

## TABLE DES MATIERES

<b>LE PREMIER TOUR</b>	<b>1</b>
<b>INTERPHASE</b>	<b>6</b>
<b>EXEMPLE DE RAID COMMERCIAL</b>	<b>6</b>
<b>EXEMPLE DE TRIBUT</b>	<b>8</b>
<b>UN EVENEMENT QUI NE PEUT ETRE JOUE</b>	<b>8</b>
<b>COMMENT JOUER L'ASSYRIE</b>	<b>8</b>
<b>COMMENT JOUER LES MEDES</b>	<b>9</b>
<b>COMMENT JOUER L'EGYPTE</b>	<b>9</b>
<b>COMMENT JOUER BABYLONE</b>	<b>10</b>
<b>COMMENT JOUER ELAM</b>	<b>10</b>

Pour pouvoir suivre les explications de ce tutorial, commencez par mettre en place le scénario **Les Deux Fleuves** (voir 4.1).

Mon nom est Tut-Orial-Amon. Je vais vous guider tout au long de ce tutorial. Bien que né en Egypte, je travaille quelquefois pour d'autres états, même pour la toute puissante Assyrie.

### Le premier tour

Notez que l'objectif de ce tutorial est de donner une idée générale des mécanismes d'Assyrian Wars aux nouveaux joueurs. En aucun cas il ne vous propose la meilleure façon de jouer, mais il vous donne simplement quelques exemples de jeu.

D'après le scénario, chaque état reçoit un certain nombre de cartes choisies aléatoirement (7.3.2), les cartes affectant un état absent du scénario seront remplacées par d'autres.

En plus de ses cartes nationales, chaque état a tiré aléatoirement :

#### L'Assyrie

n°9	Inondation Artificielle
n°17	Les Renégats
n°22	Le Commandant est Malade
n°46	Flotte étrangère
n°53	Friction
n°64	Prenez une Carte au Hasard à une Tribu de votre Choix
n°89	Contre Mesures
n°102	Réserves

#### Babylone

n°20	By-pass
n°34	Les Pirates !!!
n°35	Fourrage Rare
n°52	Guerre Étrangère (Urartu contre Nomades)

n°101 Raids

Le joueur babylonien pense utiliser un mulligan (7.3.2) étant donné la piètre qualité de ses cartes, mais décline cette possibilité : le tirage pourrait être encore pire, d'autant qu'il aurait une carte en moins à cause du mulligan.

#### Elam

n°37	Les Renégats
n°60	Colons Nomades
n°75	Un Mineur Réclame votre Aide
n°92	Donnez Leur ce qu'ils Demandent

#### Urartu

n°11	Manœuvre sur les Flancs
------	-------------------------

Maintenant que les cartes ont été distribuées, regardons qui aura tels ou tels mercenaires pour le tour en cours. On place tous les mercenaires dans une tasse, puis on les tire aléatoirement (4.2). On obtient :

Assyrie	2xCH4 / 2xHI4 / 2xLC3 / 2xB2
Babylone	6xLI2
Elam	3xB2 / LC3 / HC3 / CH4
Urartu	B2

Les choses se présentent bien pour l'Assyrie. Non seulement parce que ses cartes semblent de qualité, mais également parce ses mercenaires sont plutôt bons. Cela aura un grand impact sur le 1<sup>er</sup> tour, mais ne pensez surtout pas que tout est perdu pour les autres.

Maintenant que les cartes et les mercenaires ont été distribués, passons à la phase de diplomatie secrète (7.5) : chaque joueur place un marqueur dans un espace de son choix sur sa carte de diplomatie secrète (l'Assyrie possède deux de ces cartes et place donc deux marqueurs).

L'Assyrie place un marqueur sur l'Assyrie (pour se protéger) et un autre sur Babylone (pour que Babylone cesse d'obtenir des cartes supplémentaires, Babylone étant la puissance rebelle avec le plus de cartes en main).

Babylone place son marqueur sur l'Assyrie (pour empêcher l'Assyrie d'obtenir d'autres cartes, l'Assyrie étant l'état avec le plus de cartes en main).

Elam place son marqueur sur Urartu (en espérant qu'elle recevra une carte supplémentaire, le mineur devenant alors vraiment utile).

Le marqueur assyrien et le marqueur babylonien sur l'Assyrie s'annulent mutuellement.

Le marqueur assyrien sur Babylone prend effet et l'Assyrie décide de placer un marqueur révolte à Kish, préparant une attaque directe sur les forces élamites et babyloniennes préparant leur réunion.

Le marqueur élamite sur Urartu prend effet et Elam décide de tirer une nouvelle carte de la pile. Elam tire la carte n°18 (Le Marché de Babylone).

Maintenant, nous sommes prêts à débiter le 1<sup>er</sup> round d'impulses, en commençant par l'Assyrie.

#### Assyrie, impulse 1

L'Assyrie reçoit 9 PA de revenu, joue la carte n°102 (Réserves) en événement, et paye donc 6 PA. Grâce à cette carte, l'Assyrie place de nouvelles unités : 1xB2 à Assur, 1xHI3 et 1xHC3 à Arraphu.

L'Assyrie joue la carte n°85 (Bain de Sang Assyrien) en tant que carte +, pour 6 PA, l'objectif étant de mettre la pression aussi vite que possible sur Babylone et Elam.

Cela laisse l'Assyrie avec 9 PA.

Elle déplace son armée de Zamua via Arraphu (y prend les unités) vers Samarra (1 PA), les deux armées ainsi réunies formant un groupe d'armées (6.6.3) : le commandant est le chef 3/7 (si aucun roi n'est présent, le commandant est toujours le chef le plus capable du joueur en phase). Placez les unités sur la carte de groupe, puis le marqueur de groupe 1 à Samarra.

# ASSYRIAN WARS

Elle renforce ce groupe avec des mercenaires : 2xB2, pour un coût de 2x2=4 PA.

Ensuite, elle déplace l'armée de Sargon II de Ninive à Dur-Sharukin, de façon à être en meilleure position pour intercepter l'armée d'Urartu, si cette dernière décidait de passer à l'attaque (1 PA).

Enfin, le groupe d'armées de Samarra envahit Kish pour un les 2 PA restants.

Babylone et Elam hésitent à intercepter (6.6.9) ce dernier mouvement, mais décident finalement de renforcer leurs troupes et de former un groupe d'armées pendant leur impulsion, ce qui leur évitera d'attaquer séparément.

Ainsi, le groupe d'armées assyrien occupe Kish, qui devient contrôlé par le joueur assyrien. Enlevez le marqueur de révolte.

## Babylone, impulsion 1

Babylone reçoit 6 PA de revenu, joue la carte n°52 (Guerre Etrangère) pour recevoir 4 PA. Elle se retrouve donc avec un total de 10 PA pour cet impulsion.

Elle recrute un chef (tirage aléatoire : chef ¼ côté réduit, pour 2 PA), engage 2 mercenaires LI2 (2 PA), un régulier LI2 (4 PA), et place le tout à Babylone, sous le commandement du nouveau chef. Elle y forme ensuite un groupe d'armées : placez les chefs et les unités sur la carte de groupe, puis le marqueur de groupe à Babylone. Ce groupe va à Deh Luran (2 PA), où les unités élamites le rejoignent, pour augmenter les chances de succès contre le groupe d'armées assyrien. Le roi babylonien commande le groupe d'armées (un roi dans un groupe d'armées le commande automatiquement, d'autant qu'il n'y a pas plus d'un roi présent ici). L'Assyrie ne peut intercepter ce mouvement, des unités élamites étant déjà présentes à Deh Luran.

## Elam, impulsion 1

Elam reçoit 5 PA de revenu, joue la carte n°75 (Un Mineur Réclame votre Aide) pour recevoir 5 PA. Elle se retrouve donc avec 10 PA pour cet impulsion.

Elle engage des mercenaires : 1xB2 (1 PA), 1xLC3 (1,5 PA), 1xHC3 (1,5 PA), 1xCH4 (2 PA), et place le tout dans son armée à Deh Luran. Ces unités rejoignent donc le groupe d'armées multinational (voir le n°1 de l'illustration page 2 du tutorial en anglais).

Elle conserve 4 PA, dont 3 vont servir à attaquer le groupe d'armées assyrien à Kish (voir le n°2 de l'illustration page 2).

Comme c'est la première bataille (6.7) du tutorial, nous envisagerons 3 cas (pour chaque exemple, les dés obtenus seront différents) :

1) Pas de cartes de combat, pas d'utilisation des capacités spéciales des unités (9.7)

2) Pas de cartes de combat, mais utilisation des capacités spéciales

3) Cartes de combat et capacités spéciales

(le reste du tutorial utilisera le 3° cas, les deux premiers sont là uniquement pour l'apprentissage, aussi restaurez la situation d'avant combat après avoir joué 1) et 2))

## 1) Sans capacité spéciale des unités, sans cartes de combat

	Babylone / Elam	Assyrie
Chef	6 x	6 x
Force 2	11 x	8 x
Force 3	10 x	5 x
Force 4	2 x	2 x
Bonus assyrien		1 x

## Résolution du combat

	Babylone / Elam	Assyrie
Chef	2/2/3/5/5/6 = 3 hits	1/2/3/3/4/6 = 4 hits
Force 2	1/1/2/2/3/3/3/4/4/4/6 = 4 hits	2/2/2/3/4/4/5/5 = 3 hits
Force 3	1/2/2/3/3/4/4/5/6/6 = 5 hits	2/2/4/5/6 = 2 hits
Force 4	2/4 = 2 hits	3/6 = 1 hit
Bonus assyrien		5 = 0 hit

Babylone/Elam inflige donc 14 hits à l'Assyrie, cette dernière 10 à Babylone/Elam.

