit.

Toutes les attaques effectuées par ces unités sont résolues avec une probabilité d'au moins 1-2. Si la règle sur les « charges de barbares » (13.10) est utilisée, elle doit être utilisée dans le tour durant lequel la maîtrise du commandement est perdue, sauf si elle a déjà été utilisée.

13.10 CHARGES DE BARBARES

Des peuples comme les Celtes, les Germains, les Vikings etc. comptaient sur la férocité de leur charge initiale pour détruire rapidement l'ennemi, avant qu'ils ne s'épuisent eux-même. Ils valorisaient le nombre pour submerger un adversaire et la férocité pour les terroriser. C'était leur « doctrine militaire ».

Pour refléter ceci, et pour donner aux unités d'infanterie légère (LI) barbare une chance contre des unités plus puissantes, le joueur barbare peut tripler la puissance de toutes ses unités LI pour un tour quelconque. Il peut choisir de conserver ce bonus et de l'utiliser quand il jugera pertinent de le faire, sauf si la règle « maîtrise du commandement » est utilisée.

13.11 ELEPHANTS

Les éléphants sont des animaux très capricieux au sein d'une bataille. Nombre d'ingénieuses techniques ont été utilisées pour les faire paniquer (souvent dans leur propres troupes). Pour refléter ceci, un joueur peut utiliser un

LIVRET DE REGLES

de ses « points de commandement » (chefs) pour affecter les éléphants de l'ennemi. Au début du mouvement d'un joueur, il peut volontairement retirer un pion chef pour le tour complet. Il lance ensuite un dé pour chaque éléphant ennemi.

- 1 = Sans Effet
- 2 = Sans Effet
- 3 = Sans Effet
- 4 = Rechigne – ne bougera ni n'attaquera ce tour
- 5 = Rechigne – ne bougera ni n'attaquera ce tour
- 6 = Panique – le joueur en phase gagne le contrôle de l'unité pour un tour entier.

13.12 DEMONTER

Au début de la bataille, le joueur propriétaire peut remplacer des unités de cavalerie par des unités d'infanterie, comme décrit ci-dessous.

- 1 Cavalerie Légère = 1 Projectile Mixte
- 2 Cavalleries Lourdes = 1 Infanterie Lourde
- 1 Chevalier = 1 Infanterie Lourde
- 1 Archer à Cheval = 1 Archer Léger
- 1 Cataphracte = 1 Infanterie Lourde

Les chevaliers et les barbares sont toujours sujets à la « maîtrise du commandement », même démontés.

Note : « Cataphracte » fait référence à la cavalerie en armure, utilisée notamment par l'Empire Byzantin.

13.13 SURVIE DES CHEFS

Lorsqu'un joueur possède plus de chefs que son adversaire *au cours d'un combat*, il a le droit à un bonus supplémentaire de +1 au lancer de dé de mêlée. Cela vient en addition des effets doublant. Le résultat est que les chefs se feront tuer moins souvent qu'à l'habitude.

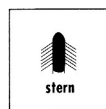
13.14 UNITES DE TRAITS

Si les joueurs sont d'accord, ignorez les marqueurs de volée. Après avoir tiré, une unité est libre de se déplacer ou d'attaquer. Cela reflète avec plus de précision la façon réelle dont de telles unités étaient utilisées. Cela confère cependant aux unités de traits davantage de valeur. Cela déséquilibrera certains scénarios, mais les préjudices sont minimes dans la plupart.

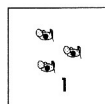
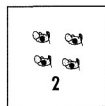
14.0 REGLES NAVALES

Elles sont utilisées seulement avec certains scénarios d'Ancients II.

14.1 PIONS



**Bateaux -
Pleine puissance
sur une face,
endommagés
sur l'autre**



**Marins -
Valeur de combat
de 2 sur une face
et de 1 sur l'autre**



**Marqueurs - Flammes
à placer sur les bateaux
en train de couler**

ANCIENS I ET II

14.2 SCENARIOS

Chacun des scénarios navals dépeint une seule bataille navale. Chacun d'entre eux fait détaille les conditions de victoire pour les camps respectifs. Chaque scénario naval dure 20 tours.

14.3 MISE EN PLACE

Choisissez un des scénarios et décidez des règles optionnelles à utiliser. S'il s'agit de votre premier jeu, on vous suggère de n'utiliser aucune règle optionnelle et de commencer avec le scénario d'introduction « Diekplus ».

- Chaque joueur place ses bateaux et ses marins comme décrit dans le scénario.
- Les deux joueurs devront prendre note de la qualité de l'équipage, de la taille des bateaux et de l'équipement des deux flottes.
- Le premier joueur listé se déplace en premier. Egalement, le jet de dé pour déterminer le mouvement au premier tour est généralement donné par le scénario.

