

TRADUCTION DES CARTES



Alcibiades Switches Sides - Alcibiades change de camp

Nombre : 1

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : Alcibiades doit être sur la carte. Le joueur qui utilise la carte (vous) doit au moins avoir un leader dans sa boîte de force (force pool).

Utilisation : Retirer Alcibiades de la carte et le placer dans votre boîte de force. Un autre leader de votre boîte de force doit être retiré du jeu. Alcibiades est maintenant considéré comme un leader ami, il peut être utilisé normalement.

Coût : aucun.



Allied Dissent – Problème entre alliés

Nombre : 8

Joueur(s) : Alliance du Péloponnèse (Peloponnesian League) – ne concerne que le jeu de campagne avec 3-4 joueurs.

Restrictions : A jouer uniquement pendant une phase d'évènement, sur n'importe quelle région de l'alliance contrôlée par un allié (excepté en Laconia et Boeotia – et Corinth dans le jeu à 4). Ne jouer qu'une carte par région et par saison (region / season).

Utilisation : Lancer 1 dé (modifié par ci-dessous). Sur 6 ou +, la carte est un succès et le joueur prend le contrôle de la région de son allié. Toutes les unités restent en place.

Modificateurs :

- +1 pour chaque région adjacente contrôlée par le joueur
- 1 pour chaque région adjacente contrôlée par l'allié
- +1 s'il y a davantage d'unités dans la région que d'alliés (y compris toutes les unités sous chacun des leaders des joueurs)
- 1 si l'allié a davantage d'unités dans la région

Coût : -1 AL sur un dé de 3 ou -.



Allied Unrest – Agitation alliée

Nombre : 8

Joueur(s) : Athènes

Restrictions : A jouer à la fin d'une phase de production (Build Phase) sur toute région de l'alliance du Péloponnèse (sauf Laconia). Ne jouer qu'une carte par région et par saison (region / season).

Utilisation : Lancer 1 dé (modifié par ci-dessous). Sur 6 ou +, la carte est un succès, avec les effets suivants :

- Renvoyer toutes les unités, produites ce tour, vers la boîte de production. Les coûts de production, par contre, ne retournent pas à la trésorerie (Treasury).
- Aucune unité de cette région ne peut quitter la frontière pendant cette saison (season).

Toute unité qui rentrerait dans la région devrait y rester pour le reste de la saison.

Modificateurs : Errata

- * aucune unité dans la boîte de force (Force Pool) : +3
- * 1 unité dans la boîte de force (Force Pool) : +2
- * 2 unités dans la boîte de force (Force Pool) : +1
- (totaliser le nombre d'unités, ignorer les différents types)
- * chaque unité produite dans la région ce tour : +1
- * ML 17 ou + : -2
- * ML 14-16 : -1
- * ML < 10 : +1

Coût : +2 AL si la carte est un échec.



Argos Ends Neutrality – Fin de la neutralité Argos

Nombre : 1

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : A jouer de suite. A écarter définitivement une fois jouée.

Utilisation : Argolid devient active (c'est une région jouable). Le joueur qui contrôle l'allégeance (AL), ajoute immédiatement la valeur de base du tribut (BTV= Base Tribute Value) à sa trésorerie. Argolid est prise en compte sur la table d'enregistrement (Game Record Sheet). Toute unité Argolid dans la boîte de force (Force Pool) peut alors être placée sur la carte et ravitaillée (supplied) si le joueur qui a le contrôle le désire.

Coût : aucun.



Athenian Embassy to Persia – Relations diplomatiques entre Athènes et la Perse

Nombre : 8

Joueur(s) : Athènes

Restrictions : A jouer pendant une phase d'évènement (Event Card) sur n'importe quelle carte Perse active (active Persia card). Cette carte ne peut être utilisée sur une carte qui a été activée ce même tour. Elle ne peut pas, non plus, être jouée sur une carte « Satrap » si la carte « audience avec le grand roi » (**Great King**) est active. Ne peut être jouée sur la même carte Persia qu'une fois par tour.

Utilisation : Lancer 1 dé (modifié par ci-dessous). Sur 6 ou +, la carte est un succès : la carte Persia qui avait été visée est retirée. Le ravitaillement (supply) qui était induit par la carte en question est terminé. De plus, l'infanterie ou/et cavalerie qui étaient fournies par la carte Persia sont retirées du plateau (board). Les flottes qui étaient fournies par la carte Persia ne sont pas retirées, mais leur entretien devra maintenant être assuré.

Modificateurs :

* Pharnabazus:

la carte "**Offers Support**" est active : -1

Athens contrôle Hellespont : +1

Athens contrôle Byzantium, Cyzicus, et Abydos : +1

Surnombre des flottes d'Athènes par rapport aux Flottes

du Péloponnèse en Hellespont : +1

* Tissaphernes:

la carte "**Offers Support**" est active : -1

Athens contrôle les 4 régions côtières (X) : +2

Athens contrôle 3 des 4 régions côtières (X) : +1

Total des flottes d'Athènes dans les 4 régions côtières qui est supérieur au nombre de flottes du Péloponnèse dans

une même région : +1

* **Great King** (grand roi) : pas de modificateur

(X) Notes : un seul de ces modificateurs est utilisé (ex : le modificateur n'est que de +2 si Athènes contrôle les 4 régions – et non +3) .

Coût : 1 talent à partir de la trésorerie d'Athènes (cadeau dépensé, que la carte soit un succès ou non).



Audience with Great King – Audience avec le grand roi

Nombre : 2

Joueur(s) : Sparte

Restrictions : Une carte « satrap » (Pharnabazus ou Tissaphernes) doit être active. Cette carte ne peut être jouée lors de la même saison que la carte « satrap ».