# TUTORIAL

Les hits reçus par l'Assyrie doivent être partagés entre mercenaires et réguliers. Comme les deux mercenaires assyriens sont éliminés en prenant 4 hits, les réguliers doivent prendre les 10 restants (même si les hits doivent être partagés équitablement, c'est impossible ici, et ils doivent donc être donnés aux unités restantes). Les 2 mercenaires B2 et la LI2 sont éliminés, les 5 réguliers B2 et les 3 HI3 sont retournés (4+2+5+3=14).

Babylone et Elam doivent se partager les 10 hits, donc en prendre 5 chacun. Elles doivent ensuite partager leurs pertes entre mercenaires et réguliers (elles décident également qui, des mercenaires ou des réguliers, prendra le hit restant, 5 étant un nombre impair).

L'Assyrie perd la bataille. Babylone et Elam gagnent 3 PV répartis en 2 pour Babylone et 1 pour Elam, car le commandant du groupe est babylonien.

L'Assyrie doit assumer 7 déroutés (6.7.4.a), Babylone/Elam 5. Ces dernières peuvent les prévenir en utilisant les efficacités d'action combinées de leurs chefs : 6.

L'Assyrie choisit de mettre en déroute les 5 B1 et 2 HI, qui sont placées dans la case de ralliement.

## 2) Sans cartes de combat

Rappelons les unités avant le combat :

Groupe d'armées assyrien :

chefs 3-7, 3-6, 2xCH4, 4xHI3, 1xHC3, 5xB2, 1xLI2 ; mercenaires 2xB2

Babylone : chefs 2-6, 1-4, 2xLI3, 3xLI2, 2xB2 ; Arabes : 1xHB4, 4xHB3 ; mercenaires : 2xLI2

Elam : chef 3-6, 2xB3, 3xB2 ; mercenaires : 1xCH4, 1xHC3, 1xLC3, 1xB2

Les unités lourdes sont notées H, les autres L et écrites dans ce sens : lourdes/légères.

Tous les chars de guerre se battront lors de la phase de mêlée.

Babylone/Elam		Assyrie	
Volée de flèches		Volée de flèches	
Force 4	1 x	Force 4	0 x
Force 3	6 x	Force 3	0 x
Force 2	6 x	Force 2	7 x
Mêlée		Mêlée	
Chefs	6 x	Chefs	6 x
		Bonus	1 x
Force 4	1 x / 0 x	Force 4	2 x / 0 x
Force 3	1 x / 3 x	Force 3	5 x / 0 x
Force 2	0 x / 5 x	Force 2	0 x / 1 x

(loured/légère)

## Résolution du combat

Volée de flèches

	Babylone / Elam	Assyrie
Force 4	3 = 1 hit	
Force 3	2/2/3/4/4/4 = 3 hits	
Force 2	1/1/2/4/5/5 = 3 hits	1/2/2/3/5/5 = 4 hits

Babylone/Elam infligent 7 hits lors de la phase de volée de flèches. 2 d'entre elles sont absorbées par les unités lourdes assyriennes (car elles sont plus de 5). L'Assyrie doit donc prendre 5 hits avant la phase de mêlée. Elle retourne ses 2 mercenaires B2 et 3 réguliers B2 (ces unités d'archers ayant déjà tiré).

L'Assyrie inflige 4 hits. Les unités lourdes de Babylone/Elam absorbent 1 hit. Babylone décide (comme commandant du groupe d'armées) qu'Elam prendra 2 hits et Babylone 1. Babylone retourne un régulier B2, Elam 2 unités B2 (un mercenaire et un régulier).

Phase de mêlée

Babylone/Elam		Assyrie	
Chefs	1/2/2/3/4/5 = 4 hits	Chefs	1/2/3/5/5/6 = 3 hits
		Bonus	1 = 1 hit
Force 4	H:5 = 0 hit	Force 4	H:3/4 = 2 hits
Force 3	H:2/L:1/2/5 = 2 hits	Force 3	H:1/2/2/4/5 = 1 hit + 2 kills
Force 2	L:1/2/3/3/6 = 2 hits	Force 2	L:3 = 0 hit

D'où 8 hits infligés par Babylone/Elam (4 par les chefs et 4 par les unités) et 11 par l'Assyrie (4 par les chefs, 3 par les unités, 2 kills donnent 4 hits).

Comme les mercenaires assyriens ne peuvent plus encaisser que 2 hits, les 8 restants sont donnés aux réguliers. L'Assyrie élimine ses 2 mercenaires B1 (2 hits), retourne 2 réguliers B2 (2 hits), élimine sa LI2 (elle est moins chère à reconstruire que les autres unités) (2 hits), retourne 2 HI3 (2 hits), pour un total de 8 hits.

Babylone (en tant que commandant du groupe d'armées) décide qu'Elam prendra 6 hits, que Babylone en prendra 5. Babylone élimine l'unité de mercenaires LI2 (2 hits), retourne l'autre LI2 (1 hit), retourne deux réguliers LI2 (2 hits). Elam élimine les unités de mercenaires B1 et B2 (3 hits), et les réguliers B1 et B2 (3 hits).

Au total (phases de volée de flèche et de mêlée), l'Assyrie inflige 14 hits, Babylone/Elam 13 : l'Assyrie est vainqueur et gagne 3 PV (c'est une bataille contre plus de 15 unités).

L'Assyrie subit 7 déroutes, mais en évite 6 grâce à ses chefs.

Babylone/Elam en subissent 7, mais, ayant perdu la bataille, ne peuvent en éviter aucune. Babylone décide (en tant que commandant du groupe d'armées) qu'Elam prendra 4 déroutes et Babylone 3.

Babylone envoie 2 réguliers LI2, un mercenaire LI1 dans la case de ralliement. De même, Elam y envoie 3 B2 et son unité de mercenaires CH4.

Reprenons maintenant les forces initiales.

### 3) Avec les capacités spéciales des unités et les cartes de combat

On utilisera cette variante jusqu'à la fin du tutorial.

Pour augmenter leurs chances de victoire, Elam décide d'utiliser ses derniers PA à cet impulse : elle joue la carte n°37 (Les Renégats) en événement, et les 2 mercenaires assyriens rejoignent les rebelles dans ce combat.

L'Assyrie joue la carte n°17 (Les Renégats) pour prendre le contrôle des mercenaires élamites (les chars de guerre), et la carte n°22 (Le Commandant est Malade) pour empêcher le chef élamite d'utiliser son efficacité d'action au combat. Elle joue encore sa carte nationale n°91 (Le Dieu Ashur Réclame une Guerre Sainte), et les rebelles risquent de regretter leur attaque (cette carte va augmenter considérablement les dégâts infligés par les unités assyriennes lors de ce combat). Comme elle n'a pas 6 PA disponibles, elle devra les rembourser à son prochain impulse (ou perdre 1 ECO de manière permanente) : pour s'en souvenir, posez 3 marqueurs pillage 2 (3x2=6) sur les cartes nationales assyriennes non jouées.

Le char de guerre assyrien combattra comme une unité d'archers.

Après le jeu des cartes de combat, nous obtenons :

Babylone/Elam		Assyrie	
<b>Volée de flèches</b>		<b>Volée de flèches</b>	
Force 4	1 x	Force 4	1 x
Force 3	6 x	Force 3	5 x
Force 2	8 x	Force 2	0 x
<b>Mêlée</b>		<b>Mêlée</b>	
Chefs	3 x	Chefs	6 x
		Bonus	1 x
Force 5	0 x / 0 x	Force 5	2 x / 0 x
Force 4	0 x / 0 x	Force 4	5 x / 0 x
Force 3	1 x / 3 x	Force 3	0 x / 1 x
Force 2	0 x / 5 x	Force 2	0 x / 0 x

### Résolution du combat

Phase de volée de flèches

	Babylone / Elam	Assyrie
Force 4	5 = 0 hit	5 = 0 hit
Force 3	3/3/3/4/5/6 = 3 hits	1/1/2/3/6 = 4 hits
Force 2	1/1/2/2/4/5/5/5 = 4 hits	

Babylone/Elam ont une seule unité lourde qui ne peut absorber aucun hit. L'Assyrie en a 5 et absorbe 2 hits.

Donc l'Assyrie prend 5 hits, Babylone/Elam 4.

Les hits doivent être répartis équitablement entre les mercenaires et les autres. Le char de guerre assyrien (obtenu par la carte Renégats) est éliminé, ainsi qu'un B2, un autre B2 est retourné (pour un total de 5 hits).

Babylone/Elam se partagent les hits : 2 chacune (qu'elles devront encore partager entre mercenaires et non mercenaires). Elam retourne 2 B2 (une unité de mercenaires et une unité de réguliers). Babylone retourne un B2 (régulier), et un LI2 (mercenaire).

