Gallia

Bertrand Asseray & Pierre Borgnat & Jean-Yves Moyen

11 novembre 2002

joueur A (Rome-Bourgogne)

Rome

1 fort à Toulouse, Dauphiné, Lyonnais, Provence, Nîmes, Languedoc, Roussillon. 5 légions à Toulouse, 5 légions en Dauphiné, 10 légions, 2 vétérans et César en Lyonnais.
maxima : 25 légions, 2 vétérans, 40 forts.
Pas de revenu.
Pas de limite de population.

Soumission

L'Armoricain **peut** se soumettre à 3, l'Aquitanii **doit** se soumettre à 3, le Belge **doit** se soumettre à 6, l'Arverne **doit** se soumettre à 5 au tour 3. L'Arverne ne peut plus se soumettre au tour 4.

Rome **peut** se soumettre au franc si réduit à 5 provinces ou moins. Il passe alors Gallo-romain : remplacer les légions restantes par des infanteries Gallo-romaines et retirer les forts.

À n'importe quel moment

Tuer Vercingétorix : 5.
Tuer Attila : 3.
Chaque unité Hun : 1.

tour 1

Place des forts dans toute province traversée. Invasion majeure.

tour 2

César (deuxième tour), fougue, minimum 15 légions, les renforts vont dans la Provincia (les provinces contrôlées au début du jeu). Placer des forts dans toute province traversée.
PV pour chaque province contrôlée, traversée ou contrôlée par un peuple soumis au tour 1 ou 2 :
Alpes Cotiennes, Savoie, Helvétie : 1/2.
Chaque autre province : 1.
Soumission de l'Aquitanii : 2. Soumission du Belge : 3. Soumission de l'Armoricain : 4.
À la fin du tour 2, retirer César et les deux vétérans, Rome perd de 3PV par vétéran tué avant.
Rome a ensuite droit à un mouvement spécial. Toutes les légions peuvent bouger de 3 cases maximum, en traversant éventuellement des provinces contrôlées par d'autre peuples (même non-soumis) et la Manche. Toute légion qui arrive jusqu'en Manche est alors retirée et Rome gagne $1,5$ PV par légion ainsi retiré (qui part jouer à Britannia). Les légions restantes sont alors replacées n'importe où sur la carte dans les provinces contenant un fort (en respectant les limites d'empilement).

tour 4

Aetius.
Chaque province en Aquitaine ou Francia : 1/2.

Gallo-romain

maxima : 10 infanteries, 40 forts.
Quand Rome se soumet au franc, remplacer toutes les légions sur la carte par des infanteries Gallo-romaines. Les forts disparaissent.

À n'importe quel moment

Tuer Attila : 3.
Chaque unité Hun : 1.

tour 4

Chaque province en Aquitaine ou Francia : 1/2.

tours 7, 10, 13, 17

Chaque province : 1

Burgonde

maxima : 14 infanteries.

À n'importe quel moment

Attila : 3.

Soumission

Obligatoire au Franc si réduit à 7 provinces ou moins.

tour 4

12 infanteries en Germanie, Invasion.
Morvan, Franche-Comté, Besançon : 2.
Dijon, Chaque autre province du Sud-Est : 1.

tour 6

Transformation en Bourgogne lors du traité de Verdun.

Sarrasin

maxima : 6 infanteries.

À n'importe quel moment

Chaque unité franque : 2

tour 6

Abd-El-Rahman et 6 infanteries en Aragon, fougue.
Occupation du Poitou à la fin du tour : 4.

tour 7

Chaque province : 1.

tours 10, 13, 17

Chaque province : 1/2.

Bourgogne

maxima : 20 infanteries, 3 chateaux, 4 chevaliers. Plus 1 chateau, 2 chevaliers à partir du tour 15.

Apparaît à la fin du tour 6 lors du traité de Verdun, après l'Empire et Toulouse. Provinces contrôlées : les provinces francques ou vide du Sud-Est et les provinces burgondes. Remplacer les chateaux francs par des chateaux bourguignons. Placer un chateau gratuit dans une province au choix. Remplacer les infanteries burgondes par des infanteries bourguignones. Placer une infanterie dans chaque province vide.