Utilisation : Lancer 1 dé (modifié par ci-dessous). Sur 6 ou +, l'audience est un succès. Placer la carte dans la boîte "Great King". Pendant que cette carte est active, les modificateurs négatifs pour avoir à la fois 2 cartes "satrap" actives en même temps sont annulés. La carte **Athenian Embassy to Persia** doit d'abord être utilisée pour retirer la carte **Great King**, avant que toute carte « satrap » puisse être enlevée.

Modificateurs :

Pour chaque carte **Offers Support** active : +1

Cartes des 2 satraps actives : +2

Coût : 2 AL en faveur d'Athènes en Hellespont, Lesbos, Chios, Samos, et Rhodes en cas de succès.



Carthage Invades Sicily – Carthage envahit la Sicile

Nombre : 2

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : Si la carte est tirée avant que la carte « Sicilian Expedition Resolution » ne soit jouée, elle doit être écartée (discarded) de suite.

Après que la carte **Expedition Resolution** ait été jouée, cette carte doit être jouée ou écartée immédiatement. Quand cette carte a été jouée, elle est ensuite définitivement écartée quand elle est retirée.

Utilisation : Les effets de la carte dépendent des résultats de la carte **Expedition Resolution**.

- si Athènes gagne en Sicile, réduire le tribut annuel depuis la Sicile de moitié.
- si Athènes perd, toutes les flottes Siciliennes (Sicilian fleets) sont immédiatement retirées du jeu (définitivement).

Coût : aucun.



City Betrayal – Cité trahie

Nombre : 14

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : Nécessité d'avoir un leader adjacent à une ville ou sur l'hex (blocage). A jouer soit pendant une phase d'évènement (Card Phase), soit pendant la résolution des sièges (Sieges Phase) d'un tour saisonnier (Seasonal turn) : ceci dépend de la façon dont on veut utiliser la carte. Ne jouer qu'une carte par cité et par saison.

Utilisation : deux possibilités d'utilisation :

a) pendant une phase d'évènement (Card Phase) on peut la jouer sur la cité importante qui est indiquée, ou sur n'importe quelle petite ou moyenne cité. Lancer 1 dé, sur 6 ou + la garnison de cette cité ne se défendra pas pendant les tours de campagne suivants (Campaign Turns). Un dé=1 non modifié est toujours un échec. Si des unités ennemies sont dans la cité, elles devront être combattues, mais la cité est considérée sans muraille (unwalled). La capture de la cité est traitée comme une victoire (qu'il y ait eu bataille ou non) : pour une cité importante, c'est une victoire décisive qui est prise en compte.

Modificateurs :

Petite cité / Small city : +2

Cité moyenne / Medium city : +1

Cité capturée / Captured city : +1

Zone de raid / Raided Area : +1

b) pendant la résolution des sièges (Sieges Phase) on peut la jouer sur toute cité ennemie assiégée. Si la carte est jouée sur la cité indiquée, un modificateur +2 est accordé contre son test de moral durant le siège (Siege morale), mais uniquement pour cette saison. Pour toutes les autres cités, le modificateur est seulement de +1.

Coût : aucun.



Consult Oracle at Delphi – Oracle de Delphes

Nombre : 1

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : A jouer de suite sur vous ou l'adversaire.

Utilisation : Lancer un dé, modifié par ci-dessous (mais un dé non modifié qui donne 1 est un échec).

* 1-3, l'oracle annonce un désastre : toutes vos unités se battent avec un moral de -1 (pour le reste de la saison, ou alors jusqu'à ce qu'une bataille soit gagnée par vos troupes).

* 4-6, l'oracle annonce un succès : toutes vos unités se battent avec un moral de +1 (pour le reste de la saison, ou alors jusqu'à ce qu'une bataille soit perdue par vos troupes).

Modificateurs : +1 au dé pour 2 talents envoyés en présent à Delphes

Coût : aucun (exceptés les présents éventuels de 2 talents ou +).



Earthquake in Peloponnese - Tremblements de terre en Péloponnèse

Nombre : 1

Joueur(s) : Athens or Sparta

Restrictions : A jouer de suite.

Utilisation : Aucune unité en Péloponnèse ne peut se déplacer pendant le premier tour de campagne (Campaign Turn), ni y entrer. Les régions du Péloponnèse sont : Corinth, Epidaurus, Argolid, Laconia, Arcadia, Elis, Achaea).

Coût : aucun.



Eclipse of the Moon – Eclipse de lune

Nombre : 1

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : A jouer de suite.

Utilisation : Toutes les unités des 2 camps attaquent avec un moral -1 pendant le premier tour de campagne (first Campaign Turn). De plus, si des cartes **Sicilian Expedition Escalation** sont actives, cette carte agit comme une carte **Sicilian Expedition Resolution**, mais avec un modificateur de dé supplémentaire de -1 (Athènes également).

Coût : aucun.



Festival - Fêtes

Nombre : 1

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : A jouer de suite.

Utilisation : lancer un dé pour déterminer la (ou les) région(s) affectée(s).

1 Attica

2 Laconia

3 Boeotia

4 Corinth

5 Argos

6 Elis et Arcadia

Aucune unité de ces régions ne pourra sortir durant le premier tour de campagne (first Campaign Turn). Toutefois, les unités à l'extérieur ne sont pas concernées. Exemple: Boeotia est touchée, les unités Beotian ne peuvent quitter la Boeotia pendant le festival, mais les unités extérieures peuvent traverser le territoire sans problème. Lors de chaque bataille initiée dans une région en fête,

pendant un premier tour de campagne (first Campaign Turn), il faut appliquer des ajustements AL/ML à la région :

- +1 AL, +1 ML si l'attaque a été faite par un ennemi
- 1 AL, -1 ML si l'attaque a été faite par le joueur qui

contrôle la région
Coût : aucun.



