

JULIUS CAESAR



1.0 INTRODUKTION

Julius Caesar skildrar det dramatiska och mest berömda av de romerska inbördeskrigen (49-45 f Kr). Spelarna för befäl över Caesar eller Pompejus legioner och kämpar om Roms framtid – republik eller kejsardöme.

1.1 ANTAL SPELARE

Spelet är avsett för två spelare. En representerar *Julius Caesar*, den andre *Pompejus den Store*.

1.2 VINNARE

Spelet är indelat i fem år, som i sin tur är indelade i fem drag. Efter varje års femte drag spelas ett vinterdrag (8.0) i vilket spelarna avgör om någon av dem vunnit.

När året är slut räknar de båda spelarna ihop poängvärdena på sina **egna** städer samt lägger till en poäng för varje fientlig ledare som dödats. För att vinna måste en spelare ha minst 10 poäng.

Om ingen av spelarna lyckats vinna efter det femte året, vinner den som har flest poäng. Om det då fortfarande är oavgjort vinner den spelare som håller **Rom**. I annat fall slutar spelet oavgjort.

1.3 INNEHÅLL

- Spelplan
- 63 pjäser (31 ljusbruna, 31 gröna, 1 blå)
- Etikettark (till pjäserna)
- Spelkort (27)
- Tärningar (4)
- Dessa regler

2.0 DRAG

Spelet pågår i fem **år**, som vart och ett består av fem **drag**. Varje drag består av tre delar, **kort**, **befäl** och **strid** som spelas enligt nedan.

2.1 KORT

Till spelet hör 27 spelkort: tjugo befälkort och sju händelsekort. När ett år börjar blandas korten och spelarna får sex kort vardera. Efter att de båda spelarna tittat på sina kort slänger de varsitt utan att avslöja det för motståndaren.

Spelarna startar draget genom att samtidigt spela ett kort var med baksidan upp. Därefter avslöjas kortens värde som, på befälkort, är **Marscher** (standaret) och **Rekryteringar** (cirkelar på standarstången). Den spelare som har flest Marscher är spelare 1 i det draget.

Om korten har samma antal marscher är Caesar spelare 1 i det draget.

Händelsekortet har specialeffekter på spelet. Den som spelar händelsekort är alltid spelare 1. Om **båda** spelar händelsekort, inställs båda specialeffekterna och **draget** avslutas.

Båda spelarna måste spela ett kort, men kan välja att göra färre marscher och/eller rekryteringar om de så önskar.

Varken marscher eller rekryteringar kan sparas för att användas senare i spelet.

2.2 BEFÄL – COMMAND

Spelare 1 marscherar och rekryterar (eller utför specialeffekt), därefter marscherar och rekryterar spelare 2.

Marsch: Varje marsch tillåter en **grupp** (en, flera eller alla pjäser i samma stad eller på samma hav) att flytta sig en eller två städer/hav. Pjäser får inte anfalla eller förstärka om de flyttas två städer/hav. Pjäser som flyttar in i stad eller hav som innehåller fiendliga pjäser måste stanna och utkämpa strid. Se 6.0 för mer detaljer.

Rekrytering: För varje rekrytering kan ett steg läggas till en pjäs i spel, eller så kan en pjäs, i spelarens rekryteringspool sättas in i spel, med styrka I, på kartan. Rekryteringar görs efter att alla marscher är klara – nyrekryterade pjäser får sålunda inte flyttas i samma drag. Se 6.4 för mer detaljer.

2.3 STRID

Strider utkämpas mellan fiendliga pjäser i samma stad eller på samma hav. De utkämpas en i taget, i den ordning som anges av spelare 1. Se 7.0 för mer detaljer

Den Romerska kalendern

Få romare kände till, eller brydde sig om vilket år det var, men de som gjorde det, räknade åren från berättelsen om Roms grundande av Romulus år 754 f Kr. Detta inbördeskrig börjar alltså år 705 (49 f Kr), och Julius Caesar mördades år 710 (44 f Kr) i den Romerska kalendern.

Julius Caesar införde den Julianska kalendern år 709 (45 f Kr). Denna kalender rättade till ett fel på två månader i sol-cykeln och införde skottåret för att den fortsättningsvis skulle vara rätt. Månaden juli uppkallades efter Caesar. Med endast några små ändringar är detta den kalender vi, i västvärlden, använder än idag.

Seger

Totalt finns det 13 poäng i spelets städer. När spelet börjar håller Pompejus 7 av dessa och Caesar 1. *Rome, Athens, Ephesus och Byzantium* är tomma. Caesar är därför tvungen att spela aggressivt för att undvika en tidig förlust.

Händelsekort

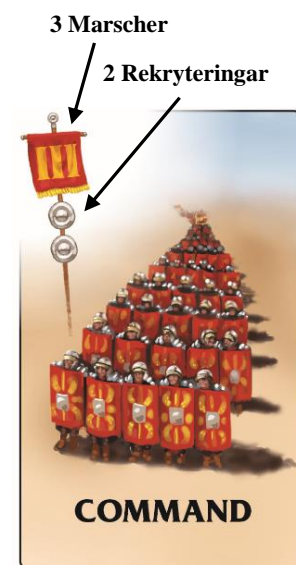
Leken innehåller sju händelsekort, vart och ett av dem namngivna efter någon av de romerska gudarna. Dessa kort tillåter specialhändelser som, på ett eller annat sätt, bryter mot dessa regler. Se respektive kort för ytterligare uppgifter.

Exempel på drag:

Kort: Caesar spelar 2/1, Pompejus 2/2, vilket ger oavgjort läge, (endast marscher räknas). Men, Caesar är spelare 1 vid oavgjort.

Befäl: Caesar (spelare 1) gör två marscher och en rekrytering. Pompejus (spelare 2) gör två marscher och två rekryteringar.

Strid: Eventuella strider utkämpas i den ordning spelare 1 väljer.



