

AIDE DE JEU

Table de résolution des combats

Valeur de l'Attaquant moins Valeur du Défenseur	- 1 ou moins	+ 0	+ 1	+ 2 ou plus
Résultat du combat	Attaquant bat en retraite d'une case	Défenseur bat en retraite d'une case	Défenseur bat en retraite de deux cases	Défenseur éliminé

Retraite : Les légions Grecques battent en retraite sur la case immédiatement à l'OUEST.

Les légions Perses battent en retraite sur la case immédiatement à l'EST.

* Si la case où évacuer est occupée par une légion amie, aller sur la case suivante (à l'OUEST pour le Grec, à l'EST le Perse)

* Si la case où évacuer est occupée par une légion ennemie, la légion qui doit battre en retraite est éliminée.

Défenseur éliminé : la légion du défenseur est définitivement éliminée et retirée du jeu.

Tableau des valeurs de combat

Type de terrain	Plaine	Forêt	Colline
Type de légion			
Roi	0	0	0
Garde royale	4	4	4
Fantassins	2	2	2
Archers	1	0	1
Phalanges	2 / 5 *	2 / 2 *	2 / 4 *
Cavalerie	4	2	3
Eléphants montés	5	2	2

Déplacement

en case par tour	
Roi	5
Garde	3
Fantassins	3
Archers	3
Phalanges	3
Cavalerie	5
Eléphants montés	3

*: Le chiffre de gauche correspond à la valeur de combat contre des troupes à pieds (fantassins, garde royale, archers).

Le chiffre de droite est la valeur de combat contre les troupes montées (cavalerie, éléphants montés).