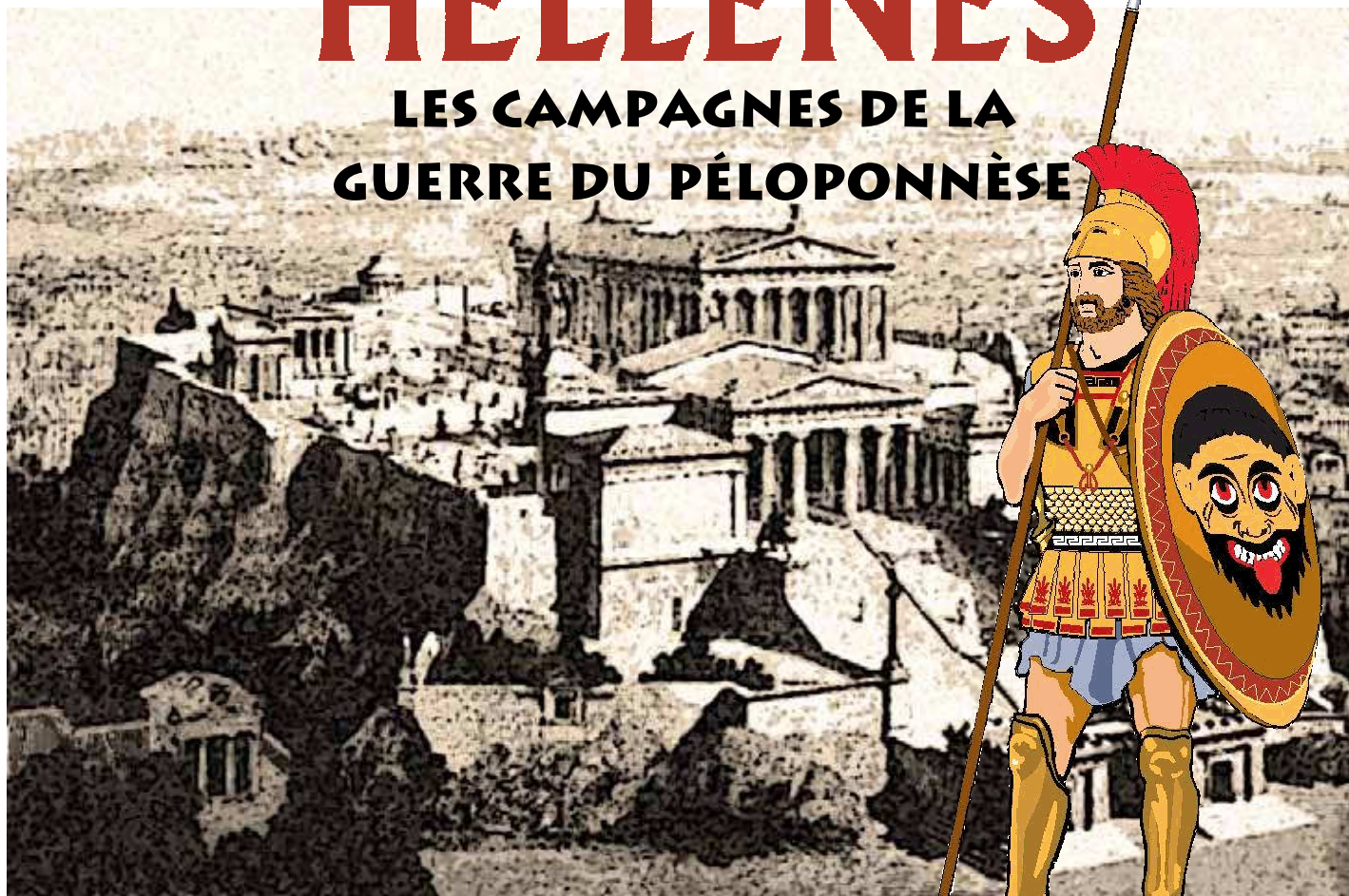


HELLENES

LES CAMPAGNES DE LA GUERRE DU PÉLOPONNÈSE



Par Rodger B. MacGowan ©2009

Version 3.0

Traduction française 1.0

LIVRET DE REGLES

TABLE DES MATIERES

Introduction	2	12.0 Paix de Nicias	12
1.0 La carte	2	13.0 Aide perse	12
2.0 Les blocs	3	14.0 Victoire	13
3.0 Les cartes	4	15.0 Scénarios	13
4.0 Actions	5	15.1 La Campagne 431	13
5.0 Mouvement	6	15.2 La Campagne de Sicile	14
6.0 Combat	7	15.3 La Campagne 413	14
7.0 Siège	8	15.4 La Campagne 415	15
8.0 Combat de siège	9	Notes de stratégie	15
9.0 Hiver	10	Crédits	15
10.0 Nouvel An	11	Index	15
11.0 Olympiens	12	Diagrammes et tableaux	16



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

INTRODUCTION

Hellènes est un jeu de stratégie sur la guerre entre l'Empire athénien et la Ligue de Sparte de 431 à 404 av. J.C. L'objet est d'accumuler du prestige en remportant des batailles et en capturant ou en pillant des cités adverses. 4 scénarios sont fournis (Durée de jeu : 2 à 6 heures). Les joueurs peuvent choisir au hasard les camps, ou miser du prestige pour jouer un camp. Le joueur spartiate est assis au sud, le joueur athénien au nord.

L'ANNÉE DE JEU

Une année de jeu se compose d'un **Nouvel An** et de **cinq saisons**. Les joueurs obtiennent 6 cartes par an, jouant une carte par **Nouvel An/Saison**.

NOUVEL AN (10.0)

Distribuez à chaque joueur 6 cartes. L'une est jouée immédiatement comme événement de **Nouvel An**, ou comme sacrifice (10.3).

Saisons de campagne

Les saisons de **campagne** (Du Printemps à l'Automne) consistent en une phase d'initiative, suivie d'un tour de jeu ("tour") pour chaque camp.

Phase d'initiative (3.3)

Pour commencer chaque saison, chacun des joueurs engage une carte face cachée, puis ils les révèlent simultanément. Les cartes ont des valeurs d'action (**monnaies**) et des événements sur leurs extrémités opposées qui peuvent être utilisés l'un ou l'autre mais pas les deux à la fois. Jouez la carte pour telle ou telle utilisation dépend de votre point de vue.

La valeur d'action la plus faible détermine le tour du premier joueur (Les événements ont une valeur d'action de 0). Sparte joue en premier en cas d'égalité.

Les tours de jeu

Le premier joueur fait sa phase d'action et sa phase de combat. Puis le second joueur fait de même.

- **Phase d'action (3.1, 4.0)**

Les événements sont résolus en premier. Jouer un événement signifie n'avoir aucune action ce tour.

Les **valeurs** d'action (**monnaies**) donnent droit à un joueur de faire 1 à 3 actions ce tour (éventuellement augmentées par un événement à effet continu). Les actions comprennent le mouvement d'un groupe, la construction et le pillage.

- **Phase de Combat (6.0)**

Dans la phase de combat, les batailles et les sièges dans les zones contestées (par exemple, des unités des deux camps sont présentes) sont résolus un par un, **les plus petites batailles d'abord**.

Saison d'Hiver (9.0)

L'Hiver suit une séquence de jeu différente :

- Initiative
- Actions d'Hiver *Joueur 1/Joueur 2*
- Combat de rupture de siège *Joueur 1/Joueur 2*
- Combat offensif *Joueur 1/Joueur 2*

En Hiver, les unités hors des cités amies sous contrôle (y compris les assiégeants) doivent être

maintenus (Une possible action d'Hiver). Les unités cherchant à s'abriter de l'hiver peuvent normalement se déplacer sans coût d'Action, mais aucune nouvelle attaque n'est autorisée.

L'Hiver se termine avec la procédure de **Fin d'année (9.5)**

1.0 LA CARTE

La carte représente la Grèce antique et ses environs, divisée en zones terrestres et maritimes.

- La PERSE se compose de la Phrygie et de la Lydie.
- La SICILE comprend toutes les zones sur la carte en insert de la Sicile, y compris le golfe de Rhegium).
- L'ITALIE se compose de Taras, Crotona et des mers adjacentes.
- Le reste des zones de la carte est en GRÈCE.

1.1 Zones terrestres

Les limites noires délimitent les zones terrestres, ou les provinces. Les limites noires épaisses délimitent les nations, et les limites en pointillé délimitent les provinces au sein d'une nation. Une province contenant une cité est appelée une Cité-Etat. Toutes les îles sont jouables.

1.2 Zones maritimes

Les **lignes** bleues délimitent les zones maritimes. Les lignes épaisses sont risquées à traverser (5.22). Les double-lignes désignent des détroits, qui sont plus faciles à défendre (6.5).

1.3 Cités et Villes

Les **cités [carrés] et les ports [hexagones]** portent un code coloré par nationalité et contiennent des nombres correspondant à la valeur de la cité. La capacité d'une cité (en unités) correspond au double de la valeur de la cité.

Les **ports** sont des cités avec des ports fortifiés. Le symbole de Port projette vers son unique mer côtière, vers laquelle il **conserve** un accès **même** en cas de siège (7.2). **Quand elles ne sont pas assiégées, les unités** occupant une province ont accès à **toutes** les mers adjacentes.

Chaque ville a un bloc de garnison inhérent immobile (2.3) qui est uniquement placé sur la carte selon les besoins (Ce NE sont PAS des unités et elles NE comptent PAS dans la capacité de la Cité).

Villes [cercles colorés] sont des centres barbares sans les avantages de la cité.

1.31 Loyauté des cités

Les cités avec des contours blancs (vert/bleu/violet) sont loyales à Athènes. Celles qui ont des contours noirs (rouge/orange/jaune) sont fidèles à Sparte.

Les cités conservent leur loyauté indépendamment de l'occupation ou du contrôle. Les cités fidèles à l'ennemi sont appelées cités adverses.

Les cités blanches sont neutres et on ne peut jamais y entrer. Certains scénarios précisent d'autres cités neutres.

1.32 Nationalité de la cité/ville

Les étiquettes d'unité portent également un code de couleur par nationalité (le symbole central coloré).

Organisation du livret de règles

Cette colonne contient des précisions, des exemples et des commentaires. **Les nouveaux changements sont en rouge.** **Les nouvelles clarifications sont en bleu.**

SEQUENCE DE JEU – ANNEE DE JEU

NOUVEL AN

- Distribuez 6 cartes à chaque joueur
- Évènement de **Nouvel An/Sacrifice**

PRINTEMPS / ETÉ / PLEIN ETÉ / AUTOMNE

- **INITIATIVE** (JEU DE CARTE)

- **TOUR DU 1^{ER} JOUEUR**

PHASE D'ACTION

- Un événement se produit; OU
- des actions ont lieu (dans n'importe quel ordre) :

Mouvement / Pillage / Construction

PHASE DE COMBAT

Batailles/Combat de siège

- **TOUR DU 2ND JOUEUR (comme ci-dessus)**

HIVER

- **INITIATIVE** (jeu de carte : AUCUN événement)

- **ACTIONS D'HIVER DU 1^{ER} JOUEUR**

Mouvement d'hivernage

- Rapatriement vers une cité nationale (gratuit)
- Cantonement vers une cité adjacente (gratuit)

Construction

Maintenance d'hiver

Démobilisation

- **(LE 2ND JOUEUR répète la même procédure)**

- **COMBAT DE LEVÉE DE SIÈGE DU 1^{ER} JOUEUR**

Batailles de rapatriement

(Vainqueur : entre dans la cité /

Vaincu : démobilisé)

Sorties

- **(LE 2ND JOUEUR répète la même procédure)**

- **COMBAT DE SIÈGE DU 1^{ER} JOUEUR**

Assauts de siège/Attrition de siège (triple)

- **(LE 2ND JOUEUR répète la même procédure)**

- **FIN D'ANNÉE**

- Collecte du tribut
- Vérification de la victoire
- Avancez le marqueur "Year"
- Rassemblez et mélangez les cartes

Représentation de cité

La plupart des Cités-Etats contenaient plusieurs cités. Seule la plus importante est représentée, mais la valeur de cité donnée inclut toutes les cités.

Cités-Etats neutres

Les instructions du scénario peuvent désigner des Cités-Etats neutres supplémentaires dans certains scénarios. Entrer dans ces dernières est également interdit.

Mers côtières - précisions

Leucas (Ambracie) : Golfe d'Ambracie

Lipara (Sicile) : Mer Tyrrhénienne

Une unité doit être dans une ville *nationale* (même couleur/nationalité) pour accroître sa force. C'est **crucial** pour jouer le jeu.

Les cités sujettes athéniennes sont d'un bleu plus clair que l'Attique (Athènes/Platée) : elles **n'ont pas la même nationalité**. **Lacédémone** [rouge] et **Corinthe** [orange] sont aussi de nationalité différente.

1.33 Régions sujettes

Les cités sujettes sont regroupées dans des régions sujettes telles que l'**Ionie** [voir encadré p. 5]. **Les cités sujettes contrôlées par Sparte rendent les autres cités de cette région beaucoup plus susceptibles de se révolter** (3.12).

1.4 Contrôle de zone & cité

Le contrôle de cité détermine l'**hivernage** (9.21) et le tribut (9.51). Le contrôle de zones terrestres et maritimes affecte les retraites (6.4). Le contrôle est réévalué après chaque phase d'action et chaque phase de combat. **Les cités/zones contrôlées sont dites amies**.

- Seule l'occupation contrôle une zone.
- Les cités-états vides sont contrôlées par le camp pour lequel elles sont loyales. (C'est-à-dire, une cité conquise laissée inoccupée revient vers son propriétaire d'origine !)
- Autres zones vides (y compris celles contenant des villes) ne sont pas contrôlées.
- En cas de siège (7.0), les deux camps occupent une cité-état. Les défenseurs contrôlent seulement la cité; Les assiégeants contrôlent la province environnante.

2.0 LES BLOCS

Les blocs en bois représentent les forces spartiates et pro-athéniennes, y compris les alliés. Les grands blocs rouges et bleus sont des **unités**, qui sont des forces mobiles. Une étiquette d'unité spartiate doit être collée au verso de chaque grand bloc rouge, et une étiquette d'unité athénienne sur chaque grand bloc bleu.

Les unités normalement sont posées debout, leur identité cachée à l'adversaire. Cela ajoute de la surprise et du bluff pendant la partie.

Les unités disponibles pour un scénario mais pas **actuellement** en jeu sur la carte sont conservées face cachée dans le pool de recrutement ami.

Les petits blocs rouges/bleus sont des **garnisons** représentant les défenseurs immobiles de la cité (2.3). Ils n'ont pas d'étiquette et ne sont pas considérés comme des "unités".

Marqueurs. Mettez les étiquettes Group A/B et S/T sur les blocs bleus et rouges comme précisé en 2.41. Collez les étiquettes Year, Prestige, Action, Civil War et Pillaged sur les grands blocs noirs, gris et oranges comme précisé en 2.42.

2.1 Les étiquettes Unité

Les étiquettes indiquent la nationalité d'une unité, son type et ses capacités de mouvement/combat.

Les unités grecques ont une seule couleur de fond [voir encadré]. Les unités grecques arrivent dans les cités nationales à leur minimum ou force de "cadre" (1 VC) et restent en jeu **jusqu'à ce qu'elles soient éliminées**.

Les unités barbares ont 2 couleurs de fond avec une teinte foncée prédominante [Les perses ont une teinte claire prédominante, voir encadré]. Elles arrivent dans les villes nationales (points de couleur) à leur maximum de VC, et peuvent faire 1 mouvement gratuit à partir de là, mais elles sont démobilisées à l'hiver suivant (9.24).