Phase de mêlée

Babylone/Elam		Assyrie	
Chefs	4/4/6 = 0 hit	Chefs	2/2/3/3/4/5/6 = 5 hits
Force 5		Force 5	H: 2/4 = 1 hit + 1 kill
Force 4		Force 4	H: 1/2/2/3/4 = 3 hits + 2 kills
force 3	L: 1/4/5/H: 2 = 1 hit + 1 kill	Force 3	L: 4 = 0 hit
force 2	L: 2/3/3/4 = 1 hit		
Force 1	L: 3 = 0 hit		

Babylone/Elam infligent 4 hits (2 hits + 1 kill), et l'Assyrie 15 (9 hits + 3 kills), donc l'Assyrie remporte le combat (elle a infligé plus de hits qu'elle n'en a reçus).

L'Assyrie retourne 4 unités de force 2 pour 4 hits (ces unités sont bon marché à reconstruire).

Il y a un nombre impair de hits infligés à Babylone/Elam : en tant que commandant du groupe d'armées, Babylone décide qu'Elam prendra 8 hits et Babylone 7.

Babylone élimine les 2 mercenaires (non nomades) LI2 et LI1 pour 3 hits (préservant ainsi ses nomades qui sont impossibles à renforcer), 2 réguliers LI2 pour 4 hits.

Elam élimine 2 mercenaires B2 pour 4 hits et 2 réguliers B2 pour 4 hits.

L'Assyrie devrait subir 5 déroutes (un total de 9 hits par les phases de volée de flèches et de mêlée), mais peut en prévenir 6 grâce à ses chefs (elle a remporté la bataille). Elle gagne 3 PV (bataille victorieuse contre plus de 15 unités ennemies).

Babylone subit 5 déroutes, autant qu'Elam (19 hits au total, donc 10 déroutes à distribuer de la même manière que les hits). Comme elles ont perdu le combat, elles ne peuvent prévenir aucune déroute (même si elles avaient remporté la bataille, Elam n'aurait pu prévenir ses déroutes, son chef étant dans l'incapacité d'utiliser son efficacité d'action à cause de la carte Le Commandant est Malade).

Babylone envoie 2 mercenaires nomades HB, 1 B2, 1 LI2 et 1 B1 dans la case de ralliement.

Elam y envoie un mercenaire B1 et un autre LC3, 2 réguliers B3 et un régulier B1 (elle aurait préféré envoyer seulement ses réguliers, car les autres états peuvent racheter les mercenaires. Babylone n'a pas ce problème car elle seule peut engager les mercenaires arabes).

Le jadis fier groupe d'armées babylonien/élamite a subi une débâcle presque totale et doit maintenant retraiter dans une zone amie. Il choisit de retraiter à Babylone, d'où il peut garder efficacement l'entrée des deux royaumes.

*Commentaire : attaque le groupe d'armées assyrien était une erreur. Babylone/Elam auraient d'abord dû rassembler davantage d'unités, ou trouver un terrain propice à la défense en cas d'attaque assyrienne.*

### Urartu, impulse 1

Urartu gagne seulement 1 PA de revenu joue la carte n°18 (Le Marché de Babylone) pour aider l'économie babylonienne. Cet événement utilise l'unique PA.

## Assyrie, impulse 2

A partir de maintenant, les joueurs peuvent choisir une préemption (habituellement réservée à l'Assyrie qui possède le plus de cartes). Comme l'Assyrie a utilisé trop de cartes, elle ne peut utiliser son droit maintenant. Babylone se retrouve avec le même nombre de cartes que l'Assyrie, et donc personne ne devrait utiliser une préemption maintenant. En effet, comme ils devront jouer une carte à leur impulse, ils perdraient de nouveau immédiatement leur droit de préemption.

L'Assyrie reçoit 9 PA de revenu, en paye 6 pour l'événement Le Dieu Ashur Réclame une Guerre Sainte joué durant l'impulse élamite (les marqueurs pillage prévus à cet effet sont maintenant retirés). Il lui reste donc 3 PA. Elle joue la carte n°9 (Inondation Artificielle) pour recevoir 2 PA. Avec un total de 5 PA, elle renforce 2 unités d'archers B1 affaiblies de son groupe d'armées (4 PA), et le dernier PA est mis en réserve (elle prend un marqueur 1 pour s'en souvenir). Le groupe d'armées assyrien pille Kish pour se ravitailler, et un marqueur pillage 1 est placé dans la zone.

## Babylone, impulse 2

Babylone reçoit 7 PA de revenu (6 + 1 grâce au Marché de Babylone). Elle joue la carte n°34 (Pirates) pour gagner 3 PA, et possède maintenant 10 PA au total. Elle en utilise 4 pour racheter ses unités de la case de ralliement (3 réguliers pour 1 PA chacun, 2 mercenaires nomades pour ½ PA chacun) et les place dans son groupe d'armées. Cela lui laisse 6 PA pour reconstruire sa B1 de la case de ralliement (2 PA), et acheter un régulier LI2 (4PA) qu'elle met avec le groupe d'armées. Elle joue la carte n°69 (Le Marché de Babylone) comme une carte+ pour obtenir des PA : à l'heure actuelle, il est plus important de construire des unités que d'empêcher l'Assyrie d'utiliser son droit de préemption. Avec ces 5 PA supplémentaires, elle achète un B2 pour son groupe d'armées.

## Elam, impulse 2

Elam reçoit 5 PA de revenu, joue la carte n°60 (Colons Nomades) pour gagner 4 PA, la carte n°76 (l'Opposition prend le Pouvoir) pour 5 PA supplémentaires. Elle dispose donc de 14 PA pour son impulse. Pour 4 PA, elle récupère ses unités de la case de ralliement et les place à Awan (elle ne peut les placer directement à Babylone, même alliée : les réguliers nouvellement construits ne peuvent être mis que dans vos zones d'origine. C'est encore vrai quand vous remettez en jeu vos unités à partir de la case de ralliement). Elle renforce ses unités d'Awan pour 2,5 PA (le régulier B1 pour 2 PA, le mercenaire B1 pour ½ PA). (Voir l'illustration page 5) Pour 1,5 PA, elle déplace le CH4 d'Izeh vers Awan, via Chogha Zanbil et Susa (1-3). Pour 1 PA, son armée de cavalerie (9.7) quitte le groupe d'armées babylonien/élamite vers Awan (4-5), y récupère les unités, et revient dans le groupe pour 2 PA (6-7). Ainsi, le CH4 s'est déplacé de 5 zones en un impulse. Il doit passer un test d'attrition : un 5 est obtenu au dé, et il n'y a aucun effet. Cela laisse 3 PA à Elam. Elle recrute un nouveau chef à Anshan (tirage aléatoire : chef 1/4 côté réduit), puis déplace sa nouvelle armée à Izeh.

## Urartu, impulse 2

Urartu reçoit 1 PA de revenu, joue la carte n°96 (Pillage, Butin et Répression) pour gagner 6 PA. Pour 1 PA, elle engage le mercenaire B2, achète un régulier B2 pour 5 PA, place le tout dans son armée à Toprak Kale. Elle déplace ensuite sa LI2 de Musasir à Tushpa.

## Assyrie, impulse 3

L'Assyrie reçoit 9 PA de revenu.

Son groupe d'armées pille pour se ravitailler, placez un marqueur pillage 2 à Kish.

Babylone utilise cette opportunité pour jouer la carte de contre n°35 (Fourrage Rare) pour forcer le groupe à passer un test d'attrition. Ce groupe comprend 12 unités de combat, et 12 dés sont lancés. Résultats : 6/6/6/5/5/5/4/3/2/1/1/1, donc 3 unités souffrent d'attrition (par les trois 6).

L'Assyrie retourne 2 B2 et 1 HI3, qui sont immédiatement reconstruits pour 6 PA.

Elle joue la carte n°46 (Flotte Etrangère) pour gagner 4 PA, la carte+ n°25 (Déportation) en événement (au coût d'1 PA).

Elle reste avec 6 PA, plus 1 mis de côté à l'impulse précédent. Elle place un marqueur ECO- à Kish, un ECO+ à Ninive (*Nineveh*). (Notez que ces marqueurs affectent uniquement le revenu de l'interphase, et les niveaux ECO restent donc inchangés pour le moment).

Pour 6 PA, l'Assyrie recrute des mercenaires 2xCH4 et 1xHI4, qu'elle place dans son groupe d'armées.

## Babylone, impulse 3

Babylone reçoit 7 PA de revenu, joue la carte 101 (Raids) pour gagner 6 PA. Elle a donc un total de 13 PA.

Pour 2 PA, elle engage 2 mercenaires LI2, les place dans son groupe d'armées.

Comme le joueur élamite a dit qu'il lui restait quelque chose en main qui pourrait être utile contre le groupe d'armées assyrien, Babylone construit tout ce qu'elle peut, et attend que le joueur élamite attaque l'Assyrie à son prochain impulse.

Babylone achète donc un régulier HI3 et un régulier LI2 pour un total de 11 PA, les place dans son groupe d'armées.

Les joueurs babylonien/élamite ont oublié l'existence du droit de préemption...