À n'importe quel moment

Jeanne d'Arc : 3.

tour 7

Brabant : 3.
Morvan, Franche-Comté, Besançon : 2
Chaque province en Sud-Est, Belgique, Dijon, Hainault, Artois, Calais : 1.

tours 10, 13

Bourgogne, Besançon, Dijon, Franche-Comté : 2. Chaque province en Sud-Est, Belgique : 1/2.

tour 15

Peut construire un 4e chateau et jusqu'à 6 chevaliers.
Phillippe le Hardi, 2 chevaliers, 4 infanteries, Invasion.

tour 16

Jean sans peur.

tour 17

revenu multiplié par 2.
Charles le Téméraire (ne peut pas retraiter), 2 chevaliers, fougue.
Bourgogne, Franche-Comté, Dijon, Besançon, Brabant, Liège, Aix : 3.
Chaque province en Belgique, Artois, Hainault, Yonne, Champagne : 2.
Chaque province en Sud-Est, Lyonnais : 1.

joueur B (Cocorico)

Arverne

maxima : 11 infanteries.
1 infanterie en Cevennes, Limousin, Berry, Tourraine.
2 infanteries en Bourbonnais, Auvergne.

À n'importe quel moment

Chaque légion ou vétéran romain : 1.
Chaque légion ou vétéran si Vercingétorix participe au combat : 3.
Tuer César : 5.

tour 1

Reçoit Vercingétorix et 2 infanteries en plus de ses renforts.

tour 2

Auvergne, Morvan : 2
Chaque province : 1.

tour 4

Chaque province : 1.

tours 7, 10, 13, 17

Chaque province : 1/2.

Suève

maxima : 12 infanteries.
Pas de revenu.

À n'importe quel moment

Chaque unité passant en Castille : 2.

tour 3

Hermerich, 12 infanteries en Germanie. mouvement spécial puis invasion. Durant le mouvement spécial, il bouge toutes ses unités en une pile de 3 provinces, il ne peut pas laisser d'armées en arrière ni attaquer les unités des provinces traversées. Chaque unité des provinces traversées effectue une attaque sur lui.

tour 5

Le Suève disparaît à la fin du tour 5.

Franc

maxima : 35 infanteries, 8 chateaux.

Soumission

L'armoricain **peut** se soumettre si réduit à 3, le Burgonde **doit** se soumettre si réduit à 7, Rome **peut** se soumettre si réduit à 5 (il passe Gallo-romain), l'Aquitanii **doit** se soumettre si réduit à 2, le Wisigoth **peut** se soumettre si réduit à 3.

À n'importe quel moment

Tuer Attila : 3.
Chaque unité wisigothe tuée : 2 (à partir du tour 5 seulement).

tour 3

6 infanteries en Pays-Bas.

tour 4

15 infanteries en Pays-Bas. Gain de 3 chateaux dans des provinces contrôlées à la fin du tour.
Aix, Palatinat, Liège, Brabant : 1.
Chaque province : 1/2.

tour 5

Clovis, 10 infanteries en Pays-Bas, Zèle religieux. Gain de trois chateaux à la fin du tour, pas plus d'un par région (sauf Francia).

tour 6

Charlemagne, Roland, fougue pour les deux.
PV par grande région contrôlée :
Aquitaine, Bretagne : 2
Francia, Belgique, Sud-Est : 3
plus 2 si contrôle de toutes les régions sauf la Bretagne.
Peut ignorer une province (*i.e.* compter une (et une seule) province avec des troupes ennemies comme lui appartenant).
Fin : traité de Verdun, le Franc cesse de jouer.

Français

maxima : 25 infanteries, 10 chateaux, 8 chevaliers, plus 2 chevaliers à partir du tour 14.
Apparaît à la fin du tour 6, en dernier. Remplacer les chateaux francs et un maximumu de 8 infanteries franques qui restent en Francia par des chateaux français. Mettre une infanterie française par zone vide, gain d'un chevalier.
Ne touche ses revenus que dans le Domaine Royal.