Les unités siciliennes : (grecques/barbares avec des cités/villes nationales en Sicile), elles ont des étiquettes de couleur de fond distinctes, avec des barbares de 2 couleurs comme ci-dessus [voir encadré].

Les numéros d'identifiant de l'unité (1 à 60) sont indiqués pour aider à la mise en place. Pour les deux camps, les numéros d'identifiant de l'unité sont codés pour les scénarios (15.0) où elles apparaissent :

N° 1 à 40 431, 415 & 413
N° 41 à 46 415 & 413 seulement
N° 47 et + Sicile & 415 seulement

Les unités avec des numéros dans des cases blanches ne peuvent apparaître que dans certaines circonstances précisées.

2.11 Nationalité d'unité

Le symbole central de chaque unité est un code de couleur qui correspond à celui de ses cités/villes nationales. C'est **crucial** pour jouer le jeu. Seule la nationalité correspondant à la couleur est considérée : les noms des textes historiques n'ont qu'un intérêt historique.

2.12 Valeur de combat

Les unités ont 1 à 4 pas de force, appelés Valeur de combat ou VC. La VC en cours d'une unité est le nombre sur son bord haut lorsqu'elle est debout.

La valeur de combat détermine le nombre de dés (d6) qui sont jetés pour une unité dans le combat. Une unité de 4 VC attaque avec quatre dés (4d6); une unité de 1 VC jettera 1d6.

Pour chaque pas de perte subi, une unité est pivotée de 90 degrés dans le sens antihoraire vers la VC plus faible qui suit. L'encadré ci-contre affiche une unité de cavalerie avec une force de 3, 2 et 1 VC. 1 VC est appelé force de "cadre".

2.13 Capacité de mouvement

Chaque étiquette a un nombre dans une case indiquant la capacité de mouvement de cette unité en zones. Les cases bleues indiquent le mouvement maritime, les cases blanches indiquent les mouvements terrestres. Les cases rouges indiquent le statut d'élite avec une plus grande chance de se déplacer d'une zone supplémentaire par marche/navigation forcée (5.3).

2.14 Classe de combat

La classe de combat d'une unité est indiquée par une lettre et un nombre, comme A1 ou B2.

Les lettres déterminent l'agilité de l'unité : les unités "A" attaquent avant les unités "B", etc. , et les défenseurs d'agilité égale précèdent les agresseurs. (Défenseur "A", puis agresseur "A", etc.)

Le nombre représente la puissance de l'unité : sa capacité à endommager et/ou à dérouter les forces adverses au combat (6.3).

Exemple : Une unité de classe B1 inflige un coup à l'ennemi, pour chaque 1 obtenu. Une unité A3 le fait pour chaque 1, 2, ou 3 obtenus.

Contrôle de cité

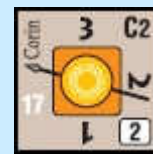
une cité-état est toujours contrôlée par son propriétaire d'origine à moins qu'elle ne soit occupée par un bloc ennemi. Les cités assiégées sont contrôlées par le défenseur.

Contrôle de zone

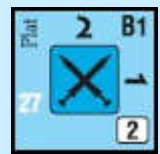
Les zones sont contrôlées par le joueur occupant. Les zones inoccupées **qui ne sont pas des cités-états** ne sont pas contrôlées. Pendant les sièges, l'assiégeant contrôle la zone terrestre d'une cité-état (c'est-à-dire sa province environnante).

UNITÉS

GRECS



Pro-Sparte



Pro-Athènes

BARBARES



Grece



Perse



Grece

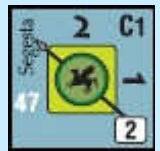
SICILIENS



Grec

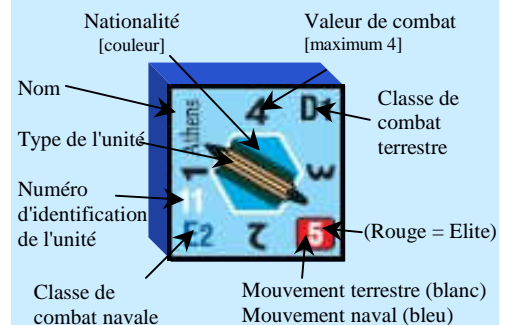


Barbare



Grec

INFORMATIONS DE L'UNITÉ



RÉDUCTION DE PAS



2.2 Types d'unité

2.21 Hoplites

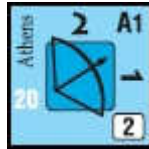
Les unités d'hoplites sont les principales forces terrestres grecques, formées de piquiers en armure serrés qui combattaient comme une unité (phalange).

Les hoplites d'élite (comme ci-dessus) ont une meilleure capacité de marche forcée [Capacité de mouvement sur fond rouge] et une agilité plus rapide.



2.22 Archers

Les unités d'archers comprennent également d'autres forces terrestres de missiles, comme des frondeurs et javeliniers. La classe de combat est A1, mais la VC maximale est faible.



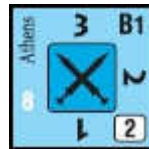
2.23 Cavalerie

La cavalerie est l'unité terrestre la plus rapide, avec des classes de combat A1/A2. La cavalerie a des capacités spéciales dans les retraites (6.41), la rendant idéale pour les missions d'éclairer, pour bloquer et faire des raids.



2.24 Infanterie

Les unités d'infanterie représentent des forces terrestres légèrement armées qui sont plus agiles (B1) au combat que les hoplites (non d'élite), mais moins puissantes.

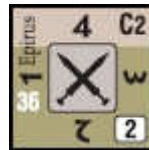


2.25 Barbares

Les barbares (perses compris) sont de grandes forces terrestres non-grecques qui apparaissent au hasard et brièvement dans le jeu.

Ils ont deux couleurs où prédomine une teinte foncée (ci-contre) et sont généralement moins agiles que les grecs équivalents.

Ils apparaissent à **pleine force** dans les villes nationales, et font immédiatement un mouvement gratuit à partir de là, mais ils doivent être démobilisés (9.24) en hiver.



2.26 Flottes

Les flottes sont les seules unités capables de se déplacer en mer, en combattant avec leur classe de *combat navale* [E ou F]. Elles peuvent transporter chacune par mer une unité terrestre grecque *plus petite* (en VC) (qui ne peut pas combattre en mer).

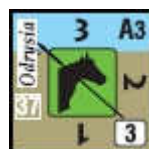
Les flottes peuvent aussi occuper les régions terrestres *côtières*, en combattant avec leur classe de combat terrestre [D1]. Les flottes doivent **s'arrêter** en entrant dans une zone terrestre.

Les flottes d'élite (ci-dessus) ont une meilleure capacité de navigation forcée [Capacité de mouvement sur fond rouge].



2.27 Les Odryses

L'unité de cavalerie barbare odryse ne peut pas apparaître si un chef athénien est en jeu [Case blanche autour du N°37]. Errata : l'étiquette est imprimée sans la case blanche sous "Odrysia".



2.3 Garnisons

Les garnisons sont les petits blocs de 1,25 cm sans étiquette représentant les forces de défense de la cité de 1 VC qui **défendent uniquement leur cité** (Elles ne peuvent pas défendre la province environnante ou empêcher un mouvement ennemi à travers elle). Les garnisons de cité ne sont pas représentées sur le plateau jusqu'à ce que ce soit nécessaire, mais elles apparaissent automatiquement dans les cités qui sont assiégées (7.3) ou qui se révoltent [voir encadré]. Les garnisons peuvent aussi être construites dans les cités adverses occupées (4.23) pour les contrôler si les unités mobiles amies la quittent.

Les garnisons sont des "blocs" mais pas des "unités" : elles NE comptent PAS dans la capacité de la cité, mais comptent comme défenseurs lors du jet de dé pour l'attrition de siège.

2.4 Marqueurs

2.41 Marqueurs Groupe

Collez les deux étiquettes marquées des lettres A & B sur les grands blocs bleus et les étiquettes de S & T sur les grands blocs rouges. Utilisez les marqueurs de groupe pour soulager la congestion d'unités quand vous le souhaitez. Déplacez un groupe hors-carte, en plaçant un bloc de marqueur de groupe à sa place et dans l'emplacement hors-carte associé, placez le groupe enlevé.



2.42 Marqueurs de jeu

Les étiquettes Year et Prestige vont sur les blocs noirs. Les étiquettes des marqueurs Action vont sur les blocs gris, et celles des marqueurs Civil War et Pillaged vont sur les blocs oranges.



3.0 LES CARTES

Cinquante-cinq (55) cartes sont fournies.

Campagne 431 : Utilisez uniquement des cartes N° 1 à 44, avec un liseré et des monnaies argent ou or.

Campagnes Sicile/415/413 : Utilisez uniquement les cartes N° 12 à 55, avec un liseré et des monnaies argent ou bronze.

Chaque **Nouvel An débute** en distribuant 6 cartes face cachée à chaque joueur.

Les joueurs jouent 1 carte au Nouvel An plus 1 par saison (révélées en même temps). Chaque carte a une valeur d'action et un événement, et peut être jouée pour l'une ou l'autre de ces opérations, mais pas les deux (jouez la carte selon vos objectifs).

3.1 Evènements

Les événements sont toujours résolus avant les actions.

Ils ne sont pas jouables en hiver, et beaucoup ne sont jouables que sous certaines conditions [indiquées en italique entre crochets].

Les événements rouges ne peuvent être joués que par Sparte, les bleus que par Athènes. Les événements verts (y compris les dirigeants) peuvent être joués par les deux camps.

Les effets des événements sont détaillés dans l'encadré ci-contre.

Evènements

Révolte* : Placez une garnison spartiate dans une cité sujette désignée (doit être vide).

Insurrection hilote* : Placez une garnison athénienne à Sparte, Messenia ou Pylos (si vide).

[* = Non jouable comme événement de Nouvel An.]

La peste frappe (Plague Stirkes) : Toutes les unités (sauf les cadres) dans la cité **assiégée** désignée perdent 1 VC.

La peste revient (Plague Returns) ["La peste frappe" a eu lieu] : Toutes les unités (sauf les cadres) dans la ville désignée perdent 1 VC (Le siège n'est pas nécessaire).

Traîtrise (Treachery) : Un assaut par trahison peut se faire contre une seule cité assiégée (Les autres peuvent subir une attrition de siège), avec des défenseurs qui perdent leur double défense. Cependant, les assaillants doivent retraiter si la cité n'est pas prise dans l'unique round de combat (La capitulation est permise).

Chef ostracisé : Un dirigeant ami ou ennemi en fonction est démis (il retourne dans le talon).

Famine (Hunger) : une ville assiégée subit une attrition de siège sur des résultats de 1 ou 2 cette saison. (Les ports doivent aussi être bloqués).

Tremblement de terre (Earthquake) : Les unités ennemies ne peuvent se déplacer ou piller cette saison (y compris les recrues barbares).

Augure (Augury) : Les unités ennemies ne peuvent pas attaquer ou faire d'assaut cette saison (L'attrition de siège est permise).

Atrocité : L'ennemi [avec un chef de +1] perd 2 de Prestige.

Evènements à effet continu

Les cartes d'évènements à effet continu (avec des barres noires) restent en jeu face visible jusqu'à leur suppression.

Chefs : Un chef ami ou ennemi est introduit (un seul par camp peut être en jeu : un chef en jeu doit être ostracisé, avant d'être remplacé).

Guerre civile : Une ville non-assiégée perd sa double défense pour le reste de l'année en cours (placez un marqueur). Retirez la carte du jeu lors de la Fin d'année qui suit.

Athènes lève les taxes : Athènes gagne +1 action par tour, mais lors du jeu des événements Révolte, Sparte place une révolte de taxe supplémentaire (placez une garnison dans une cité sujette qualifiée) pour chaque carte de ce type en jeu. Athènes peut retirer cette carte du jeu lors d'une **Fin d'année**.

Aide Perse (13.0) : Sparte gagne +1 action par saison, mais perd 1 de Prestige par **Fin d'année** (Tribut). Les unités perses et les flottes spartiates améliorées peuvent être recrutées mais les révoltes deviennent plus difficiles. Ne peut pas être enlevée.

Ascendant Faction de la Paix : Les offres de paix (14.22) sont possible à 5 ou + de Prestige et ne coûtent que -1 de Prestige (par les deux camps).

Ascendant Faction de la guerre : elle annule la faction de la paix, restaure les offres de paix nécessitant 10 ou + de Prestige et coûtent -2 de Prestige

Pas de quartiers : Athènes ne peut plus recruter de flottes d'élites (E2). Sparte perd 1 de Prestige par **Fin d'année**. Ne peut pas être enlevée.

La plupart des événements n'affectent que le tour de jeu en cours. Les événements à effet continu (barres noires au-dessus et en dessous du titre) restent en jeu jusqu'à leur suppression.

Important : *Quand un événement est joué, ce joueur n'aura aucune action et ne pourra mener que des combats d'attrition de siège ce tour (exception : Un événement "Traîtrise" permet un assaut limité contre une cité assiégée – voir encadré, p. 4).*

3.11 Les chefs

Les deux camps commencent chaque partie avec une carte de dirigeant en jeu (les dirigeants en jeu sont maintenus face visible sur le plateau). Les dirigeants avec une valeur de chef de +1 permettent 1 action supplémentaire pour ce camp par tour de jeu (sauf pendant les événements).

Exemple : *Athènes joue une carte de 2 actions avec Périclès (dirigeant de +1) en jeu, ce qui donne 3 actions ce tour.*

Un camp ne peut pas avoir plus d'un dirigeant en jeu. Ainsi les dirigeants avec une valeur de chef de 0 doivent être enlevés avant qu'un meilleur dirigeant ne puisse les remplacer. Cela ne peut pas se faire volontairement : un événement "chef ostracisé" doit être joué. L'ordre d'initiative détermine le résultat quand deux événements dirigent pour le même camp sont joués (L'événement du second joueur peut être joué pour rien).

3.12 Les révoltes

Les révoltes provoquent l'apparition d'une garnison spartiate dans une cité sujette athénienne vide (bleu *clair*, voir 1.32). Pour les questions de révolte, les îles éoliennes sont aussi considérées comme une région sujette.

Il existe 3 types de révoltes :

- **Les révoltes régionales :** Une carte d'événement **Révolte** est jouée, précisant une révolte dans une région sujette en particulier [voir encadré].
- **Extension de révoltes :** Certaines cartes **Révolte** donnent au joueur spartiate la possibilité de faire qu'une révolte se produise dans une région sujette en rébellion (contenant déjà une cité sujette sous contrôle spartiate, voir 1.33) au lieu de la région indiquée sur la carte.
- **Révoltes de taxes :** Lorsqu'une révolte régionale ou une extension de révolte se produit, le joueur spartiate peut placer une garnison **supplémentaire** à l'endroit indiqué pour chaque carte "**Athènes lève les taxes**" en jeu.

3.2 Valeur d'action

Toutes les cartes ont aussi une valeur d'action de 1 à 3 (monnaies), qui permet à un joueur d'effectuer des actions pendant son tour de jeu (plus les bonus de dirigeant et événement à effet continu applicables).

3.3 Initiative

Les cartes jouées déterminent l'ordre de jeu (Initiative) pour cette saison.

La valeur d'action la plus faible est jouée en premier. Les événements (0 Action) sont toujours résolus en premier. Si égalité, Sparte joue en premier.

La valeur de dirigeant et les événements à effet continu n'affectent pas l'initiative.

