

Une année de jeu : séquence



* phase annuelle de départ « **Yearly Start Phase** »

- 1- vérification des contrôles : Control check (4.3)
- 2- assignation des tributs : *Tribute assessment* (5.3)
- 3- collecte des tributs : *Tribute collection* (5.4)
- 4- retirer de la carte les marqueurs “raids” (“Raided”)

* 4 tours saisonniers : **Seasonal Turns** (Spring, Summer, Fall, Winter): printemps, été, automne, hiver

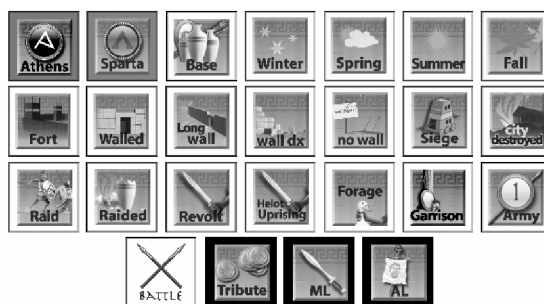


Chacun de ces tours se déroule comme suit :

- A) Vérifier les révoltes éventuelles: Revolt check (joueur Athénien seulement) (6.0)
- B) *Placer les unités de la réserve de force (Force Pool) sur la carte ou/et enlever des unités de la carte vers la réserve de force* (7.3)
- C) *Construire des unités (à déplacer depuis la réserve de construction vers la réserve de force (c'est à dire des cases Build Pool vers les case Force Pool) ou construire des forteresses/bases* (7.5 - 7.7)
- D) *Ravitailer les unités : supply units* (9.0)
- E) *Résoudre les sièges : resolve sieges* (10.5)
- F) Jouer les cartes “événements : Event Cards (12.0)
 - a) Jouer ces cartes (en alternant chacun son tour, jusqu'à ce qu'aucun joueur ne veuille plus intervenir). C'est celui qui contrôle le plus de régions qui commence à jouer une carte événement.
 - b) Retirer les cartes (Event Cards), jouer ou défausser celles qui le mentionnent. Continuer à récupérer les cartes jusqu'à ce que chaque joueur en ait 5. Ensuite mettre 2 cartes de la pile de côté « face cachée ».
 - G) Appliquer les ajustements liés aux allégeances et armées (seasonal Allegiance and Militance adjustments AL/ML (cf. 13.0). Chaque tour saisonnier (Seasonal Turn) est suivi de 3 campagnes (**Campaign Turns**) : chacun de ces tours se déroule comme suit.
[En hiver – Winter – des tempêtes peuvent intervenir. Si des cartes en font mention (Storms at Sea card), il faut en tenir compte (voir plus loin)]
 - a) *Raids : raiding* (15.0)
 - b) *Mouvement et combat : movement and combat* (16.0 - 17.0)
- 5) Quand la phase d'hiver est terminée, recommencer avec une nouvelle année (1) phase annuelle de départ « **Yearly Start Phase** ».

Les parties en *italique* de la séquence précédente sont des étapes qui sont entièrement réalisées par un seul joueur : ensuite c'est à l'autre de jouer (celui qui contrôle le plus de régions commence). En cas d'égalité, Athènes commence toujours. Les autres étapes peuvent être faites en simultanément, ou étape par étape (au choix des joueurs).

Le jeu continue ensuite jusqu'à la date fixée par le scénario.



REVOLTES - Modificateurs de tests de révoltes (Revolt Check Modifiers Table) : Table -6.3

- Sparte lance les dés pour chaque cité (pas capitale) en Zone Athènes à risque (Athens « Kisk Zone) : sur 7 ou +, la cité se révolte
- Athènes peut lancer les dés (pour une cité en révolte par province qui n'est pas en zone de risque) : sur moins de 1, la révolte est terminée



AL = 0, 1	+1
AL = -1	+2
AL = -2	+3
chaque révolte-cité ennemie en zone (area)	+1
Imposer plus que le BTV	+1
Imposer moins que le BTV	-1
Imposer moins que l'année précédente	-1
Cité localisée dans une zone de raid (area).	+1
Unité(s) Athénienne(s) dans la ville	-2
Cité non fortifiée	-1



PRODUCTION - Coûts de production (Construction Cost Table) : Table -7.7

* Coût des unités et saisons nécessaires (Unit type Cost Time / Seasons)

Type d'unités	coûts des unités	saisons nécessaires
Hoplite	1	0
Infanterie légère (Light infantry)	1	0
Cavalerie (Cavalry)	1	0
Flotte (Fleet)	2	0

* Coûts pour les marqueurs (Marker type Cost Time / Seasons)

Marqueurs	coûts	saisons nécessaires
Base ou fort	1	0
Fortification de petite cité (small city)	1	0
Fortification de cité moyenne (medium)	1	1
Fortification de cité importante (large)	2	2
Longue muraille (Long wall)	2	2

Note: les cités révoltées mettent une saison de moins à construire les murs (walls) que ce qui est indiqué plus haut (cf. 6.5.5).