Soumission féodale

Le Viking **doit** à 4, Toulouse **doit** à 5, l'Aquitain **peut** à 10.

À n'importe quel moment

Chaque chef anglais tué à partir du tour 14 : 3.
Tuer Charles le Téméraire (il ne peut pas retraiter) : 5.

tour 7

Roi à ce tour : 15.
Ile de France, Champagne, Orléannais : 2.
Chaque province en Francia : 1.

tour 8

Hugues Capet.
Roi à ce tour : 10.

tour 9

Roi à ce tour : 5.

tour 10

Roi à ce tour : 3.
Ile de France, Champagne, Orléannais : 2.
Chaque province en Francia : 1.

tour 11

Philippe Auguste, Invasion.

tour 12

Louis VIII le lion, 2 chevaliers croisés, fougue. les croisés ne peuvent attaquer que des troupes de Toulouse. À chacune des deux phases de combat, perte de 2PV par croisé sur la carte qui ne combat pas. Retirer les croisés à la fin du tour.

Contrôle à un moment queconque de son tour de
Foix : 5.
Nîmes : 2.
Si Toulouse chute, remplacer à la fin du tour les unités de Toulouse par des unités françaises.

tour 13

Philippe le Bel.
Chute de Toulouse possible comme au tour 12.
Bordeaux, Toulouse, Rouen : 2.
Lyonnais, Nantes, Bourgogne, Ile de France, Champagne, Orléannais : 1.
Chaque province en Francia ou Aquitaine : 1/2.

tour 14

Peut construire jusqu'à 10 chevaliers à partir de ce tour.

Duguesclin, 2 chevaliers, fougue. Les chateaux anglais en Aquitaine se rendent si sans défense face à Duguesclin.

tour 16

Jeanne d'Arc, fougue, minimum 3 chevaliers, 6 infanteries avant création d'unités.

tour 17

Valeur de la province avec chateau.
chaque province en Francia et Aquitaine : 1.
Pas d'anglais en Francia ou en Aquitaine : 2.

joueur C (Anglais)

Aquitanii

maxima : 7 infanteries.
1 infanterie en Foix, Guyenne, Quercy.
2 infanteries à Bordeaux.

Soumission

Obligatoire à Rome si réduit à 3 provinces ou moins.
Obligatoire au Wisigoth si réduit à 2 provinces ou moins.
Obligatoire au franc si réduit à 2 provinces ou moins.

tours 2,4

Foix, Guyenne, Bordeaux : 1.

tour 6

Traité de Verdun, l'Aquitanii se transforme en Aquitain.

Belge

maxima : 10 infanteries.
1 infanterie en Picardie, Calais, Artois, Brabant, Liège, Aix, Palatinat, Lorraine, Alsace.

Soumission

Obligatoire à Rome si réduit à 6 provinces ou moins.

À n'importe quel moment

Chaque unité franque : 1.

tour 2

Chaque province en Belgique : 1.
Chaque autre province : 1/2.

tour 4

Chaque province en Belgique : 1.

tours 7, 10, 13, 17

Chaque province : 1/2.

Alain

maxima : 12 infanteries.
Pas de revenu.

À n'importe quel moment

Chaque unité qui bouge en Aragon : 1.
Chaque fort détruit : 2.

tour 3

Atacès, 12 infanteries en Germanie. mouvement spécial puis invasion. Durant le mouvement spécial, il bouge toutes ses unités en une pile de 3 provinces, il ne peut pas laisser d'armées en arrière ni attaquer les unités des provinces traversées. Chaque unité des provinces traversées effectue une attaque sur lui.

tour 5

Le Alain disparait à la fin du tour 5.