14.4 SEQUENCE DE TOUR

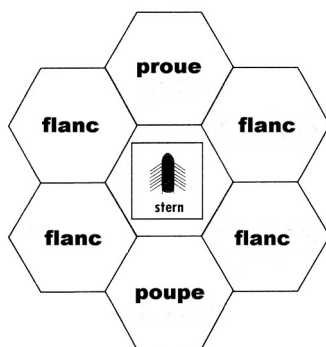
Un joueur effectue les actions suivantes dans la séquence donnée ici. Une fois qu'il a terminé son tour, son adversaire fait de même. Dans chaque scénario, le premier joueur listé se déplacera en premier.

- Jet de dé de mouvement
- Mouvement des Bateaux et Eperonnage
- Mouvement des Marins
- Attaque des Marins
- Attaque des Balistes
- Réparation

A la fin de chaque tour de jeu, on note l'achèvement d'un autre tour.

14.5 MOUVEMENT

- Au début de chaque tour, un joueur détermine la capacité de mouvement de sa flotte en lançant un dé et en ajoutant le résultat à la qualité de l'équipage de chacun de ses bateaux. Ceci sert à refléter les facteurs aléatoires comme le vent, les courants ou la fatigue de l'équipage.
- Un bateau « endommagé » a une qualité d'équipage de 0. Sa capacité de mouvement est par conséquent seulement égale au chiffre obtenu au dé.
- Un bateau « qui coule » ne peut pas bouger du tout.
- Se déplacer en avant vers l'hex. directement en face de la proue du bateau coûte 2 points.
- Faire marche arrière vers l'hex. directement derrière la poupe du bateau coûte 3 points.
- Changer l'orientation d'un côté d'hex. (60 degrés) coûte 5 points.
- Les bateaux ne peuvent pas entrer dans les hex. terrestres.
- Les bateaux quittant la carte sont comptés comme perdus pour les conditions de victoire.
- Un joueur peut librement se déplacer à travers des hex. occupés par des bateaux ennemis, aussi longtemps qu'il ne termine pas son tour dans le même hex. qu'un autre bateau. Il ne peut y avoir qu'1 seul bateau par hex. à la fin de la phase de mouvement.
- Exemple : Une flotte avec une qualité d'équipage de 4 obtient 3 au dé (7 points de mouvement au total). Chacun de ses bateaux peut se déplacer vers l'avant de 3 hex. ou vers l'arrière de 2 hex. ou changer son orientation d'un côté d'hex. et avancer d'un hex. Chaque bateau endommagé peut se déplacer vers l'avant de 1 hex. ou vers l'arrière de 1 hex.



LIVRET DE REGLES

14.6 EPERONNAGE

Se déplacer dans un hex. contenant un bateau ennemi peut se faire seulement en exécutant l'un des trois types d'éperonnage reportés ici. Un bateau doit se déplacer vers l'avant pour effectuer une attaque bélier.

- a) Si l'entrée se fait par la proue de l'ennemi, un **Ramassage de Rames** est exécuté.
 1. Si le bateau en déplacement a suffisamment de points, il peut continuer à travers l'hex., mais doit stopper de l'autre côté.
 2. Les deux bateaux sont ensuite tournés d'un côté d'hex. (60 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre parce qu'ils tentent d'amener leur bélier contre les rames ennemies.
 3. Les deux joueurs lancent un dé et ajoutent la qualité de leur équipage. Consultez la colonne ramassage de rames sur la Table de Ramassage des Rames pour chaque attaque. Les attaques sont considérées comme étant simultanées.
- b) Entrer par la poupe ennemie constitue une **Attaque de Gouvernail**.
 1. Si le bateau en déplacement a suffisamment de points, il peut continuer à travers l'hex., mais doit stopper de l'autre côté.
 2. Le joueur en mouvement lance un dé et ajoute la qualité de son équipage. Consultez la Table d'Attaque de Gouvernail pour cette attaque.
- c) Entrer par l'un des 4 hex. de flanc d'un bateau ennemi constitue un **Eperonnage de Flanc**.
 1. Le bateau qui éperonne doit terminer son mouvement dans l'hex. avant de se déplacer effectivement sur le bateau ennemi. Il ne peut pas passer au travers.
 2. Le joueur en déplacement lance un dé et ajoute la qualité de son équipage. Consultez la colonne Eperonnage de Flanc de la table d'Eperonnage pour cette attaque.
- d) Après la résolution de l'éperonnage, passez au bateau suivant que vous désirez déplacer. Une partie ou tous les bateaux peuvent se déplacer à chaque tour, et l'éperonnage est considéré comme une partie du mouvement.