RAVITAILLEMENT (Supply Cost Table) : Table de ravitaillement -9.4.3

Type d'unités	Coût (entre parenthèse : coût en région mère divisé de moitié)
Hoplite	1 (0.5)
Infanterie légère (Light infantry)	1 (0.5)
Cavalerie (Cavalry)	1 (0.5)
Flotte (Fleet) à moral 5/6	2 (1)
Flotte (Fleet) à moral 4ou-	2 (1)

MORAL ET SIEGE (siege morale) : Tables -10.3.2 et 10.3.3
Nombre d'unités nécessaires pour initier et maintenir un siège - Number of Units to Initiate and Maintain a Siege

Petite cité ou fort - Small city or fort	2
Cité moyenne - Medium city	4
Cité importante - Large city	6

De plus, au moins une flotte est nécessaire pour les sièges de port.

Moral durant un siège - Siege Morale

Le niveau de moral pour les cités et les forts :

Fort	3
Petite cité ou fort - Small city or fort	4
Cité moyenne - Medium city	5
Cité importante - Large city	6
Base en cité ou fort	+1
Région pillée - Raided Area	-1
Cité capturée - Captured city	-1

AJUSTEMENTS DES NIVEAUX D'ALLEGANCE ET DES NIVEAUX MILITAIRES (AL/ML) - ALLEGIANCE & MILITANCE ADJUSTMENTS : Table -13.4

A/ Ajustements liés aux saisons (Seasonal Adjustments)

- Cité non assiégée en révolte dans la région (Unbesieged revolting city in region) :	-1 AL
-Cité ennemie non assiégée (Unbesieged enemy city) ou fort avec garnison dans la région (garrisoned fort in region) **	lancer 1dé : -1 AL sur 4-6
- Unités ennemies sans opposition dans la zone (Enemy unit(s) unopposed in Area) **	lancer 1dé : -1 AL sur 4-6

AJUSTEMENTS DES NIVEAUX D'ALLEGANCE ET DES NIVEAUX MILITAIRES (AL/ML) - ALLEGIANCE & MILITANCE

ADJUSTMENTS : Table -13.4

B/ Ajustements liés aux actions : Région amie / Région ennemie
(Action Adjustments Friendly region/Enemy region)

Ajustements liés aux actions	Région amie	Région ennemie
Victoire décisive (Decisive victory) (à appliquer dans la région=apply in region)	+5 AL, +2 ML	-5 AL, -2 ML
Victoire décisive (Decisive victory) (à appliquer à toutes les autres régions=apply to all other regions)	+2 AL, +1 ML	-2 AL, -1 ML
Victoire dans la région (Victory in region) ***	+2 AL, +1 ML	-2 AL, -1 ML
Unité éliminée (Unit eliminated) (l'ajustement s'applique à la région d'origine des unités éliminées (unit's home region))		-1 ML
Se ravitailler localement (Foraging) en région amie (par zone amie = friendly area)		-1 ML
Faire un raid (Raiding) † (par zones= par Area)		-1 ML
Détruire une cité (Destroy city) : (cela dépend de la taille de la cité) †† - a-région dans laquelle la cité est détruite b-toutes les autres régions amies c-toutes les autres régions ennemies	-2 AL, -1 ML	+2 AL, -1 ML +1 AL +1 AL, +1 ML

TEST DE MORAL - Morale Check : Table -17.5.3

Dé - die	Résultat - Result
=< au moral (Less than or equal to morale)	L'unité est démoralisée (demoralized)
> Au moral (Higher than morale Unit)	L'unité retraite (retreat)
3 ou + par rapport au moral (+3 or more higher than morale)	L'unité est éliminée (eliminated)



MOUVEMENT (Movement Allowance) : Table -16.5

Capacités de mouvement (Unit type Movement points allowed)

Hoplite	3
Infanterie légère (Light infantry)	3
Cavalerie (Cavalry)	5
Leader	5
Flotte (Fleet)	7-12 (6+1d6)



TERRAINS (Movement Cost Table) : Table -16.6

* Pour les unités terrestres (land units)

Dégagé - Open	1
Accidenté - Rough	2
Traverser une rivière - Cross river (sauf si route)	+1
Route - Road	½
Montagne - Mountain	impassable
Zone - Area	1

* Pour les flottes (fleets)

Zones maritimes - Sea Area	1
Accoster en port ami - Land ships in friendly port *	1
Accoster dans un autre type d'hex côtier - Land ships in other coastal hex	2
Mettre en mer - Launch ships	1
Isthme de Corinthe - Isthmus of Corinth	6

(*) - certains ports sont adjacents à plus d'une zone maritime (sea area) : les bateaux de guerre ne peuvent entrer ou sortir de ces ports qu'à travers une zone maritime contenant un symbole de port.



