

THE PELOPONNESIAN[®] WAR 431-404 B.C. RULES



3003401

1.0 INTRODUCTION

The Peloponnesian War est avant tout un jeu à l'échelle grand stratégique jouable en solitaire. Son thème est le conflit prolongé entre Athènes et Sparte pour l'hégémonie sur la Grèce. Le système de jeu souligne les problèmes stratégiques qui surgissent quand une puissance terrestre affronte une puissance navale dans une guerre d'attrition, mais où l'interaction de la stratégie, de l'économie, de la guerre de coalition, et du commandement détermine la victoire.

En tant que chef de l'un ou de l'autre camp, vous tentez d'apporter une fin rapide et décisive à la guerre. Le système de jeu joue le rôle de votre adversaire. A moins que vous ne mettiez rapidement un terme à la guerre, vous serez contraint d'échanger les commandements et de continuer la guerre dans l'autre camp. Votre performance sera évaluée selon votre succès à commander n'importe quel camp, mais plus le conflit durera et plus vous serez pénalisé à la fin du jeu. Ainsi, vous devenez votre propre pire ennemi dans ce tumultueux drame grec.

En bonus, il y a des versions deux joueurs et multi-joueurs de *The Peloponnesian War* incluses dans cette boîte, à des fins de compétition.

1.1. MATERIEL DE JEU

- Une Carte de 52,8 cm sur 81,6 cm
- 200 Pions de 1,2 cm
- Un Livret de Règles
- Un Livret de Commentaires Historiques
- Un Livret de Tables et Diagrammes
- Une Matrice de Stratégie Athénienne
- Une Matrice de Stratégie Spartiate
- Une Aide au Joueur
- Un Rangement pour les Pions
- Un Bloc Points de Victoire

1.1.1. La Carte

Il y a trois types d'espace (Terre, Côte et Ile) sur la carte et il y a trois type de Lignes de Communication (Terre, Naval et Mixte) reliant les espaces. Les types de Lignes de Communication (LdC) déterminent le type des unités qui peuvent se déplacer entre des espaces donnés. Les types d'espace sont utilisés à de nombreux endroits tout au long des règles, généralement pour déterminer le type d'unités placées ou conservées dans un espace donné.

En plus du type d'espace basique, certains espaces sont désignés comme espaces de Forteresse. Ces espaces sont importants pour l'identification et la résolution des situations de siège.

	Hoplite	
	Cavalerie	
	Naval	
	Leader Spartiate	
	Gardes du Foyer Spartiate	
	Siège	
	Allié Athénien	
	Marqueur de Stratégie	
	Indice de Confiance en la Stratégie	
	Bellicosité	
	Trésor, x 100	
	Otages détenus	
	Ravagé	

1.1.3. Les Dés

Le jeu inclut deux dés à six faces de couleurs différentes. Il est pratique d'assigner une couleur dé différente pour représenter chaque camp durant le cours du jeu. Cela permet au joueur de résoudre les combats avec un seul jet de dés et tend à accélérer le jeu.

Une remarque sur l' « aléatoire » : Tout au long du jeu, , vous serez amené à effectuer des déterminations « aléatoires », particulièrement pour le camp non-joueur. Dans tous les cas, vous devrez faire un choix qui sera bénéfique au camp non-joueur. Si aucun choix n'apparaît meilleur qu'un autre, assignez un résultat de jet de dé à tous les choix possibles et lancez un dé pour déterminer aléatoirement le choix qui sera retenu.

1.1.4. Questions sur le Jeu

Si vous avez des questions concernant les règles de *The Peloponnesian War*, n'hésitez pas à nous envoyer vos questions, rédigez-les si possible de façon à ce que l'on puisse y répondre en un seul mot. Veillez à joindre une enveloppe timbrée avec votre adresse. Envoyez vos questions à :

Peloponnesian War Questions
Victory Games, Inc.
4517 Harford Road
Baltimore, MD 21214

NOTE : Nous demandons votre coopération en joignant à vos questions sur notre jeu une enveloppe timbrée avec votre adresse. Nous ne répondrons pas aux questions sans enveloppe de retour. Nous vous demandons également de ne pas nous téléphoner pour vos questions concernant le jeu.