Helot Uprising – Soulèvement Helot

Nombre : 4

Joueur(s) : Athènes

Restrictions : A jouer pendant la phase d'évènements (Card Phase), au maximum 1 fois par saison.

Utilisation : lancer un dé modifié : sur 6 ou + les helots (slaves de Sparte) se révoltent. Placer le marqueur "Helot Uprising" sur toutes les cités en Laconia excepté pour : Sparta en incluant les cités qui ont des garnisons du côté de Sparte. Ceci est toujours un succès sur un dé non modifié de 6. Les effets du marqueur "Helot Uprising" sont les suivants :

- les garnisons des cités ne se défendront pas tant qu'elles ont le marqueur (qu'elles soient attaquées par Sparte ou Athènes). Quand Athènes capture de telles cités, cela est pris en compte comme une victoire (dont le type dépend de la taille de la cité).
- pendant la phase des finances (Yearly Tribute Assessment / Collection phase), les tributs en provenance de Laconia sont réduits comme si les cités étaient en révolte (cf. 5.4).
- les unités Laconian ne peuvent être produites dans les cités avec un marqueur "Helot Uprising".
- les bases et les fortifications non terminées sont immédiatement retirées dans les cités avec marqueurs "Helot Uprising" qui n'ont pas d'unités de Sparte dessus.
- -1 ML en Laconia durant chaque tour de saison (seasonal Turn), y compris le premier, s'il y a au moins un marqueur "Helot Uprising" sur la carte.

Ces marqueurs "Helot Uprising" sont enlevés quand des unités (soit de Sparte, soit d'Athènes) sont dans la cité au début d'un tour de saison (Seasonal Turn).

Modificateurs :

- +1 pour chaque cité ou fort contrôlé par Athènes en Laconia
- +1 pour chaque cité en révolte en Laconia
- +1 si moins de 3 hoplites en Laconia, ou boîte de force Laconian (Force Pool)
- +1 si Laconia ML < 10

Coût : +2 ML en Laconia si échec.



Peace Embassy - Paix

Nombre : 2

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : A jouer tout de suite.

Utilisation : Quand cette carte est jouée, et dans chaque phase d'évènement aléatoire suivante (Event Cards) pendant laquelle elle est active, l'un ou l'autre des 2 joueurs peut forcer l'autre à lancer un dé (avec modificateurs ci-dessous). Sur un 6 ou +, la paix est signée (voir les effets en 20.0). Sur un 1 ou -, la carte est écartée (discarded) et le jeu continue (écarter les 2 cartes de paix si 2 sont activées). Sur un dé de 1 non modifié, la carte est toujours écartée. Pour tous les autres résultats, la carte est laissée active. Les lancers de dé peuvent être demandés par les joueurs à la fin des phases d'évènements ultérieures (Event Cards phase) – ceci, une fois que tous les joueurs se soient défaussés et aient reconstitués leurs mains, jusqu'à ce que la paix soit signée, ou que la carte **Peace Embassy** soit écartée.

Modificateurs :

Les 2 cartes de paix sont actuellement actives : -1

ML dans la région mère (home region) <10 : +1

ML dans la région mère (home region) <5 : +3

AL dans la région mère (home region) en zone de risque (risk zone) : +1

ML dans la région mère (home region) >15 : -1

AL dans la région mère (home region) >15 : -1

Défaite décisive lors de la saison précédente : +1

Coût : aucun



Perdiccas Switches Sides – Perdiccas change de camp

Nombre : 4

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : A jouer, ou à écarter tout de suite. L'AL en Macedon doit être en zone de risque (risk zone). Doit être écartée si une autre carte **Perdiccas** a déjà été jouée dans la même saison.

Utilisation : Change le contrôle de Macedon immédiatement. Toutes les unités Macedonian retourne (de suite) dans la boîte de force (force pool).

Coût : aucun.



Pharnabazus Offers Fleet – Pharnabazus offre des flottes

Nombre : 3

Joueur(s) : Sparte

Restrictions : Sparte doit contrôler une cité portuaire (port city) sur la côte sud en Hellespont. La carte se joue pendant la phase d'évènements (Card Phase) de tout tour saisonnier (Seasonal Turn). Elle ne peut être jouée lors de la même saison durant laquelle une autre carte Pharnabazus est jouée.

Utilisation : Lancer un dé modifié. Si le résultat est 6 ou +, placer 3 flottes Persian "Pharnabazus" dans le port et la carte dans la boîte "Pharnabazus" en Persia (toujours un succès sur un dé naturel de 6 – toujours un échec sur un dé naturel de 1). Jusqu'à ce qu'elles soient éliminées, ces flottes sont entretenues (supplied) gratuitement par le joueur Sparte (tant que cette carte est active). Elles peuvent utiliser Dascylium comme source de ravitaillement (supply source), mais elles sont ravitaillées (supplied) librement (peu importe d'où elles tirent leurs ressources). Si toutes les flottes sont éliminées, la carte est retirée de la boîte 'persia' : elle est écartée (discarded). Le joueur Sparte peut volontairement désactiver cette carte à tout moment : elle est écartée, mais les flottes restent sur le plateau de jeu. Elles peuvent alors aller librement, mais le joueur Sparte doit payer leur entretien : et il ne peut les démanteler -disband- (car elles n'ont pas de région mère – home region).

Modificateurs :

+1 pour chaque cité moyenne (medium city) contrôlée en Hellespont

+2 pour chaque cité importante (large city) contrôlée en Hellespont

-2 si des cartes **Tissaphernes** sont actuellement actives (à moins que la carte **Great King** soit active)

+1 si des cartes **Pharnabazus** sont actuellement actives

+1 si Lysander, Brasidas, ou Alcibiades (contrôlé par Sparte) en Hellespont

-1 si Callicratides se trouve en Hellespont

Coût : décalage de 2 AL en Hellespont en faveur d'Athènes si c'est un succès.