JULIUS CAESAR

3.0 ARMÉER

Pjäserna måste förses med etiketter innan spelet kan börja. Fäst försiktigt etiketten så att den sitter centrerad på pjäsen, tryck därefter fast den.

	Pjäser	Etiketter
Caesar	Ljusbruna	Röda
Pompejus	Gröna	Ockra
Cleopatra	Blå	Blå

3.1 UPPGIFTER PÅ PJÄSERNA

3.11 Styrka

En pjäs styrka är den romerska siffran som är högst upp när pjäsen står upprätt. En pjäs maximala styrka är antingen II, III eller IV.

Styrkan anger hur många täringar som slås för respektive pjäs i strider. För en pjäs med styrka IV slås fyra täringar och för en pjäs med styrka I, slås en tärning.

För varje träff en pjäs i strid drabbas av, reduceras styrkan genom att vrida pjäsen 90 grader motsols. I marginalen visas samma pjäs med styrka III, II och I

3.12 Stridsvärde

En pjäs stridsvärde anges i form av en bokstav och en siffra, t ex **A2** eller **B3**.

Bokstaven (**snabbhet**) avgör när i striden pjäsen slår. Alla A-pjäser slår före alla B-pjäser osv. Vid lika bokstav slår den försvarande pjäsen först.

Siffran (**effektivitet**) anger den högsta siffran från varje täringsslag som ger träff på motståndarpjäsen.

3.13 Hemstäder

Legioner och **Equitatus** måste placeras i den stad som står angivet på respektive pjäs när de nyrekryteras från poolen.

3.2 PJÄSTYPER

3.21 Ledare



Båda sidor har tre namngivna ledare: **Caesar**, **Antonius** och **Octavian**. **Pompey**, **Scipio** och **Brutus**

Ledarpjäser inkluderar en betydande vaktstyrka, vanligtvis elitkavalleri. Spelarna startar spelet med två ledare var. Den tredje får sättas i spel först om någon av de andra två dödats. (Se 7.51)

3.22 Legioner



Legioner känns igen på örn-symbolen. De har sina riktiga nummer uppe till vänster och sin **hemstad** nedtill.

Legioners stridsvärden är C2, C3 eller C4. Veteranlegioner har högst värden.

3.23 Auxilia - hjälptrupper



Båda spelarna har fyra *Auxilia*, två lätt infanteri (B1) och två bågskyttar (A1). *Auxilia* nyrekryteras i valfri **egen** stad.

3.24 Equitatus – kavalleri



Equitatus har stridsvärde B2 eller B3. De nyrekryteras i **egen hemstad**. Caesar har fyra *equitatus*. Pompejus har tre men

också en *Elefant* (7.41).

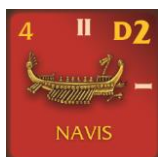
3.25 Ballista – kastmaskiner



Båda spelarna har en *Ballista*. De har olika stridsvärden beroende på om de deltar i försvar eller anfall, se 7.42. De nyrekryteras i

valfri **egen** stad.

3.26 Navis – flottor



Båda spelarna har fem *Navis*. De har stridsvärde D2 eller D3. I sjöslag har "D" ingen betydelse. Men de är sårbara i strider där även landtrupper ingår. *Navis* kan bara nyrekryteras i **egna stora hamnstäder**.

Dessa är utmärkta med en *Navis*-symbol på kartan.

3.27 Cleopatra



De egyptiska styrkor som deltog i kriget representeras av Cleopatra som har stridsvärde C1. Hon är **inte en ledare** i spelmässig bemärkelse. Cleopatra startar spelet på Pompejus sida, men kan strida för båda sidorna. Se 7.52.

Etiketter

De röda etiketterna är till Caesars ljus-bruna pjäser, de ockrafärgade är till Pompejus gröna pjäser. Cleopatra-etiketten är till den blå pjäsen.

Strategisk osäkerhet – Fog-of-War

Överraskning och bluff är viktiga aspekter av spelet. Förutom när strider utkämpas står pjäserna upprätt med ryggarna vända mot motståndaren. Detta möjliggör både bluff och våghalsiga strategier eftersom motspelaren inte har särskilt stor vetskap om vad/vilka som kommer marscherande mot honom/henne.

Equitatus

Romarna ansågs inte vara särskilt dugliga ryttare. Speciellt inte efter det att den romerska aristokratins förtur till ryttar-tjänst avskaffades. Vid tiden för den sena Republiken, bestod equitatus vanligtvis av ryttare från erövrade områden som Gallien, Germanien, Hispanien, Syrien, Numidien, och Trakien. Caesars enastående livvakt bestod av germanskt kavalleri som också sattes in offensivt för att bekämpa Gallerna.

Elefanter

Pompejus förfogar över en pjäs med elefanter. Caesar ville inte ha elefanter i sin armé eftersom han ansåg att de var både sårbara och oberäkneliga.

Stegreducering



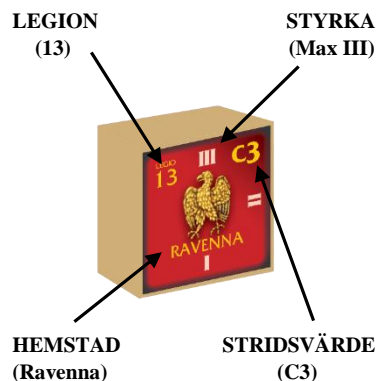
Styrka III



Styrka II



Styrka I



JULIUS CAESAR

4.0 SPELPLAN

Spelplanen visar Medelhavet och områdena därkring. Den som spelar Caesar sitter på norra sidan och den som spelar Pompejus sitter på södra sidan.

4.1 STÄDER, HAV, HAMNSTÄDER

Land-pjäser måste befinna sig i städer. Navis måste befinna sig på hav eller i hamnstäder.