1.2. DEROULEMENT GENERAL DU JEU

Ceci est un jeu en solitaire dans lequel vous allez jouer les deux camps, peut-être plusieurs fois chacun. Votre objectif est d'abrégé la guerre tout en menant correctement le camp que vous contrôlez à chaque tour de jeu. Historiquement, même si les Spartes furent victorieux, ils étaient tellement épuisés économiquement et réduits démographiquement qu'ils furent battus à la bataille de Leuctres (371 AVJC) 33 ans seulement après la fin de la guerre. En abrégé la guerre, vous augmentez la probabilité d'une victoire durable.

Vous commencez un scénario aux commandes d'un camp (par exemple, dans les scénarios de la Guerre du Péloponnèse et de la Guerre d'Archidamos, vous commencez par jouer Athènes). Chaque tour de jeu représente trois années d'activité. Etant donné cette échelle de temps, l'échelle de la carte se révèle être hors de propos, parce que les unités peuvent facilement traverser cette dernière plusieurs fois en l'espace de trois ans.

A chaque tour de jeu, vous sélectionnez les chefs pour les deux camps et déterminez la stratégie que le camp non-joueur emploiera durant la prochaine période de trois ans (un tour de jeu). Durant le Cycle d'Opérations, vous payez (grâce au Trésor de chaque camp) pour conduire des opérations (en alternant les camps, une opération à la fois) en déplaçant les

Armées vers les espaces d'objectif, en combattant dans des escarmouches et des batailles rangées tout au long du chemin. Les batailles peuvent également avoir lieu au cours de la Phase de Combat., durant laquelle tous les sièges sont résolus. Le succès ou l'échec des Opérations influencent le montant des revenus perçus, et affecte la volonté de chaque camp de poursuivre la guerre (mesurée en Bellicosité). Le Revenu, mesuré en talents, est utilisé afin d'activer des unités pour les opérations et de construire de nouvelles unités. Une fois que les conditions de victoire pour l'un des camps sont remplies, le jeu est terminé et votre performance est mesurée (reportez-vous à l'Exemple de Jeu Complet pour une vue détaillée du Déroulement Général du Jeu).

1.3. DEFINITIONS

Il y a plusieurs termes cruciaux dont vous devez être familier avant de commencer à lire le reste des règles.

Activation : Lorsqu'un chef ami pénètre dans un espace terrestre ou naval dans lequel se trouve un Point de Force (PF) et paye le coût des opérations approprié (PF terrestres – 200 talents, PF navals – 400 talents) le PF est activé et pourra être déplacé avec le chef lors d'une opération.

Armée : Une Armée est une Force (d'unités terrestres et/ou navales) qui est empilée avec un Chef ami.

Espace de Rassemblement : Tout espace ami (incluant l'espace d'Origine) qui contient des PF amis activés par un Chef lors de la construction d'une armée est temporairement reconnu comme un espace de rassemblement.

Bellicosité : Une mesure de la détermination d'Athènes ou de Sparte dans leurs efforts à continuer la guerre. Lorsque la Bellicosité d'un camp atteint zéro, ce camp se rend. La bellicosité d'aucun camp ne peut dépasser 12 à la fin d'un tour de jeu quelle qu'en soit raison. La Bellicosité Athénienne ou Spartiate est enregistrée en déplaçant le marqueur sur la piste de Bellicosité de la Matrice de Stratégie appropriée.

Contrôle : Un camp contrôle un espace donné si (a) l'espace possède le code couleur de ce camp et qu'il n'y a pas d'unités ennemies dedans, ou (b) l'espace ne possède pas le code couleur de ce camp mais est occupé par une unité amie. Le Contrôle est déterminé durant la Phase Administrative.

EXCEPTION : voir 5.3.1, les Longs Murs d'Athènes.

Unité Ennemie : Les unités athéniennes et les unités alliées à Athènes sont les ennemis de Sparte ; les unités spartiates et les unités alliées à Sparte sont les ennemis d'Athènes.

Force : Une Force est toute unité ou groupe d'unités amies (terrestres et/ou navales) occupant un seul espace, et empilées ou non avec un Chef ami. Notez que le terme Force inclut souvent le terme « Armée » (voir plus haut), sauf indications contraires.

Unité Amie : Les unités athéniennes et les unités alliées à Athènes sont amies d'Athènes et les unes aux autres ; les unités spartiates et les unités alliées à Sparte sont amies de Sparte et les unes aux autres.