## L'Assyrie utilise son droit de préemption sur Elam

et joue la carte n°64 (Prenez une Carte au Hasard à une Tribu) contre Elam (l'Assyrie paye cet événement avec le PA mis de côté). Elam n'a plus qu'une carte en main (la carte nationale mise à part) : carte qu'elle désire conserver jusqu'au moment où l'Assyrie aurait engagé ses bonnes unités de mercenaires. Ainsi, l'Assyrie prend la carte n°92 (Donnez Leur ce qu'ils Demandent), et Elam n'a plus que sa carte nationale.

## Elam, impulse 3

La dernière carte d'Elam est la carte n°86 (Lieu d'Asile), jouée pour ses PA, ce qui donne un total de 11 PA cet impulse.

L'Assyrie a complètement ruiné les plans des rebelles avec sa préemption.

Elam achète 1 LC3 à Awan, déplace cette unité dans son groupe d'armées pour 1 PA, reste alors avec 3 PA.

Elle n'engage pas ses 2 mercenaires B2 restants, à cause de la carte Donnez Leur ce qu'ils Demandent : l'Assyrie en tirerait profit.

Elle utilise ses 3 PA pour une dernière attaque contre le groupe d'armées assyrien.

L'Assyrie joue la carte n°92 pour prendre le contrôle de 5 mercenaires ennemis dans ce combat (pour un coût de 5 PA, coût à rembourser au prochain impulse).

Tous les chars de guerre combattront pendant la phase de mêlée.

## Présentation du combat

Babylone/Elam		Assyrie	
<b>Volée de flèches</b>		<b>Volée de flèches</b>	
Force 4	1 x	Force 4	
Force 3	6 x	Force 3	
Force 2	4 x	Force 2	3 x
Force 1		Force 1	2 x
<b>Mêlée</b>		<b>Mêlée</b>	
Chefs	6 x	Chefs	6 x
		Bonus	1 x
Force 4	H: 1 x	Force 4	H: 5 x

# ASSYRIAN WARS

Force 3	H: 1 x/L: 3 x	Force 3	H: 6 x/L: 1 x
Force 2	L: 3 x	Force 2	L: 2 x
Force 1		Force 1	L: 1 x

## Résolution du combat

### Phase de volée de flèches

Babylone/Elam		Assyrie	
Volée de flèches		Volée de flèches	
Force 4	6 = 0 hit	Force 4	
Force 3	1/1/3/5/6/6 = 3 hits	Force 3	
Force 2	2/3/5/6 = 1 hit	Force 2	1/2/4 = 2 hits
Force 1		Force 1	1/4 = 1 hit

Babylone/Elam infligent 4 hits par leurs archers, l'Assyrie en absorbe 2. L'Assyrie inflige 3 hits, Babylone/Elam en absorbent 1. Babylone/Elam retournent chacune 1 régulier B2, l'Assyrie retourne 1 mercenaire B2 et un régulier B2.

### Phase de mêlée

Babylone/Elam		Assyrie	
Chefs	2/2/3/4/5/6 = 3 hits	Chefs	1/1/2/4/4/5/6 = 3 hits
Force 4	H: 2 = 1 kill	Force 4	H: 1/1/3/4/6 = 4 hits
Force 3	L: 2/4/5/H: 5 = 1 hit	Force 3	L: 5/H: 1/2/2/3/5/5 = 2 hits + 2 kills
Force 2	L:2/4/4 = 1 hit	Force 2	L: 1/4 = 1 hit
Force 1		Force 1	L: 5 = 0 hit

Lors de la phase de mêlée, Babylone/Elam reçoivent 14 hits, l'Assyrie 7.

L'Assyrie élimine 1 mercenaire LI2 et 1 mercenaire B1, 1 régulier LI1. Elle retourne 1 mercenaire LI2, 1 régulier HI3 et un régulier B2. Babylone/Elam reçoivent 7 hits chacune.

Elam élimine 1xB3, 1xB1, 1xLC3, et retourne ses unités restantes, pour un total de 7 hits.

Babylone donne 4 hits à ses mercenaires nomades et retourne donc 4 HB3. Elle retourne ensuite 3xLI2 pour les 3 hits restants.

L'Assyrie devrait encaisser 5 déroutés (9 hits au total), mais elles sont toutes prévenues grâce aux chefs.

Babylone/Elam prennent 8 déroutés (16 hits au total) qu'elles ne peuvent prévenir puisqu'elles ont perdu le combat.

L'Assyrie gagne 3 nouveaux PV dans ce combat.

Le joueur élamite dérouté 1xB2, 1xCH2 et son chef. Elam ne peut ainsi encaisser que 3 déroutés, et Babylone se voit dans l'obligation de prendre les 5 restantes.

Babylone dérouté 2xLI1 et 3xHB2 mercenaires nomades.

Comme Elam ne fait plus partie du groupe d'armées, Babylone retraite ses unités à Babylone.

*Commentaire : Vu la situation, il aurait été plus sage de ne pas attaquer l'Assyrie, mais d'attendre son attaque, puis d'essayer d'esquiver dans la cité de Babylone. Babylone/Elam auraient dû s'évertuer à établir une position défensive dans la zone de la cité de Babylone, cette zone étant aussi propice à des interceptions qu'à soutenir un siège.*

### Urartu, impulsion 3

Urartu gagne 1 PA de revenu, joue la carte n°11 (Manœuvre sur les Flancs) en événement pour déplacer son armée de Toprak Kale à Ninive via Shubria. Cette armée pille Ninive (placez-y un marqueur pillage 1), et entame un siège afin d'affamer la cité. L'Assyrie ne peut intercepter ce mouvement, même si elle le désirait. Urartu met 1 PA de côté pour une utilisation ultérieure.

### Assyrie, impulsion 4

L'Assyrie gagne 9 PA de revenu, en paye 5 pour rembourser son emprunt. Elle reste donc avec 4 PA.

Elle joue ses deux dernières cartes n° 53 (Friction) et n°89 (Contre Mesures) pour leurs PA, elle possède alors 11 A (10 pour les cartes, moins 3 pour en jouer une en carte +), et Babylone sera donc limitée à un dernier impulsion.

## TUTORIAL

Avec 5 PA, l'Assyrie engage les mercenaires restants : 1xHI4, 2xLC3 et les place dans son groupe d'armées.

Avec 2 PA, elle renforce 1 B1.

Avec les 2 PA restants, elle attaque le cité de Babylone. Un régulier B1 est laissé en garnison à Kish.

Déjà très affaibli, le groupe d'armées babylonien tente une esquivé (6.6.10) vers la cité. Il lance 2 D6, obtient un 9 modifié par : +2 pour son propre chef, -3 pour le chef ennemi, +3 pour une esquivé vers une cité contrôlée et amie, -1 pour une mobilité plus faible (9.7) que l'Assyrie, d'où un résultat final de 10, et l'esquivé réussit.

Calcul de la mobilité :

pour l'Assyrie :

9 unités de cavalerie – 13 unités d'infanterie = -4

pour Babylone :

2 unités de cavalerie – 7 unités d'infanterie = -5

*Commentaire : Babylone a réussi son esquivé car elle a eu de la chance ! Si vous désirez augmenter vos chances de réussite, en gardant intacte la plupart de vos unités, vous pouvez tenter une esquivé précipitée ( 6.6.10) ; elle vous donne un modificateur supplémentaire de +2, mais toutes vos unités passent alors un test d'attrition avant la tentative (en d'autres termes, vous risquez une attrition, même en cas d'échec de l'esquivé).*

L'Assyrie saisit l'opportunité d'entamer un siège standard contre la cité de Babylone (6.8).

(Notez qu'il n'y a pas de phase de volée de flèches et que les capacités spéciales des unités sont inopérantes, sauf pour les archers en position défensive qui voient leurs facteurs de combat augmenter de 1)

Comme Babylone est une forteresse, tous les facteurs de combat des unités attaquantes sont diminués de 1.

Le siège de Babylone			
Babylone/Elam		Assyrie	
Cité	4 x de force 3		
Chefs	3 x de force 3	Chefs	6 x de force 2
Force 5	1 x	Force 5	
Force 4		Force 4	
Force 3	6 x	Force 3	6 x
Force 2	1 x	Force 2	8 x
Force 1	1 x	Force 1	2 x

## Résolution du combat

Babylone/Elam		Assyrie	
Force 5	5 = 1 hit	Force 5	
Force 4		Force 4	
Force 3	1/2/3/3/4/2/4/3/1/2/3/4/5 = 9 hits	Force 3	1/2/4/5/5/5 = 2 hits
Force 2	4 = 0 hit	Force 2	1/1/1/2/2/2/2/2/3/3/3/4/4/4/5/5 = 8 hits
Force 1	5 = 0 hit	Force 1	3/4 = 0 hit

L'Assyrie inflige un total de 10, de même que Babylone.

L'Assyrie élimine les mercenaires 1xLI1 et 1xLC3, et un régulier B1.

Elle retourne les réguliers 1xB2 et 3xHI3, les mercenaires 2xLC3.

Babylone élimine un mercenaire HB2, un mercenaire arabe HB4. Elle retourne les réguliers 2xLI3, 1xHI3, 1xB2. Les 3 hits restants sont dirigés sur la défense de la cité, mais sont insuffisants pour endommager les murailles (la cité de Babylone a un niveau de défense de 4), et sont donc ignorés.