4.2 STÄDER

Land-pjäser befinner sig alltid i städer. Elva av spelets städer har ett poängvärde, 1 eller 2. Dessa poäng (totalt 13) används dels för att avgöra om någon vunnit, dels har de betydelse för arméernas vinterkvarter (8.4).

4.2.1 Kontroll av städer

En stad är antingen:

Egen: Innehåller bara egna pjäser.

Fientlig: Innehåller bara fiendepjäser.

Tomt: Innehåller inga pjäser.

Omstridd: I väntan på strid - innehåller pjäser från båda spelarna.

Förändringar av kontroll över städer träder i kraft **omedelbart**. Egen stad räknas omedelbart som tomt när alla pjäser marscherat/seglat därifrån. Likaså gäller omvänt, anfall på fientlig stad omvandlar omedelbart den staden till omstridd - tills striden är avgjord.

4.3 VÄGAR

Städerna knyts samman av vägar, vissa av dem är namngivna med sina historiska namn. Pjäserna marscherar längs vägarna mellan städerna.

4.3.1 Vägtyper

Det finns två vägtyper, **större** (heldragen linje) och **mindre** (streckad linje). Under ett drag får maximalt 4 pjäser marschera längs en större väg och maximalt 2 pjäser längs en mindre väg. Se 6.11.

4.3.2 Sund

Det finns fyra sund, markerade med blå pil, på spelplanen: *Herculeum*, *Messana*, *Hellespontus* och *Bosphorus*, dessa får korsas med normal marsch av land-pjäser. Under ett drag får maximalt 2 land-pjäser korsa ett sund. Om staden på andra sidan är fientlig eller omstridd får endast 1 land-pjäs, per drag, korsa sundet.

Sund påverkar inte navis förflyttning mellan hav. Kontroll över städerna på båda sidor om ett sund påverkar vare sig förflyttning av navis eller skeppning av land-pjäser.

4.4 HAV

Det finns nio hav i spelet: *Atlanticus*, *Hispanum*, *Tyrrhenum*, *Internum*, *Hadriaticum*, *Egypticum*, *Aegaeum*, *PontusEuxinus* och *Propontis*. Endast navis får befinna sig på- och kontrollera hav.

Kontroll över hav fungerar på samma sätt som över städer.

Eget: Innehåller bara egna pjäser.

Fientligt: Innehåller bara fiendepjäser.

Tomt: Innehåller inga pjäser.

Omstritt: I väntan på strid - innehåller pjäser från båda spelarna.

På samma sätt som för städer, sker förändringar av kontroll över hav **omedelbart**. Eget hav räknas omedelbart som tomt när alla pjäser seglat därifrån. Likaså gäller omvänt, anfall på fientligt hav omvandlar omedelbart det havet till omstritt - tills striden är avgjord.

4.4.1 Öar

Corsica, *Sardinia*, *Sicilia*, *Creta* och *Cyprus* är spelbara, d v s får innehålla pjäser. Alla andra öar är ospelbara. Förflyttning till eller från spelbara öar kräver Navis eller Skeppning (6.3).

4.4.2 Hamnar

Alla kuststäder är hamnar. Vissa har en navis-symbol intill sig, vilket betyder att dessa är **stora** hamnar. Navis kan bara rekryteras i stora hamnar.

Hamnar som ligger på gränsen mellan två hav ger navis tillgång till båda haven. Utica och Creta har tillgång till tre hav. I marginalen finns ytterligare beskrivning.

Slagfält

Krigets viktigaste slagfält är markerade på spelplanen, röda för Caesars- och gröna för Pompejus segrar.

Hamnar

Nedanstående lista visar hamnarna och deras angränsande hav. Större hamnar är angivna med versaler.

HAV HAMNAR

Atlanticus: Burdigala, Gades, Olisipo, Portus, Sala, Tingis.

Hispanum: Caralis, CARTHAGO NOVA, Genua, Iomnium, MASSILIA, Narbo, Siga, Tarraco, Tingis, UTICA.

Tyrrhenum: Aleria, Caralis, Genua, Messana, Lilybaeum, NEAPOLIS, Rome, Rhegium, UTICA.

Internum: Ambracia, Brundisium, CRETA, Cyrene, Lilybaeum, Messana, Pylus, Rhegium, SYRACUSE, Tacape, Thubactus, UTICA.

Hadriaticum: Aquileia, Brundisium, Salone, Dyrrachium, RAVENNA, Sipontum.

Aegaeum: Aenos, ATHENA, CRETA, EPHEBUS, Thessalonika.

Propontis: Byzantium, Nicomedia.

Euxinus: Byzantium, Sinope.

Egypticum: ALEXANDRIA, Antioch, Perga, Catabathmus, CRETA, Pelusium, SALAMIS, Tarsus.

Händelsekort

Apollo: Den skojfriska Solguden, hjälper dig att exakt kopiera din motspelares kort från det föregående draget, även om det var ett händelsekort.

Jupiter: Gudarnas Konung, hjälper dig genom att en motståndarpjäs i en grannstad till en av dina egna städer, byter sida. Även navis till havs kan väljas, men vare sig navis eller ledare byter sida, utan drabbas av ett stegs reducering i stället. Cleopatra, som ju inte är ledare, byter sida om hon väljs.

Mars: Krigsguden, hjälper dig genom ett överraskningsanfall. Alla anfallande pjäser slår före de försvarande pjäserna i rond 1. Notera dock att försvararen slår två gånger i rad, sist i rond 1 och först i rond 2.

Mercury: Gudarnas budbärare, hjälper dig genom att alla land-pjäser i en grupp kan marschera en extra stad. Pjäserna får marschera till olika städer om så önskas.

Neptune: Havsguden, hjälper dig genom att ge en navis-grupp ett överraskningsanfall. Detta är i princip ett "Mars" kort för navis.