Pharnabazus Offers Support – Pharnabazus offre un soutien

Nombre : 1

Joueur(s) : Sparte

Restrictions : Au moins une autre carte **Pharnabazus** doit être actuellement active. Cette carte ne peut être jouée dans la même saison qu'une autre carte **Pharnabazus**. Une seule carte **Pharnabazus Offers Support** peut être active à un moment donné.

Utilisation : voir **Pharnabazus Offers Fleet**. Si c'est une réussite, toute unité ravitaillée (in supply) en Hellespont sera ravitaillée (supplied) gratuitement depuis Persia. Les unités de Sparte en Hellespont peuvent utiliser Dascylium comme source de ravitaillement. Ecarter toute autre carte située dans la boîte "Pharnabazus" et la remplacer par cette carte. Toute flotte Perse, infanterie et/ou cavalerie fournies par cette carte restent en place (avec les mêmes restrictions d'utilisation).

Ajoute +1 au modificateur de réussite de la carte **Audience with Great King**.

Coût : décalage de 2 AL en Hellespont en faveur d'Athènes si c'est un succès.



Pharnabazus Offers Troops – Pharnabazus offre des troupes

Joueur(s) : Sparte

Nombre : 2

Restrictions : * Sparte doit contrôler une cité sur la côte sud en Hellespont. La carte ne peut se jouer dans la même saison qu'une autre carte **Pharnabazus**.

Utilisation : voir **Pharnabazus Offers Fleet**. Si c'est une réussite, placer un général Perse (Persian general), 4 infanteries légères et 2 cavaleries (unités Persian "Pharnabazus") dans la cité. Elles peuvent être ravitaillées gratuitement pour le joueur Sparte, et peuvent tracer leurs lignes depuis Dascylium. Ces unités doivent rester dans les territoires de Pharnabazus (satrapy of Pharnabazus), ou encore en région Hellespont (region). Si elles sont éliminées, la carte est retirée et écartée.

Coût : décalage de 2 AL en Hellespont en faveur d'Athènes si c'est un succès.



Plague in Athens – Peste à Athènes

Nombre : 1

Joueur(s) : Sparte / Athènes

Restrictions : Le joueur Sparte doit jouer immédiatement cette carte quand il la tire. Le joueur Athènes peut l'écarter quand il la tire. Dans les 2 cas, il faut retirer la carte du deck (définitivement).

Utilisation : Lancer 1 dé pour chaque unité et leader en Attica (y compris les unités de Sparte) ainsi que dans la boîte de force Attica (Force Pool). Sur 5-6 : élimination.

Coût : aucun.



Remove Leader – Retrait de leader

Nombre : 5

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : A jouer sur l'adversaire dès que la carte est tirée.

Utilisation : Un leader sélectionné aléatoirement est éliminé. Le remplacer par un nouveau leader aléatoirement tiré depuis la réserve de force (Leader Pool).

Coût : aucun



Rebellion Possible – Rebellion possible

Nombre : 18

Joueur(s) : Sparte

Restrictions : A jouer sur une ou plusieurs régions (selon ce qui est indiqué sur la carte) pendant une phase d'évènements (Card Phase). Le niveau AL de la région doit être en zone de risque (risk zone). Le joueur doit avoir un leader dans la région. Ne jouer qu'une carte par région et par saison.

Utilisation : Lancer un dé modifié. Sur un 6, Sparte prend immédiatement le contrôle de la région et ajoute son BTV (valeur du tribut de base = Base Tribute Value) à sa trésorerie (en déduisant toutes les cités détenues par Athènes). Ajouter +3 au niveau AL. C'est le seul cas où le contrôle d'une région peut changer pendant un tour saisonnier (Seasonal Turn) plutôt que pendant la phase initiale (Yearly Start Phase).

Modificateurs :

« Force minimale » est indiqué sur la carte (Minimum force indicated on card ?) : +2

Callicratidas ou Brasidas présent : +1

Coût : +2 AL dans la région où il y a échec.



Sacrifices Unfavorable – Sacrifices défavorables

Nombre : 2

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : A jouer sur l'adversaire dès que la carte est tirée.

Utilisation : Déterminer aléatoirement un leader par jet de dé. Ce leader, et toutes les unités dans l'hex ne peuvent se déplacer (et les flottes ne peuvent intercepter) durant le premier tour de campagne (first Campaign Turn).

Coût : aucun



Sicilian Expedition Escalation – Intensification d'expédition Sicilienne

Nombre : 4

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : A jouer pendant la phase événement (Cards Phase). Seule une carte Escalation peut être jouée lors de la même saison (season). A écarter définitivement, quand elle est tirée après que la carte **Sicilian Expedition Resolution** ait été jouée.

Utilisation : Placer la carte dans la boîte Sicile (Sicily box). Plus d'une carte **Escalation** peut se trouver à la fois dans cette boîte. Les unités qui sont en Sicile, ou qui y entrent après que la carte est été jouée ne peuvent plus quitter l'île jusqu'à ce qu'une carte **Resolution** soit jouée.

Coût : aucun.



Sicilian Expedition Resolution – Résolution d'expédition Sicilienne

Nombre : 4

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : Ne peut être jouée la même année qu'une carte **Escalation**. Ne peut être jouée la même saison qu'une carte **Escalation**. Après que l'une des cartes **Resolution** soit jouée, les cartes qui restent doivent être écartées définitivement une fois tirée.

Utilisation : Les effets de cette carte dépendent du nombre de cartes **Escalation** précédemment jouées en Sicile. Lancer 2 dés modifiés comme suit, puis consulter cette table :

* 2-4 : défaite décisive d'Athènes

• toutes les unités d'Athènes qui se trouvent en Sicile doivent passer un test moral +2 (+2 morale check), ou alors être éliminées (lancer 1 dé modifié par +2, et si le résultat est > au moral de l'unité, elle est éliminée)

• toutes les unités de Sparte en Sicile doivent passer un test moral -2, ou alors être éliminées.