14.7 MOUVEMENT DES MARINS

- a) Chaque point de force de marins représente une unité indépendante. Ils peuvent être dissociés ou combinés à tout instant.
- b) Chaque marin peut se déplacer d'un hex. dans cette phase.
- c) Une unité de marin peut se déplacer sur un bateau ami ou sur terre. Il ne peut se déplacer sur un bateau ennemi, même si ce bateau n'a à son bord aucun marin lui appartenant.
- d) A la fin de chaque tour, un petit bateau peut porter un maximum de 1 point de marins. Un grand bateau peut avoir jusqu'à 2 points de marins. Un hex. terrestre peut avoir un nombre quelconque de marins. Ces restrictions d'empilement s'appliquent seulement à la fin d'un tour.
- e) Sabordage : A tout moment de son tour, un marin peut déclarer qu'il saborde le bateau sur lequel il se trouve. Cela ne coûte aucun point de mouvement. Placez simplement un marqueur « en train de couler » sur le bateau. C'est, bien entendu, une bonne idée de faire ceci AVANT de vous déplacer.
- f) **Exemple** : 2 points de marins se trouvent sur un grand bateau. Ils se séparent en deux unités d'1 point. L'un reste à bord et l'autre se déplace sur un petit bateau capturé qui a déjà un point de marin. Le marin à l'origine sur le bateau capturé débarque sur un hex. terrestre adjacent. De cette manière, le bateau capturé n'est à aucun moment abandonné et les restrictions d'empilement sont respectées à la fin du tour. Notez que les Scénarios Navals spécifient quels sont les grands et quels sont les petits bateaux.

14.8 ATTAQUE DES MARINS

- a) Chaque point de marins attaque séparément dans cette phase.
- b) Un marin peut soit attaquer un hex. adjacent par **Abordage** ou attaquer à deux hex. de distance par des **tirs d'Archers**. Il ne peut y avoir les deux dans un seul tour.
- c) Les marins à terre peuvent seulement attaquer les bateaux adjacents par des tirs d'archers.
- d) Toutes les attaques contre une seule cible doivent être déclarées et résolues avant de passer à la suivante. Un joueur n'est pas obligé de pré-déclarer toutes les attaques partout sur l'aire de jeu, mais doit annoncer toutes les attaques contre une même cible.
- e) Les attaques contre la cible peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre voulu par le joueur en phase.
- f) Pour chaque attaque, lancez un dé et consultez la Table des Résultats du Combat Naval.
- g) Les unités d'archers doivent avoir une « ligne de vue » vers leur cible. Tracez une ligne imaginaire de centre de l'unité qui tire vers le centre de l'hex. cible. Si elle traverse un bateau ou un hex. terrestre, la ligne de vue est bloquée. Si la ligne passe seulement le long d'un coté d'un tel hex., elle n'est pas bloquée sauf si les deux hex. adjacents contiennent des caractéristiques bloquantes.

ANCIENS I ET II

- h) Les bateaux dotés d'un « corvus » par le scénario rajoute 1 à leurs attaques par abordage. (Un corvus est une planche d'embarquement ressemblant à un pont-levis, avec une grande pique à une extrémité).
- i) Si un résultat « B » (abordage réussi) est obtenu contre un bateau ennemi sans marin, l'unité attaquante peut avancer dessus (la seule façon de capturer un bateau contrôlé par l'ennemi) et le retourner sur son statut « endommagé » s'il n'était pas déjà endommagé. Sinon, il peut saborder le bateau comme il est décrit sous le mouvement.
- j) Le contrôle d'un bateau revient au camp qui possède un marin dessus. Si aucun des camps n'a de marin dessus, le contrôle est déterminé par la couleur du pion. Par conséquent, si vous quittez un bateau capturé, c'est une bonne idée de le saborder.
- k) **Exemple :** Il y a un bateau ennemi endommagé avec 1 marin à son bord. Le joueur qui se déplace l'attaque avec 1 attaque d'abordage et 2 attaques de tirs d'archers. La première attaque est l'attaque d'abordage et un résultat « B » est obtenu, éliminant le marin. La seconde attaque est une attaque de tirs d'archers, qui cause un résultat « C ». Davantage de rameurs sont touchés, réduisant le bateau déjà endommagé à son statut « en train de couler ». (note : si la tentative d'abordage avait été exécutée en second, le bateau non protégé aurait pu être capturé à la place). L'attaque de tirs d'archers finale est désormais gaspillée parce qu'elle ne peut plus causer de dommages.

14.9 ATTAQUE DES BALISTES

Certains bateaux se voient attribuer des « balistes » par le scénario. Ce sont des arbalètes géantes qui tirent des lances ou des missiles enflammés.

- a) La portée d'une baliste est de 3 hexagones. La cible doit être dans la ligne de vue.
- b) Les bateaux endommagés sont considérés comme ayant perdu leur baliste.
- c) Lancez un dé et consultez la Table des Résultats du Combat Naval.

14.10 REPARATIONS

- a) Le joueur en phase lance un dé pour chaque bateau qu'il contrôle et qui est « en train de couler » et consulte la Table de Réparation Navale. Si le bateau est un gros bateau, ajoutez 1 au lancer.
- b) Si le bateau obtient un résultat « coule », il est retiré du jeu, ainsi que tous les marins à son bord.