Notez que les sièges ne causent aucune dérouté, contrairement à une bataille rangée. (6.8)

*Commentaire : l'Assyrie aurait dû se méfier de l'armée D'Urartu à Ninive.*

### Babylone, impulsion 4

Babylone reçoit 7 PA de revenu, joue ses deux dernières cartes (elle ne veut pas en perdre une des deux, le tour se terminerait avant qu'elle ne puisse jouer la seconde).

# ASSYRIAN WARS

Ce sont les cartes n°20 (By-pass) et n°80 (Reconstruction), qui donnent un supplément de 8 PA à Babylone, pour un total de 15 (8 des cartes et 7 du revenu).

Elle recrute un nouveau chef (tirage aléatoire : 0/4), 2xLI2 et 1xB2 à Sealand (en effet, Babylone ne peut ni reconstruire ni supporter efficacement ses unités piégées à Babylone, sauf si une armée est envoyée pour les libérer)

Elle n' enrôle pas ses derniers mercenaires LI2, car ils seront de toute façon démobilisés à l'interphase.

Cela termine le premier tour de jeu (car toutes les cartes ont été jouées), et nous passons à l'interphase.

## Interphase (7.0)

Pendant l'interphase, toutes les cartes nationales sont redonnées à leurs propriétaires.

Ensuite, nous regardons si un état a été conquis (de même, un test par état est autorisé pendant le tour), mais ici, personne n'est en position de conquérir un état. (7.1)

Tous les chefs actuellement sur leur côté réduit peuvent lancer un D6 pour une éventuelle promotion (sur leur côté le plus puissant). Babylone a 2 chefs susceptibles d'être promus, Elam un seul. (9.2) Babylone lance 2 D6, obtient 3 et 5, donc aucun de ses chefs ne reçoit de promotion.

Elam lance un D6, obtient 2, donc son chef est promu et le pion est retourné sur son côté le plus puissant.

L'étape suivante de l'interphase est la détermination du revenu économique de chaque état. (7.3)

Nous devons d'abord déterminer le niveau ECO de base (7.3.1) : on compte les cités d'origine sous contrôle de ces états (plus les provinces le cas échéant), puis on divise le nombre obtenu par 3, enfin, on additionne ou soustrait tous les points ECO (imprimés sur la carte pour les cités riches ou importantes) ainsi que les marqueurs ECO. (Notez que la présence de 7 points de pillage sous forme de marqueurs donne 1 niveau ECO en moins)

Etat	Cités	Division par 3	Points ECO	Niveau Eco de base
Assyrie	17	5	1	6
Babylone	8	2	1	3
Elam	10	3	1	4
Urartu	6	2	0	2

(Dans la campagne complète –voir 7.3.3 pour les détails-, en divisant le nombre de cités par 3, les fractions sont conservées puisqu'elles peuvent être combinées avec celles obtenues lors du calcul des points de commerce, mais pas dans ce scénario car nous n'utilisons pas les points de commerce ici)

L'étape suivante est la détermination du nombre de cartes reçues par chaque état.

Enlevez 1 aux niveaux ECO de base de chacun, vous obtenez le nombre de cartes.

L'Assyrie reçoit 5 cartes, Babylone 2, Elam 3, Urartu une seule.

Vous devez être sûr que personne n'est en mesure de fausser le jeu, car il y a des nombres minimum et maximum de cartes (choisies aléatoirement) à recevoir. Vous trouverez ces nombres en 7.3.2.

Maintenant, chacun regarde ses cartes, ainsi que celles des états sous son contrôle. (les mineurs présents sur votre piste diplomatique, mais sans alliance avec vous **ne sont pas** sous votre contrôle)

## Exemple de raid commercial

Cette étape ne fait pas partie du scénario "Les Deux Fleuves", mais est détaillée ici pour vous donner un exemple de la démarche à suivre lors d'un jeu de campagne

## TUTORIAL

Cette étape détermine le commerce (7.3.3) qui donne un revenu supplémentaire à chaque état.

Chaque puissance (les cités mineures et états mineurs n'ont aucun revenu commercial) reçoit un point de commerce pour chaque marqueur commercial (7.3.3.b) qu'elle possède, et un point pour chaque navire (7.3.3.a) toujours présent dans une case commerciale à la fin du tour.

Au début de chaque tour, **tous** les marqueurs commerciaux de toutes les puissances participant au jeu sont mis dans la case de commerce. Ils peuvent être retirés de cette case en y envoyant des unités faire un raid commercial (6.1.5) (le but étant de harceler l'adversaire tout en protégeant ses propres marqueurs) ou en choisissant l'objectif correspondant pendant la phase de diplomatie secrète.

Maintenant, supposons que tous les marqueurs commerciaux (6 pour chaque puissance) sont dans la case de commerce, et que nous sommes au début d'un tour.

### Impulse assyrien

L'Assyrie envoie un CH4 faire un raid commercial (cela arrivera rarement dans une partie, ce CH4 coûtant trop cher pour l'utiliser en raid). Elle ne peut encore pas chasser les marqueurs commerciaux de ses rivaux, car une unité doit être présente dans la case de raid au début de l'impulse pour être capable d'entreprendre un raid.

### Impulse babylonien

Babylone place un LI2 en raider.

### Impulse élamite

Elam place un B3 en raider.

### Impulse d'Urartu

Contrôlé par Elam, Urartu envoie un HI3 dans la case de raid.

### Impulse assyrien

Maintenant (au 2<sup>e</sup> impulse assyrien), leCH4 assyrien (et tous les raiders sous commandement assyrien) peut être activé pour 1 PA et commencer son raid.

L'Assyrie lance un D6 et obtient 4. Ce qui signifie que la 4<sup>e</sup> puissance (dans l'ordre de la piste d'impulses) sera la cible du raid : Babylone. Pour voir si le raid réussit ou non, l'unité assignée au raid commercial doit infliger un hit avec son facteur de combat normal et non modifié : ici, un 3 est obtenu avec un D6, d'où un hit et un marqueur commercial babylonien est chassé de la case de commerce. Comme le char de guerre possède la capacité "cavalerie" et vient de réussir son raid, il peut faire une seconde tentative. Un 1 est obtenu avec un D6, désignant l'Assyrie, mais comme vous n'attaquez pas vos propres caravanes (du moins si vous savez ce que vous faites) une autre cible peut être choisie. L'Assyrie choisit Babylone, lance un autre D6 : elle obtient 5, donc aucun hit et le marqueur babylonien reste dans la case de commerce.

### Impulse babylonien

Babylone active son raider pour 1 PA.

Elle lance un D6, obtient 5 et sa cible est donc Elam. Elle lance un nouveau D6, obtient 3 donc un échec, et le marqueur élamite n'est pas dérangé par ce raid.

### Impulse élamite

Elam active ses raiders pour 1 PA (les raiders d'Elam et d'Urartu sont activés simultanément pour 1 PA, car ils sont tous deux sous le contrôle complet d'Elam).

Elle obtient 1 et 4, désignant les cibles de ses raids, donc l'Assyrie et Babylone.

Pour l'Assyrie, Elam obtient 1, donc un hit et un marqueur commercial assyrien est enlevé. Pour Babylone, elle obtient 2, et un marqueur babylonien est également retiré.

### Impulse d'Urartu

Urartu envoie un autre raider B2 au nom d'Elam.

# ASSYRIAN WARS

## Impulse assyrien

L'Assyrie active son raider encore une fois, obtient un 5 qui désigne Elam.

Elle obtient ensuite 1, la tentative est donc un succès et un marqueur commercial élamite est retiré.

Comme elle a réussi son raid et qu'au moins un de ses marqueurs a été retiré de la case de commerce, elle peut essayer de piller le marqueur ennemi en en remettant un ses siens. Elle lance un D6, obtient 3 et donc la tentative se solde par un échec (c'est un nombre impair). (6.15)

Comme le char de guerre a la capacité "cavalerie", l'Assyrie peut encore essayer, mais obtient 6, et aucun marqueur commercial n'a donc pu être trouvé.

## Impulse babylonien

Babylone active son raider, obtient 4 qui indique Babylone. Comme elle ne s'attaque pas elle-même, Babylone choisit l'Assyrie pour cible. Elle obtient 3, donc un échec et aucun marqueur assyrien n'est retiré.

## Impulse élamite

Elam active ses raiders.

Le B3 obtient 6, indiquant qu'aucun marqueur de commerce n'a pu être trouvé.

Le H13 obtient 4 et désigne Babylone. Un 2° lancer donne 2, donc un hit et un marqueur babylonien est retiré de la case de commerce. Le test de pillage donne 4 et un marqueur élamite est remis dans la case de commerce.

Le B2 obtient 1 et désigne l'Assyrie. Un 2° lancer donne 1, donc un hit et un marqueur assyrien est retiré de la case de commerce. Le test de pillage donne 5, et la tentative de remettre en place un marqueur élamite échoue.

Nous supposons qu'aucun autre raid n'a été fait lors de ce tour, donc aucun lors des impulsions suivants.

## Revenus commerciaux

A l'interphase, on compte les marqueurs commerciaux restants de chaque état, puis on ajoute le nombre de navires contrôlés par cet état et présents dans les cases de commerce.