* 5-7 : Athènes repoussée (rebuffed)

• toutes les unités d'Athènes qui se trouvent en Sicile doivent passer un test moral ou alors être éliminées

• toutes les unités de Sparte en Sicile doivent passer un test moral, ou alors être éliminées.

* 8-10 : Athènes capture Syracuse

• toutes les unités d'Athènes qui se trouvent en Sicile doivent passer un test moral -1 ou alors être éliminées

• toutes les unités de Sparte en Sicile doivent passer un test moral +1, ou alors être éliminées.

* 11-12 Victoire décisive d'Athènes

• toutes les unités d'Athènes qui se trouvent en Sicile doivent passer un test moral -2 ou alors être éliminées

• toutes les unités de Sparte en Sicile doivent passer un test moral +2, ou alors être éliminées.

Modificateurs :

-1 pour chaque carte **Escalation** jouée

-1 pour chaque hoplite de Sparte en Sicile

+1 pour chaque groupe de 2 flottes / hoplites d'Athènes

+1 si un leader d'Athènes en Sicile a des capacités terrestres de 1 (land leadership rating)

-1 si un leader Sparte en Sicile a des capacités terrestres de 1

Résultats:

défaite décisive d'Athènes

• -1 AL x (nombre de cartes **Escalation**) dans toutes les régions « Athenian »

• +1 AL x (nombre de cartes **Escalation**) dans toutes les régions « Spartan »

• 1 flotte Sicilian (5 de moral) pour chaque carte **Escalation** jouée est attribuée au joueur Sparte. Les placer dans la boîte "Sicily" pendant la phase de placement des unités (place units phase). Une seule flotte peut être placée par tour saisonnier (Seasonal turn). Ces flottes peuvent être ravitaillées (supplied) gratuitement pour le joueur de Sparte.

Athènes repoussée (rebuffed)

• -0.5 AL x (nombre de cartes **Escalation**) dans toutes les régions « Athenian » (arrondir au supérieur)

• +0.5 AL x (nombre de cartes **Escalation**) dans toutes les régions « Spartan »

• 1 flotte Sicilian (5 de moral) pour chaque carte **Escalation** jouée est attribuée au joueur Sparte

(cf. ci dessus : défaite décisive d'Athènes)

Athènes capture Syracuse

• +0.5 AL x (nombre de cartes **Escalation**) dans toutes les régions « Athenian » (arrondir au supérieur)

• -0.5 AL x (nombre de cartes **Escalation**) dans toutes les régions « Spartan »

• la Sicile devient une nouvelle région alliée à Athènes :

1 point x (nombre de cartes **Escalation**) de tribut annuel est collecté

1 flotte x (nombre de cartes **Escalation**) dans la boîte de force Sicilienne (Sicilian Force Pool)

Victoire décisive d'Athènes

• +1 AL x (nombre de cartes **Escalation**) dans toutes les régions « Athenian »

• -1 AL x (nombre de cartes **Escalation**) dans toutes les régions « Spartan »

• la Sicile devient une nouvelle région alliée à Athènes :

1 point x (nombre de cartes **Escalation**) de tribut annuel est collecté

1 flotte x (nombre de cartes **Escalation**) dans la boîte de force Sicilienne (Sicilian Force Pool)

Les unités qui restent en Sicile après avoir joué la carte **Resolution** peuvent se déplacer librement (et quitter l'île éventuellement). Les hoplites échoués (en rade) -Stranded- sans flottes pour les transporter peuvent être récupérés en déplaçant des flottes vers la Sicile normalement.

Coût : aucun.



Sitalces Invades Macedon and Chalcidice – Invasion Sitalces en Macedon et Chalcidice

Nombre : 1

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : A jouer de suite. Retirer du deck définitivement une fois tirée.

Utilisation : Toutes les unités en Macedon et Chalcidice doivent passer un test moral (morale check), en tenant compte des bonus de terrain/forteresse : sinon elles sont éliminées. Aucune unité ne peut utiliser le mouvement par zone (Area movement) à travers Macedon ou Chalcidice pendant cette saison.

Coût : aucun.



Soldiers Plunder Countryside – Les soldats pillent la campagne

Nombre : 2

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : A jouer de suite sur un adversaire.

Utilisation : Sélectionner aléatoirement un leader. Toutes les unités empilées avec lui doivent piller (raid) pendant le premier tour de campagne (first Campaign Turn). Suivre la procédure normale (raiding), avec les restrictions suivantes :

• Aucun talent ne revient à la trésorerie du joueur menant le pillage.

• Le pillage (raiding) prend place même dans une région amie (mais pas dans les régions d'origine des unités (home region).

Coût : aucun.



Storms At Sea – Tempête en mer

Nombre : 12

Joueur(s) : Athènes ou Sparte

Restrictions : A jouer de suite.

Utilisation : Avant chaque tour de campagne (Campaign Turn), lancer un dé. Sur 5-6, la tempête touche aléatoirement une région de grand large (open sea region). Ajouter +2 à ce dé durant l'hiver (Winter). Tous les bateaux de cette région sont coulés. De plus, cela coûte maintenant 2 mp pour entrer dans un hex côtier d'une zone maritime se trouvant dans un rayon de 2 zones à partir de la tempête. Les flottes qui sont dans, ou qui arrivent dans les régions côtières concernées par la tempête (stormy coastal regions) doivent passer un test moral (<= au moral) : sinon elles sont coulées. En hiver (Winter), ajouter +2 au lancer de dé.