15.0 SUGGESTIONS SUPPLEMENTAIRES

15.1 CONCEPTION DES SCENARIOS

Pour un mordru d'histoire, la méthode qui apporte le plus de satisfaction lors de la conception d'un scénario est d'effectuer ses propres recherches. C'est aussi la méthode qui est recommandée. Les données qui suivent doivent permettre au joueur de commencer et prodiguer des conseils pour insérer le fruit de ses recherches dans le système de jeu.

NATIONALITE : C'est la région (ou les régions) utilisant le système militaire en question. La liste n'est en aucun cas exhaustive et plusieurs nations ont été groupées ensemble. Par exemple, Egypte - Mésopotamie inclut également les Hittites, Israël, la Syrie, etc.

PERIODE : Le système a été utilisé entre les dates données (et un peu au-delà). Gardez à l'esprit que le système évolue constamment et que la fortune des nations connaît des hauts et des bas.

COMPOSITION : C'est la représentation d'un exemple « classique » de l'armée au sommet de son utilisation. Dans la pratique, elle apparaissait rarement exactement comme elle est décrite. Des détachements seraient absents au moment de la bataille, des alliés et des mercenaires seraient ajoutés. Un nombre infini de facteurs peut faire varier les effectifs disponibles. Gardez également à l'esprit que la taille était hautement variable. Les armées pouvaient facilement être deux fois plus grande que ce qui est indiqué ici.

CHEFS : Toutes les armées reçoivent au moins un pion de chef. Les armées spécialement bien entraînées et disciplinées reçoivent un chef supplémentaire, comme noté en dessous. S'il y a un général exceptionnel présent, un chef supplémentaire est ajouté.

CAMPS : Toutes les armées possèdent un pion de camp. Les armées montées, comme les Mongols et peut-être les Parthes, les Sarrasins ou les Magyars, ne sont pas obligées d'en posséder un.

PANIQUE : Nous suggérons de faire paniquer une armée quand la moitié de son total de points de force est éliminée. Les joueurs peuvent, cependant, désirer modifier ceci.

OBJECTIFS : C'est la partie la plus importante de la conception du scénario. Pourquoi les armées se combattent-elles ? Quels seront les effets d'une victoire ou d'une défaite ? Qui a la responsabilité de l'attaque ?

LIVRET DE REGLES

FAILLES SPATIO-TEMPORELLES : Les parties utilisant des armées issues d'époques différentes sont permises et même encouragées. Nous devons cependant signaler que les types d'unités d'une période ne peuvent pas être équivalents à ceux d'une autre. La cavalerie d'Alexandre ne serait pas un défi pour les chevaliers normands. L'infanterie barbare aurait un moral plus élevé que les levées de paysans, etc. Dans l'intérêt de l'équilibre du jeu et du réalisme, il peut s'avérer nécessaire d'ajouter un chef, de modifier le types des troupes ou d'ajouter une règle supplémentaire.

15.2 CONCEPTION DES ARMEES

Des points de construction ont été assignés à chaque type d'unité. Chaque joueur doit prendre, disons, 100 points et concevoir sa propre armée. Cela crée un jeu parfaitement équilibré, sert de base à des jeux de campagne et assure également de nombreuses heures de temps de « jeu », simplement à essayer d'élaborer l'armée optimale.

Coût des Unités

KT 10	PX 12	MM 2	EL 15
CH 6	HI 7	LA 4	
HC 6	LI 3	HA 5	
LC 5			

Les armées reçoivent un nombre égal de pions de chefs et un camp chacun. La panique prend effet lorsqu'une armée a perdu 50% de sa puissance. La mise en place s'effectue en utilisant le « déploiement libre ».

Echelle Standard

Cavalerie	1/2000 hommes et chevaux
Infanterie	1/4000 hommes
Armes de Jet	1/2000 hommes
Phalanges	1/6000 hommes
Chariots	1/500 machines (1000 hommes et chevaux)
Eléphants	1/25 bêtes (plus environ 5000 hommes d'infanterie légère)

15.3 JEU DE CAMPAGNE

Les joueurs qui désirent jouer à un jeu sur cette période au niveau stratégique devraient obtenir un exemplaire d'IMPERATOR qui est également disponible par le biais de 3W. Il s'agit d'un jeu de plateau se suffisant à lui-même ou pouvant être associé à ANCIENS I ou II afin de faire un jeu de campagne.

Sinon, les joueurs peuvent concevoir leurs propres règles de campagne. Les joueurs auront besoin de créer leur propre carte stratégique et de proposer des règles traitant du mouvement, des marines et des taxes. Si une période historique est jouée, les joueurs doivent décider quels types d'unité peuvent être achetés et concevoir leur armée à partir de la liste des coûts ci-dessus. Lorsque des batailles ont lieu, elles sont résolues en effectuant une bataille normale de 6 tours. Le vainqueur de la bataille récupère la moitié des pertes qu'il a subi durant la bataille, mesurées en point de force. Les deux camps récupèrent toute unité sortie de la carte, que cela soit intentionnellement ou à cause de la panique.