Points de commerce dans cet exemple	
Assyrie	4
Babylone	3
Elam	6

(Urartu est un mineur et n'a aucun marqueur commercial)

Passons maintenant au commerce maritime (7.3.3.a) :

Babylone occupe la case de commerce avec 2 navires et Elam veut pénétrer dans cette case avec 3 navires. Une case commerciale peut accueillir seulement 4 navires, donc Babylone et Elam doivent combattre (être alliés n'interdit pas un combat dans les cases de commerce ou pendant un raid commercial).

D'abord, tous les navires élamites doivent passer un test de recherche. Elam lance 2 D6, obtient 10 qui est un succès, les navires élamites ayant un facteur de recherche de 8.

Elam		Babylone	
Force 2	3 x	Force 2	2 x
Résolution du combat			
Elam	1/3/5 = 1 hit	Babylone	3/6 = 0 hit

Comme Elam a infligé plus de hits que Babylone, elle remporte la bataille, forçant ainsi Babylone à reculer et à laisser les navires élamites pénétrer dans la case de commerce.

A son prochain tour, Babylone renverra un de ses navires dans la case de commerce (4 navires peuvent y coexister), sans provoquer de combat puisque la capacité maximum de la case ne sera pas dépassée. Au final, Elam recevra 3 points de commerce pour ses navires, et Babylone un seul.

Nous avons maintenant tout ce dont nous avons besoin pour calculer l'augmentation du niveau ECO basée sur le commerce. Voici donc les points commerciaux pour chaque état (7.3.3.d) :

# TUTORIAL

Assyrie	4 points pour les marqueurs dans la case de commerce + 2 points restants du calcul pour les cités (voir ci-dessus) = 6 points = +2 niveaux ECO
Babylone	3 points pour les marqueurs dans la case de commerce + 2 points restants du calcul pour les cités + 1 point pour son navire dans la case de commerce = 6 points = +2 niveaux ECO
Elam	6 points du commerce + 1 point restant des cités + 3 points pour ses navires = 10 points = +3 niveaux ECO

Urartu est un mineur, et ne reçoit aucune augmentation de son niveau ECO grâce au commerce.

Les niveaux ECO, en prenant en compte l'augmentation donnée par le commerce devraient être

Assyrie	8
Babylone	5
Elam	7
Urartu	2

Une fois les niveaux ECO calculés, nous pouvons passer à la prochaine étape de l'interphase.

## Changements politiques :

A l'interphase, toute puissance peut déclarer la guerre à une puissance, à un état mineur ou une cité mineure, et sans aucun coût.

Il est aussi possible de changer votre orientation politique en rejoignant une faction ou en sautant d'un camp à l'autre. Cependant, les restrictions sur ces changements (7.4) s'appliquent toujours.

Ensuite, il faut vérifier si l'Assyrie a puni tous les états ayant refusé de payer tribut ou si elle perd des PV pour son incapacité à le faire. (Comme on ne parle pas de tribut dans ce tutorial, il ne peut y avoir de refus de paiement)

Réduisez simplement de 2 le nombre de PV de l'Assyrie pour chaque état ayant refusé de payer tribut et non puni correctement.

Après avoir examiné les refus de paiement, il y a une phase de diplomatie secrète (voir 7.5 et ci-dessus).

A l'étape suivante, on regarde si des événements de la table doivent être exécutés (7.6).

Là, nous trouvons des candidats à la royauté pour 3 puissances, parmi lesquelles Babylone qui désire conserver son roi actuel. Il n'y a aucun modificateur pour Babylone et Elam, aussi doivent-elles obtenir entre 1 et 5. Avec un 3, Babylone peut conserver son roi ; avec un 5, Elam reçoit le roi Khalus à Susa. L'Assyrie a un modificateur de 0, obtient 5 et réussit également. Elle retourne Sargon et le nouveau roi est Sennacherib.

Supposons que nous sommes à la seconde interphase. Le modificateur assyrien est de +2 alors que l'Assyrie obtient 5, modifié donc à 7 : le candidat échoue et retirez son marqueur. Ensuite, chaque unité régulière assyrienne sur la carte doit passer un test d'attrition.

Pour en finir avec l'interphase, chaque état actif peut repositionner (7.7) un chef et un seul (ce peut être un roi) à une distance quelconque, à partir du moment où le chef n'entre que dans des zones amies et qu'il ne peut jamais être intercepté le long de son trajet. Sur son chemin, ce chef peut prendre le commandement d'un nombre d'unités ne dépassant pas sa capacité de commandement, mais aucune unité ne peut quitter son chef. Repositionner un chef et son armée n'entraîne aucune attrition, quel que soit le nombre et le type des zones entrées.

Une fois que tous les états ont repositionné ou non un chef, on démarre un nouveau tour, en commençant par l'état à droite de celui qui a joué la dernière carte au tour précédent. Dans ce tutorial, ce devrait être Elam (Babylone a joué la dernière carte au 1<sup>er</sup> tour).

## Exemple de tribut

Le tribut est un autre moyen d'influer sur les niveaux ECO lors d'une campagne complète (5.2).

Si le tribut avait été inclus dans ce tutorial, le seul état payant tribut (1 ECO) aurait été Urartu (parce qu'il est un mineur allié à Elam), et les niveaux ECO auraient été les suivants :

Assyrie	8
Babylone	5
Elam	8
Urartu	1

Pour voir si un état neutre paye tribut à l'Assyrie, il faut lancer un nombre de D6 égal au niveau de défense de la capitale de l'état concerné. Si un 6 au moins est obtenu, alors l'état refuse de payer tribut à l'Assyrie et un marqueur de refus de paiement est placé sur la piste d'impulsions de cet état.

Si, par exemple, la Syrie passe son test de tribut, elle lance 4 D6 (Damas -*Damascus*-, la capitale de la Syrie, a un niveau de défense égal à 4). Elle obtient 2/4/5/6, donc un 6 au moins, et elle refuse de payer tribut à l'Assyrie lors de ce tour.

Si, par exemple, l'Israël passe son test de tribut, elle lance 2 D6 (Samarie -*Samaria*-, la capitale d'Israël, a un niveau de défense égal à 2). Elle obtient 3/4, donc aucun 6, et elle paye tribut à l'Assyrie lors du tour en cours. Les marqueurs israéliens de tribut et ECO sont déplacés d'un pas vers le bas, les marqueurs assyriens de tribut et ECO d'un pas vers le haut..

## Un événement qui ne peut être joué

Supposons qu'Urartu, allié avec Elam, a en main sa carte nationale et la carte n°84 (Une Alliance).

Urartu a un niveau ECO de 1 (théoriquement 2, mais Urartu paye tribut à Elam).

A son premier round d'impulsions, Urartu joue sa carte nationale pour ses PA et renforce son armée.

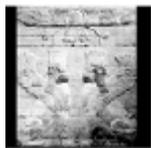
A son second impulse, Elam voudrait qu'Urartu joue sa carte n°84 en événement pour rompre l'alliance conclue entre l'Assyrie et la Phénicie au premier round d'impulsions assyrien.

Mais ce n'est pas possible car Urartu ne peut payer le coût de cet événement. Elle n'a plus de carte en main qu'elle pourrait utiliser en tant que carte + pour payer l'événement. Son revenu ECO est trop faible pour payer normalement l'événement. Elle pourrait prendre une avance sur son prochain impulse, mais ne pourrait rembourser cet emprunt. Elle n'est donc pas autorisée à jouer cette carte en événement.

La seule façon valable de jouer cet événement dans cette situation aurait été de mettre de côté les 4 PA de sa carte nationale, puis de payer le coût de l'événement à son prochain impulse.

*Le tutorial vous a montré les mécanismes du jeu. Ce qui suit vous donne quelques conseils sur la façon de jouer, lors d'une campagne complète, votre puissance favorite à Assyrian Wars.*

## Comment jouer l'Assyrie



En jouant l'Assyrie, préparez-vous à avoir moins d'alliés que de mains, et plus d'ennemis que vous ne le désirez. Un contre tous, et tous contre un.

Ne désespérez pas. Ashur vous a choisi pour être le Roi du Monde et pour remettre vos ennemis à leur place.

L'économie assyrienne est dépendante des paiements réguliers de tribut. Aussitôt que plusieurs états commencent à refuser de vous payer tribut, vos revenus chutent. Comme l'Assyrie doit jouer contre plusieurs ennemis à la fois, elle a besoin d'un revenu élevé pour pouvoir reconstruire, ravitailler et déplacer autant d'unités que possible. Prenez garde à punir autant d'états refusant de payer que

## TUTORIAL

vous le pouvez. Mais gardez en tête qu'il peut être préférable de faire autre chose que de punir un état. Par exemple, vous pourriez avoir à choisir entre punir la Phrygie et conquérir Babylone, vos armées n'étant pas capables de faire les deux pendant ce tour.

Bien qu'à cette époque l'Assyrie était le seul état disposant d'une armée permanente, les autres puissances peuvent compenser leur infériorité qualitative par une armée plus nombreuse. L'armée assyrienne est surtout constituée d'unités lourdes. Ces unités la protègent des archers et lui donnent un avantage lors de la mêlée (si vous jouez avec 9.7), mais ne vous focalisez pas sur elles, les mercenaires sont également très utiles pour disposer d'une armée de cavalerie très mobile. L'autre avantage de l'entretien d'une armée permanente est l'expérience accordée aux unités assyriennes sous la forme d'un dé supplémentaire (de force 3) lors des batailles rangées, ou de deux dés supplémentaires (de force 3) lors des sièges.