Pluto: Dödsguden, hjälper dig genom att öka vägkapaciteten för en grupp med land-pjäser. Ökningen gäller endast för anfall, d v s inte för omgrupperingar och/eller reträtter.

Vulcan: Eldguden, hjälper dig genom att varje pjäs i en stad reduceras ett steg. Inga undantag. Alla pjäser med styrka I innan reduceringen, även ledare, elimineras.

JULIUS CAESAR

5.0 UPPSTÄLLNING

5.1 HISTORISK UPPSTÄLLNING

Båda spelarna ställer upp sina pjäser i de angivna städerna. Alla uppställda pjäser startar med **full** styrka.

5.2 REKRYTERINGSPOOL

Båda spelarna har en rekryteringspool vid sidan om spelplanen. Pjäserna i respektive pool står upprätt med ryggen mot den andre spelaren. Spelarna använder rekryteringspoäng för att flytta pjäser från poolen till spelplanen. Förutom ledare (se 7.51) återgår alla eliminerade pjäser till rekryteringspoolen, men de ligger med framsidan upp tills året är slut. De kan inte rekryteras igen förrän nästa år.

5.3 FRI UPPSTÄLLNING

Som ett alternativ till den historiska uppställningen kan spelarna välja att ställa upp pjäserna friare. Antalet pjäser per stad måste överensstämma med den historiska men pjäserna kan byta plats, hur som helst, med varandra. Pjäser i rekryteringspoolen får inte användas.

EXEMPEL: Pompejus har tre pjäser i Neapolis i den historiska uppställningen. Vid fri uppställning får vilka tre pjäser som helst, från den historiska uppställningen, placeras där istället.

CAESAR, 705 (49 f KR)

Caesar: Ravenna
Legion 13: Ravenna
Navis 2: Ravenna

Antonius: Genua
Legion 8: Genua
Legion 12: Genua

Legion 11: Massilia
Legion 14: Massilia
Navis 1: Massilia

Legion 7: Narbo
Legion 9: Narbo
Legion 10: Narbo

Legion 16: Lugdunum
Equitatus 1: Lugdunum

I REKRYTERINGSPOLEN

Legion 17, 18, 19, 20, 21

Auxilia 1, 2, 3, 4

Equitatus 2, 3, 4

Ballista

Navis 3, 4, 5

Octavian – läggs med framsidan upp, blir tillgänglig först när Caesar eller Antonius eliminerats, se 7.51.

POMPEJUS, 705 (49 F Kr)

Pompey: Neapolis
Legion 1: Neapolis
Navis 1: Neapolis

Legion 3: Brundisium

Legion 37: Syracuse

Scipio: Antioch
Legion 34: Antioch

Cleopatra: Alexandria
Navis 2: Alexandria

Legion 39: Utica
Navis 3: Utica

Legion 2: Carthago Nova
Legion 4: Carthago Nova

Legion 5: Tarraco
Legion 6: Tarraco
Equitatus 1: Tarraco

I REKRYTERINGSPOLEN

Legion 32, 33, 35, 36, 38

Auxilia 1, 2, 3, 4

Equitatus 2, 3, Elefant

Ballista

Navis 4, 5

Brutus – läggs med framsidan upp, blir tillgänglig först när Pompey eller Scipio eliminerats, se 7.51.



6.0 BEFÄL

Spelare 1 marscherar och rekryterar med de värden som står på dennes spelade kort, därefter gör spelare 2 samma sak.

6.1 GRUPPMARSCHER

Befälskorten har mellan ett till fyra marschpoäng (MP). En **grupp** består av alla egna pjäser i en stad eller på ett hav. Varje MP ger en grupp en marsch, dvs flyttning till intilliggande stad/hav. Om pjäsen inte anfaller får den flyttas till nästa intilliggande stad/hav. Pjäser i en grupp får marschera till olika städer/hav.

Pjäs som marscherat får inte flyttas mer det draget utom för att **retirera** (7.6) eller **omgruppera** (7.7). När en pjäs är klar med dragets marsch ska den läggas på spelplanen med ryggen upp för att markera att den inte får flyttas igen.

6.11 Vägkapacitet

Det maximala antalet pjäser som kan marschera längs en väg, per drag, varierar:

Större: 4 pjäser
Mindre: 2 pjäser
Sund: 2 pjäser (1 om den anfaller)

Exempel: Maximalt fyra pjäser får marschera mellan Genua och Rom och maximalt två pjäser får marschera mellan Ravenna och Rom, per drag.

Vägkapaciteten gäller **per spelare**. Båda spelarna kan därför marschera två pjäser var längs samma mindre väg i samma drag.

Exempel: Spelare 1 marscherar 4 pjäser från Massilia via Genua till Ravenna. Spelare 2 marscherar 4 pjäser från Rom via Genua till Massilia. Båda spelarna använde vägen mellan Massilia och Genua. Om spelare 1 hade lämnat en eller flera pjäser i Genua, hade spelare 2 inte kunnat marschera till Massilia utan fått utkämpa i strid i Genua istället.

6.12 Anfall

Pjäser som går in i **fientlig** stad/hav **anfaller**; motståndarpjäserna **försvrar**.

Pjäser får bara anfalla från intilliggande städer/hav. Anfall får ske från två eller flera vägar men varje väg kräver en extra marschpoäng. Se 6.2 och 7.3.

6.13 Låsning

Anfallande pjäser (**inte reserver**) hindrar ett **motsvarande** antal försvarande pjäser att kunna marschera därifrån. Om försvararen har fler pjäser bestämmer denne vilka pjäser som är låsta. "Olåsta" pjäser får marschera normalt och kan till och med anfalla, men får inte använda vägar eller havsgränser som anfallaren använde för att starta striden.

6.14 Svarmarsch

Spelare 2 kan använda MP för att flytta **olåsta** pjäser till omstridda städer/hav för att förstärka sina försvarande pjäser. Pjäser kan bara **svara** från intilliggande städer/hav. Svarande pjäser placeras alltid i reserven. Se 7.3.