Pour déterminer où la tempête a lieu (storm) lancer un dé :

1 North Aegean Sea (toutes les zones maritimes -sea Areas- en Hellespont sont aussi touchées)

2 South Aegean Sea

3 Carpathian Sea
4 Sea of Crete
5 South Ionian Sea
6 North Ionian Sea
Coût : aucun.



Tissaphernes Offers Fleet – Tissaphernes offre des flottes

Nombre : 3

Joueur(s) : Sparte

Restrictions : Sparte doit contrôler une cité portuaire (port city) en Asia Minor (majeure partie des terres de Lesbos, Chios, Samos et Rhodes). Une seule carte **Tissaphernes** peut être jouée lors de la même saison.

Utilisation : Lancer un dé modifié : si le résultat donne 6 ou +, placer 4 flottes (unités Persian "Tissaphernes") dans le port et mettre la carte dans la boîte "Tissaphernes" (en Persia) – dé naturel de 6 : toujours un succès – dé naturel de 1 : toujours un échec. Ces flottes sont ravitaillées (supplied) gratuitement si elles ont une ligne de ravitaillement (in supply). Elles peuvent utiliser Sardis comme source de ravitaillement. Si les 4 flottes sont éliminées, la carte doit être écartée. Le joueur Sparte peut volontairement désactiver cette carte à tout moment : la carte est défaussée (discarded), mais les flottes restent sur le plateau de jeu. Elles peuvent ensuite aller où elles veulent, mais Sparte doit les entretenir (payer) ; et elles ne peuvent être démantelées (en effet, elles n'ont pas de région mère - home region).

Modificateurs :

+1 pour chaque cité moyenne -medium city- contrôlée en Lesbos, Chios, Samos et Rhodes

+2 pour chaque importante cité -large city- contrôlée dans les régions qui viennent d'être mentionnées

-2 si une carte **Pharnabazus** est actuellement active (sauf si la carte **Great King** est active)

+1 si une carte **Tissaphernes** est actuellement active

+1 si Lysander, Brasidas, ou Alcibiades (contrôlé par Sparte) se trouvent sur les côtes des régions en « Asia Minor »

-1 si Callicratides se trouve sur les côtes des régions en « Asia Minor »

Coût : 1 AL en faveur de l'Athénien en Lesbos, Chios, Samos, et Rhodes en cas de succès.



Tissaphernes Offers Support – Tissaphernes offre son soutien

Nombre : 2

Joueur(s) : Sparte

Restrictions : Une autre carte **Tissaphernes** doit être active. Une seule carte **Tissaphernes** peut être jouée en une saison. Ne peut être jouée si une carte **Tissaphernes Offers Support** est déjà active.

Utilisation : voir **Tissaphernes Offers Fleet**. En cas de succès, placer la carte dans la boîte "Tissaphernes" et écartier les autres cartes actives. Les flottes Perses (Persian), l'infanterie, la cavalerie restent en place. Toutes les unités de Sparte ou de Perse dans les 4 régions peuvent être ravitaillées gratuitement, et peuvent utiliser Sardis comme source de ravitaillement (supply source).

Donne un modificateur +1 pour réussir la carte **Audience with Great King**.

Coût : 1 AL en faveur de l'Athénien en Lesbos, Chios, Samos, et Rhodes en cas de succès.



Tissaphernes Offers Troops – Tissaphernes offre des troupes

Nombre : 2

Joueur(s) : Sparte

Restrictions : Sparte doit contrôler une cité (city) en Asia Minor (majeure partie des terres de Lesbos, Chios, Samos et Rhodes). Une seule carte **Tissaphernes** peut être utilisée dans la même saison.

Utilisation : voir **Tissaphernes Offers Fleet**. En cas de succès, placer un général Perse (Persian general), 6 infanteries légères et 3 cavaleries en cité (unités Persian "Tissaphernes"). Elles ne peuvent être déplacées en dehors des terres Asia Minor. Elles peuvent être ravitaillées gratuitement, et peuvent utiliser Sardis comme source de ravitaillement (supply source). Si toutes les unités sont éliminées, la carte est défaussée (discarded).

Coût : 1 AL en faveur de l'Athénien en Lesbos, Chios, Samos, et Rhodes en cas de succès.