4.0 ACTIONS

Les cartes jouées avec des monnaies permettent un nombre d'actions pour ce tour égal au nombre de monnaies figurées (celles-ci peuvent être augmentées par les dirigeants ou d'autres cartes d'événement à effet continu en jeu, voir encadré p. 4).

Les actions ne peuvent être sauvegardées pour une utilisation future.

Remarque : *Les joueurs doivent utiliser des marqueurs Action pour montrer où et comment les actions sont dépensées, voir encadré.*

Les actions peuvent se produire dans n'importe quel ordre désiré (par exemple, les unités construites peuvent se déplacer ce tour, ou une unité peut se déplacer chez elle pour ensuite augmenter sa force).

4.1 Mouvement de groupe

Toutes les unités situées dans une même zone (même un seul bloc) composent un groupe.

Pour 1 action dépensée, un joueur peut soit déplacer un groupe ou en former un (se rassembler). Voir 5.0 Mouvement pour les détails.

4.2 Construction

Les actions de construction peuvent être utilisées pour recruter de nouvelles unités dans leurs cités/villes nationales, et pour construire des unités occupant une cité nationale d'un pas en plus.

La construction ne peut pas se produire dans les cités assiégées (7.2) ou les ports assiégés ET bloqués (8.21).

4.21 Renforts

Pour 1 action, une unité occupant une cité nationale peut être augmentée de 1 VC. Les unités peuvent construire plusieurs pas par saison si les actions sont disponibles.

4.22 Recrues

Pour 1 action, une nouvelle unité au hasard peut être levée dans une cité nationale amie (1.4) ou une ville (1.32).

Secrètement choisissez trois blocs au hasard dans le pool de recrutement ami (2.0). Placez-en un dans une cité/ville nationale, et remettez les autres dans le pool (Si aucune des unités tirées n'est légalement plaçables, remettez-les toutes dans le pool, l'action de recrutement est perdue).

Les unités grecques arrivent dans les cités nationales avec une force de 1 VC (cadre) (elles peuvent en construire d'autres ce tour).

Les unités barbares arrivent à pleine force dans les villes nationales (seulement !) et peuvent immédiatement faire un déplacement normal à partir de là sans coût en action.

Les unités rebelles. Deux unités peuvent être recrutées dans les lieux de loyauté adverse (si non occupés par l'ennemi). Une flotte des îles éoliennes pro-spartiate peut apparaître à Lesbos ou à Chios (en capturant la cité). Une unité de barbare de Macédoine pro-athénien peut apparaître dans n'importe quelle ville macédonienne (mais PAS à Pella).

4.23 Garnisons détachées

Pour 1 action, une garnison peut être construite dans une cité adverse occupée par des unités grecques amies (pas barbares). Les garnisons maintiennent le contrôle des cités adverses conquises quand les unités amies occupantes bougent ailleurs.

Régions sujettes [* = Port]

Eubée

Chalcis 3*, Erétrie 2

Chalcidique

Potidée 2*, Torone 2*, Stagire 1

Thrace

Amphipolis 3*, Abdère 1*, Maronée 2

Propontide

Byzance 3*, Abydos 2*, Cyzique 1, Sestos 1

Ionie

Milet 2*, Ephèse 3*, Cyme 2, Érythres 1, Cnide 1*

Sporades

Samos 3*, Rhodes 2*

Cyclades

Naxos 2*, Andros 1*

Îles occidentales

Céphallénie 1, Zacinthos 1

Îles éoliennes †

Chios 3*, Lesbos 2*

† Pas une région sujette mais peut se révolter.

Exemple d'action

Sparte joue une carte de 3 actions.

- ils augmentent une flotte à Corinthe de 2 à 3 VC.
- ils recrutent, en tirant au hasard 3 unités de leur pool de recrutement, en plaçant un cadre de flotte thébaine (jaune) à Thèbes, et en remettant les 2 autres unités dans le pool.
- un groupe de 6 unités à Sparte est activé. Deux unités se déplacent à Corinthe, 2 unités vont en mer et 1 unité va à Messénie.

Utilisation du marqueur Action

Après le jeu de carte d'initiative, les joueurs doivent placer un marqueur Action debout par action disponible sur leurs cartes Action.

Pendant les actions, placez les marqueurs Action sur le plateau où les actions ont été dépensées avec le côté ad-hoc debout en face de vous (placés face cachée pour la maintenance hivernale).

Pour terminer votre phase d'actions, remettez les marqueurs Action sur la carte Action, face cachée.

Mouvement de groupe

Le mouvement de groupe reflète de façon réaliste les lentes et très peu fiables communications de l'époque. Seules les unités réellement situées ensemble pouvaient coopérer efficacement.

Emplacement de l'unité : Cités & Cités-états

Seulement dans les cas de siège, une distinction est faite entre une cité et sa cité-état au sujet de l'emplacement de l'unité. Les unités dans une cité-état sont considérées comme occupant à la fois la province et la cité à l'intérieur.

4.3 Pillage

Le pillage est une action spéciale pendant laquelle les unités assiégeant une cité **adverse** dévastent son territoire et se retirent dans une zone adjacente (les cités fidèles ne peuvent pas être pillées). Le pillage fait gagner **immédiatement** du Prestige. Voir 5.5.

4.4 Maintenance d'hiver

En hiver, les unités qui ne se sont pas déplacées dans une cité amie doivent être maintenues (9.22) au prix de 1 action **chacune** pour éviter d'être démobilisées (9.23).

5.0 MOUVEMENT

Un **groupe** est composé de toutes les unités amies (sans limite) présentes dans une seule zone. Les joueurs peuvent déplacer un groupe ou en former un (**se rassembler**) au prix de 1 action.

Mouvement de groupe. Les unités d'un groupe **activé peuvent** se déplacer vers une ou plusieurs zone[s] de destination en fonction de leur capacité de mouvement (ou elles restent là où elles sont). Les unités qui **bougent le long de la même route vers une destination commune** sont dites "**formation**". Les formations **peuvent** faire une marche/navigation forcée (5.3) et entrer dans les zones occupées par l'ennemi (Engagement, 5.4).

Se rassembler. Les unités de différentes zones se déplacent vers une **cité-état sous contrôle ami**, en respectant les capacités de mouvement de l'unité. Les unités se rassemblant **ne peuvent pas** faire de marche/navigation forcée (5.3) ou d'engagement (5.4).

Une **unité** ne peut se déplacer qu'une fois par tour de jeu (**Exception** : 6.4 Retraites).

Les unités se déplacent librement à travers les unités amies, mais en général elles doivent s'arrêter en entrant dans une zone contenant des unités ennemies (voir 5.4, Engagement).

5.1 Mouvement terrestre

Les unités terrestres peuvent se déplacer librement sur terre, sauf que :

- elles ne peuvent pas entrer dans les zones neutres (1.31 et 15.0).
- les unités assiégées (7.4) ne peuvent pas se déplacer par voie terrestre.

Les flottes ne peuvent occuper **que** des zones terrestres **côtières**. Elles doivent s'arrêter quand elle entrent dans une zone terrestre, ainsi elles ne peuvent se déplacer que d'un espace par terre, en suivant le littoral.

Le terrain est sans effet sur les mouvements terrestres.

5.2 Mouvement naval

Seules les flottes (et les unités terrestres embarquées) peuvent se déplacer par mer. Les unités se déplaçant par mer doivent s'arrêter en entrant dans une zone terrestre. Voir aussi les débarquements (6.6).

Accès à la mer : Les flottes peuvent entrer ou sortir d'une province côtière via n'importe quelle mer adjacente. Un port assiégé, cependant, ne peut être entré ou sorti que via sa seule mer côtière (1.3).

5.21 Transport par mer

Une flotte peut transporter une unité terrestre grecque par mer, à condition que les unités commencent et terminent le tour dans la même zone. La VC d'une unité terrestre transportée doit être inférieure à celle de sa flotte de transport (et peut être volontairement réduite pour le transport par mer).

Les barbares ne peuvent pas être transportés par mer.

5.22 Passages de haute mer

Quand une **formation de flottes (5.0)** se déplace ou **retraite** à travers les limites de haute mer (larges lignes bleues), placez un dé sur chacune de ces limites de haute mer traversées.

Une fois que toutes les actions (ou **retraites**) sont achevées, l'**adversaire** lance 1 dé pour chaque cas pour voir si la **formation de flottes** subit une tempête :

- Au Printemps/Hiver** : Résultat de 1 à 3 égal Tempête.
- En Été/Automne** : Résultat de 1 à 2 égal Tempête.
- En Plein Été** : Résultat de 1 égal Tempête

Quand une tempête est essuyée, le **propriétaire** jette un dé pour chaque flotte individuellement pour connaître les avaries.

5.23 Avaries

- 1 à 3** : Mer déchaînée. La flotte (et toutes les unités terrestres transportées) est éliminée (elle retourne dans le pool de recrutement).
- 4 à 6** : Mer agitée. La flotte perd 1 VC (certaines unités terrestres transportées peuvent devoir réduire leur VC pour rester plus petites que leur flotte de transport).

5.3 Marche/Navigation forcée

Les unités terrestres et les flottes (avec les unités terrestres transportées) peuvent essayer de se déplacer d'une zone supplémentaire au-delà de leur capacité de mouvement normale par **marche/navigation forcée**.

Remarque : Les unités se rassemblant **ne peuvent pas faire de marche/navigation forcée vers leur cité de destination commune**.

En achevant leur mouvement normal d'unité, placez les unités tentant une marche/navigation forcée sur la limite de la zone supplémentaire désirée et un dé dans la zone cible, en annonçant "marche forcée" (par terre) ou "navigation forcée" (par mer). Après avoir fait toutes les actions, le propriétaire lance un dé par **unité** tentant de forcer la marche/navigation (les armées transportées réussissent ou échouent avec leurs flottes de transport).

- Unités régulières** : 1 à 4 = Echec ; 5 à 6 = Succès
- Unités d'élite** : 1 à 2 = Echec ; 3 à 6 = Succès

Important : Les unités qui réussissent **peuvent toujours refuser ce mouvement supplémentaire (pour préserver la cohésion du groupe)**.

5.4 Engagement

Les unités entrant dans une zone contenant des unités ennemies **non-assiégées** sont engagées et doivent s'arrêter.

Ceci ne s'applique pas pendant le mouvement d'hivernage (9.21) et la Paix de Nicias (12.0).

Des unités se rassemblant ne peuvent pas engager. Les unités engageantes sont les **agresseurs**; les unités adverses sont les **défenseurs**. Ne révélez pas les unités avant le combat (6.0)

5.41 Non coordination de formation

Les groupes qui se divisent pour bouger vers une destination par différents chemins (par exemple, des flottes par mer et des armées par terre) deviennent des formations séparées (voir 5.0).

Les formations séparées engageant un groupe ennemi combattent dans des batailles séparées. Le propriétaire choisit quelle formation combat les défenseurs en premier. Si elle perd, une autre formation commence une **nouvelle** bataille avec les défenseurs survivants (les défenseurs défaits sont récupérés), etc. Une fois qu'une formation attaquant gagne, toutes les formations n'ayant pas encore combattu se joignent à elle.

Recrues non autorisées

Certaines unités (Odryses, voir 2.27; perses et flottes améliorées spartiates [E1], voir 13.2) ne peuvent être recrutées que dans certaines circonstances. Si elles sont tirées alors qu'elles ne sont pas éligibles, le choix est restreint aux autres unités tirées.

Unités rebelles

La Macédoine et les îles éoliennes peuvent générer à la fois des unités pro-spartiates et pro-athéniennes.

Les flottes des *îles éoliennes* sont grecques et peuvent arriver normalement comme des recrues à **Lesbos/Chios** (S'il n'y a aucune unité ennemie présente). La flotte spartiate **rebelle** capture à son arrivée la cité et devient une unité spartiate constructible (dans sa cité nationale).

Initialement des alliés d'Athènes avec des flottes indépendantes, les deux îles se rebellèrent finalement contre Athènes.

Les unités d'infanterie de *Macédoine* sont des barbares et elles ne peuvent arriver que dans les **villes** macédoniennes, ainsi la cité de **Pella** ne peut pas être capturée par l'arrivée de l'unité rebelle pro-athénienne.

La Macédoine changea de camp entre Sparte et Athènes plusieurs fois, mais elle resta surtout fidèle à Sparte. Quand les deux unités macédoniennes sont toutes les deux en jeu, cela représente la lutte pour le pouvoir entre son roi Perdiccas et son frère Philippe.

Piller pour le plaisir et le profit

Dans l'antiquité, ça coûtait cher d'entretenir des forces armées en campagne pendant l'hiver. Souvent une armée assiégeante abandonnait un siège à l'automne et ravageait la campagne ennemie avant de rentrer chez elle pour l'hiver.

En regardant les maisons, les fermes et les vergers être ruinés, les troupes fortifiées étaient parfois tentées de sortir imprudemment d'une cité pour combattre l'ennemi.

Maintenance d'hiver

La maintenance d'hiver est très chère, mais c'est la seule façon de maintenir un siège en hiver. Les sièges sont trois fois plus efficaces en hiver que lors des autres saisons.

Mouvement d'unité assiégée

Les unités assiégées (7.2) étant **renfermées dans leur cité**, ne peuvent pas se déplacer par voie terrestre. Elles peuvent, toutefois, sortir (8.3) pour combattre les unités assiégeantes dans la province environnante (aucune action de mouvement n'est nécessaire). Les flottes (avec les unités terrestres transportées) peuvent quitter un port assiégé via sa mer côtière (voir 7.4), en s'engageant si le port est bloqué (8.21).

Flottes sur terre

Les flottes sur terre détachait la moitié de leurs hommes pour agir comme une force d'infanterie à l'intérieur des terres tandis que l'autre moitié gardait les navires échoués, comme cela était courant.

Les flottes de l'époque passaient normalement la nuit sur le rivage lorsque cela était possible. Une flotte "en mer" représente donc des navires qui patrouillent dans cette zone maritime le jour et s'échouent la nuit.

Sorties. Les unités assiégées ne peuvent pas se coordonner avec des forces de secours amies à l'extérieur dans une seule bataille – Ce sont des formations séparées.

5.42 Coordination d'assaut de siège

Lors des sièges en cours, **une seule formation** en mouvement peut se joindre aux assiégeants dans un assaut de siège coordonné (8.1). [Les assiégeants attendent l'arrivée de la formation avant de commencer l'assaut, ainsi il n'y a pas de problème de coordination.]

5.5 Le pillage

Pour 1 action, les joueurs peuvent gagner du prestige en pillant une cité-état adverse où un siège a été établi (7.2) lors d'une saison précédente. **Aucune unité amie ne peut entrer dans la cité-état pillée ce tour de jeu.**

Pour piller, placez un marqueur "Pillaged" et retirez **toutes** les unités du groupe assiégeant (à partir du début du tour) vers une ou plusieurs zones adjacentes qui ne contiennent à ce moment aucune unités ennemies. Ensuite enregistrez +1 Prestige sur la piste de Prestige [+2 si c'est Athènes ou Sparte].

Une cité-état ne peut pas être pillée plus d'une fois par an.

6.0 COMBAT

Pendant le combat, les batailles puis les sièges sont résolus dans les zones occupées par les unités des deux camps. Une bataille ou un siège est résolu avant d'en commencer un(e) autre. Les unités engagées **ne** sont pas révélées avant que la bataille ne soit résolue. Le combat ne coûte aucune action.

Résolvez les plus petites batailles en premier, selon le nombre d'unités que le joueur actif a dans la bataille (Comptez la "première" formation pour les batailles multiples). Le joueur actif choisit l'ordre de résolution des batailles équivalentes.

