

LA BATAILLE DE METAURUS

Les pions : Le premier chiffre représente le moral, le second la capacité de déplacement.

TOUR DE JEU

1/Déterminez l'initiative : Chaque joueur jette un dé, le plus haut score choisit s'il veut commencer ou jouer en second.

2/POSER LES ORDRES : Les joueurs peuvent poser jusqu'à 3 ordres face cachée (les ordres non changés restent identiques au tour suivant). Les ordres valent pour tout un groupe d'une même couleur et on ne peut poser qu'un ordre par couleur. Les chevaux et les éléphants peuvent recevoir des ordres indépendamment de leur couleur. Les ordres sont révélés quand ils sont activés.

Stand & Defend	Move	Move to Attack	Attack	Reform
Immobile : -1 au dé si on les attaque.	Bouge (mais ne peut se mettre adjacent à l'adversaire mais peut sortir d'un hex adjacent), peut se replier si attaqué. + 1 au dé si on les attaque.	Peut bouger d'un Hex. + 1 dé quand il attaque.	Pas besoin de pion ordre. Une unité adjacente est automatiquement en attaque. Pas de bonus de dé.	Jetez un dé pour chaque unité en désordre, si inférieur ou égal au Moral elle redevient normale.

Indépendamment de l'ordre, les unités **engagées (voir plus bas)** doivent attaquer.

3/ Tours des joueurs.

Les ordres se résolvent entièrement avant de passer à un autre ordre.

Les romains peuvent tenter deux résoudre deux ordres en même temps (seulement les légions). Jetez le dé de 0 à 3 les légions ne font rien du tour.

Déplacement : La forêt coûte 2 pts (4 pour CAV) Monter un niveau +1 pt et traverser une rivière +1pt (+ 2 pour CAV).

Orientation : Lors du déplacement une unité ne tient pas compte de son orientation mais à la fin de son déplacement elle doit en choisir une.

Éléphant : Jetez un dé avant de le jouer : 5 ou moins : RAS ; 6-7 : rend désordonné l'unité adverse la + proche ; 8 ou plus : Désordonne l'unité alliée la plus proche.

Retraite : Ordre « Move » uniquement. L'unité bouge d'un ou 2 Hex et le joueur jette le dé (+1 au dé si bouge de 2 Hex, la cavalerie n'a pas ce malus). Si le résultat est inf ou égal au moral rien ne se passe, si supérieur l'unité est désorganisée (ou éliminée si déjà désorganisée).

Combat : Les combats se résolvent après que tous les mouvements aient été faits.

Jetez le dé et appliquez ces modificateurs selon corps d'arme et les autres :

Malus/Bonus pour l'attaquant selon corps d'arme :

Résultat du dé après application Bonus/Malus :

		ATTACKER				
		EL	CAV	LEGION	HI	MI
DEFENDER	EL	N/A	N/A	-2	N/A	N/A
	CAV	+3	0	+1	+1	+1
	LEGION	+1	-1	N/A	-1	-2
	HI	N/A	-1	0	N/A	N/A
	MI	N/A	0	+1	N/A	N/A
	LI	N/A	+3	+4	N/A	N/A

1	Att désordonné, contre-attaque Def	4-5	Engagé !
2	Att Désordonné	6-7	Def jette le dé pour désordre (Moral)
3	Att jette le dé pour désordre (Moral)	9	Def désordonnée, Att peut réattaquer.

Malus/Bonus autres :

Désordonné	Selon L'Ordre	Selon L'angle	Terrain
-2 si Att désordonné	-1 Si Def « Stand & Order » +1 Si Def « Move » +1 Si Att "Move & Attack" +2 Si Def "Reform"	+2 Attaque de flanc +3 Attaque arrière +4 si attaquant sur <u>front+flanc</u> ou <u>front+arrière</u> ou <u>flanc+arrière</u> .	-1 si Def en forêt -1 Si Def surélevé +1 Si Def surélevé -1 Si Def derrière rivière

Avance après le combat : Si l'adversaire retraite ou est détruit, l'attaquant doit avancer dans l'hexagone laissé vacant.

VICTOIRE : Les romains gagnent en détruisant **19 unités** carthagoises (l'éléphant, les unités légères et les unités carthagoises détruites par l'éléphant ne comptent pas). Les carthagois gagnent s'ils détruisent **12 unités** romaines ou sortent **20 unités** par le sud.

Désordonné	Selon L'Ordre	Selon L'angle	Terrain
-2 si Att désordonné	-1 Si Def « Stand & Order » +1 Si Def « Move » +1 Si Att "Move & Attack" +2 Si Def "Reform"	+2 Attaque de flanc +3 Attaque arrière +4 si attaquant sur front+flanc ou front+arrière ou flanc+arrière.	-1 si Def en forêt -1 Si Def surélevé +1 Si Def surélevé -1 Si Def derrière rivière

1	Att désordonné, contre-attaque Def	4-5	Engagé !
2	Att Désordonné	6-7	Def jette le dé pour désordre (Moral)
3	Att jette le dé pour désordre (Moral)	9	Def désordonnée, Att peut réattaquer.