Conquérez au moins une puissance par tour ! A chaque instant, vous devriez être en position offensive au moins sur un front.

Comme l'Assyrie a 5 ennemis potentiels (en incluant les Scythes), il est important de planifier vos avancées. En conquérant une puissance, soyez sûr qu'elle ne vous gênera pas pendant la période de grâce (sauf Elam et Babylone qui disposent d'un moyen de l'éviter). Il y a donc de grandes décisions à prendre. Même si, au début, vous n'êtes confronté qu'à Elam et Babylone, vous vous porterez d'autant mieux si vous arrivez à conquérir l'une des deux aussi vite que possible, de préférence lors du premier tour de jeu. Comme tôt ou tard les Egyptiens et les Mèdes rejoindront le camp rebelle, il est nécessaire de réduire le nombre d'ennemis actifs. Outre ces considérations militaires, il peut être intéressant de glaner quelques PV par la conquête d'un état, si vous réfléchissez aux batailles rangées et aux sièges nécessaires, et dans le cas d'une puissance, elle perdrait les PV accordés pour ne pas avoir été conquise. Donc chaque puissance devrait avoir été conquise au moins une fois pendant la partie. Faut-il rappeler qu'une puissance conquise paye 2 ECO de tribut par impulse ?

L'Egypte est souvent sous-estimée. Si l'Egypte se renforce puissamment, une campagne punitive contre elle est nécessaire. Mais comme elle est éloignée, l'absence d'une forte armée assyrienne peut fragiliser vos propres frontières.

Urartu est une menace sur votre flanc nord, menace qui devrait être affaiblie ou conquise au premier tour. Aux tours suivants, Urartu aura fort à faire contre les attaques des Cimmériens et les Scythes. Ils peuvent rester très occupés si Urartu est neutre ou un allié assyrien.

Pour sécuriser le revenu procuré par le tribut, il sera également nécessaire de contrecarrer les plans des rebelles en établissant des alliances avec des mineurs, car un mineur allié aux rebelles payera tribut aux rebelles et non à l'Assyrie. Pour vous aider dans ce but, il peut être très intéressant de signer une alliance avec la Phénicie. La Phénicie est un outil très utile par son revenu important (pour un mineur), et sa flotte peut servir à gêner la flotte égyptienne et son commerce maritime.

Si vous voulez conquérir les Mèdes, une alliance avec la Perse peut se révéler utile. Vous ne pouvez vous offrir le luxe qu'une puissance autre que la vôtre s'allie avec les tribus nomades cimmérienne et scythe. Aussi, les faire passer dans votre camp est une bonne idée. D'autres alliances peuvent être signées uniquement si vous avez les cartes de rupture d'alliance adéquates.

L'Assyrie a plus de cartes (cartes aléatoires et cartes nationales) que les autres joueurs, et possède donc plus d'options (mais, plus tard dans le jeu, les Mèdes peuvent avoir autant de cartes, 7.3.2). L'Assyrie utilise fréquemment son droit de préemption. Ce droit, utilisé correctement, peut ruiner les plans ennemis. Faites cependant attention à ne pas en abuser, sinon vos ennemis utiliseront ce droit contre vous. Les Mèdes sont faibles au début du jeu, mais représentent, sur le long terme, une vraie bombe à retardement. A moins qu'ils ne vous payent tribut, une grande campagne destructrice lancée contre eux sera nécessaire avant le 4<sup>e</sup> tour.

La carte nationale assyrienne Le Dieu Ashur Réclame une Guerre Sainte peut réellement accroître les dégâts potentiels infligés par une armée (ou un groupe d'armées) assyrienne grâce à l'augmentation des facteurs de combat de 1. Elle peut également être utile contre les forteresses puisque ces dernières donnent un malus de 1 aux unités attaquantes.

# ASSYRIAN WARS

La carte nationale Bain de Sang Assyrien peut être utilisée pour engager un round de combat supplémentaire dans lequel vous infligerez 2 autres hits. Il devient alors possible d'exterminer complètement les forces ennemies en un seul combat (et par exemple les empêcher de retraire dans une cité qui devra être assiégée ou de rejoindre un groupe d'armées).

La carte nationale Déportation peut être utilisée pour placer un marqueur ECO- dans une cité conquise et un marqueur ECO+ dans une de vos propres cités d'origine, ce qui accroît directement vos revenus. Il est donc crucial d'utiliser cette carte une fois par tour.

On peut affirmer d'une manière générale que l'Assyrie doit conserver ses troupes en bon état et conquérir autant d'ennemis que possible. Détruire complètement une puissance n'est pas conseillé au joueur assyrien, les Scythes (et peut-être même les Cimmériens) en seraient alors d'autant plus dangereux, contrôlés par un joueur et disposant de cartes nationales.

*Ne soyez pas trop confiant. Vous devez viser, dans les premiers tours, au moins 30 PV de plus que la meilleure puissance rebelle. Il semblera alors à tous que personne ne peut vous battre et que le jeu est terminé.*

*Les rebelles pourront vous défaire en ruinant votre économie, ce qui compte deux fois plus que ne le font les PV classiques.*

*Historiquement, l'Assyrie fut complètement dominatrice jusqu'à son apogée pendant le règne d'Assourbanipal. Seulement 22 ans après la mort de celui qui fut peut-être son plus grand roi, elle disparut de l'Histoire.*

## Comment jouer les Mèdes



Les Mèdes ne forment pas un état organisé mais plutôt un rassemblement de tribus nomades.

Cela leur donne quelques restrictions jusqu'à leur unification au 4<sup>e</sup> tour par leur premier roi Khshathrita.

Jusqu'à ce 4<sup>e</sup> tour, les Mèdes ne peuvent ni former de groupes d'armées (ils peuvent toujours en rejoindre un d'une autre puissance, et, leur carte de groupe d'armées étant inutile entre les tours 1 et 3, ils devraient la vendre lors de ces tours), ni avoir plus d'un chef, et d'unités à hauteur de son efficacité de commandement, en dehors de leurs frontières.

Avec ces restrictions, les Mèdes auront les pires difficultés à faire la guerre contre qui que ce soit lors des tours 1 à 3. Même la Perse (qui est seulement un mineur) leur posera problème grâce à ses bons chefs, et sa carte nationale qui apporte un bonus à l'esquive sera une gêne tant que vous n'aurez pas une seule armée capable d'enfermer les unités perses dans un coin en les empêchant de s'enfuir.

Un autre point qui doit retenir l'attention du joueur mède est l'économie mède, ou, pour être plus précis, la carte nationale Rassemblement des Tribus qui donne un marqueur ECO+2 dans la case Mede Far East. Avec ces marqueurs, qui ne peuvent être retirés ou déplacés, les Mèdes verront un accroissement régulier de leurs revenus, et, à la fin du jeu, ils devraient avoir le plus gros revenu de toutes les puissances. Cela leur donnera l'accès à davantage de cartes chaque tour.

Les deux seuls inconvénients de cette carte nationale sont le coût de l'événement (5 PA que les Mèdes auront parfois du mal à rassembler) et le fait que la présence de plus de 15 unités ennemies dans le territoire mède interdit de jouer cet événement.

Aussi cette carte est-elle un outil efficace pour les Mèdes, mais ils ne seront jamais sûrs de pouvoir la jouer. Une façon de s'assurer qu'il n'y a pas plus de 15 unités ennemies dans le territoire mède est de payer tribut à l'Assyrie, mais cela diminue le revenu mède et rend plus difficile le financement de l'événement Rassemblement des Tribus. Payer ou non tribut à l'Assyrie dépend de la situation de la partie. Si les forces assyriennes sont occupées à guerroyer avec d'autres, il y a peu de chance qu'elles attaquent le territoire mède. Sinon, remarquez que les experts assyriens en poliorcétique considèrent votre soi-disant

## TUTORIAL

cité comme un village entouré d'une palissade. Si vous ne pouvez tenir tête à l'Assyrie dans une bataille rangée, il est préférable de lui payer tribut. Une fois que l'Assyrie vous a conquis, le paiement du tribut devient inévitable, mais l'Assyrie vous aura causé bien des destructions qui coûteront très cher à réparer.

Les Mèdes sont d'abord contraints à un rôle de figurants jusqu'au 4<sup>e</sup> tour et vous devez trouver des alliés. Vous pouvez utiliser une armée de cavalerie et vous pouvez piller, mais évitez toute grande bataille. Si les Mèdes peuvent signer une alliance avec une des tribus nomades (Cimmériens/Scythes), ils peuvent tenir leur rang par des armées de cavalerie très efficaces et mobiles.

L'armée mède est surtout composée d'infanterie légère dont une grande part d'unités de cavalerie.

Cela garde une certaine mobilité aux armées mais réduit leur efficacité contre les unités lourdes et les défenses des cités.