Pour davantage de piment : si tous les joueurs sont d'accord, ils peuvent déterminer les caractéristiques nationales en lançant un dé.

- 1. Eléphants :** Cette nationalité peut acheter des éléphants pour la moitié du prix normal. Toutes les autres nations désirant en acheter doivent les acheter à partir de la réserve de cette puissance et au prix qu'elle fixe.
Note : Quand une nation a des éléphants dans son armée, on suppose que les chevaux de la cavalerie y sont accoutumés et qu'ils ont perdu leur peur des éléphants. Ainsi, les éléphants ennemis ne sont pas doublés lorsqu'ils attaquent la cavalerie.
- 2. Marine :** Si une campagne est jouée, cette puissance peut acheter des flottes pour la moitié de leur prix. Lors de simples batailles, on considère que le joueur pille les terres étrangères. Ajoutez un point de victoire.
- 3. Barbares :** L'Infanterie Légère n'est pas désorganisée à cause du terrain. Elle triple également sa force d'attaque durant une phase de combat quelconque.
- 4. Archers à Cheval :** Toute la cavalerie légère possède une valeur de lancer de projectiles « B ».

ANCIENTS I ET II

5. **Arbalètes** : Les Archers Légers payent cette puissance deux fois le prix normal. Cependant, ils possèdent 3 volées par tour.
6. **Entraînement** : Ajoutez un chef supplémentaire à chaque bataille.

16.0 NOTES DU CONCEPTEUR

Tous ceux qui ont déjà effectué des recherches historiques savent que les différentes sources seront rarement complètement d'accord sur n'importe quel point, et que dans certaines régions les archives sont au mieux vagues. Ces faits n'ont aucune incidence sur le jeu ! Mon dessein était de concevoir un jeu jouable ; la simulation historique était un souci secondaire. La philosophie derrière ceci est comme suit.

Premièrement, les jeux qui peuvent être joués en peu de temps, qui peuvent être maîtrisés (ou rejoués après de longues périodes de non-utilisation), et qui n'imposent pas aux joueurs des mécaniques complexes, sont ceux les plus joués. Ces jeux deviennent la « position légère » entre les accès d'un prix plus lourd. En clair, ils proposent un temps de jeu accru et ainsi davantage de plaisir par dollar investi dans le jeu.

Deuxièmement, il peut devenir un jeu plus sérieux. Les bases sont présentes pour une extension vers une simulation plus profonde *si cela est désiré*.

Troisièmement, la simplicité et la vitesse du jeu impliquent qu'il peut devenir un sous-ensemble pour un jeu plus large. Un jeu couvrant une guerre en son entier peut y être associé, en utilisant ce système pour résoudre les batailles. Similairement, les joueurs peuvent prendre d'hypothétiques royaumes, avec des rênes (ou des règnes) libres pour concevoir leurs propres armées dans la recherche de la combinaison la plus efficace.

Ce jeu, ainsi, est ce que vous choisissez d'en faire. Vous pouvez prendre toutes les parties qui vous plaisent, sans trébucher constamment sur des caractéristiques que vous ne voulez réellement pas. Il a été conçu dans cet esprit.

17.0 CREDITS

Conception du Jeu : William L. Banks

Coordination de la Production et Edition des Règles : Keith Poulter

Test du jeu : University of Colorado Strategic Game Society, Colorado Springs Gaming Society

Graphismes de la Carte : Ted Koller

Pions et Présentation des Règles : Beth Queman

Détection des Défauts : Don Gilbertson et John Compton.

Traduction des règles : Arnauld Della Siega (arnaulds@hotmail.com)

Son site : www.ifrance.com/diabolocroc

J'ai inclus aux règles d'Ancients les tables et tableaux présents sur l'aide de jeu, ainsi que les clarifications présentes sur le site www.relativeorange.com [NdT]. 2004/2005

LIVRET DE REGLES

TABLE DES RESULTATS DU COMBAT NAVAL			
Jet dé	Abordage	Archers	Baliste
1	–	–	–
2	–	–	–
3	–	–	–
4	–	–	–
5	B	–	–
6+	B	A	A
	(Portée 1)	(Portée 2)	(Portée 3)

Note : Les bateaux avec un « corvus » ont +1 dans les abordages

RESULTAT :
 A = Tir d'archers : le bateau cible doit retirer un point de marins ou subir un résultat « C ».

B = Abordage réussi : le bateau pris pour cible doit perdre un point de marins.
 S'il ne possède plus de marins, l'attaquant peut soit avancer l'unité attaquante dessus pour capturer le bateau, soit le saborder.