6.15 Stackning

Stackning innebär fler än en pjäs i samma stad/hav. Hur många pjäser som helst får befinna sig i samma stad/hav under året. Begränsningar finns under **vinterdraget**. Se 8.4.

6.2 NAVIS FÖRFLYTTNING

Navis flyttas mellan hamn och omgivande hav (eller vice versa), eller från ett hav till ett intilliggande hav. Navis kan inte flyttas från en hamn till en annan utan att först färdas på det omgivande havet.

Om både navis och land-pjäser finns i samma hamn, kan navis flyttas till hav som en del av gruppens marsch. Se **Navis exempel** i marginalen.

Navis får flyttas ett hav/hamn och anfalla, eller flyttas två hav/hamn utan att anfalla. Se **Navis exempel** i marginalen.

Navis får anfalla/svara endast från intilliggande hav/hamn. Se Reserver (7.3) för ytterligare uppgifter om anfall och svar.

6.3 SKEPPNING

För 1 marschpoäng, **per pjäs**, får land-pjäser skeppas från en hamn till en annan, **egen** eller **tom**, hamn. Skeppning får bara göras över **egna intilliggande** hav.

Skeppning måste göras **före** alla andra marscher det draget. Ett hav som används för skeppning måste sålunda vara eget före dragets början.

Pjäser får inte marschera både till lands och sjöss i samma drag. En navis pjäs måste befinna sig hela befäls-delen av draget i ett hav som används för skeppning. Andra navis-pjäser på samma hav får flytta.

Pjäser får **aldrig** skeppas till fientliga eller omstridda hamnar. Icke låsta (6.13) land-pjäser i en omstridd hamn får skeppas därifrån under förutsättning att det omgivande havet är eget.

Marsch – exempel

För 1 MP kan en spelare marschera en/några/alla egna pjäser i Massilia till en eller flera av; Narbo, Lugdunum och Genua. Om de inte anfaller kan de marschera vidare till en eller flera av; Tarraco, Burdigala, Cenabum, Treveri, Ravenna och Rom. Egna navis-pjäser i Massilia kan flyttas till Mare Hispanum och, om de inte anfaller, vidare till intilliggande hav eller hamn.

Marsch och anfall

Pjäser kan bara marschera en stad/hav om de anfaller. Detta har vissa konsekvenser. T ex: 6 st Caesar-pjäser befinner sig i Massilia och 3 st Pompejus-pjäser befinner sig i Tarraco och 3 st i Genua. Caesar-pjäserna får inte anfalla Tarraco eftersom den ligger två städer bort. Genua ligger intill och får därför anfallas med maximalt 4 pjäser (väg-kapaciteten). De två kvarvarande Caesar-pjäserna får inte också anfalla Genua via Lugdunum eftersom det skulle innebära två-stads marsch. Observera dock att **Mercury-kortet** tillåter ett anfall på Terraco och/eller ett tvådelat anfall på Genua.

Låsning – exempel

Fem pjäser försvarar Rom. Fyra pjäser anfaller från Genua och två från Ravenna, de senare utgör reserven. Genua pjäserna utgör huvud-anfallet vilket innebär att fyra Rom-pjäser är låsta, den kvarvarande icke låsta pjäsen får marschera därifrån men inte via någon av vägarna som anfallarna använde.

Sjöherravälde

Navis är i första hand till för att vinna sjöherravälde för att möjliggöra skeppning. Navis kan också anfalla fientliga- och inta tomma hamnar.

Navis – exempel

1. Navis-pjäs i Massilia kan flyttas till Mare Hispanum. Om detta hav var tomt eller eget och pjäsen inte anfaller kan den flyttas vidare till Oceanus Atlanticus, eller Mare Tyrrhenum, eller någon av hamnarna kring Mare Hispanum, under förutsättning att dessa är egna eller tomma.

2. Navis på Mare Internum kan flyttas till Mare Tyrrhenum, Mare Hadriaticum, Mare Aegeum eller Mare Egypticum. Navis-pjäs som inte anfaller och som flyttats till Mare Aegeum får flyttas till Mare Egypticum eller Propontis om de är egna eller tomma, eller till egen eller tom hamn i Mare Aegaeum, (CRETA, ATHENA, Thessalonika, Aenos eller EPHEBUS). Observera att Pergamum inte är en hamn.

Skeppning – exempel

Caesar har 3 Navis, 1 på vardera Mare Internum, Mare Tyrrhenum, och Mare Egypticum. Han väljer att använda 2 MP för att skeppa 2 legioner från Rome till Antioch, som är tom. Detta är tillåtet då de tre hav som används är egna och ligger intill varandra, samt att skeppningen sker före alla andra marscher. Observera att spelare 1:s skeppning är klar innan spelare 2 flyttar.

6.4 REKRYTERING

Befälskorten ger 1, 2 eller 3 Rekryterings-Poäng, (RP). **Varje** RP ger antingen:

Ett nytt steg till en pjäs i spel. Flera steg får ges till samma pjäs för 1 RP/steg.

Eller

En ny pjäs från spelarens rekryteringspool som sätts in i egen stad. Pjäsen kommer i spel med sin lägsta styrka. Steg får läggas till nyinsatt pjäs omedelbart, för 1 RP per steg, även elefanten. Flera nya pjäser får sättas in i samma stad, om så önskas.

Ledare sätts in i valfri egen stad.

Legioner sätts in i sin hemstad, vilken måste vara egen.

Equitatus/elefant sätts in i sin hemstad, vilken måste vara egen.

Auxilia/ballista sätts in i valfri egen stad.

Navis sätts in i egen **stor** hamn – med navis-symbol. Steg får läggas till i **valfri** egen hamn, men aldrig till pjäs på hav.