Viking

maxima : 15 infanteries, 2 chateaux, 1 chevalier.

tour 6

4 infanteries en Manche, 4 infanteries en Atlantique, 3 infanteries en Méditerrannée.
Ne peut pas relever de chateau à ce tour.
À la fin de son tour, il marque autant de PV que la valeur des provinces conquisent qui bordent un fleuve (valeur non divisée par deux, même si il n'y a pas de chateau dans la province). Puis toutes les infanteries survivantes retournent en Manche.

tour 7

Rollon et 3 infanteries en Manche (plus les survivants du tour précédent), bateaux.
Rouen : 3.
Cotentin, Normandie, Anjou, St Malo : 2.
Armor : 1.
Chaque province : 1/2.

tour 10

Rouen : 3.
Cotentin, Normandie, Maine, St Malo : 2.
Armor : 1.
Chaque province : 1/2.
Il se transforme en Anglais à la fin du tour 10.

Aquitain

maxima : 20 infanteries, 3 chateaux, 4 chevaliers.
Apparait au traité de Verdun, à la fin du tour 6, après l'Empire, Toulouse et la Bourgogne. Gain d'un chateau à Bordeaux. Remplacer les chateaux francs en Aquitaine par des chateaux Aquitains. Mettre 1 infanterie par province francque ou vide en Aquitaine. Remplacer les Aquitanii par des infanteries aquitaines.

Soumission féodale

Optionelle au Français si réduit à 10 provinces ou moins.

tour 7

Chaque province de plaine en Aquitaine, Anjou, Orléannais : 1.

tour 10

Anjou, Maine : 2.
Chaque province de plaine en Aquitaine, Orléannais : 1.
Il se transforme en anglais à la fin du tour 10.

Anglais

maxima : 20 infanteries, 6 chateaux, 6 chevaliers, plus 2 chevaliers à partir du tour 14.

Apparaît à la fin du tour 10 : remplacer toutes les unités Viking et Aquitaines par des unités Anglaises équivalentes.

À n'importe quel moment

Chaque chevalier français tué à partir du tour 16 : 2.
Tuer Jeanne d'Arc : 3.
Tuer Charles le Téméraire (il ne peut pas retraiter) : 5.

tour 13

Bordeaux, Rouen : 3.
Guyenne, Quercy : 2.
Chaque province : 1.

tour 14

Peut construire jusqu'à 8 chevaliers à partir de ce tour.

Edouard III, le Prince Noir, 15 infanteries, 3 chevaliers, 5 archers longs en Angleterre ou Atlantique, Invasion.

PV de passage :
Calais, Bordeaux, Rouen : 3.
Toulouse, Béarn, Poitou, Anjou : 2.
Chaque province en Aquitaine ou Bretagne, Artois, Picardie, Normandie, Cotentin : 1.

Si l'Anglais contrôle Calais à un moment quelconque de son tour de jeu, il y place immédiatement un chateau.

tour 16

Henri V, minimum 3 archers, 1 chevalier, 10 infanteries après construction d'unités, les renforts sont placés en Angleterre, Invasion.

PV de passage :
Ile de France, Calais : 3.
Orléannais, Champagne, Rouen, Normandie : 2.
Chaque province en Francia : 1.

tour 17

Bordeaux, Rouen, Calais : 3.
Quercy, Guyenne, Poitou, Cotentin, Normandie : 2.
Chaque province : 1.

joueur D (Italo-Allemand)

Armoricain

maxima : 9 infanteries.
1 infanterie en Armor, St Malo, Nantes, Cotentin, Poitou, Anjou.

Soumission

Optionelle à Rome si réduit à 3 provinces ou moins.
Optionelle au Franc si réduit à 3 provinces ou moins.

tours 2, 4

Chaque province en Bretagne : 1.
Chaque province : 1/2.

tour 7

Chaque province en Bretagne : 1.
Chaque province : 1/2.

Éduen

maxima : 15 infanteries.
1 infanterie en Orléannais, Nivernais, Dijon, Besançon, Franche-Comté, Rouen, Normandie, Ile de France, Champagne, Morvan.

À n'importe quel moment

Chaque fort, légion ou vétéran tué aux tours 1 ou 2 : 2.

tour 2

Chaque province : 2.

tour 4

Chaque province : 1.

tours 7, 10, 13, 17

Chaque province : 1/2.

Wisigoth

maxima : 25 infanteries, 2 chateaux.