Les Mèdes vivant dispersés sur une large zone, ils peuvent retraire leurs unités au cœur de leur propre territoire, car il est difficile et dangereux à atteindre (il entraîne des tests d'attrition et s'y déplacer est onéreux), les unités ennemies attaquées ici y souffriront d'attrition.

Couplé avec des embuscades préparées avec des archers montés et des chars de guerre, cette méthode peut se révéler un moyen efficace pour affaiblir une puissante armée ennemie.

## Comment jouer l'Egypte



La première chose que vous devez garder en tête en jouant l'Égypte est sa position géographique sur la carte : le coin sud-est est isolé par un désert.

Cela a deux principaux effets : au début du jeu, il est difficile de faire progresser vos armées, et il est également bien difficile et gênant (à cause de l'attrition dans le désert) pour vos ennemis de vous attaquer. Au premier abord, il semble donc que le joueur égyptien est un peu à l'écart des autres et du cœur du jeu, mais ce n'est qu'une première impression, le joueur égyptien devant ajuster son jeu de façon à compenser la faiblesse due à sa position.

Les alliés (états mineurs ou cités mineures) vous payent tribut, et (dans le cas des états mineurs) vous offrent une coopération militaire utile à toute puissance, ils représentent donc la clef de la victoire pour l'Égypte. L'armée égyptienne, seule, est plutôt faible. Elle doit enrôler des mercenaires ou posséder des alliés pour présenter un nombre significatif d'unités lourdes.

Les autres avantages du revenu supplémentaire grâce au tribut sont l'aide au financement des activités diplomatiques et le renforcement des unités. Vous pouvez aussi tirer profit de la mobilité puisque vous pouvez repositionner vos armées également en territoire ami pour 10 PA. Donc, si vous êtes allié (par exemple) à Israël, à la Judée, à la Phénicie et à la Syrie, vous pouvez repositionner une armée complète (mercenaires inclus) aux frontières assyriennes, seulement pour 10 PA et sur un impulse.

Ainsi, il est clair que l'Égypte n'est pas condamnée à une attitude passive. Elle doit simplement utiliser des moyens différents des autres puissances.

A part tout cela, lors du premier tour, le joueur égyptien devrait considérer en priorité :

- 1) la conquête de Gaza pour pouvoir utiliser pleinement sa carte nationale et éviter ainsi le désert
- 2) soit signer une alliance avec la Judée et/ou l'Israël, soit préparer leur conquête. La même remarque est valable pour la Phénicie (si l'Assyrie a réussi à signer une alliance avec elle, l'Égypte ne pourra pas utiliser sa flotte pour transporter des troupes ou faire du commerce maritime)
- 3) contrecarrer la politique assyrienne, car, pour les rebelles, c'est une gêne quand l'Assyrie signe une alliance (le joueur égyptien n'est pas le rival de l'Assyrie le plus dangereux au combat, mais est un rival politique puissant)

Si les choses tournent bien pour l'Égypte, elle a des chances raisonnables de devenir le magnat du commerce, et peut s'offrir une

# ASSYRIAN WARS

ou deux unités pour un raid commercial en vue de renforcer ses ambitions.

L'action diplomatique secrète au premier impulse devrait être utilisée pour signer un pacte avec une cité mineure ou pour viser une alliance avec la Judée ou Israël, l'accroissement de l'économie étant très utile pour influencer politiquement les autres états.

Lors des deux premiers tours, l'Égypte devrait refuser de payer tribut à l'Assyrie, puisque l'Assyrie aura bien du mal à ignorer les menaces babylonienne et élamite pour punir l'Égypte.

Pour conclure sur ces conseils : le joueur égyptien devrait s'allier avec un maximum d'états de la côte ouest, chacun de ces états augmentant directement a) les revenus b) la distance de repositionnement de votre armée, et donc la mobilité c) la capacité à tracer une ligne de ravitaillement et à renforcer les unités d) chaque allié apporte ses propres cartes dont les événements peuvent être très utiles (surtout par le jeu d'événements politiques en votre faveur ou de sabotages appropriés)

## Comment jouer Babylone



Une chose que tous les joueurs babyloniens devraient garder en mémoire est que l'Assyrie a vaincu Babylone plusieurs fois, mais que cette dernière s'est relevée encore et encore pour rassembler ses alliés, et a finalement battu l'Assyrie grâce à une alliance avec les Mèdes. Babylone tire avantage de ses richesses et de sa capacité à se redresser après avoir été vaincue.

Grâce à sa carte nationale Le Marché de Babylone (qui double son commerce pour le tour en cours), Babylone a de bonnes chances de devenir le magnat du commerce, et son augmentation de revenu généré par son commerce sera un atout important.

Son autre carte nationale Reconstruction permet à Babylone de restaurer entièrement la cité et sa zone vers leur état normal (comme imprimé sur la carte), ce qui l'aide à recouvrer et à rétablir une défense efficace (elle peut réparer une cité d'une haute valeur de défense puis y placer une garnison).

Même si l'armée babylonienne comprend surtout des unités d'infanterie légère, elle peut normalement enrôler des mercenaires pour soutenir ses réguliers. L'armée assyrienne étant surtout constituée d'unités d'infanterie lourde, Babylone risque de souffrir de pertes sévères lors d'une bataille rangée.

L'armée assyrienne est nombreuse et bien entraînée, mais Babylone peut (par exemple) former un groupe d'armées babylonien/élamite pour compenser le manque de qualité de ses troupes, leur petite quantité, voire tout autre événement lors du combat.

Le principal problème de Babylone est qu'elle est souvent la première à être conquise par l'Assyrie, la conquête d'Elam pouvant être une source d'ennuis pour l'Assyrie.

D'une manière générale, on peut dire que Babylone et Elam doivent coopérer à leur défense commune contre l'Assyrie jusqu'à ce que les Égyptiens ou les Mèdes les rejoignent (mais les Mèdes ont quelques restrictions jusqu'au 4<sup>e</sup> tour et les Égyptiens doivent tracer leur chemin à travers le désert et une foule de mineurs, aussi n'attendez pas une aide précoce de leur part).

Pour conclure ces conseils : au début, vous devez vous attendre à des moments difficiles, mais une fois que vous aurez réussi à établir une défense efficace contre l'Assyrie, vous pourrez vous focaliser sur le gain de PV en signant des alliances et en devenant le magnat du commerce. Attention cependant, si l'Assyrie tombe, soyez préparé à ce que vos alliés retournent leur veste.

## Comment jouer Elam



## TUTORIAL

Une chose que tous les joueurs élamites devraient garder en mémoire est la composition de l'armée. L'armée élamite est essentiellement constituée d'archers et de chars de guerre, certes très efficaces durant la phase de volée de flèches, mais, si l'ennemi dispose de beaucoup d'unités lourdes, la phase de mêlée pourra être dévastatrice pour Elam. L'autre avantage de cette composition est le +1 aux facteurs de combat lors des sièges des cités. Autrement dit, l'attaquant d'une cité élamite défendue par une garnison subira la perte de quelques unités.

Elam est habituellement alliée à Babylone, essayant toutes deux d'arrêter les armées assyriennes. Au début du jeu, Elam et Babylone se trouvent normalement en position défensive, jusqu'à ce qu'elles repoussent victorieusement l'assaut assyrien. Une fois la première attaque assyrienne repoussée, Elam peut envisager d'aider les Mèdes contre la Perse, de sorte que les Mèdes pourront lui donner un coup de main contre l'Assyrie.

Elam n'a, habituellement, peu à craindre de l'Assyrie, Babylone étant normalement sa première victime.

D'un autre côté, la conquête d'Elam libérerait l'Assyrie du problème causé par Urartu.

La carte nationale d'Elam L'Opposition prend le Pouvoir peut être utilisée pour déclarer la guerre à un mineur et éviter ainsi la perte de 5 PA, ou pour rejoindre le camp qui l'a défaits (et de fait, déclarer la guerre à l'autre faction). Avec cette carte, Elam peut éviter d'être conquise en rejoignant le camp qui s'apprête à la conquérir. Elle peut aussi essayer d'abréger la période de grâce, suivant normalement une conquête, si Babylone lui déclare la guerre à l'interphase. De plus, si Elam est attaquée par Babylone et battue dans une bataille rangée, elle peut rejoindre le camp babylonien.

L'autre carte nationale élamite Lieu d'Asile permet de convertir des mercenaires en réguliers. Cela peut être fait pour éviter une démobilisation des mercenaires à l'interphase ou pour enrôler des réguliers au prix des mercenaires.

Elam peut envisager l'achat de mercenaires au joueur mède (qui peut l'accepter si Elam lui fournit une aide à ses problèmes avec les Perses) pour accroître ses effectifs.

Avec Urartu vous disposez d'un mineur avec une armée puissante.

Vous pouvez l'utiliser pour occuper l'armée assyrienne. Si l'Assyrie n'attaque pas Urartu, utilisez votre allié pour engranger des PV.

En général, Elam a tendance à marquer moins de PV que Babylone, ce qui oblige Elam à glaner d'autres PV en attaquant les marqueurs de commerce babyloniens et en chassant leurs navires des cases commerciales. La chute de l'Assyrie peut conduire à un conflit direct entre Babylone et Elam, voire d'autres puissances rebelles.

En jouant Elam, regardez aussi bien l'évolution des PV de vos alliés que de vos ennemis.