Nya steg och pjäser måste alltid sättas in i egna städer, vilket betyder en stad som innehåller minst en egen pjäs. Nya steg och pjäser får **aldrig** sättas in i tomma eller omstridda städer.

7.0 STRID

7.1 STRIDERS INBÖRDES ORDNING

Strider utkämpas en efter en efter att alla dragets marscher är avslutade. Spelare 1 avgör vilken strid som skall utkämpas först. Pjäserna avslöjas inte förrän striden börjar. Visa pjäserna (inte reserverna i rond 1) genom att tippa dem framåt så att deras styrka bibehålls. Efter att striden avgjorts reses alla pjäser upp igen och spelare 1 väljer nästa strid.

7.2 RONDER

En strid pågår i maximalt fyra ronder.

I en rond får en pjäs välja att antingen; **slå** **retirera** eller **passa**. Det är dock inte tillåtet att retirera i rond ett.

Bokstaven i pjäsens stridsvärde avgör i vilken ordning den slår. A slår före B, som i sin tur slår före C osv. Vid lika bokstav slår **försvararen** först.

När samtliga deltagande pjäser i striden slagit eller passerat en gång är rond ett slut. Därefter påbörjas rond två, i vilken pjäser även kan välja att retirera och eventuella reserver ansluter. I rond fyra är anfallarna tvungna att välja reträtt om det fortfarande finns försvarare kvar.

En strid är slut när samtliga pjäser från endera sidan antingen eliminerats eller retirerat.

7.3 RESERVER

Om flera grupper anfaller samma stad/hav via två eller flera vägar/havsgränser måste anfallaren ange en av dessa grupper som **huvudstyrka**. Resterande pjäser utgör **reserv**.

Pjäser som marscheras in av spelare 2 för att förstärka försvararna i en strid som startats av spelare 1 utgör också **reserv**.

Pjäser i reserven deltar inte i rond ett. De anländer, och avslöjas först, i början av rond två. Därefter deltar de normalt i resten av striden.

EXEMPEL: *Caesar anfaller Tarraco från Narbo med 4 pjäser (huvudstyrkan) och från Bibilis med 2 pjäser. Pompejus har 3 försvarande pjäser i Tarraco, men flyttar 4 pjäser från Nova Carthago till Tarraco. I rond ett strider Pompejus 3 Tarraco-pjäser mot Caesars 4 pjäser från Narbo. I början av rond två anländer reserverna, - Pompejus pjäser från Nova Carthago och Caesars pjäser från Bibilis.*

7.31 Oordning

Pjäser i **reserven** hamnar i **oordning** om deras huvudstyrka elimineras i rond ett. Pjäser i oordning reduceras omedelbart ett steg och fortsätter därefter striden normalt.

Om den försvarande sidans pjäser hamnar i oordning, blir anfallaren försvarare för resten av striden.

7.4 TRÄFFAR

För varje pjäs som slår i en rond, kastar ägaren lika många tärningar som pjäsens styrka. Varje tärningsslag som är mindre eller lika med pjäsens effektivitet ger en träff.

EXEMPEL: *Caesar, styrka: III, stridsvärde: A3, slår tre tärningar. Tärningsslag på 1, 2 eller 3 är träffar.*

Varje träff reducerar **omedelbart** den starkaste motståndar-pjäsen ett steg. När två eller flera pjäser är lika starka avgör pjäsens ägare vilken som skall reduceras. Förutom ledare, flyttas alla pjäser omedelbart till rekryteringspoolen när deras styrka reduceras till mindre än I, (Se 7.5).

Strid är inte samtidig, alla träffar delas ut omedelbart.

7.41 Elefanter

Elefant-pjäsen har två steg, IV och II. Den förlorar ett steg per träff, vilket betyder att den är stark men också sårbar.

7.42 Ballista

Ballista-pjäsens stridsvärde är B4 vid försvar, men D4 vid anfall.

Striders inbördes ordning

Striders inbördes ordning (7.1) bestäms av spelare 1. Detta kan ha betydelse eftersom resultaten ändrar kontrollen över städer och hav från omstridd till egen för segraren och detta påverkar både omgrupperingar och reträtter.

Slagordning - exempel:

Caesar (A3) och equitatus (B2) anfaller Pompey (B3) och navis (D2). Rondens slagordning blir:

Caesar: anfaller A3

Pompey: försvarar B3

Equitatus: anfaller B2

Navis: försvarar D2

Anfall/försvar

Eftersom båda spelarna marscherar före strider, så kan båda vara anfallare i en del strider och försvarare i andra.

Träffar

Varje träff reducerar omedelbart den starkaste motståndar-pjäsen ett steg. Om två träffar sålunda skall fördelas på tre motståndar-pjäser med styrkan III, II, II, måste den första träffen tas av III-pjäsen. Nu, när alla pjäserna har styrka II får pjäsernas ägare välja vilken av dem som ska ta den andra träffen.

Förföljande av retirerande pjäser

Pjäser som ska retirera måste vänta på sin tur i slagordningen vilket gör att snabbare pjäser hinner slå mot dem innan reträtten sker. Om försvararen har pjäser kvar efter tredje rondens slut **måste** alltså samtliga anfallarens pjäser retirera och utstå slag från alla snabbare, (lika eller bättre bokstav), försvarande pjäser i rond fyra.

Förräderi

Flera legioner bytte sida under kriget. Detta återges av Jupiter-kortet som gör att en pjäs går över till motståndaren. Även den berömda 13:e legionen som gick över Rubicon med Caesar, gjorde senare uppror och bytte sida.

Alea iacta est

Tärningen är kastad, sägs Caesar ha yttrat, den 10:e januari 49 f Kr, när han och legion XIII, mot senatens order, tågade över floden Rubicon, in i Italien och därmed startade inbördeskriget.

7.5 ELIMINERADE PJÄSER

Eliminerade pjäser återgår till respektive spelares rekryteringspool. De läggs med framsidan upp, (framför de upprättstående pjäserna) för att markera att de **inte** kan rekryteras igen detta år.