TRADUCTION PROPOSEE PAR JOCADE



www.jocade.net

SOMMAIRE – CONTENTS

I. INTRODUCTION

II. REGLES DU JEU - RULES OF PLAY

1.0 COMPOSANTS - COMPONENTS

1.1 INVENTAIRE - INVENTORY

1.2 LA CARTE - THE MAP

1.3 LES PIONS - PLAYING PIECES

1.4 LA CARTE DE COMBAT - COMBAT CARD

1.5 LA PLANCHE DES LEADERS - LEADER DISPLAY SHEET

1.6 LA PLANCHE DES INFORMATIONS REGIONALES - REGIONAL INFORMATION SHEETS

1.7 LES CARTES EVENEMENTS - EVENT CARDS

2.0 MISE EN PLACE DU JEU - SET UP

3.0 SEQUENCE D'UN TOUR - TURN SEQUENCE

3.2 UNE ANNEE DE JEU – GAME YEAR

4.0 CONTROLE DES REGIONS - CONTROL OF REGIONS

4.1 NIVEAU D'ALLEGANCE - ALLEGIANCE LEVELS

4.2 NIVEAU MILITAIRE - MILITANCE LEVELS

4.3 CONTROLE D'UNE REGION - DETERMINING CONTROL OF REGIONS

4.4 L'INTERET DE CONTROLER UNE REGION - BENEFITS OF CONTROLLING A REGION

5.0 TRESORERIE ET TRIBUT - TREASURY AND TRIBUTE

5.1 TRESORERIE - TREASURY

5.2 PHASE DE TRIBUT - TRIBUTE PHASE

5.3 FIXATION DU MONTANT D'UN TRIBUT - TRIBUTE ASSESSMENT

5.4 COLLECTE D'UN TRIBUT - TRIBUTE COLLECTION

6.0 REVOLTES - REVOLTS

6.3 MODIFICATEURS DE TESTS DE REVOLTES - REVOLT CHECK MODIFIERS TABLE

6.4 CAS PARTICULIER / CAPITALES - SPECIAL CASE CAPITAL CITIES OF HOME REGIONS

6.5 CITES EN REVOLTE - REVOLTING CITIES

7.0 UNITES ET PRODUCTION - UNITS AND CONSTRUCTION

7.2 RESERVES DE FORCE - FORCE POOLS

7.3 DEPLACEMENT DES RESERVES DE FORCE - PLACING AND REMOVING UNITS

7.4 PRODUIRE DES RESERVES - BUILD POOLS

7.5 PRODUIRE DES UNITES - BUILDING UNITS

7.6 CONSTRUIRE DES BASES ET DES FORTIFICATIONS - BUILDING BASES AND FORTIFICATIONS

7.7 TABLE DES COUTS DE PRODUCTION - CONSTRUCTION COST TABLE

7.8 LEADERS

7.9 UNITES ET LEADERS ELIMINES - ELIMINATED UNITS AND LEADERS

8.0 LES ZONES - AREA DEFINITIONS

8.3 ZONES TERRESTRES - LAND AREAS

8.4 ZONES MARITIMES - SEA AREAS

8.5 GRAND LARGE - OPEN SEAS

9.0 RAVITAILLEMENT - SUPPLY

9.2 DETERMINER SI DES UNITES PEUVENT ETRE RAVITAILEES - DETERMINING IF UNITS ARE "IN SUPPLY"

9.3 LIGNES DE RAVITAILLEMENT - SUPPLY LINES

9.4 RAVITAILLER DES UNITES RELIEES A UNE LIGNE DE

RAVITAILLEMENT - SUPPLYING UNITS WHICH ARE 'IN SUPPLY'