Ensuite le joueur actif résout tout ou quelques uns des sièges amis établis lors des saisons précédentes, soit par :

Assaut de siège (8.1) : un type de bataille difficile contre un défenseur fortifié, seulement possible pendant les tours d'action (pas pendant les tours d'évènement). OU :

Attrition de siège (8.2) : action de guerre de "famine" moins intense, résolue sans révéler les unités, possible pendant les tours d'évènement ou d'action.

6.1 Séquence de bataille

Se fortifier. Dans les nouvelles batailles dans une cité-état, avant de révéler les unités, le défenseur peut refuser le combat et fortifier (7.1) ses unités dans la cité (dans la limite de sa capacité) : Mettez-les debout et ajoutez une garnison. Ceci établit une condition de siège (7.2) : plus aucun combat ne se déroulera ici ce tour.

Sinon, commencez les batailles en révélant tous les blocs (basculez-les en avant). Le joueur actif est l'agresseur, son adversaire est le défenseur.

Les batailles sont combattues en rounds de combat successifs jusqu'à ce qu'un camp retrace volontairement (6.4), panique (6.34), ou soit éliminé.

6.2 Rounds de combat

Un round de combat se compose d'une attaque (c'est-à-dire un jet de dé, voir 6.31) par chaque bloc impliqué.

Les blocs attaquent dans l'ordre d'agilité (A/B/C/D etc), les défenseurs précédant les agresseurs d'égale agilité. Les blocs "A" en défense attaquent en premier, puis les blocs "A" de l'agresseur, puis les blocs "B" du défenseur, etc.

Lorsque tous les blocs dans la bataille ont attaqué, un round de combat se termine. Répétez jusqu'à ce qu'un camp panique (6.34), retraite (6.4) ou soit éliminé. Le vainqueur gagne du Prestige (14.11).

Option de retraite. Une fois par round de combat, au moment où ses premières unités amies attaquent lors de ce round, chaque joueur a la possibilité de retirer (6.4) toutes les unités amies plutôt que d'engager la bataille.

6.3 Résolution du combat

6.31 Attaques d'unité

Pour chaque unité qui attaque individuellement dans le tour, jetez un nombre de dés égal à sa VC. Appliquez les résultats de l'attaque de l'unité immédiatement : les coups d'abord, les déroutes ensuite.

6.32 Les coups

Les blocs de puissance 1 (A1, B1, etc) marquent un coup pour chaque résultat de "1". Les blocs de puissance 2 (A2, B2, etc) marquent un coup sur chaque résultat de "1" ou "2". Les blocs de puissance 3 marquent des coups sur les résultats de "1" à "3".

Les pertes de pas. Quand une unité attaque, appliquez chaque coup à l'unité ennemie la plus forte à ce moment (qui a la plus grande VC, au choix du propriétaire s'il y en a plusieurs). Un coup réduit la VC de l'unité ennemie de 1 (exception : la double défense dans les assauts de siège, 8.11). Les unités perdant leur dernier pas sont éliminées et placées dans le pool de recrutement ami.

6.33 les déroutes

Les blocs de puissance 1 entraînent une déroute pour chaque résultat de "6". Les blocs de puissance 2 entraînent une déroute pour chaque résultat de "5" ou "6". Les blocs de puissance 3 entraînent des déroutes sur des résultats de "4" à "6".

Quand une unité attaque, après l'application des coups, appliquez chaque déroute sur l'unité ennemie la plus faible à ce moment restant dans la bataille (qui a la VC la plus faible, au choix du propriétaire s'il y en a plusieurs). Mettez debout les blocs dérottés (basculez-les pour préserver la VC) – Ils ne participent plus à cette bataille (ils ne peuvent plus attaquer ou prendre des pertes lors de la bataille). Les unités dérottées peuvent, cependant, toujours prendre d'autres pertes lors de la poursuite (6.34) ou du harcèlement (6.41) après une panique ou une retraite.

Récupération de déroute. Les unités en déroute ne subissent pas d'effets complémentaires une fois que la bataille est terminée.

Important : les défenseurs de la cité (8.1) ne peuvent pas être dérottés (ignorez tous les résultats de déroute).

6.34 Panique

Quand toutes les unités dans une bataille ont été dérottées, ce camp panique et doit reculer (Les attaques de poursuite peuvent s'appliquer). Le vainqueur gagne 2 prestige pour avoir gagné la bataille en paniquant l'ennemi (ou en éliminant toutes les unités ennemies).

Le Diolkos à Corinthe: 2 côtes

Corinthe est la seule province avec deux côtes discontinues, mais une voie de glissement des navires permet aux flottes d'entrer ou de quitter l'une des deux côtes (les flottes doivent s'arrêter après avoir atteint la terre comme d'habitude). Sa mer côtière est le golfe de Corinthe.



Transport par mer

Pour effectuer un transport par mer, une flotte doit commencer le tour dans la même zone que l'unité terrestre pour être transportée. La flotte transporte l'unité terrestre à travers la mer et les deux unités finissent le mouvement dans la même zone soit en mer soit en ayant atteint la terre.

Déploiement de bataille

Basculer vers l'avant les unités conserve leur VC en cours lors du déploiement de la bataille. Quand la bataille se termine, relevez les unités, encore une fois en préservant la force en vigueur.

Exemple de round de combat

Des unités de cavalerie (A1) & d'hoplites (B2) spartiates engagent des unités d'hoplites (C2) et d'archers (A1) athéniennes.

La séquence d'attaque est la suivante :

- Les archers athéniens (en défense A1) attaquent,
- La cavalerie spartiate (agresseur A1) attaque,
- Les hoplites spartiates (B2) attaquent.
- Les hoplites athéniens (C2) attaquent.

Exemple d'attaque

Une unité d'hoplites C2 de 3 VC jette 3 dés de combat : à chaque 1 ou 2, elle inflige un coup, et à chaque 5 ou 6, elle entraîne une déroute. Un 3 ou 4 est un échec. Les résultats sont 1, 2 & 5, infligeant 2 coup et une déroute. Le premier coup réduit la plus forte unité ennemie d'une VC. Le second coup peut s'appliquer à une unité ennemie différente si elle est maintenant la plus forte après l'application du premier coup. L'unité ennemie actuellement la plus faible est ensuite dérottée.

Unités éliminées

Les unités éliminées sont remises dans leur pool de recrutement respectifs (face cachée).

Exemple de poursuite

Une force spartiate mixte d'unités "A", "B", "C" et "D" attaque une force athénienne mixte similaire. Les spartiates dérottent toutes les unités athéniennes lorsque leurs unités "B" attaquent, provoquant une panique.

Comme ils font face à une arrière-garde athénienne lente ("D"), les unités "B" et "C" spartiates qui n'ont pas encore été attaqués peuvent encore attaquer en poursuite avant que les athéniens ne reculent. Ils appliquent tous les coups normalement, mais ils ignorent les déroutes.

Poursuite. En panique, l'unité paniquée **la moins agile** devient l'**arrière-garde** ennemie. Toutes les unités victorieuses non déroutées qui sont **plus agiles** que l'arrière-garde ennemie et qui n'ont pas encore attaqué pendant ce round de combat peuvent encore attaquer en poursuite. Appliquez les coups normalement mais ignorez les résultats de déroute.

Toutes les unités paniquées doivent ensuite **retraire** (6.4). Le vainqueur enregistre 2 Prestige pour avoir gagné une bataille par panique.

6.4 Retraites

Une fois par round de combat, les joueurs ont la possibilité de mettre fin à la bataille et de faire **retraire toutes les unités amies**. Cette option ne peut être prise **qu'**au moment où la première unité amie va attaquer dans ce round de combat. La retraite sans panique concède 1 Prestige à l'ennemi.

Escarmouches (14.11). **Aucun prestige** n'est perdu pour avoir **retraire d'une bataille terrestre** (pas navale) **avant** de subir des pertes ou des déroutés, (dit "Retrait").

- Toutes les unités du groupe retrairent doivent retraire dans une zone adjacente (mais pas nécessairement toutes dans la même zone).
- Les unités ne peuvent retraire que dans des zones vers lesquelles elles peuvent se déplacer (les unités terrestres ne peuvent pas retraire vers la mer sans une flotte de transport).
- Les agresseurs ne peuvent que retraire vers la zone d'où ils se sont engagés.
- Les défenseurs peuvent retraire vers n'importe quelles zones adjacentes, **sauf** celles d'où ils ont été engagés et celles qui sont contrôlées par l'ennemi.
- Se fortifier : Les unités défendant une cité-état contrôlée peuvent retraire vers la cité et se fortifier (7.1) si elles le souhaitent.
- Sièges : Les assiégeants faisant des assauts de siège (8.12) ne peuvent retraire que vers la province environnante. Celles qui sortent de la cité (8.3) ne peuvent retraire que dans la ville assiégée. Les unités engageant les assiégeants depuis l'extérieur d'une cité ne peuvent pas retraire dans la cité.
- Les défenseurs de la cité assiégée ne peuvent pas retraire, sauf les flottes et les unités terrestres transportées d'un port vers la mer côtière (si elle n'est pas occupée par l'ennemi).
- Les flottes piégées sur terre : les flottes sur terre se défendant contre un débarquement (6.6) ne peuvent pas retraire **sauf vers un port de cette province**.
- Les unités incapables de retraire doivent rester dans la bataille. Si elles sont paniquées, elles sont éliminées.
- Les unités en déroute peuvent retraire normalement.
- Les garnisons ne peuvent jamais retraire.
- Les unités qui retrairent ne peuvent pas combattre à nouveau ce tour.

6.41 Harcèlement de cavalerie en retraite

Quand une retraite est déclarée, toutes les unités de cavalerie non déroutées des deux camps obtiennent une **attaque bonus de harcèlement** sur les unités ennemies avant que la retraite ne soit exécutée. Appliquez les coups normalement, mais ignorez les déroutés. (Dans une panique, la poursuite et le harcèlement s'appliquent).

Harceler n'a aucun effet sur le prestige.

6.5 Batailles navales

Les batailles navales ne diffèrent que par ce qui suit :

- Seules les flottes peuvent attaquer ou prendre des pertes dans les batailles navales (Utilisez les classes de combat E et F dans le combat naval, les unités E agissent en premier).
- Dans les batailles navales, les unités terrestres transportées ne peuvent ni attaquer ni absorber de coups/déroutés, mais elles doivent réduire leur VC au besoin pour rester plus faible que leur flotte de transport.
- **Les détroits.** Les flottes s'engageant à travers un détroit (double limite maritime) ne peuvent pas attaquer lors du premier round de combat (en effet, les flottes en défense ont un tir initial "gratuit").

6.6 Débarquements

Les unités s'engageant de la mer vers la terre (que ce soit des flottes ou des unités terrestres transportées) ne peuvent pas attaquer lors du premier round de combat (en effet les unités en défense ont une attaque "gratuite").

Important : les flottes sur terre se défendant contre des ennemis qui débarquent **ne peuvent pas retraire !**

7.0 SIÈGE

7.1 Se fortifier

Toutes ou partie des unités défendant une cité-état peuvent **refuser le combat avant** que les unités ne soient révélées et **se fortifier à l'intérieur de la cité**. Mettez ces unités à plat, face cachée, basculées pour préserver leur VC.

Important : La capacité de la cité (le double de la valeur de la cité) est le nombre maximum d'unités capable de s'y fortifier (Souvenez-vous : les garnisons NE comptent PAS). Les flottes peuvent seulement se fortifier dans les ports, pas dans les cités à l'intérieur des terres. Les unités incapables de se fortifier doivent combattre.

Refuser le combat et se fortifier **immédiatement** ne constitue **pas** une retraite ou une bataille perdue. Les défenseurs de la cité-état qui combattent peuvent toujours retraire dans la cité (et se fortifier) plus tard pendant la bataille, bien que cela constituerait une retraite avec une perte de prestige.

7.2 L'établissement d'un siège

Un état de siège est établi quand les défenseurs d'une cité se sont fortifiés et que les forces ennemies occupent seules la province environnante.

Dans la phase de combat, ajoutez une garnison de cité (7.3) aux défenseurs face cachée. Ceci signale que le siège est posé. Aucun combat de siège ne se produit dans le tour de jeu initial du siège, mais dans les tours suivants, la cité assiégée est sujette au combat de siège (8.0) et au pillage (5.5).

Le siège est la **seule** situation où les deux camps peuvent occuper la même zone (toujours une cité-état) sans bataille obligatoire.

Les défenseurs de la cité sont dits "assiégés", et les unités ennemies dans la province environnante sont dites forces "assiégeantes".

Retraites

Les unités ne peuvent jamais retraire dans les zones contrôlées par l'ennemi (y compris les cités-états ennemies vides) ou dans les zones occupées par l'ennemi (y compris les batailles).

Raids de cavalerie

Dans les retraites, la cavalerie non déroutée obtient une **attaque de harcèlement gratuite** contre les forces ennemies.

La cavalerie peut engager les forces ennemies, retraire (14.11) immédiatement, et encore faire une **attaque de harcèlement**. À moins que de la cavalerie ennemie ou des archers (unités 'A') ne soient présents, il n'y a aucun risque pour la cavalerie à s'engager (aucune unité ennemie ne sera en mesure de l'attaquer avant qu'elle ne retraire).

L'expression "raid de cavalerie" peut être utilisée comme raccourci pour la séquence :

- La cavalerie s'engage [les unités se révèlent]
- [les unités "A" ennemies attaquent, s'il y en a]
- La cavalerie retraire
- Harcèlement de cavalerie [ennemi en premier s'il a de la cavalerie]

En effet, sauf si des unités "A" ennemies sont présentes, la cavalerie fait un tir gratuit sur l'ennemi, infligeant uniquement des coups (pas de déroutés) sans effet de Prestige.

Si, toutefois, des unités "A" ennemies sont présentes, elles peuvent frapper ou mettre en déroute la cavalerie qui fait un raid avant qu'elle ne retraire, transformant l'escarmouche (pas de perte de prestige, voir 14.11) en une retraite (1 prestige perdu) ou en panique (2 prestige perdu).

Si un raid de cavalerie est fait dans le cadre d'une sortie (8.3) en dehors d'une cité assiégée, aucune action n'a besoin d'être dépensée !

Mers côtières/adjacentes

Un port a une mer côtière (dans laquelle son symbole dépasse). Un port assiégé a toujours accès à cette mer (seulement).

Les unités occupant la totalité d'une province côtière (par opposition au fait d'être assiégé dans son port) ont accès à toutes les mers adjacentes.

Cités fortifiées et sièges

Les cités fortifiées de l'époque étaient très difficiles à prendre d'assaut. Le plus souvent, elles tombaient par attrition ou par trahison. Les engins de siège n'étaient qu'à leurs balbutiements et les catapultes n'avaient pas encore été inventées.

L'art du siège demandait des circonvallations, des murs construits autour d'une cité fortifiée. Pour les cités portuaires, une flotte assiégeante était également nécessaire pour compléter le siège.

Les sièges réussissaient souvent, mais rarement vite. Les cités résistaient souvent aux sièges pendant un an ou deux, mais ne pouvaient pas tenir indéfiniment. Mais le siège a ses propres dangers et consomme du temps et des ressources.

7.3 Les garnisons de cité

Les garnisons de cité apparaissent (sans frais) dans les cités amies loyales **quand un siège est posé** (retirez-les si le siège est levé).

Des garnisons permanentes peuvent aussi être construites (4.23) dans les villes adverses capturées pour maintenir le contrôle si les unités amies s'en vont. Les garnisons permanentes NE sont PAS ôtées quand un siège est levé.