7.51 Ledare

Eliminerade ledare tas ur spel. Pjäsen ges till motspelaren som en ”trofé”, som räknas som 1 poäng för seger i spelet.

När en ledare elimineras, reses den tredje ledaren i rekryteringspoolen och får rekryteras (1 RP) och sätts i spel i valfri egen stad.

7.52 Cleopatra

Cleopatra kan strida för båda sidorna. Om hon elimineras i strid byter hon **omedelbart** sida och ansluter till den andra sidan med styrka I och strider för den sidan i **nästa** rond.

Varje **vinterdrag** återvänder Cleopatra till Alexandria. Se 8.1

7.6 RETRÄTT

I en rond får pjäser retirera istället för att slå. Pjäser får dock **inte** retirera i rond 1. Pjäser som inte kan retirera när de måste, elimineras.

7.61 Reträtt och vägkapacitet

Vägkapaciteten (6.11) gäller samtliga retirerande pjäser **varje** rond. Pjäser får **aldrig** retirera till fientliga eller omstridda städer/hav.

Endast en pjäs per rond får retirera över **sund**.

7.62 Anfallande pjäsers reträtt

Anfallande pjäser får börja retirera i rond två, och måste retirera i rond. fyra. Pjäser får retirera till intilliggande tom stad via väg(ar) som användes för att starta eller förstärka striden, eller till valfri **egen** intilliggande stad.

7.63 Försvarende pjäsers reträtt

Försvarende pjäser får börja retirera i rond två. Reträtten måste ske valfri intilliggande egen eller tom stad, men **inte** via vägar som anfallaren använde för att starta striden.

7.64 Reträtt via hav

Spelare får retirera maximalt en land-pjäsa per **rond** via hav under förutsättning att det sker över intilliggande **eget hav** och till **egen** hamn. Reträtt via hav får bara ske via ett intilliggande hav till en egen hamn belägen vid **samma** hav.

Om båda spelarna har varsitt intilliggande eget hav med egen hamn får båda retirera via hav.

EXEMPEL: Vid strid i Utica, om en spelare har en navis på Mare Internum och den andra har en navis på Mare Hispanum så kan båda spelarna retirera land-pjäsa(er) via sina egna hav.

7.7 OMGRUPPERING

Segraren i en land-strid får **omgruppera**. Alla segrande pjäser i striden **får** flyttas till valfri intilliggande egen eller tom stad. Vägkapaciteten (6.11) gäller.

Omgrupperande pjäser får inte skeppas.

7.8 SJÖSTRID

När båda sidors navis befinner sig på samma hav måste sjöstrid utkämpas. Navis stridsvärde är antingen D2 eller D3 och försvarende pjäser slår först. Precis som vid landstrid gäller att anfallande pjäser måste retirera i rond fyra om försvaren har pjäser kvar efter rond tre.

7.81 Navis i landstrid

Navis kan också delta i land-strid i hamn, antingen som försvarare eller anfallare. Navis får endast anfalla från intilliggande hav.

7.82 Navis reträtt

Navis får retirera i sin ”D”-slagordning från och med rond 2.

Anfallande navis måste retirera till:

- Hav eller hamnar som de anföll ifrån under förutsättning att dessa antingen är egna eller tomma, eller
- Egna intilliggande hav, eller
- Egna hamnar vid samma hav.

Försvarende navis måste retirera till:

- Egna intilliggande hav, eller
- Tomma intilliggande hav utom sådana som anfallaren kom ifrån, eller
- Egna hamnar vid samma hav.

Om ingen reträtt är möjlig, måste navis vinna striden eller elimineras.

7.83 Navis omgruppering

Navis som segrar i en sjöstrid får **omgruppera** till valfritt intilliggande eget eller tomt hav, eller till valfri egen eller tom hamn vid **samma** hav.

Kronologi

60 f Kr: Det första triumviratet bildas av Caesar, Crassus och Pompejus. Caesar utses till prokonsul över Gallien, Cisalpinia Gallien och Illyrien och förfogar över fyra legioner. Pompejus utses till prokonsul över Hispanien och Crassus till prokonsul över Syrien.

53 f Kr: Det första triumviratet upphör när Crassus dödas i strid i Parthien. Pompejus regerar Hispanien från Rom medan Caesar strider i Gallien.

52 f Kr: Caesar för befäl över tio legioner och besegrar Vercingetorix vid Alesia och avslutar därmed de galliska krigen. Cato, Pompejus och Scipio leder en senatsfalang som är motståndare till Caesars ”populistiska politik”. Senaten kräver att Caesar ska upplösa sina legioner och återvända ensam till Rom för att ställas inför rätta för ”krigsförbrytelser”. Caesar vägrar och hävdar att han är prokonsul över Gallien till och med 49 f Kr.

50 f Kr: Caesar har nu nio veteranlegioner, 3000 man kavalleri och en livvakt på 900 man. Pompejus förfogar över sju legioner i Hispanien, två i Italien och två i Syrien och Afrika. Pompejus har sjöherravälde. Senaten förklarar Caesar som fiende till staten.

49 f Kr: I januari går Caesar över Rubicon med XIII:e legionen. Pompejus retirerar från Rom till Brundisium. Caesar belägrar Brundisium, men Pompejus lyckas undkomma med båt till Grekland. Caesar marscherar till Hispanien där han tvingar fem av Pompejus legioner att kapitulera vid Llerda.

48 f Kr: Caesar och Antonius samlar fem legioner i Brundisium och skeppar dem till Grekland. I juli utkämpas slaget vid Dyrrachium som slutar med seger för Pompejus. Caesar retirerar men vinner en avgörande seger vid Pharsalos i Thessaloniki. Pompejus flyr till Egypten, där han mördas på order av Ptolemaios XIII. Caesar blir inblandad i inbördeskriget mellan Ptolemaios XIII och hans syster Cleopatra VII. Caesar stöder Cleopatra och besegrar Ptolemaios XIII som drunknar i Nilen.