Soumission

L'Aquitanii **doit** se soumettre à 2.
Le Wisigoth **peut** se soumettre au franc si réduit à 3 provinces.

À n'importe quel moment

Chaque Alain tué : 1/2.
Chaque unité qui passe en Castille ou Aragon à partir du tour 5 : 1.

tour 3

Alaric I et 8 infanteries en Cisalpine.

tour 4

Euric dans une province contrôlée, Theodoric et 10 infanteries en Cisalpine, Invasion, pas de limite d'empilement avec les chefs au premier tour de l'invasion. Gain d'un chateau à Toulouse si conquis à la fin du tour.

Toulouse : 3.

Chaque province en Aquitaine : 1.

Chaque province : 1/2.

tour 6

Traité de Verdun, il se transforme en Toulouse.

Hun

maxima : 6 infanteries.

Pas de revenu

À n'importe quel moment

Chaque fort romain : 2.

Chaque unité détruite : 1.

tour 3

Atilla et 6 infanteries en Germanie, Invasion.

tour 5

Disparaît à la fin du tour.

Empire

maxima : 20 infanteries, 3 chateaux, 4 chevaliers.

Apparait à la fin du tour 6, au traité de Verdun. Remplacer les chateaux francs en Palatinat et Alsace par des chateaux impériaux. Placer une infanterie impériale en Palatinat et Alsace si vide ou franque et sans chateau.

À n'importe quel moment

Tuer Charles le Téméraire (il ne peut pas retraiter) : 5.

tour 7

Louis le Germanique et 15 infanteries en Germanie, fougue.

Aix : 2.

Chaque province en Belgique : 1.

tour 9

Konrad et 10 infanteries en Cisalpine.

tour 10

Provence : 3.
Lyonnais, Aix : 2.
Chaque province en Belgique ou Sud-Est : 1.

tour 13

Lyonnais, Aix : 2.
Chaque province en Belgique ou Sud-Est : 1.

tour 14

revenu divisé par deux à partir de ce tour (arrondi au supérieur).

tour 17

Lyonnais, Aix : 2.
Chaque province en Belgique ou Sud-Est : 1.

Toulouse

maxima : 7 infanterie, 2 chateaux, 2 chevaliers.

Apparait à la fin du tour 6, au traité de Verdun après l'Empire. Remplacer le chateau à Toulouse par un chateau tolosan (le reconstruire si il est détruit). Choix de 4 provinces vides ou franques parmi Nîmes, Languedoc, Roussillon, Foix, Cevennes, Auvergne, Lyonnais, Quercy, Béarn, Cantal. Si moins de 2 provinces ainsi disponibles, prendre parmi Languedoc, Roussillon, Foix, l'occupant retraite. Remplacer les chateaux francs par des chateaux tolosans. Gain d'un chateau dans une province de plaine, une infanterie dans chaque province sans chateau. Remplacer toutes les infanteries wisigothes par des infanteries tolosanes.

Les unités de Toulouse ne peuvent pas quitter l'Aquitaine.

tours 7, 10

Toulouse : 3.
Foix, Roussillon, Languedoc : 2.
Chaque province en Aquitaine : 1.

tour 12

Raymond.

tours 12, 13

Si le chateau à Toulouse est capturé pendant la croisade contre les albigeois, les unités tolosanes restantes se transforment en unités françaises à la fin du tour. Toulouse marque alors autant de PV que le revenu des provinces qu'il occupe encore à ce moment.

tours 13, 17

Toulouse : 3.
Foix, Roussillon, Languedoc : 2.
Chaque province en Aquitaine : 1.

Breton

maxima : 7 infanteries, 1 chateau, 2 chevaliers.

Apparaît pendant le tour 8, une fois que l'armoricain a joué. Remplacer toutes les infanteries armoricaines par des infanteries bretonnes.

tour 8

Barbe-Torte, 1 chevalier, 4 infanteries en Atlantique. Si le breton contrôle Nantes à un moment quelconque de son tour de jeu, il y construit immédiatement un chateau.

tours 10, 13, 17

Chaque province en Bretagne : 1.

Chaque province : 1/2.