Les garnisons sont des blocs de 1 VC immobiles qui ne défendent que les cités : elles ne peuvent pas se déplacer ou se défendre en dehors de leur cité (par exemple, contre des débarquements ou pour entraver les mouvements ennemis à travers la cité-état). Elles NE comptent PAS dans la capacité de la cité (voir 7.1).

Comme pour tous les défenseurs de la cité, les garnisons ont une classe de combat A2, une double défense, et ne peuvent pas être déroutées (voir 8.1). Elles doivent être le dernier bloc éliminé de la cité.

1 seule garnison est autorisée par cité. Elles ne sont pas limitées aux blocs fournis.

7.4 Mouvement de l'unité assiégée

Les unités assiégées dans une cité ne peuvent pas bouger. Elles peuvent, toutefois, *sortir* [8.3] pour engager des unités assiégeantes en dehors des murs de la cité (aucun mouvement n'est requis).

Les flottes assiégées dans un port peuvent se déplacer vers la mer côtière (en transportant des unités terrestres), y précipitant une bataille navale s'il y a des adversaires ou continuant son mouvement s'il n'y en a pas.

8.0 COMBAT DE SIÈGE

Pendant un combat de siège, le joueur actif peut mener soit un assaut de siège **soit** une attrition de siège contre chacune des cités assiégées où un siège a été posé lors d'une saison **précédente**. Il peut aussi sortir (8.3) pour engager les assiégeants ennemis.

8.1 Assaut de siège

Les assauts de siège ne peuvent pas se produire pendant les tours d'évènement, **seulement** pendant les tours d'action.

*Exception : l'évènement **Traîtrise** (Treachery) (voir encadré p. 4) permet un seul assaut limité par **traîtrise**.*

Quand un joueur déclare un assaut de siège, le défenseur a la possibilité immédiate de capituler (8.13), **avant** que les unités ne soient révélées. La capitulation concède la défaite afin de sauver du Prestige.

Si aucune capitulation n'a lieu, les assauts sont combattus comme pour une bataille normale, sauf que tous les défenseurs de la cité (y compris les garnisons) :

- ont une classe de combat A2,
- ont une double défense (ci-après), et
- ne peuvent pas être déroutés.

8.11 Double défense

Dans les assauts de siège, les défenseurs de la cité ne perdent qu'une VC pour chaque 2 coups reçus. Une fois qu'un bloc a reçu un coup (c'est-à-dire, la perte d'un demi-pas), il doit prendre un coup de plus pour la perte d'un pas complet.

Toutefois, les pertes de demi-pas restantes à la fin d'un round de combat sont perdues.

Les unités assaillantes prennent des pertes complètes.

8.12 Retraites d'assaut de siège

Les assaillants de cité ne peuvent battre en retraite que dans la province environnante, reprenant leur statut d'assiégeants (debout). Les unités terrestres assiégées ne peuvent pas retraire (sauf par mer). Les flottes assiégées peuvent retraire d'un port vers la mer côtière (sauf si occupée par l'ennemi, voir 6.4), **chacune transportant (5.21) une unité terrestre amie si désiré**.

8.13 Capitulation

Quand un assaut de siège est déclaré, *avant* que toutes les unités impliquées ne soient révélées, le défenseur a la possibilité immédiate de capituler, concédant la défaite pour sauver du Prestige. Toutes les unités en défense sont éliminées (remettez-les dans le pool de recrutement), mais les unités assaillantes restent intactes.

La capitulation n'entraîne la perte que de 1 Prestige (quand 2 Prestige auraient été perdus avec un assaut victorieux).

8.2 L'attrition de siège

L'attrition de siège est possible pendant les tours d'évènement ou d'actions. **Aucune unité des deux camps n'est révélée**.

Pour mener une attrition de siège, l'assiégeant lance 1 dé par bloc assiégé (y compris les garnisons).

- Au printemps, en été, en plein été et en automne chaque résultat de "1" inflige un coup aux forces assiégées.
- En hiver, chaque résultat de "1", "2" ou "3" inflige un coup, mais les assiégeants doivent être maintenus (9.22).
- Chaque coup est appliqué au bloc assiégé actuellement le plus fort (en VC) (au choix du propriétaire s'il y en a plusieurs). Les garnisons sont éliminées en dernier.
- L'assiégeant ne subit aucune perte.

8.21 Blocus

Un port est **bloqué** si des flottes ennemies occupent sa mer côtière, **mais pour Athènes il faut bloquer toutes les mers côtières inoccupées**.

Une attrition de siège ne peut être menée contre un port que s'il a été bloqué ainsi qu'assiégé lors d'une saison précédente. **La construction n'est pas possible dans un port qui est assiégé et bloqué**.

8.22 Le blé de la Mer Noire

La cité d'Athènes est considérée comme bloquée si les flottes spartiates occupent l'Hellespont, la mer de Marmara OU le golfe Saronique (Remarquez que toutes les 3 ont un symbole bleu de ravitaillement).

Lorsqu'elle est bloquée et assiégée comme ci-dessus, Athènes est toujours soumise à des taux d'hiver (perte de VC sur des résultats de 1 à 3) pour l'attrition de siège.

8.3 Sorties

Pendant le combat de siège d'un tour d'action, les unités amies assiégées peuvent engager les assiégeants dans une bataille terrestre en dehors des murs de la cité (aucun camp n'a de double défense). Les garnisons ne peuvent pas sortir.

Se fortifier

Se fortifier consiste à retirer les unités en défense dans une cité fortifiée, cédant le contrôle de la campagne environnante à l'assiégeant.

Contrôle de cité

Les unités debout occupant une cité-état (sans unités adverses présentes) la contrôlent.

Si une cité-état est vide, elle est contrôlée en fonction de sa loyauté. Ainsi, le conquérant d'une ville adverse doit y maintenir une unité ou une garnison (à la fin de chaque action ou de phase de combat) ou la cité revient à son propriétaire origine!

Dans une situation de siège, les unités des deux camps sont présentes.

- Les unités assiégées [fortifiées] (à plat et face cachée) contrôlent la cité.
- Les unités assiégeantes (restant debout) contrôlent la province environnante (et les unités amies peuvent la traverser sans s'arrêter).

Garnisons de cité

Les garnisons de cité sont toujours présentes dans les cités loyales. Elles ne sont simplement pas représentées jusqu'à ce que ce soit nécessaire.

Double défense

Les unités en défense ne perdent qu'un seul pas pour deux coups infligés par les unités attaquantes. A la fin d'un round de combat, les demi-pas de pertes accumulés sont annulés.

Pour enregistrer un demi-pas de perte sur un bloc avec une double défense, faites-le pivoter de 45 degrés dans le sens antihoraire. Si un pas de perte complet (tourné de 90 degrés) n'est pas atteint pendant ce round de combat, remettez-le sur son ancienne VC.

Capitulation : les honneurs de la guerre

Dans le cas où une cité se rend volontairement à un assiégeant avant que le sang n'ait été versé, des conditions clémentes étaient généralement accordées.

L'approvisionnement en blé athénien

Les longs murs entourant Athènes et ses ports du Pirée et de Phalère rendaient Athènes quasiment invulnérable aux sièges. Cependant, avec son énorme population (des centaines de milliers, quand toutes les autres cités grecques n'avaient que des dizaines de milliers), Athènes était totalement incapable de se nourrir sans importations alimentaires. La suprématie navale garantissant la livraison de son approvisionnement de blé de la Mer Noire était donc essentielle.

Historiquement, Athènes fut finalement vaincue lorsque la marine spartiate prit le contrôle de la Propontide et coupa son approvisionnement alimentaire.

Les sorties doivent être déclarées au début de la phase de combat (Mettez les unités sorties debout). Elles ne consomment aucune action (puisque aucun "mouvement" ne se produit), mais elles ne peuvent toujours pas se produire pendant les tours d'évènement.

Les sorties ne peuvent pas se coordonner (5.42) avec des groupes/formations dans une bataille combinée contre les assiégeants.

Retraites de sortie. Les forces sorties ne peuvent battre en retraite que dans la cité assiégée. Les forces assiégeantes battues retraitent normalement (6.4) des batailles de sortie.

9.0 HIVER

La saison d'hiver (la dernière carte jouée chaque année) suit une séquence de jeu différente avec des règles particulières en vigueur.

La détermination de l'initiative est normale.

Ensuite, la séquence de jeu de l'hiver est comme suit :

- Le joueur 1 fait ses **actions d'hiver**, puis le joueur 2.
- Le joueur 1 fait ses **combats de rupture de siège** (S'il y en a), suivi par le joueur 2.
- Le joueur 1 fait ses **combats de siège d'hiver**, suivi par le joueur 2.

Hivernage. Les unités ne peuvent survivre à l'hiver que si elles sont à l'intérieur d'une cité sous contrôle ami (y compris les cités adverses capturées) ou si elles sont maintenues (9.22). Sinon, elles doivent être démobilisées (9.24).

Remarque : La capacité de la cité (1.3) doit être respectée lors de l'hivernage. Les flottes peuvent passer l'hiver dans une cité à l'intérieur des terres (qui n'est pas un port) pour éviter la maintenance, même si elles ne peuvent pas s'y fortifier.

9.1 Initiative d'hiver

Jouez uniquement une carte Action (Les événements ne peuvent pas être joués en hiver). Le joueur avec le moins d'actions devient le premier joueur (Sparte gagne les égalités).

9.2 Actions d'hiver

Le premier joueur réalise ses actions (Mouvement d'hivernage, construction, maintenance d'hiver et démobilisation) dans n'importe quel ordre. Puis le deuxième joueur fait ses actions, avant qu'un combat n'ait lieu.

9.21 Mouvement d'hivernage

En hiver, un groupe ne se déplace que vers les cités contrôlées. Ni les rassemblements ni les pillages ne sont autorisés, mais les flottes peuvent transporter des unités terrestres comme d'habitude. Le mouvement d'hivernage coûte normalement une action par déplacement de groupe, mais certains mouvements sont gratuits.

Les unités hivernantes peuvent passer librement à travers les unités ennemies rencontrées (sans aucun effet sur les deux groupes), **sauf** celles bloquant/assiégeant leur cité de destination (elles doivent s'arrêter).

Les forces d'hiver **ne** peuvent **que** défier les forces ennemies assiégeantes/bloquantes lors du rapatriement (9.212). Sinon, les unités hivernantes **ne** peuvent **pas** essayer d'entrer dans les ports bloqués par l'ennemi depuis la mer ou

dans les cités assiégées par l'ennemi depuis la terre.

En mouvement d'hivernage, toutes les marches/navigations forcées réussissent automatiquement. Les passages de haute mer sont réalisés comme d'habitude.

9.211 Cantonnement (gratuit)

Les unités NON actuellement "à l'intérieur" d'une cité contrôlée (c'est-à-dire dans sa capacité de cité) peuvent faire un mouvement d'hivernage vers une cité contrôlée adjacente (éloignée d'une seule zone), SANS FRAIS en action.

9.212 Rapatriement (gratuit)

Les unités HORS d'une cité nationale contrôlée peuvent faire un mouvement d'hivernage vers une cité nationale contrôlée SANS FRAIS en actions (en utilisant leur capacité de mouvement complète, ainsi qu'une marche/navigation forcée automatique).

Si la cité nationale de destination est assiégée ou sa mer côtière est bloquée (8.21) par l'ennemi, une bataille de rapatriement (9.31) peut y être engagée. C'est le SEUL cas où s'engager en hiver est autorisé.

9.213 Déplacement

Si le mouvement d'hivernage surcharge la capacité d'une cité, les unités présentes qui n'ont pas déjà fait un mouvement d'hivernage peuvent être éligibles pour faire un cantonnement gratuit ou un mouvement de rapatriement (les unités excédentaires ne sont plus à "l'intérieur" de la cité et peuvent donc être qualifiées).

Important : la capacité de la cité est le double de la valeur de la cité : les unités au-delà de cette valeur (au choix du propriétaire ; les garnisons ne comptent pas) sont en dehors de la cité pour toutes les questions.

9.214 Mouvement de groupe (1 action)

Les unités qui ne peuvent pas atteindre un abri pour l'hiver par le cantonnement ou le rapatriement peuvent aussi utiliser une action de mouvement de groupe normale pour atteindre une cité contrôlée. Aucun rassemblement ni engagement n'est autorisé, mais toutes les marches/navigations forcées réussissent automatiquement.

9.22 Maintenance d'hiver

Les unités en dehors des cités sous contrôle ami (ceci inclut nécessairement tous les assiégeants) ne peuvent hiverner que si elles sont **maintenues** au coût de 1 action par unité (sinon, elles sont démobilisées, 9.24). Placez un marqueur Action face cachée près de chaque unité maintenue : le côté vierge indique une action de maintenance d'hiver.

9.23 Construction d'hiver

Les actions d'hiver peut être dépensées pour recruter de nouvelles unités ou ajouter des VC aux unités existantes dans les cités nationales seulement.

Remarque : Les barbares recrutés en hiver doivent être immédiatement démobilisés (9.24).

9.24 Démobilisation d'hiver

Tous les barbares sur la carte doivent maintenant être démobilisés quelque soit le lieu : remettez-les dans le pool de recrutement ami.

Remarque : Les barbares qui capturent des cités devront être démobilisés avant de collecter la tribut.

Les occupants de la cité-état

Les unités dans les cités-états non assiégées sont considérées comme occupant la cité ou la province, comme vous le souhaitez.

Cités amies & cités nationales

Les cités amies sont celles qui sont sous contrôle ami, quelque soit la loyauté d'origine. Les unités peuvent cantonner dans les cités amies adjacentes en hiver.

Les cités nationales sont celles qui ont le même code couleur que les unités en question. Les unités peuvent faire des mouvements de rapatriement gratuits vers les cités nationales sous contrôle ami en hiver.

Mouvement d'hivernage

A la fin de la saison de campagne, les armées de l'époque rentraient normalement chez elles pour l'hiver. Maintenir des forces en armes pendant l'hiver était très coûteux et impopulaire. Puisqu'il s'agissait de rentrer chez soi, de ne pas se battre, les unités étaient autorisées à traverser les forces ennemies sans combattre.

Puisque cela coûte des ressources pour garder les unités sur le terrain pendant l'hiver (plus que l'inverse), cela n'avait pas de sens de faire payer le prix d'une action pour ramener les unités chez elles pour l'hiver.

REMARQUE : En hiver, les engagements n'ont lieu que lorsque des unités rapatriées défient des forces ennemies assiégeant/bloquant leur cité nationale de destination. Cela signifie que, en hiver, les sièges et les blocus ennemis ne peuvent être défaits que par des sorties ou par des unités revenant dans leurs cités nationales.

Exemple de cantonnement

L'hiver arrivant, une flotte athénienne reste dans l'Hellespont, mais Athènes ne souhaite pas maintenir cette unité en mer. Un mouvement de rapatriement vers Athènes impliquerait deux passages dangereux en haute mer. Elle est, cependant, adjacente à la cité sujette amie d'Abydos, ce qui permet d'y faire un mouvement de cantonnement gratuit pour hiverner.

Exemple de déplacement

L'hiver arrivant, une unité terrestre et une flotte athénienne assiègent Leucas mais ne peuvent pas être maintenues. Trop loin d'Athènes pour un mouvement de rapatriement, elles font des mouvements de cantonnement vers la cité amie de Stratos. Cependant, il y a déjà 1 unité, donc sa capacité de cité (le double de la valeur de la cité de 1 = 2) est maintenant dépassée.

L'unité originellement à Stratos peut désormais être considérée comme "en dehors" de la cité en raison de la capacité insuffisante de la cité, devenant éligible pour faire un mouvement d'hivernage. Elle fait donc un mouvement de cantonnement gratuit vers Naupactis.