TABLE D'EPERONNAGE			
Jet dé	Ramassage de rames	Attaque de Gouvernail	Eperonnage de Flanc
1	–	–	–
2	–	–	–
3	–	–	–
4	–	–	E
5	–	–	E
6	–	E	C
7	E	E	C

Note : N'oubliez pas de changer l'orientation des bateaux lors d'un ramassage de rames

Procédure : Lancez un dé et ajoutez-y la qualité de l'équipage

RESULTAT :
 E = Endommagé : la cible est retournée sur son statut Endommagé. Si elle était déjà endommagée, elle est « en train de couler »

C = « en train de Couler » : placez un marqueur « en train de couler » sur le bateau pris pour cible.

ANCIENTS I ET II

QUALITE DE L'EQUIPAGE NAVAL

0	=	Endommagé
1	=	Esclave
2	=	Faible
3	=	Moyen
4	=	Excellent

SEQUENCE DE TOUR (MOUVEMENT NAVAL)

Jet dé	Résultats
1	= Jet de dé pour un bonus de mouvement
2	= Mouvement et Eperonnage
3	= Mouvement de marins
4	= Attaque des marins
5	= Attaques des balistes
6	= Réparations

TABLE DE REPARATION NAVALE

Jet dé	Résultat
1	= Le bateau coule
2	= Le bateau coule
3	= Le bateau coule
4	= Le bateau coule
5	= Le bateau est toujours en train de couler. Laissez le marqueur « en train de couler ».
6+	= Le bateau est réparé. Retournez-le sur son statut « Endommagé » (s'il ne l'est pas déjà) et retirez le marqueur « en train de couler ».

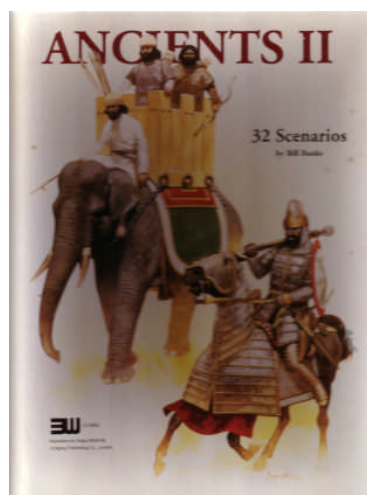
Note : +1 aux bateaux classés « larges ».

CHEFS

Les Chefs peuvent toujours battre en retraite avant le combat (les retirer de la carte). L'unité avec le Chef doit également battre en retraite si possible, mais devient Désorganisée de toute façon.
Pour chaque résultat « DD » ou « DE » subi par une unité, le Chef est tué sur un second résultat de « 1 » au dé.

POINTS DE VICTOIRE

Camp ennemi capturé : 1
Panique ennemie : 1
Deux fois la force de l'ennemi à la fin du jeu : 1



LIVRET DE REGLES

AIDE DE JEU

Terrain	Mouvement	Combat	Tir
Clair	1	-	-
Village	1	Infanterie doublée en défense seulement	Traitez la cible comme une phalange
Forêt	1*	-	Traitez la cible comme une phalange
Colline	2**	Infanterie doublée en attaque et en défense	-
Ruisseau	2	Toutes les unités divisées par 2 en attaque et en défense	-
Gué	+ 1	Toutes les unités divisées par 2 en attaque et en défense	-
Pont	1	Infanterie doublée en défense seulement	-
Rivière	P	Interdit	-

Note : * Les unités doivent stopper leur mouvement en y entrant et deviennent désorganisées.
 ** Plus le marron est foncé et plus l'élévation est haute (voir les cartes).

A	Portée			B	Portée	
	1	2	3		Cible	1
Phalange	1-2	1	-	Phalange	1	-
Inf & Autres	1-3	1-2	1	Inf & Autres	1-2	1
Cavalerie	1-4	1-2	1	Cavalerie	1-3	1

Note : Les chiffres indiquent le jet de dé nécessaire pour provoquer un résultat « DD »

Jet de Dé	Probabilités			
	1-2	1-1	2-1	3-1
1	AD	AD	M	M
2	AD	M	M	DD
3	AD	M	DD	DD
4	Ad	M	DD	DE
5	M	M	DD	DE
6	DD	DD	DE	DE

Notes : Les attaques aux probabilités inférieures à 1-2 ne sont pas autorisées.
 Les probabilités supérieures à 3-1 sont traitées comme du 3-1.