FORTIFICATIONS ET TERRAINS : Table -17.4.4

Type de fortification - Fortress type	Bonus de Moral
Fort	+1
Petite cité à murailles - Walled small city	+1
Moyenne Cité à Murailles - Walled medium city	+2
Importante Cité à Murailles - Walled large city	+3
Enceintes gigantesques *- Long walls (cf. notes)	+1

Type de terrain - Terrain type	Bonus de Moral
Petite Cité sans Muraille - Unwalled small/medium city	+1
Importante Cité sans Muraille - Unwalled large city	+2
Terrain accidenté - Rough	+2
Défense derrière rivière - River	+1
Côte attaquée depuis la mer - Coast ** (cf. notes)	+2





Rq : Les signes présents sur certaines tables font référence à des points de règle particuliers (voir les chapitres correspondants)

FICHE D'AIDE A LA REALISATION DES COMBATS

TABLE DES COMBATS

	1-4	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1 & up
1	+3 / M	+3 / M	+2 / M	D / M	D / +1	M / +2	D / +2	D / +2
2	+2 / M	+2 / M	+1 / M	M / +1	M / M	M / +1	M / +2	M / +3
3	+2 / D	+2 / M	M / M	M / M	D / M	D / M	M / +1	M / +1
4	M / -	M / D	M / D	M / D	+1 / M	+1 / M	M / +1	M / +1
5	+1 / D	+1 / D	+1 / D	+1 / D	M / D	M / D	D / D	D / M
6	+1 / -	M / -	D / -	D / -	M / D	D / D	+1 / M	D / M

Résultats du combat	RESULTATS pour l'attaquant / ... pour le défenseur								
-	Pas d'effet								
D	DEMORALISATION D'UN NIVEAU DE TOUTES LES UNITES								
M	TEST DE MORAL - Morale Check : Table -17.5.3								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Dé</th> <th>Résultat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>=< au moral (Less than or equal to morale)</td> <td>L'unité est démoralisée (demoralized)</td> </tr> <tr> <td>> Au moral (Higher than morale Unit)</td> <td>L'unité retraite (retreat)</td> </tr> <tr> <td>3 ou + par rapport au moral (+3 or more higher than morale)</td> <td>L'unité est éliminée (eliminated)</td> </tr> </tbody> </table>	Dé	Résultat	=< au moral (Less than or equal to morale)	L'unité est démoralisée (demoralized)	> Au moral (Higher than morale Unit)	L'unité retraite (retreat)	3 ou + par rapport au moral (+3 or more higher than morale)	L'unité est éliminée (eliminated)
Dé	Résultat								
=< au moral (Less than or equal to morale)	L'unité est démoralisée (demoralized)								
> Au moral (Higher than morale Unit)	L'unité retraite (retreat)								
3 ou + par rapport au moral (+3 or more higher than morale)	L'unité est éliminée (eliminated)								
+1 +2 +3	TEST DE MORAL AVEC MODIFICATEUR +1 +2 +3								

	MODIFICATEURS DE COMBATS LIES AUX FORTIFICATIONS ET TERRAINS : Table -17.4.4	
---	--	---

Type de fortification - Fortress type	Bonus de Moral
Fort	+1
Petite cité à murailles - Walled small city	+1
Moyenne Cité à Murailles - Walled medium city	+2
Importante Cité à Murailles - Walled large city	+3
Enceintes gigantesques *- Long walls (cf. notes)	+1

Type de terrain - Terrain type	Bonus de Moral
Petite Cité sans Muraille - Unwalled small/medium city	+1
Importante Cité sans Muraille - Unwalled large city	+2
Terrain accidenté - Rough	+2
Défense derrière rivière - River	+1
Côte attaquée depuis la mer - Coast ** (cf. notes)	+2

Autres modificateurs de combat	Moral
Ravitaillement (Raiding / foraging)	-1
Cavalerie se défendant en forteresse (cavalry in fortress)	-2
Flotte engagée à terre (flotte in land battle)	Moral 3