Toutes les unités grecques ni à l'intérieur d'une cité amie ni maintenues doivent aussi être démobilisées.

Exception : les unités rapatriées non maintenues engagées dans de potentielles batailles (9.31) ne sont pas encore démobilisées. Les unités vaincues dans une bataille de rapatriement (et donc incapables d'hiverner) doivent alors être démobilisées.

9.3 Combat de rupture de siège d'hiver

En hiver, les deux joueurs font les actions avant que le combat n'ait lieu. Ceci autorise toutes les unités hivernantes à éviter la bataille (évitant la retraite et la perte de prestige) et assure que seules les unités maintenues peuvent résister aux forces ennemies. Le combat de rupture de siège d'hiver donne aux deux joueurs une chance de lever le siège avant que la lourde attrition de l'hiver n'arrive.

Dans cette phase, les deux joueurs à tour de rôle (dans l'ordre d'initiative) peuvent initier des batailles de rapatriement et des sorties contre les sièges ennemis où il reste un force après les actions d'hiver. (Notez que seules les unités ennemies maintenues peuvent rester sur un siège à ce point).

9.31 Batailles de rapatriement

Les unités rapatriées essayant d'atteindre une cité nationale assiégée par terre déclenchent une bataille de rapatriement dans la province environnante.

Remarque : les flottes rapatriées pourraient atteindre un port assiégé mais non bloqué sans combattre en entrant par sa mer côtière.

Les flottes rapatriées essayant d'atteindre un port ami via sa mer côtière bloquée y déclenchent une bataille de rapatriement. Si elles sont victorieuses (ou qu'elles ne sont plus engagées après les actions d'hiver ennemies), elles peuvent immédiatement entrer dans la cité.

Les batailles de rapatriement sont résolues normalement (les effets de Prestige habituels s'appliquent). Les règles de non-coordination des formations (5.41) s'appliquent toujours lorsque plus d'un groupe s'engageant par un mouvement de rapatriement.

Les unités rapatriées vaincues dans des batailles de rapatriement doivent être démobilisées.

9.32 Sorties d'hiver

De même, les unités assiégées peuvent maintenant sortir et attaquer les assiégeants ennemis dans la province environnante (aucune action n'est nécessaire pour sortir).

9.4 Combat de siège d'hiver

Dans l'ordre d'initiative, chaque joueur à son tour fait le combat de siège (assaut ou attrition) partout où il a posé des sièges lors de saisons précédentes.

Cependant, l'attrition de siège d'hiver inflige des coups sur des résultats de 1 à 3 (triple efficacité).

Remarquez qu'aucune unité ne peut débiter un combat lors des deux phases de combat d'hiver : la première est composée d'un combat de rupture de siège "défensif" débuté par le camp assiégé; la seconde est composée d'un combat de siège "offensif" initié par les assiégeants.

9.5 Fin d'année

9.51 Collecte du tribut

Les deux joueurs collectent le prestige égal à la valeur totale de toutes les cités adverses qu'ils contrôlent (ne comptez pas les cités loyales). Ajustez le marqueur de prestige pour se conformer aux nouveaux totaux.

Important : Dans les scénarios 415 et 413, la relance de la guerre (12.11), le tribut de chaque joueur est réduit de MOITIE (arrondi à l'inférieur).

9.52 Vérification de la victoire

Un prestige de 15+ donne la victoire immédiatement (14.21).

Un joueur avec un prestige de 10 ou plus peut faire une offre de paix (14.22).

Si l'évènement **Ascendant de la faction de la paix** est en jeu, un joueur avec un prestige supérieur à 5 peut faire une offre de paix.

9.53 Avancer l'année

Otez les marqueurs "Pillaged" et "Civil War" et les évènements à effet continu non souhaité (quand c'est possible).

Avancez le marqueur "Year".

9.54 Rebattre les cartes non utilisées

Rassemblez et mélangez toutes les cartes sauf les évènements à effet continu et les dirigeants restant en jeu.

10.0 NOUVEL AN

Commencez une année de jeu comme suit :

10.1 Début d'année

Distribuez 6 cartes à chaque joueur.

Les deux joueurs posent secrètement une carte, face cachée, puis les révèlent simultanément.

10.2 Evènements de Nouvel An

Les évènements sont résolus en premier comme d'habitude

Les révoltes et les soulèvements hilotes ne peuvent pas être joués au Nouvel An (*errata* : cette interdiction n'est pas écrite sur les cartes "Soulèvement hilote")

Remarque : Comme il n'y a aucun combat lors du Nouvel An, certains évènements comme **Traîtrise...** etc. n'ont aucun effet. *Quand deux dirigeants pour le même camp sont joués, voir 3.11.*

10.3 Sacrifices du Nouvel An

Aucune action ne se produit pendant le Nouvel An.

Les actions jouées au Nouvel An sont sacrifiées à un Olympien : placez un pion de garnison dans la case de l'Olympien choisi. La valeur d'action du Sacrifice est immatérielle, sauf pour déterminer qui sacrifie en premier (3.3).

Les sacrifices autorisent un joueur à appeler cet Olympien (11.0) plus tard dans la partie **pour redresser certain moment de malchance**.

Chaque joueur peut accumuler 1 sacrifice par Olympien, mais pas plus. Les sacrifices se conservent d'année en année jusqu'à ce qu'ils soient utilisés.

Les flottes hivernantes

Les flottes peuvent passer l'hiver dans une cité-état amie [non assiégée] contenant une cité à l'intérieur des terres, malgré le fait qu'elles ne peuvent pas s'y fortifier (7.1).

Remarque : Si cela se produit et que la cité-état est attaquée au printemps, la flotte sera à l'extérieur des fortifications et devra livrer une bataille terrestre (Retraitant si elle perd), puisqu'elle ne peut pas se fortifier dans une cité à l'intérieur des terres.

Les flottes peuvent également faire des mouvements d'hivernage vers un port assiégé, en entrant par sa mer côtière. Si des flottes ennemies sont présentes dans une mer nationale côtière, il en résulte une bataille de rapatriement (celles-ci ne se produisent que lorsque vous essayez de briser un siège ou un blocus pour entrer dans une cité nationale). Si des flottes ennemies sont présentes dans la mer côtière d'un port ami qui N'est PAS une cité nationale, les unités hivernantes NE PEUVENT PAS défier les flottes ennemies bloquantes pendant l'hiver.

Les flottes peuvent également faire des mouvements d'hivernage vers un port non-assiégé sans entrer dans sa mer côtière, en y débarquant depuis une mer adjacente différente.

Exemple de rapatriement

L'hiver arrivant, deux flottes athéniennes assiègent Samos, qui s'est révoltée. Ne souhaitant pas maintenir ces unités pendant l'hiver, Athènes opère des mouvements de rapatriement gratuits pour les ramener à Athènes. Elles se déplacent directement à travers la mer de Paros malgré la présence d'une flotte spartiate maintenue.

Batailles de rapatriement

Les batailles de rapatriement ne se produisent que lorsque des unités rapatriées tentent de briser un siège ou un blocus de la cité nationale de destination. Autrement, la présence d'unités ennemies est ignorée puisque les unités ne sont présumées n'être concernées que par un retour chez elles ou par le maintien des sièges.

Exemple de bataille de rapatriement

Dans l'exemple de rapatriement ci-dessus, les spartiates ont aussi deux flottes maintenues dans le golfe Saronique, la mer côtière de la cité nationale de destination, Athènes, PLUS une unité spartiate maintenue qui assiège Athènes sur terre.

Au lieu d'engager les deux flottes ennemies dans le golfe Saronique, les flottes athéniennes optent pour essayer de rentrer chez elles en brisant le siège sur terre, débarquant à Athènes par la mer Andros et y déclenchant une bataille de rapatriement contre l'unité assiégeante.

C'est un débarquement, et l'unité spartiate B2 de 3 VC assiégeante obtient 5 et 6 entraînant 2 déroutés. Les deux flottes athéniennes doivent retraiter et être démobilisées, après avoir échoué à rentrer chez elles. Elles auraient pu avoir une meilleure chance en tentant de rentrer chez elles par le golfe Saronique.

11.0 OLYMPIENS

Un joueur avec un sacrifice à un Olympien peut faire appel à cet Olympien pour rectifier un type particulier de résultat aléatoire insatisfaisant (jet de dé, tirage de recrutement, etc) fait par soi-même ou par l'adversaire.

Les appels doivent être faits immédiatement après le résultat aléatoire, avant de continuer le jeu. Ils forcent le joueur d'origine à relancer ou à re-tirer, le cas échéant, ce qui devient le résultat à appliquer. **Ceci dépense le sacrifice** (retirez le bloc de sacrifice ad-hoc). **1 seul** appel peut être fait à chaque olympien par tour de jeu.

Les appels permettent ce qui suit :

Zeus : Défaussez & tirez 6 nouvelles cartes après le tirage des cartes de Nouvel An (sans remélanger).

Apollon : Remettez les 3 blocs de recrues tirés et tirez 3 nouveaux blocs, OU obligez l'adversaire à remettre une recrue placée dans son pool et à tirer 3 nouveaux blocs.

Arès : Relancez l'attaque d'unité la plus récente et les attaques souhaitées qui suivent de la même classe d'agilité amie ou ennemie que celles qui attaquent actuellement.

Exemple : Si des unités amies de classe "C" attaquent, la dernière attaque et toutes celles des unités amies de classe "C" peuvent être relancées si vous le souhaitez.

Déméter : Relancez tous les dés d'une attrition de siège amie ou ennemie (1d6 par bloc en défense).

Poséidon : Relancez 1 jet de dé de tempête.

Hermès : Relancez tous les jets de dés ratés de marche/navigation forcée pour une formation d'unités qui fait une marche/navigation forcée.

Héra : Refaire immédiatement (passer outre) le résultat d'un appel de votre adversaire à un autre Olympien.

12.0 PAIX DE NICIAS

Les scénarios 415 et Sicile commencent avec les règles spéciales en vigueur suivantes :

1. Les évènements Révolte, Soulèvement, Aide perse et Athènes lève les taxes ne peuvent pas être joués. Les unités rebelles (4.22) ne peuvent pas être recrutées.

2. En Grèce (uniquement) :

a) Toutes les unités doivent rester sur leur territoire nationale quand elles sont sur terre (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas entrer dans les cités adverses capturées), et ne peuvent pas engager/assiéger des forces ennemies (y compris dans les cités nationales qui ont été perdues). La capacité de la cité est le triple de la valeur de la cité.

b) Les unités peuvent se déplacer librement sur mer (en passant à travers les unités ennemies sans s'arrêter ou combattre), mais doivent terminer leur mouvement dans leur territoire nationale ou ses mers côtières. Les marches/navigations forcées réussissent toujours.

Préparation de la campagne Sicile : les unités pro-athéniennes peuvent également terminer leur mouvement dans le territoire nationale de Corcyre ou ses mers côtières.

3. Travaux publics : Athènes perd 1 action par tour sauf s'il y a au moins 6 unités pro-athéniennes non siciliennes (dites "expéditionnaires") en Sicile au début de son tour de jeu.

12.1 Relance de la guerre

Dans le scénario 415 l'un ou l'autre des joueurs peut briser la paix (en annulant les règles Paix de Nicias ci-dessus) en le déclarant au début de son tour de jeu. Cela induit une perte de prestige en fonction de l'année en cours :

Année	415	414	413	412	411	410+
Sparte	-5	-4	-3	-2	-1	0
Athènes	-10	-8	-6	-4	-2	0

12.11 Tribut réduit

Une fois la guerre relancée, seul la moitié du Prestige est gagnée à chaque tribut de Nouvel An : Tribut total, puis divisé par deux (arrondi à l'inférieur).

12.12 Décélie

Lorsque la guerre est relancée, la capacité de la cité de Thèbes reste à 12 (le triple de la valeur de la cité).

12.13 Nouvelles recrues spartiates

Lorsque la guerre est relancée, ajoutez les unités spartiates N° 41 à 46 (les perses et les flottes améliorées E1 avec les numéros encadrés de jaune) à son pool de recrutement.

13.0 AIDE PERSE

13.1 Or perse

Pour chaque carte d'aide perse en jeu (415+) :

- Sparte +1 action par saison.
- Sparte -1 Prestige par Nouvel An.

13.2 Intervention perse

Lorsque les cartes d'aide perse sont en jeu :

- Les unités perses peuvent être recrutées, et les unités peuvent entrer en Perse (Lydie et Phrygie).
- Les flottes spartiates améliorées (E1) peuvent être recrutées (elles ne peuvent pas être recrutées si elles sont tirées sans aide perse en jeu).

13.3 Révoltes diminuées

1 carte d'aide perse en jeu annule les extensions de révoltes (3.12). Les révoltes régionales/de taxe restent toujours possibles si une carte Révolte est jouée.

2 cartes d'aide perse en jeu annulent les révoltes régionales. Les révoltes de taxe restent possibles si un évènement Révolte est joué et si une carte "Athènes lève les taxes" est en jeu.

3 cartes d'aide perse en jeu, annulent toutes les révoltes.

Les Olympiens

Zeus : Puisque les sacrifices surviennent après la distribution des cartes, les joueurs ne peuvent pas sacrifier à Zeus pour jeter leurs cartes lors du tirage de cartes du Nouvel An en cours. Le sacrifice à Zeus doit avoir été fait lors d'une année antérieure.

Héra : Seule Héra peut obliger à refaire un appel à un Olympien : un second appel au même Olympien ne peut pas être fait lors d'un tour de jeu.

"Territoire national"

Le territoire national désigne l'ensemble des cités/villes de la même couleur que l'unité.

Aide perse & révoltes

UNE carte d'aide perse en jeu : les cartes de révolte spartiates peuvent être utilisées pour des révoltes régionales (comme indiqué sur la carte) mais PAS pour l'extension de révoltes dans une autre région sujette contenant une ville sous contrôle spartiate. Un bonus de révolte de taxe peut toujours se produire quand une carte "Athènes lève les taxes" est en jeu.

DEUX cartes d'aide perse en jeu : les cartes de révolte spartiates ne peuvent pas être utilisées ni pour les révoltes régionales (comme indiqué sur la carte), ni pour les extensions de révoltes. Les révoltes de taxe sont toujours possibles : un bonus de révolte de taxe survient quand une carte "Athènes lève les taxes" est en jeu.

TROIS cartes d'aide perse en jeu : Aucune révolte de toutes sortes n'est possible (Athènes peut augmenter les impôts en toute impunité).

Décélie

Lorsque la guerre a repris, les spartiates commencèrent la pratique de l'hivernage de l'armée du Péloponnèse dans un fort à Décélie, en Béotie près de la frontière attique, au lieu de rentrer chez eux à chaque hiver et de se rassembler au printemps.

Le siècle de Périclès

La guerre du Péloponnèse a eu lieu pendant (et a en effet détruit) l'âge grec classique. Les grecs classiques firent des progrès époustouflants dans les sciences, les mathématiques, la philosophie, le théâtre, la sculpture, et le gouvernement. L'histoire de la Guerre du Péloponnèse de Thucydide, par exemple, est étonnamment moderne dans son attitude d'observation objective et d'analyse rationnelle étudiée. Mais l'âge d'or grec, comme toute l'histoire grecque antique, a été marqué par la guerre intestine incessante née de la cupidité, de l'orgueil et de l'ambition. En fin de compte, la grande démocratie d'Athènes opprima et asservit ses voisins plus faibles et déclencha la guerre pour maintenir son empire. Ironiquement, la réactionnaire et militarisée Sparte assumait le rôle de libérateur des grecs.