RESULTATS : M = MELEE
 AD = Attaquant Désorganisé
 DD = Défenseur Désorganisé
 DE = Défenseur Éliminé

ANCIENTS I ET II

SEQUENCE DE JEU

Suppression des Chefs

Vérification de la Panique

échoue si :

- 1) tous les Chefs sont perdus,
 - ou 2) le seuil de panique est atteint ou dépassé
- ne peut pas échouer plus d'une fois par jeu
- si paniqué : désorganisez toutes les unités, éloignez-les de l'ennemi

Renforts

Placez les unités en renfort aux endroits indiqués

Mouvement

- 1) Les unités peuvent se déplacer dans leurs hex de front, en payant le coût en Points de Mouvement pour les hex dans lesquels elles entrent.
- ou 2) effectuer une rotation, au prix d'1 Point de Mouvement

Facteurs supplémentaires :

- A) ne peuvent pas s'empiler avec une unité ennemie
- B) peuvent se déplacer à travers une unité amie (les deux sont Désorganisées)
- C) les phalanges considèrent tous les terrain comme du « 1 »
- D) sortir de la carte : 1 Point de Mouvement
- E) entrer sur la carte : Coût de Mouvement de l'hex
- F) Forêt : stoppe leur mouvement pour le tour, deviennent désorganisées

Chefs

Placez-les dans n'importe quel hex

Tir (joueur non en phase)

- 1) La cible doit se trouver dans l'arc de tir frontal (120 degrés) de l'unité
- 2) doit posséder une ligne de vue dégagée
- 3) Défendre comme une Phalange si la cible se trouve dans un Village ou une Forêt
- 4) Résolvez avec un jet de dé, la cible subit un résultat « DD » si elle est touchée
- 5) Placez un marqueur Volée sur l'unité attaquante
 - A) ne peut pas attaquer, se déplacer ou changer d'orientation
 - B) peut retraiter avant le combat

LIVRET DE REGLES

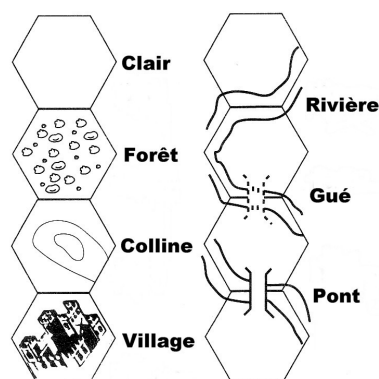
Combat

- 1) La cible doit se trouver dans l'un des 3 hex de front de l'attaquant
- 2) Déclarer l'attaque
- 3) Battre en retraite avant le combat
 - A) doit posséder un facteur de mouvement supérieur à celui de l'attaquant
 - B) ne doit pas être désorganisée
 - C) se déplace dans un hex vide adjacent
 - D) devient Désorganisée
 - E) fait face au sens du mouvement
- 4) Calculer les probabilités
 - A) X 2 en attaque et en défense pour chaque Chef
 - B) infanterie sur une Colline attaque et défend à X 2
 - C) attaque à X 2 contre le Flanc de l'ennemi
 - D) attaques à travers un Gué divisées par deux
 - E) infanterie X 2 en défense si attaquée dans un Village
 - F) infanterie X 2 en défense si attaquée à travers un Pont
 - G) unités occupant un hex de Rivière sont divisées par deux à la fois en attaque et en défense
 - H) Phalange doublée lors des combats contre la cavalerie
- 5) Avancer après le combat
 - A) doit avancer dans l'hex d'une unité éliminée
 - B) les Phalanges, l'Infanterie Lourde et les Chefs peuvent s'y soustraire
 - C) fait face au sens du mouvement

Ralliement

Les unités désorganisées empilées avec un chef sont remises sur leur face pleine puissance

Retirez les marqueurs Volée des unités amies



ANCIENTS I ET II

Questions les plus Fréquemment Posées*

Même pour un jeu avec un niveau de complexité aussi faible (ou peut-être à cause de cela), on ne peut échapper à quelques interrogations concernant les règles. Sont rassemblées ici les questions posées et les réponses reçues à la fois de l'éditeur et de Bill Banks en personne. Si vous avez d'autres questions, vous pouvez les envoyer à info@relativerange.com. Je les posterai sur cette liste. Les questions ci-dessous ont été, du moins je l'espère, incluses dans les nouvelles règles disponibles sur ce site. Si ce n'est pas le cas, faites-le moi savoir !

Question #1

Dans le scénario *Bannockburn*, il est dit que les archers anglais « possèdent trois tirs » par tour, alors que dans le scénario *Agincourt*, ils « tirent trois volées » par tour. Cette différence signifie-t-elle que les archers dans *Bannockburn* peuvent seulement tirer trois fois au total par tour, ou que chaque unité peut tirer trois fois par tour?

Réponse: Chaque archer anglais peut tirer trois par tour, comme dans le scénario *Agincourt*.

Question #2

Les règles concernant le contrôle du commandement des Barbares et des Chevaliers stipulent que « Chaque hex dans lequel ils [les Barbares et les Chevaliers] entrent doit être plus proche, ou au moins pas plus éloigné de l'ennemi, que l'hex. qu'ils occupent actuellement ». S'il y a une unité située à deux hex. et une unité à trois hex., les Barbares/Chevaliers peuvent-ils choisir quelle unité attaquer, ou doivent-ils attaquer l'unité la plus proche ?