9.5 RAVITAILLER DES UNITES SANS LIGNE DE RAVITAILLEMENT - SUPPLYING UNITS WHICH ARE NOT 'IN SUPPLY'

9.7 UTILISER UN RAVITAILLEMENT LOCAL - FORAGING

9.8 RAVITAILLER DES FLOTTES EN MER - SUPPLYING FLEETS AT SEA

10.0 SIEGES

10.2 BLOQUAGE D'UN PORT OU D'UNE CITE - MASKING A CITY OR FORT

10.3 DEBUTER UN SIEGE - INITIATING A SIEGE

10.4 EFFETS D'UN SIEGE - EFFECTS OF A SIEGE

10.5 RESOLUTION D'UN SIEGE - RESOLUTION OF A SIEGE

10.7 REDITION DE CITE OU DE FORT - SURRENDER OF A CITY OR FORT

10.8 CASSER UN SIEGE - BREAKING A SIEGE

10.9 ASSIEGER DES ENCEINTES GIGANTESQUES - BESIEGING LONG WALLS

11.0 DETUIRE CITES ET FORTIFICATIONS - DESTROYING CITIES & FORTIFICATIONS

11.1 DETUIRE LES CITES - DESTROYING CITIES

11.2 AJUSTEMENTS DE L'ALLEGANCE ET DU NIVEAU MILITAIRE - ALLEGIANCE / MILITANCE ADJUSTMENTS FOR DESTROYING A CITY

11.3 DETUIRE LES FORTIFICATIONS - DESTROYING FORTIFICATIONS

12.0 CARTES "EVENEMENTS" - EVENT CARDS

13.0 NIVEAUX D'ALLEGANCE ET NIVEAU MILITAIRE (AL/ML) - ALLEGIANCE & MILITANCE ADJUSTMENTS

13.3 ILES DESERTES - UNINHABITED ISLANDS

13.4 TABLES DE AJUSTEMENTS AL/ML - ALL. & MIL. ADJUSTMENTS TABLE

14.0 TOURS DE CAMPAGNE - CAMPAIGN TURNS

15.0 FAIRE DES RAIDS - RAIDING

16.0 MOUVEMENT - MOVEMENT

16.1 GENERALITES - OVERVIEW

16.2 EMPILEMENT - STACKING

16.3 DEPLACER DES UNITES TERRESTRES - MOVING LAND UNITS

16.4 DEPLACER DES FLOTTES - MOVING FLEETS

16.5 TABLE DES CAPACITES DE MOUVEMENT - MOVEMENT ALLOWANCE TABLE

16.6 TABLE DES COUTS DES TERRAINS - MOVEMENT COST TABLE

16.7 TRANSPORT D'UNITES PAR MER - TRANSPORTING UNITS BY SEA

16.8 CAS PARTICULIERS - SPECIAL MOVEMENT CASES

17.0 COMBAT

17.3 GENERALITES SUR LA PROCEDURE DE COMBAT - OVERVIEW OF COMBAT PROCEDURE

17.4 MODIFICATEURS DE COMBAT - COMBAT ADJUSTMENTS

17.5 RESULTATS DES COMBATS - COMBAT RESULTS

17.6 UTILISATION DE LA PISTE DES COMBATS - USING THE COMBAT DISPLAY

17.7 RETRAITES - RETREATS

17.8 RETRAITER VOLONTAIREMENT/CESSER LE COMBAT - VOLUNTARY RETREAT/BREAK OFF ATTACK

17.9 POURSUITE DE CAVALERIE - CAVALRY PURSUIT

17.10 REMPORTEUR UNE BATAILLE - WINNING A BATTLE

18.0 ATTAQUER LES CITES ET LES FORTS - ATTACKING CITIES & FORTS

18.3 GARNISONS DE CITES - CITY GARRISONS

18.6 FORTERESSES - FORTRESSES

19.0 SICILE - SICILY

20.0 PAIX - PEACE

20.2 EFFETS DE LA PAIX - EFFECTS OF PEACE

20.3 METTRE FIN A LA PAIX - ENDING PEACE

21.0 CONDITIONS DE VICTOIRE - VICTORY CONDITIONS

III. SCENARIOS

22.0 SCENARIO "THE ARGIVE LEAGUE"

22.2 MISE EN PLACE - SET UP

22.3 DUREE - SCENARIO LENGTH

22.4 REGLES SPECIALES - SPECIAL RULES

22.5 CONDITIONS DE VICTOIRE - VICTORY CONDITIONS

22.6 HISTORICAL BACKGROUND

23.0 CAMPAGNE - CAMPAIGN GAME

23.2 MISE EN PLACE - SET UP

23.3 DUREE - SCENARIO LENGTH

23.4 REGLES SPECIALES - SPECIAL RULES

23.5 CONDITIONS DE VICTOIRE - VICTORY CONDITIONS

24.0 CAMPAGNE POUR 3 JOUEURS - THREE-PLAYER CAMPAIGN GAME

24.2 MISE EN PLACE - SET UP

24.4 ORDRE DANS LE TOUR - TURN ORDER

24.5 REGLES D'ALLIANCE ENTRE SPARTE ET THEBES - SPARTAN & THEBAN ALLIANCE RULES

24.6 CARTES EVENEMENTS - EVENT CARDS

24.7 DUREE DU SCENARIO - SCENARIO LENGTH

24.8 CONDITIONS DE VICTOIRE - VICTORY CONDITIONS

25.0 CAMPAGNE POUR 3 JOUEURS - FOUR-PLAYER CAMPAIGN GAME

25.2 MISE EN PLACE - SET UP

25.3 DUREE DU SCENARIO - SCENARIO LENGTH

25.4 CONDITIONS DE VICTOIRE - VICTORY CONDITIONS

26.0 SCENARIO "WAR ARCHIDAMIAN"

26.2 MISE EN PLACE - SET UP

26.3 DUREE DU SCENARIO - SCENARIO LENGTH

26.4 CONDITIONS DE VICTOIRE - VICTORY CONDITIONS

27.0 SCENARIO "IONIAN WAR"

27.2 MISE EN PLACE - SET UP

27.3 DUREE DU SCENARIO - SCENARIO LENGTH

27.4 CONDITIONS DE VICTOIRE - VICTORY CONDITIONS

28.0 SCENARIO "THE SPARTAN FANTASY"

28.3 DUREE DU SCENARIO - SCENARIO LENGTH

28.4 REGLES SPECIALES - SPECIAL RULES

28.5 CONDITIONS DE VICTOIRE - VICTORY CONDITIONS

29.0 SCENARIO "THE ATHENIAN FANTASY"

29.2 MISE EN PLACE - SET UP

29.3 DUREE DU SCENARIO - SCENARIO LENGTH

29.4 REGLES SPECIALES - SPECIAL RULES

29.5 CONDITIONS DE VICTOIRE - VICTORY CONDITIONS

IV. APPENDICES

A. NOTES DU DESIGNER - DESIGNERS' NOTES

B. LISTE DES LEADERS - LIST OF LEADERS

C. DESCRIPTION DES CARTES EVENEMENTS - EVENT CARD DESCRIPTIONS

 ALCIBIADES SWITCHES SIDES - Alcibiades change de camp

 ALLIED DISSENT - Problème entre alliés

 ALLIED UNREST - Agitation alliée

 ARGOS ENDS NEUTRALITY - Fin de la neutralité Argos

 ATHENIAN EMBASSY TO PERSIA - Relations diplomatiques entre Athènes et la Perse

 AUDIENCE WITH GREAT KING - Audience avec le grand roi

 CARTHAGE INVADES SICILY - Carthage envahit la Sicile

 CITY BETRAYAL - Cité trahie

 CONSULT ORACLE AT DELPHI - Oracle de Delphes

 EARTHQUAKE IN PELOPONNESE - Tremblements de terre en Péloponnèse

 ECLIPSE OF THE MOON - Eclipse de lune

 FESTIVAL - Fêtes

 HELOT UPRISING - Soulèvement Helot

 PEACE EMBASSY - Paix

 PERDICCAS SWITCHES SIDES - Perdicas change de camp

 PHARNABAZUS OFFERS FLEET - Pharnabazus offre des flottes

 PHARNABAZUS OFFERS SUPPORT - Pharnabazus offre un soutien

 PHARNABAZUS OFFERS TROOPS - Pharnabazus offre des troupes

 PLAGUE IN ATHENS - Peste à Athènes

 REMOVE LEADER - Retrait de leader

 REBELLION POSSIBLE - Rebellion possible

 SACRIFICES UNFAVORABLE - Sacrifices défavorables

 SICILIAN EXPEDITION ESCALATION - Intensification d'expédition en Sicile

 SICILIAN EXPEDITION RESOLUTION - Résolution d'expédition Sicilienne

 SITALCES INVADES MACEDON & CHALCIDICE - Invasion Sitalces en Macedon et Chalcidice

 SOLDIERS PLUNDER COUNTRYSIDE - Les soldats pillent la campagne

 STORMS AT SEA - Tempête en mer

 TISSAPHERNES OFFERS FLEET - Tissaphernes offre des flottes

 TISSAPHERNES OFFERS SUPPORT - Tissaphernes offre son soutien

 TISSAPHERNES OFFERS TROOPS - Tissaphernes offre des troupes

D. SYSTEME DE COMBAT OPTIONNEL - OPTIONAL COMBAT SYSTEM

V. CREDITS



TRADUCTION PROPOSEE PAR JOCADE



www.jocade.net