Case de Retour à la Maison : Tous les PF survivant à un combat et appartenant au camp vaincu sont placés dans la Case de Retour à la Maison située sur la carte. Durant le Segment du Retour à la Maison des Phases d'Opérations et de Combat, ces unités sont replacées sur la carte à l'aide de la Table de Mouvement Post-Combat.

Neutre : Les espaces n'appartenant à aucun camp sont appelés Neutres. Les espaces neutres peuvent être capturés par n'importe quel camp pour améliorer sa position stratégique. Certains neutres (Argos, Macédoine, Syracuse) peuvent devenir actifs et rejoindre un camp en particulier. Lorsque ces neutres en question deviennent actifs, on y place certaines forces comme spécifié dans les règles. Une fois la Macédoine (Pella et les espaces de Macédoine) active, elle s'allie toujours avec l'un des camps en guerre et peut changer de camp durant le jeu à la suite d'un évènement aléatoire.

Camp non-joueur : le camp (soit Athènes ou Sparte) sous contrôle du système de jeu aussi représenté par la Matrice de Stratégie appropriée. Evidemment, le joueur conduit les activités du camp non-joueur que lui indique le système de jeu, mais il ne prend pas décision active.

Opération : Une opération consiste à payer une Armée et à la déplacer lors de la Phase d'Opérations

Camp Joueur : le camp (soit Athènes ou Sparte) directement contrôlé par le joueur lors de ce tour de jeu.

Table de Mouvement Post-Combat : A la fin d'une bataille, tous les PF survivants de la Force qui a perdu sont placés dans la Case de Retour à la Maison. Lors du Segment de Retour à la Maison des Phases d'Opérations et de Combat, les unités dans la Case de Retour à la Maison sont replacées sur la carte selon les priorités données sur la Table de Mouvement Post-Combat. Basées sur le type de PF et la nationalité, ces priorités désignent les espaces contrôlés par un ami dans lesquelles elles seront placées.

Ravage : Lorsqu'une armée se déplace vers son espace d'objectif, elle ravage tous les espaces ennemis (pas neutres) dans lesquels elle pénètre, sauf si l'espace en question est occupé par une force ennemie, ou qu'une Interception est réalisée avec succès (voir 4.7). Tous les espaces ravagés ont des marqueurs « Ravagé » placés sur eux (voir 4.8).

Rébellion : Au début du jeu, tous les espaces appartiennent à l'une des trois catégories : Ligue de Délos, Ligue du Péloponnèse, ou Neutre. Tous les espaces de la Ligue de Délos qui se rebellent (voir 4.4) deviennent amis des forces de la Ligue de Délos. Tous les espaces de la Ligue du Péloponnèse qui se rebellent deviennent amis de la Ligue de Délos. Un espace Neutre qui se rebelle devient ami du camp de la force qui vient d'y entrer.

Indice de Confiance en la Stratégie (ICS) : L'ICS mesure avec quel succès un camp a conduit la guerre durant le tour de jeu en cours. L'ICS d'un camp ne peut jamais dépasser 6 ou être réduit à chiffre inférieur à -6. La valeur ICS à la fin d'un tour de jeu affecte de nombreuses fonctions du jeu.

Matrices de Stratégie : Les Matrices de Stratégie sont utilisées pour déterminer la stratégie du camp non-joueur, les objectifs d'opération et la taille des armées à utiliser dans la capture de ces objectifs. De plus, la matrice de stratégie de chaque camp est utilisée pour enregistrer la taille du trésor de ces derniers, leur Bellicosité et leur Indice de Confiance en la Stratégie.

Lors de la Phase de Planification Stratégique, la partie stratégie de la matrice est utilisée pour déterminer la stratégie en cours du camp non-joueur. Cette partie de la matrice possède une série de cases, indiquant sur la matrice de Sparte : Attaquer Athènes, Déclencher une Rébellion, Couper une Ligne de Communication, Attaquer un Allié d'Athènes ; et sur la matrice d'Athènes : Attaquer un Allié de Sparte, Déclencher une Rébellion, Couper une Ligne de Communication, Attaquer Sparte (voir 3.1 pour plus de détails).

Lors de la Phase d'Opérations, le camp non-joueur génère des espaces d'objectif basés sur sa stratégie en cours. Avant chaque opération, le camp non-joueur examine le haut de sa matrice de stratégie pour déterminer si les conditions imposent qu'une stratégie défensive soit employée. Si c'est le cas, suivez les instructions données sous la condition appropiée.