14.0 VICTOIRE

14.1 Prestige

La victoire est acquise grâce au Prestige, comme enregistré sur la piste de Prestige. Les joueurs gagnent du prestige en remportant des batailles, en pillant et en collectant des tributs.

Le prestige commence généralement à 0 (voir les descriptions des scénarios). Déplacez le marqueur de prestige le long de la piste pour enregistrer les modifications du Prestige. (Exemple : Athènes gagne 2 Prestige; déplacez le bloc de 2 cases du côté d'Athènes.)

14.11 Gagner des batailles

Triomphe : les joueurs gagnent 2 Prestige quand toutes les unités ennemies dans une bataille sont éliminées ou paniquées (y compris quand une cité est prise par un assaut de siège, mais voir 8.13 Capitulation).

Trophée : les joueurs gagnent 1 Prestige, si l'ennemi retraite du combat sans être paniqué (6.34), ou quand une cité est capturée par attrition de siège ou par capitulation (8.13).

Escarmouche : Dans les batailles terrestres, aucun Prestige n'est gagné lorsque l'ennemi se retire (retraite avant de subir un pas de perte ou une déroute). [Dans les batailles navales, retraiter entraîne toujours la perte de 1 Prestige.]

14.12 Piller

Les joueurs gagnent 1 Prestige pour le pillage (5.5) d'une cité-état adverse (2 Prestige pour le pillage d'Athènes ou de Sparte).

14.13 Tribut

Collecté à la fin de l'année. Voir 9.51.

14.2 Gagner la partie

14.21 Reddition de l'ennemi

Un joueur avec 15 ou plus de Prestige lors de la vérification de la victoire remporte une victoire décisive.

14.22 Paix négociée

Un joueur avec 10+ de Prestige peut faire une offre de paix lors de la vérification de la Victoire. Pour ce faire, il réduit son prestige de 2 et chaque joueur lance UN dé. Si le total des 2 dés est INFÉRIEUR au niveau de prestige qui en résulte, il gagne la partie par une paix négociée. Sinon, le jeu continue.

Si la carte "Ascendant de la faction de la paix" est en jeu, les offres de paix peuvent se faire avec 5+ de Prestige et ne coûtent que 1 Prestige à faire.

14.23 Epuisement

A la fin d'une campagne, évaluez la victoire comme décrit ci-dessous.

14.24 Niveau de victoire

Victoire majeure : 10+ de Prestige

Victoire mineure : 5+ de Prestige

Match nul : de 0 à 4 de Prestige

15.0 SCÉNARIOS

15.1 La Campagne 431

Le continuel impérialisme athénien provoqua finalement un ultimatum Sparto-corinthiens en 431 avant J.C. Le dirigeant athénien Périclès fit valoir que la guerre était moins dommageable que de se soumettre aux exigences de Sparte, et défendit une guerre passive d'attrition, comptant sur les longs murs d'Athènes et sa suprématie navale pour contrecarrer et éventuellement dissuader ses ennemis.

Cette stratégie a rapidement été sapée par une peste dévastatrice qui balaya beaucoup d'habitants d'Athènes et Périclès lui-même. Dix années d'une guerre indécise se sont finalement achevées par la paix de Nicias.

Durée : 431 à 422 avant J.C. (10 ans).

Temps de jeu : 4 heures.

Neutres : Argos, Achaïe, Perse, Sicile.

Unités : Les deux camps utilisent les unités N° 1 à 40.

Cartes : Utilisez uniquement les cartes avec un liseré d'or ou d'argent (cartes N° 1 à 44).

Mise en place : Athènes

Unités : Voir la carte de mise en place 431 - Athènes. Déployez les unités indiquées dans les cités-états spécifiés (4 unités assiègent Potidée) ou n'importe où dans une nation spécifiée. Les unités N° 1 à 40 non indiquées vont dans le pool de recrutement ami, face cachée.

Remarque : quand une carte de mise en place indique un endroit qui est à la fois une nation et une cité-état (par exemple, Corinthe), la Nation est indiquée.

Dirigeant : Périclès (+1). Retirez la carte du talon, mettez-la en jeu face visible.

Mise en place : Sparte

Unités : Voir la carte de mise en place 431 - Sparte. Déployez les unités indiquées dans les cités-états spécifiés (2 unités + garnison assiégées à Potidée) ou n'importe où dans une nation spécifiée. Les unités N° 1 à 40 non indiquées vont dans le pool de recrutement ami, face cachée.

Cité capturée : Potidée [assiégée].

Dirigeant : Archidamos (0). Retirez la carte du talon, mettez-la en jeu face visible.

Débuter la partie

Placez les forces/dirigeants qui commencent. Mélangez les cartes restantes, distribuez-en 6 à chaque joueur.

Règles spéciales 431

1. L'unité de cavalerie A3 Odryse (N° 37/case du nom en blanc) ne peut être recrutée que lorsque Athènes n'a pas de dirigeant en jeu.
2. La guerre civile n'est pas jouable contre Athènes tant que Périclès en est le dirigeant.
3. Périclès ne peut pas être ostracisé si Athènes a été pillée lors de la saison précédente. Périclès MEURT (retirez-le du talon) lors de la seconde survenue de la peste à Athènes (Aucune nouvelle peste ne peut survenir après cela).

Prélude : 490-432 avant J.C.

Après les célèbres victoires grecques sur la Perse en 490-480, Athènes forma la ligue de Délos pour assurer le contrôle naval grec sur la mer Egée, mais elle évolua d'une alliance volontaire vers un empire.

En 433, Corinthe (rivale commerciale d'Athènes et membre de longue date de la ligue de Sparte adverse) entra en conflit avec sa colonie de Corcyre pour la ville d'Épidamne. Sentant le vent de la guerre, Athènes soutint les compatriotes de la puissance navale de Corcyre, gagnant l'inimitié éternelle de Corinthe.

Pour se venger, Corinthe fomenta une révolte contre Athènes dans son ancienne colonie de Potidée, puis fit pression sur la ligue de Sparte pour envoyer une aide contre le siège athénien qui s'ensuivit, affirmant qu'Athènes était devenue trop puissante et menaçait de dominer toute la Grèce. Sparte à contrecœur soutint son principal allié et la guerre commença.

La guerre d'Archidamos : 431-422 av J.C.

Le soi-disant roi Archidamos prit le commandement de la ligue de Sparte, cette campagne commença à Potidée, révoltée et déjà assiégée par Athènes. Thèbes ouvrit les hostilités avec une attaque sournoise ratée contre un ennemi de longue date, Platée. L'invasion mutuelle et le pillage qui s'ensuivit, Sparte envahit l'Attique et Athènes, par la mer, le territoire ennemi. En 430 une peste dévastatrice frappa Athènes, en emportant son grand dirigeant Périclès et un tiers de sa population. Lesbos se révolta mais tomba après un siège mené par Athènes en même temps que Potidée, tandis que tombait Platée assiégée par Sparte.

La guerre s'étendit à la Grèce centrale, avec des campagnes en Acarnanie, Leucade, Zacynthos, Ambracie, et Béotie. La guerre civile éclata à deux reprises à Corcyre, mais avec l'appui naval athénien les démocrates prévalurent. Sur la route de Corcyre, une flotte athénienne fut poussée vers la terre à Pylos, un port naturel à 120 km de Sparte, et la décision fut prise de fortifier l'endroit. Une attaque terrestre et navale spartiate échoua et les spartiates isolés sur l'île de Sphactérie à l'entrée du port furent vaincus et capturés.

En attendant, Brasidos, le commandant le plus agressif de Sparte, amena une armée spartiate au nord en Chalcidique, y fomentant la révolte ainsi qu'à Amphipolis. Cléon, le dirigeant le plus agressif d'Athènes, répondit par la reconquête de plusieurs cités révoltées. Les deux se rencontrèrent à Amphipolis, où Athènes dérouta mais où les deux dirigeants furent tués dans la bataille.

La lassitude de la guerre, la mort des deux chefs de guerre les plus belliqueux, et la fin imminente de la trêve de 30 ans de Sparte avec son ennemi juré Argos conduisit à une paix négociée en 422 av J.C.

15.2 La campagne de Sicile

La paix de Nicias perdura pendant quelques années. Avec "l'alliance" de Sparte avec Athènes et la fin de sa trêve de 30 ans avec Argos, la ligue de Sparte se dissolva dans un fatras de manœuvres des cités-états pour se positionner. Elis et Mantinée rejoignirent Argos, combattirent Sparte et furent battues. Corinthe et Thèbes n'acceptèrent jamais le statu quo qui laissa Athènes invaincue. Le non-respect de Sparte des conditions de paix entraîna la montée de la politique anti-spartiate d'Alcibiade, à Athènes. Finalement Athènes succomba à la tentation et envoya une expédition de grande envergure contre Syracuse, une cité lointaine neutre presque aussi grande et aussi riche qu'elle. Un désastre s'ensuivit.

Durée : 415 à 413 avant J.-C. (3 ans).

Temps de jeu : 2 heures.

Neutres (sans inscription) : Achaïe, Perse, [en Sicile] Messine, Rhegium, Agrigente (Acragas). **Gela est neutre jusqu'à ce qu'une unité de Gela ne quitte la cité.**

Unités : Voir la carte de mise en place Sicile pour les unités utilisées dans ce scénario.

Cartes : Utilisez uniquement les cartes avec un liseré de bronze ou d'argent (cartes N° 12 à 55).

Mise en place : Athènes

Unités : Voir la carte de mise en place Sicile. Déployez les unités indiquées aux endroits spécifiés. Mettez le pool de recrutement de côté, face cachée.

Cités capturées : Leucas, Pylos.

Dirigeant : Alcibiade (+1). Retirez la carte du talon, mettez-la en jeu face visible.

Mise en place : Sparte

Unités : Voir la carte de mise en place Sicile. Déployez les unités indiquées aux endroits spécifiés. Mettez le pool de recrutement de côté, face cachée.

Cités capturées : Platée, Amphipolis.

Dirigeant : Agis (0). Retirez la carte du talon, mettez-la en jeu face visible.

Débuter la partie

Placez les forces/dirigeants qui commencent. Mélangez les cartes restantes, distribuez-en 6 à chaque joueur.

Règles spéciales Sicile

- Les règles de la paix de Nicias (12.0) sont en vigueur et la paix **ne peut pas** être rompue.
- Sicile neutre.** En SICILE (voir 1.0), Les actions coûtent double (et le pillage ne rapporte aucun prestige), **sauf** si des unités "expéditionnaires" pro-athéniennes non siciliennes sont **déjà** allées en SICILE cette année (c'est-à-dire, lors d'une saison précédente).
- Les unités commençant à Athènes ne peuvent pas se déplacer jusqu'en 414.
- Athènes perd 1 Prestige à chaque **Fin d'année** en raison du différentiel de tribut en GRECE (4 tributs spartiates/ 3 tributs athéniens).
- Les unités recrutées en GRECE peuvent aller en Sicile. Les unités siciliennes ne peuvent pas quitter la Sicile.

15.3 La Campagne 413

Athènes venait de perdre la moitié de sa flotte et un tiers de son armée dans la désastreuse mésaventure de Sicile. Sparte comprit sa chance, rétablit la ligue dans sa forme originelle et raviva la guerre. Aidé par l'or perse et les révoltes de Rhodes, de Chios et d'ailleurs, Sparte construisit des flottes et prit l'offensive sur mer. Après des escarmouches navales hors d'Ionie, Sparte se déplaça vers le nord en Propontide, menaçant l'approvisionnement alimentaire athénien.

Alcibiade revint aider Athènes, gagna une série de batailles navales, mais finalement fut battu dans l'Hellespont. Son approvisionnement en blé coupé, Athènes dut se rendre.

Durée : 413 à 404 avant J.C. (10 ans).

Temps de jeu : 4 heures.

Neutres : Achaïe, Perse, Sicile. **Gela est neutre à moins qu'une unité de Gela ne quitte la cité.**

Unités : Les deux camps utilisent les unités N° 1 à 46.

Cartes : Utilisez uniquement les cartes avec un liseré de bronze ou d'argent (cartes N° 12 à 55).

Mise en place : Athènes [Prestige : +3]

Unités : Voir la carte de mise en place 413 - Athènes. Placez les unités indiquées aux endroits spécifiés. Les unités N° 1 à 46 non indiquées vont dans le pool de recrutement ami, face cachée.

Cités capturées : Leucas, Pylos.

Dirigeant : Proboulois (0). Retirez la carte du talon, mettez-la en jeu face visible.

Mise en place : Sparte

Unités : Voir la carte de mise en place 413 - Sparte. Placez les unités indiquées aux endroits spécifiés. Les unités N° 1 à 46 non indiquées vont dans le pool de recrutement ami, face cachée.

Cités capturées : Platée, Amphipolis.

Dirigeant : Agis (0). Retirez la carte du talon, mettez-la en jeu face visible.

Débuter la partie

Placez les forces/dirigeants qui commencent. Mélangez les cartes restantes, distribuez-en 6 à chaque joueur.

Règles spéciales 413

- Sparte a rompu la paix et a perdu 3 Prestige. Les règles "Relance de la guerre" (12.1) sont en vigueur :
 - Tribut réduit (divisé par deux, arrondi à l'inférieur).
 - Décélie (Capacité de la cité de Thèbes = 12).
- Les unités perses et les flottes améliorées (E1) spartiates ne peuvent pas être recrutées à moins que l'**aide perse** ne soit en jeu. Le territoire perse peut ensuite être pénétré et les règles de révolte sont modifiées (13.0).
- L'unité de cavalerie A3 Odryse (N° 37/nom sur fond blanc) ne peut être recrutée que si Athènes n'a pas de dirigeant en jeu.

La paix de Nicias : 421-415 av J.C.

Les conditions de paix comprenaient une alliance défensive entre Athènes et Sparte, et un échange d'otages et des cités conquises (chose qui n'a pas été honorée du côté spartiate, ce qui amena aussitôt au pouvoir à Athènes une faction d'insatisfaits dirigée par Alcibiade). Pendant cette période, les structures de l'Alliance depuis longtemps établies furent rompues et réformées. Argos, Elis et une partie de l'Arcadie s'allièrent à Athènes. En 418, Sparte, Corinthe et Thèbes marchèrent d'abord contre Argos (qui fut sauvée de la défaite par une trêve de dernière minute), puis en Arcadie, défaisant Argos/Athènes à Mantinée avant que des renforts athéniens n'arrivent. En épargnant l'élite d'Argos des "1000", Sparte se gagna Argos comme allié, mais la rude oligarchie qui y fut installée fut renversée un an plus tard.

L'expédition de Syracuse :

415 à 413 av J.C.

En 415, deux cités de Sicile demandèrent l'aide athénienne dans leur lutte contre Syracuse, une cité presque aussi grande et puissante qu'Athènes ou Corinthe, avec des sympathies doriques (spartiates), et fournisseur principal de nourriture du Péloponnèse. Voyant l'occasion de mettre Sparte économiquement à genoux (et de l'ajouter à son empire), l'assemblée athénienne vota l'envoi d'une expédition importante sous les ordres de Nicias (qui s'y était opposé).

Après avoir remporté un premier avantage et assiégé Syracuse, l'expédition fut totalement vaincue avec la perte de la moitié de sa flotte et du tiers de son armée. En apprenant cela en 413 avant J.C., Sparte convoqua immédiatement à nouveau son ancienne alliance pour relancer la guerre.

La guerre de Décélie : 413 à 404 av J.C.