Réponse: Ils attaquent la plus proche.

Question #3

Si une unité de Barbares/Chevaliers doit attaquer la plus proche unité ennemie, peut-elle se déplacer autour d'une unité amie ou doit-elle la traverser, et ainsi désorganiser les deux ?

Réponse: Elle doit la traverser, du moment qu'il ne finit pas empilé.

Question #4

Tous les scénarios recommandés pour être utilisés avec les règles de commandement et de contrôle sont-ils indiqués ?

Réponse: Oui.

Question #5

Lors d'une retraite avant combat, une unité peut-elle battre en retraite dans un hex. contenant une zone de contrôle ennemie ?

Réponse: Oui.

LIVRET DE REGLES

Question #6

Les unités empilées avec des chefs paniquent-elles lorsqu'une armée atteint le seuil de panique ?

Réponse: Les Chefs sont retirés avant de vérifier la Panique, donc aucun chef ne se trouvera sur la carte pour empêcher une unité d'être retournée.

Question #7

Si une unité paniquée se trouve dans une situation telle que tout mouvement l'amène à égal distance d'une unité ennemie (elle est entourée par exemple), doit-elle rester sur place ou se déplacer dans une direction qui l'emmène dans une direction généralement éloignée de l'armée ennemie ?

Réponse: Le mouvement est à la discrétion du joueur propriétaire.

Question #8

Les unités paniquées se déplacent-elles avant le mouvement régulier ou cela n'a aucune importance ?

Réponse: Cela n'a aucune importance.

Question #9

Tourner de 180 degrés sur une colline coûte-t-il un ou deux points de mouvement ?

Réponse: Tourner dans n'importe quel terrain coûte un point de mouvement.

Question #10

Cela coûte-t-il deux points de mouvement pour entrer sur un terrain de colline tout comme pour se déplacer dessus, et les élévations ont-elles un effet sur le mouvement en terrain de colline ?

Réponse: Cela coûte deux points de mouvement pour entrer sur une colline et deux points de mouvement pour se déplacer d'un hex. de colline à un hex. de colline. L'élévation n'a aucun effet sur le mouvement.

Question #11

Dans quelques scénarios (*Bannockburn* et *Legnano*, par exemple) un camp commence sans chefs. Ces forces sont-elles immunisées contre la déroute du fait de l'absence de chefs jusqu'à ce qu'au moins un chef apparaisse ?

Réponse: Oui.

Question #12

Dans le scénario *Legnano*, les forces d'Alexandre doivent-elles commencer face à la direction 5 (par opposition à la direction 2) ?

Réponse: Oui.

ANCIENTS I ET II

Question #13

Dans *Argentoratum* et *Boudicca*, il y a des conflits lors de la mise en place (Infanterie Lourde (HI) et Camp dans le premier et Cavalerie Légère (LC) et Camp dans le second). Où ces unités commencent-elles en réalité, ou bien l'Infanterie Lourde (HI) et la Cavalerie Légère (LC) sont-elles traitées de la même manière que la note « b » dans le scénario Bannockburn?

Réponse: Selon la note de Bannockburn.

Question #14

La carte dans le scénario *Agincourt* doit-elle en réalité être « C » plutôt que « E » ?

Réponse: Oui.

Question #15

Dans le scénario Indus, en prenant en compte les notes « a » et « b », la Cavalerie Légère (LC) démontée devient-elle des Projectiles Mixtes (MM) ou un Archer Léger (LA) (ou encore de l'Infanterie Légère (LI) avec un type de projectiles « B ») ?

Réponse: La Cavalerie Légère (LC) mongole peut démonter en Archer Léger (AL) (Je suppose que vous pouvez prendre des Projectiles Mixtes (MM) à la place si vous le voulez).

Question #16

Une attaque contre un Archer Léger désorganisé (valeur de combat 0) doit-elle est résolue dans la colonne 3-1, quelle que soit la force de l'unité l'attaquant ?

Réponse: Oui, du moment qu'il n'est pas attaqué par un autre Archer Léger (LA) désorganisé (qui ne peut pas attaquer).

Question #17

Une unité d'Archer Léger désorganisée peut-elle attaquer quand même? Si oui, quelle colonne des probabilités utilise-t-elle ?

Réponse: Elle ne peut pas attaquer tant qu'elle est désorganisée (mais peut toujours utiliser sa capacité de tir).

Question #18

Une Phalange double-elle sa valeur de combat contre de la cavalerie dans tous les cas (c'est-à-dire même si elle est désorganisée et/ou attaquée sur le flanc ?

Réponse: Oui.

* Cette Foire Aux Questions est tirée du site <http://www.relative.com/ancients/> dédié à Ancients. Des variantes et des aides de jeux, ainsi que de très nombreux autres scénarios y sont proposés. N'hésitez pas à aller y jeter un coup d'œil. [NdT]