47 f Kr: Caesar anfaller in i Syrien och Pontus, där han besegrade Pharnaces II, en obetydlig kung som utnyttjade det romerska inbördeskriget till att stärka sin egen makt. Pharnaces armé förintas i slaget vid Zela, där Caesar sägs ha yttrat de bevingade orden ”Veni, vidi, vici”. (Jag kom, jag såg, jag segrade).

46 f Kr: Caesar invaderar Africa med tio legioner och besegrar Scipios fjorton legioner vid Thapsus. Scipio och Cato begår självmord. Pompejus son, Sextus Pompejus, flyr till Hispania för att fortsätta kriget.

45 f Kr: Caesar invaderar Hispania sjövägen med åtta legioner. Vid Munda, krigets sista slag, besegras Sextus tretton legioner i grunden.

44 f Kr: Den 15:e mars mördas Julius Caesar i en konspiration ledd av Brutus och Cassius. Mördarna flyr Rom; Antonius och Octavianus övertar makten.

42 f Kr: I slagen vid Phillipi besegrar Antonius och Octavianus, Brutus och Cassius, som båda begår självmord. Elva år senare kämpar de båda segrarna mot varandra om makten. I sjöslaget vid Actium segrar Octavianus som byter namn till Augustus och som blir Rom:s första kejsare.

JULIUS CAESAR

8.0 VINTERDRAG

Året tar slut när alla fem korten spelats. Därpå följer ett vinterdrag i vilket, bl a, avgörs om någon av spelarna vunnit. Vinterdraget måste spelas i **exakt** den ordning som anges nedan.

8.1 CLEOPATRA RESER HEM

Flytta Cleopatra till Alexandria. Om fientlig, byter hon sida omedelbart och behåller sin nuvarande styrka.

8.2 VINNARE

Kontrollera om någon av spelarna vunnit. Se 1.2.

8.3 NAVIS ÅTERGÅR TILL HAMN

Flytta alla navis till **egen** hamn vid samma hav, Caesar:s först. Navis som inte kan flyttas till egen hamn, upplöses, och flyttas till rekryteringspoolen från vilken den kan rekryteras igen nästföljande år.

8.4 VINTERKVARTER

Under vintern kan alla städer försörja maximalt 3 pjäser. Kapaciteten ökas med stadens eventuella poängvärde. Sålunda kan Genua försörja 3 pjäser, Massilia 3+1=4 och Rome kan försörja 3+2=5 pjäser.

Alla pjäser utöver kapaciteten (ägaren avgör vilka) **upplöses** och återgår till den egna rekryteringspoolen, från vilken de kan nyrekryteras nästföljande år.

8.5 UPPLÖSANDE

Upplösta pjäser återgår till respektive spelares rekryteringspool. Det är **inte** tillåtet att slå ihop två pjäser till en för att minska antalet. Båda spelarna får upplösa vilka pjäser som helst (utom Cleopatra). Alla upplösta pjäsers steg **förloras** men de kan rekryteras igen nästföljande år.

8.6 START AV NYTT ÅR

Flytta årsmarkören till nästa år. Alla pjäser, utom ledare, i rekryteringspoolerna ställs upp och kan nu rekryteras igen.

Blanda alla 27 korten, dela ut 6 var till spelarna som efter att de tittat på dem kastar varsitt, med baksidan upp.

KONSTRUKTÖRER

Design: *Justin Thompson
Grant Dalgliesh*

Utveckling: *Tom Dalgliesh*

Grafisk/konstnärlig formgivning: *Karim Chakroun
Mark Churms*

Medverkande: *Mark Adams
Bill Alderman
Clayton Baisch
Kevin Duke
Stan Hilinski
Steve Koleszar
Gerald Lientz
Stuart Pierce
Dave Platnick
Bill Powers
Bruce Reiff
George Seary*

Översättning: *Hans Adelskog*

INDEX

Ballista	3.25, 7.42
Befäl	6.0
Gruppmarscher	6.1
Navis förflyttning	6.2
Skeppning	6.3
Cleopatra	3.27, 7.52, 8.1
Drag	2.0
Egen	4.21
Elefanter	7.41
Eliminering	7.5
Equitatus	3.24
Hamnar	4.42, 6.3
Hav	4.4
Kavalleri	3.24
Ledare	1.2, 3.21, 7.51
Låsning	6.13
Navis	3.26
Navis förflyttning	6.2
Sjöstrid	7.8
Navis återgår till hamn	8.3
Omgruppering	7.7
Navis omgruppering	7.83
Oordning	7.31
Rekrytering	2.3, 6.4
Rekryteringspool	5.2
Reserver	7.3
Reträtter	7.6
Anfallande pjäsers reträtt	7.62
Försvarande pjäsers reträtt	7.63
Navis reträtt	7.82
Reträtt och vägkapacitet	7.61
Reträtt via hav	7.64
Skeppning	6.3
Strid	2.3, 7.0
Oordning	7.31
Reserver	7.3
Reträtt	7.6
Ronder	7.2
Slagordning	7.2
Träffar	7.4
Stridsvärde	3.12
Städer	4.2
Kontroll	4.21
Vinnare	1.2
Sund	4.32
Upplösande	8.5
Uppställning	5.0
Historisk	5.1
Fri	5.3
Vinterkvarter	8.4
Vinnare	1.2
Vinterdrag	8.0
Öar	4.41



COLUMBIA GAMES, INC
POB 3457, BLAINE
WA 98231 USA

+1 360/366-2228
+1 800/636-3631 (tullfritt)

För uppdateringar och kontakt besök:

www.columbiagames.com

Tryckt i Sverige med tillstånd av
COLUMBIA GAMES, INC