Dans la deuxième phase, la principale armée du Péloponnèse fut basée à Décélie, en Béotie (au lieu de rentrer chez elle chaque hiver comme c'était le cas auparavant). Les révoltes contre Athènes devinrent plus fréquentes, et il lui était très difficile de faire face à la propagation de cette révolte. De plus, Sparte gagna l'aide perse en échange de leur renonciation à l'Ionie grecque, et s'en servit pour construire une flotte assez grande pour contester Athènes. Une guerre navale prolongée s'ensuivit, aboutissant à plusieurs batailles navales majeures. Athènes remporta la plupart de ces dernières, mais elle fut constamment en manque de navires, et perdit finalement toute sa flotte dans l'Hellespont. Sans la suprématie navale, une Athènes assiégée ne pouvait plus se nourrir et se rendit.

L'après-guerre : 403 à 370 av J.C.

Sparte installa un régime tyrannique meurtrier dans l'Athènes vaincue, mais des rebelles athéniens rétablirent la démocratie un an plus tard. En une décennie, Athènes avait retrouvé sa flotte, ses murs, et son indépendance.

L'hégémonie spartiate dura moins de 3 ans. L'empire sapa de façon prévisible les valeurs et les institutions spartiates, et souleva ses ennemis et ses anciens alliés ensemble contre elle. Trente ans plus tard sa puissance était irrémédiablement brisée à la grande bataille de Leuctres. Malgré ses réalisations scientifiques, politiques, intellectuelles et artistiques, la grande promesse de la Grèce classique ne fut jamais réalisée, car elle ne s'est jamais fusionnée en un seul état. Beaucoup de ses découvertes furent perdues pour l'humanité et ne furent redécouvertes que 2000 ans plus tard.

15.4 La Campagne 415

Ce long scénario combine les campagnes de Sicile et 413, en ajoutant les forces en Grèce manquantes dans le scénario Sicile.

Face à une situation de tribut négatif (-1/an), et un coût de prestige important à rompre la paix, Athènes doit décider si l'opportunité en Sicile en vaut la peine. La conquête de Syracuse garantit pratiquement la victoire, mais elle est loin et plus puissante qu'il n'y paraît.

Durée : 415 à 404 avant J.C. (12 ans).

Temps de jeu : 6 heures.

Neutres : Achaïe, Perse; [en Sicile] Messine, Rhegium, Agrigente (Acragas). **Gela est neutre à moins qu'une unité de Gela quitte la cité.**

Unités : toutes les unités des deux camps sont utilisées.

Cartes : Utilisez uniquement les cartes à liseré bronze ou argent (cartes N° 12 à 55).

Mise en place : Athènes

Unités : Voir la carte de mise en place 415 – Athènes. Placez les unités indiquées aux endroits spécifiés. Toutes les unités qui ne sont pas indiquées vont dans le pool de recrutement ami, face cachée.

Cités capturées : Leucas, Pylos.

Dirigeant : Alcibiade (+1). Retirez la carte du talon, mettez-la en jeu face visible.

Mise en place : Sparte

Unités : Voir la carte de mise en place 415 – Sparte. Placez les unités indiquées aux endroits spécifiés. Toutes les autres unités vont dans le pool de recrutement ami, face cachée, à l'exception des N° 41 à 46 qui sont mises de côté jusqu'à la reprise de la guerre.

Cités capturées : Platée, Amphipolis.

Dirigeant : Agis (0). Retirez la carte du talon, mettez-la en jeu face visible.

Débuter la partie

Placez les forces/dirigeants qui commencent. Mélangez les cartes restantes, distribuez-en 6 à chaque joueur.

Règles spéciales 415

1. Les règles de la Paix de Nicias (12.0) sont en vigueur. La paix **peut** être rompue (12.1).
2. **Sicile neutre.** En SICILE, les actions coûtent double et le pillage ne rapporte aucun prestige à moins que des unités "expéditionnaires" pro-athéniennes non siciliennes ne soient déjà allées en Sicile pendant l'année (**c'est-à-dire, lors d'une saison précédente**).
3. **Expéditions de Sicile.** Pour Athènes, seule la première expédition (**voir la carte de mise en place 415**) peut entrer en Italie ou en Sicile en 415. Seule la deuxième expédition peut le faire en 414, **mais elle ne peut pas quitter Athènes jusqu'en 414 ou la relance de la guerre**.
4. Jusqu'à ce que l'aide perse (13.0) soit en jeu, les unités perses et les flottes améliorées (E1) spartiates ne peuvent pas être recrutées, ni le territoire perse pénétré.
5. L'unité de cavalerie A3 Odryse (N° 37) ne peut être recrutée que si Athènes n'a pas de dirigeant en jeu.
6. Les unités siciliennes ne peuvent pas quitter la Sicile.

NOTES DE STRATÉGIE

La guerre du Péloponnèse ne fut pas une guerre rapide : elle dura 27 ans. Une puissance maritime affronta une puissance terrestre, et ni l'une ni l'autre ne chercha à contester son adversaire sur son propre terrain. Les deux camps y virent une guerre d'usure, tout comme les joueurs. Bien que des décisions rapides soient possibles, cela est généralement le résultat d'une erreur (par exemple, une cité importante laissée mal-défendue). Alors toujours prêts à saisir les occasions, les joueurs doivent être prêts à faire campagne avec patience.

Une année de jeu passe vite, puis les unités doivent hiverner. Les années de jeu devraient être envisagées avec de courtes et vives campagnes avec des objectifs limités et ciblés. La dispersion des efforts peut réduire les perspectives de gain pour cette année.

Après avoir reçu les cartes, les joueurs doivent décider d'un plan de campagne pour l'année et tenter de l'exécuter. Des événements imprévus et des opportunités peuvent survenir, mais un plan global assure que quelque chose puisse être atteint à moins qu'une meilleure option n'apparaisse.

L'utilisation des événements doit être examinée attentivement, car leur utilisation permet de réduire la longueur effective de l'année, ce qui rend difficile une campagne efficace; Des événements groupés certaines années et des campagnes longues dans d'autres peuvent être préférables.

Alors que l'établissement d'un siège est la clé de la plupart des opérations offensives, une armée assiégeante ne doit pas rester exposée à la contre-attaque de forces ennemies supérieures. Une bataille perdue est presque aussi dangereuse qu'une cité perdue. Une bonne réponse à un siège ennemi est de former une armée supérieure à bonne distance de frappe, menaçant de secourir la cité avant qu'elle ne puisse être réduite. [Bien sûr, avec des unités de valeur cachée, la "supériorité" est souvent incertaine].

Bien qu'il soit évidemment avantageux de construire des forces avant les opérations, n'oubliez pas que les cités capturées contribuent au prestige chaque année : la capture précoce de cités peut rapidement donner l'avantage sur l'échelle du prestige.

CREDITS

CONCEPTION DU JEU : **Craig Besinque**

DÉVELOPPEMENT DU JEU : **Joel Toppen**

DIRECTEUR ARTISTIQUE : **Rodger MacGowan**

CONCEPTION DE LA BOÎTE : **Rodger MacGowan**

GRAPHISMES : **Mark Simonitch, Donal Hegarty**

MISE EN PAGE DES RÈGLES, DE L'EXEMPLE DE JEU, DES PLANCHES : **Neil Randall et Mark Simonitch**

ASSISTANCE : **Ron Hodwitz, Don Clarke, Paul Heldrup, Mats Eden, Johannson Tee, Vincent Lefavrais, Chris Farrell, Neil Randall, Tim Taylor, Ken Hole, Jeff Kuhn, Mark Kwasny, Mike Hoyt, Alex Besinque, Jeremy Murphy, Rayn Butt-Grau, Gary Wright**

COORDINATION DE LA PRODUCTION : **Tony Curtis**

PRODUCTEURS : **Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis et Mark Simonitch**

TRADUCTION FRANÇAISE : **Franck Aguggiaro** (atouthasard@gmail.com)

Index

Aide perse.....	13.0
Archers.....	2.22
Barbares.....	2.1, 2.25, 4.22
Batailles navales.....	6.5
Blocus.....	8.21
Cantonnement / Rapatriement.....	9.21
Capitulation.....	8.13
Cartes.....	3.0
Cavalerie.....	2.23, 6.41
Cité nationale/ Ville.....	2.11
Cités (& Contrôle).....	1.3
Classe de combat.....	2.14
Combat de siège.....	8.0
Combat.....	6.0
Construction (Actions).....	4.2
Contrôle (Cité/Zone).....	1.4
Coups.....	6.32
Débarquements.....	6.6
Démobilisation.....	9.24
Déroute.....	6.33
Dirigeants.....	3.11
Double défense.....	8.11
Evènements.....	3.1
Flottes.....	2.26
Fortifier (se).....	7.1
Garnisons.....	2.3, 4.23, 7.3
Grecs.....	2.1, 4.22
Harcèlement (de cavalerie).....	6.41
Hiver.....	9.0
Hoplites.....	2.21
Infanterie.....	2.24
Initiative.....	3.3
Limites.....	1.1, 1.2
Loyauté (Cité).....	1.31
Maintenance d'hiver.....	4.4, 9.22
Marche/Navigation forcée.....	5.3
Mouvement de groupe.....	4.1
Mouvement d'hivernage.....	9.21
Mouvement.....	5.0
Nouvel An.....	10.0
Offres de paix.....	14.22
Olympiens (Appels).....	11.0
Paix de Nicias.....	12.0
Passages de haute mer.....	5.22
Pillages.....	4.3, 5.5, 14.12
Ports.....	1.3
Prestige.....	14.1
Rassemblement.....	5.0
Recrutement.....	4.22
Retraites.....	6.4
Révoltes.....	3.12
Sacrifice (Olympiens).....	10.3
Scénarios.....	15.0
Siège.....	7.0
Sorties.....	8.3
Transport par mer.....	5.21
Tribut.....	9.51, 12.11
Trophée / Triomphe.....	14.11
Unités rebelles.....	4.22
Victoire.....	14.0
Zones et limites maritimes.....	1.2

TABLE DE PRESTIGE



Tribut (uniquement les cités adverses contrôlées) : + Valeur de la Cité à chaque Fin d'année.				
Batailles	Trophée (l'ennemi retraite)	+1	Triomphe (ennemi éliminé/paniqué)	+2
Sièges	Cité prise par attrition / Capitulation	+1	Cité prise d'assaut	+2
Pillage	(uniquement les cités-états adverses)	+1	(si Athènes/Sparte)	+2

SÉQUENCE DE JEU – ANNÉE DE JEU

NOUVEL AN

- Distribuez 6 cartes à chaque joueur
- Évènement de Nouvel An/Sacrifice

PRINTEMPS / ETÉ / PLEIN ETÉ / AUTOMNE

- PHASE D'INITIATIVE (jeu de carte)
- TOUR DU 1^{ER} JOUEUR
PHASE D'ACTION
 - Un évènement se produit; OU
 - Des actions ont lieu (dans n'importe quel ordre) :
Mouvement / Pillage / Construction
- PHASE DE COMBAT
Batailles/Combat de siège
- TOUR DU 2ND JOUEUR (comme ci-dessus)

HIVER

- INITIATIVE (jeu de carte : AUCUN évènement)
- ACTIONS D'HIVER DU 1^{ER} JOUEUR
Mouvement d'hivernage
 - *Rapatriement vers une cité nationale (gratuit)*
 - *Cantonement vers les cités adjacentes (gratuit)*
 - *Mouvement de groupe (coût 1 action)*
- Construction*
- Maintenance d'hiver*
- Démobilisation*
- (LE 2ND JOUEUR répète les phases ci-dessus)
- COMBAT DE RUPTURE DE SIÈGE DU 1^{ER} JOUEUR
Batailles de rapatriement
(Vainqueurs : entrent dans la Cité /Vaincus : démobilisés)
- Sorties*
- (LE 2ND JOUEUR répète les phases ci-dessus)
- COMBAT DE SIÈGE DU 1^{ER} JOUEUR
Assauts de siège / Attrition de siège (triple)
- (LE 2ND JOUEUR répète les phases ci-dessus)
- FIN D'ANNÉE
 - Collecte du tribut
 - Vérification de la victoire
 - Avancez le marqueur "Année"
 - Rassemblez et mélangez les cartes.

Attrition de siège

Saison	Jet de dé	Résultat
Printemps – Automne	1	- 1 VC
Hiver	1 à 3	- 1 VC

APPELS AUX OLYMPIENS

ZEUS - Cartes

Défaussez immédiatement et tirez 6 nouvelles cartes de Nouvel An (ne pas remélanger).

APOLLON - Recrues

Remettez les 3 unités de recrues tirées dans le pool et tirez trois nouveaux blocs.

OU :

Obligez votre adversaire à remettre une recrue juste placée et à tirer trois nouveaux blocs.

ARÈS – Combat

Relancez la dernière attaque d'unité et toutes celles qui suivent de la même classe d'agilité (A/B/C) amie ou ennemie.

DÉMÉTER – Attrition de siège

Relancez tous les dés d'une attrition de siège (1 dé par bloc en défense).

POSÉIDON - Tempêtes

Relancez un jet de dé de tempête.

HERMÈS - Marche forcée

Relancez toutes les marches/navigations forcées ratées d'un groupe en mouvement.

HÉRA - Appels

Refaire immédiatement (passer outre) le résultat d'un appel de votre adversaire à un autre Olympien.

Tempêtes (Passages de haute mer)

Saison	Tempête†	Pas de tempête
Printemps / Hiver	1 à 3	4 à 6
Été / Automne	1 à 2	3 à 6
Plein été	1	2 à 6

† Testez chaque flotte pour les avaries

Avaries (dans les tempêtes)

Jet de dé	Résultat
1 à 3 (Mer déchaînée)	Flotte éliminée
4 à 6 (Mer agitée)	Flotte -1 VC*

* L'unité terrestre transportée peut devoir être réduite en VC pour rester plus petite que sa flotte de transport

RÈGLES SPÉCIALES 413/415

Paix de Nicias (12.0)

- Aucun évènement de révolte, de soulèvement hilote, d'aide perse ou de taxes. Pas de recrutement d'unités rebelles.
- Sur terre, les unités doivent rester chez elles ; Capacité de cité = triple de la valeur de cité.
- En mer, les unités peuvent se déplacer librement sans conflit, mais doivent terminer leur mouvement chez elle ou dans sa mer côtière. Toutes les marches/navigations forcées réussissent.
- Athènes -1 Action/tour (Travaux publics), sauf si campagne en Sicile (6+ unités pro-athéniennes non siciliennes en Sicile).

Relance de guerre (12.1)

- Rompre la paix coûte du Prestige.

Année	415	414	413	412	411	410+
Sparte	-5	-4	-3	-2	-1	0
Athènes	-10	-8	-6	-4	-2	0

- Tribut réduit : divisé par deux, arrondi à l'inférieur.
- Décélie – Capacité de cité de Thèbes = 12.
- Ajoutez les perses et flottes E1 au pool de recrutement spartiate.

Sicile Neutre

[Aucune unité "expéditionnaire" pro-athénienne non sicilienne en Sicile cette année.]

- Les actions en Sicile coûtent double.
- Pas de Prestige pour le pillage en Sicile.

[Les règles ci-dessus sont annulées si des expéditionnaires athéniens ont été en Sicile lors d'une saison précédente cette année.]

Aide perse & révoltes

- 1 Aide perse – Pas d'extension de révoltes.
- 2 Aide perse – Pas de révoltes régionales.
- 3 Aide perse – Aucune révolte d'aucune sorte.

Marches/Navigations forcées

Unité	Echec†	Succès*
Régulière	1 à 4	5 à 6
Elite	1 à 2	3 à 6

† L'unité reste dans la zone précédente

* L'unité peut se déplacer d'une zone supplémentaire (ou non)



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com