Si une stratégie défensive n'est pas utilisée, un dé est lancé et le résultat appliqué à la liste des zones dans la case ombrée-bleue localisée directement sous la case de la stratégie en cours. Cela indique la zone générale dans laquelle l'espace d'objectif de l'opération sera localisé. L'espace d'objectif lui-même est déterminé en effectuant un second jet de dé dans la case ombrée-rouge correspondant à la zone indiquée par le premier jet de dé.

EXCEPTION : Les stratégies « Attaquer Athènes » et « Attaquer Sparte » produisent des espaces d'objectif, pas des zones, et par conséquent aucun jet de dé n'est nécessaire.

Le type d'espace d'objectif (C=Côte, I=Ile, T=Terrestre) détermine la taille et la composition de l'Armée qui sera déplacée vers l'espace d'objectif. Prenez soin de lire les notes spécifiques énumérées pour chaque camp et de vous familiariser avec elles.

Zone d'Influence : Toutes les Forces exercent une Zone d'Influence (ZdI) sur un ou plusieurs espaces, l'étendue précise de celle-ci dépend de la composition de la force.

- Hoplite (seulement) : l'espace occupé par la Force.
- Cavalerie (seulement) : l'espace occupé par la Force et chaque espace situé dans un périmètre d'1 LdC Terrestre ou Mixte.
- Naval (seulement) : l'espace occupé par la Force et chaque espace situé dans un périmètre de 2 LdC Navales ou Mixtes contiguës.
- Hoplites + Cavalerie : comme Cavalerie.
- Hoplite + Naval : Comme Naval.
- Cavalerie + Naval : L'espace occupé par la Force et chaque espace situé dans un périmètre de 2 LdC Navales ou Mixtes Contiguës, plus chaque espace dans un périmètre d'1 LdC Terrestre.
- Tout : Comme Cavalerie + Naval.

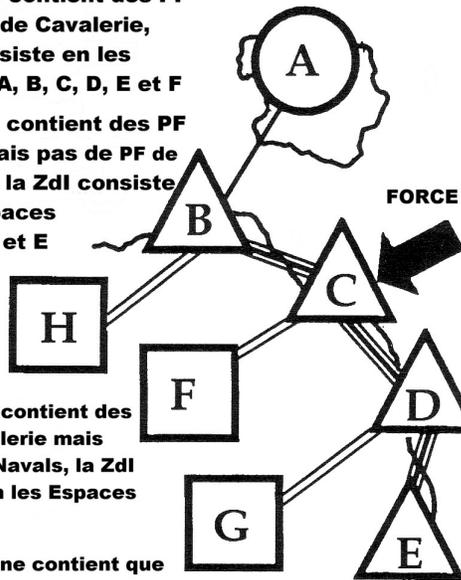
EXEMPLE :

• Si la force contient des PF Navals et de Cavalerie, la Zdl consiste en les Espaces A, B, C, D, E et F

• Si la force contient des PF Navals, mais pas de PF de Cavalerie, la Zdl consiste en les Espaces A, B, C, D et E

• Si la Force contient des PF de Cavalerie mais pas de PF Navals, la Zdl consiste en les Espaces B, C, D et F

• Si la Force ne contient que des PF d'Hoplites, la Zdl consiste en l'Espace C seulement



1.4. SEQUENCE DU TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu est joué strictement selon la séquence suivante. Chaque Phase, et chaque Segment à l'intérieur de chaque Phase, est séparée. Une fois que vous êtes passé à une autre Phase ou Segment, aucune action relevant de la Phase ou du Segment précédent ne peut être entreprise. Les règles pour chaque Phase sont couvertes dans la section de règles indiquée. Notez que certains Segments comptent une quantité d'étapes (par exemple, Continuer les Opérations) qui sont entreprises, dans l'ordre, plusieurs fois par tour de jeu, comme détaillé dans les sections de règles appropriées.

Phase Politique 2.0

(Non conduite lors du premier tour de jeu)

- Segment de Détermination du Camp
- Segment d'Évènement Aléatoire
- Segment de Rébellion de la Ligue de Délos
- Segment de Sélection du Chef

Phase de Planification Stratégique 3.0

(Non conduite lors du premier tour de jeu)

- Segment de Détermination de la Stratégie du Camp Non-Joueur
- Segment d'Indice de Confiance en la Stratégie

Phase d'Opérations 4.0

- Premier Segment d'Opération du Camp Joueur

- Premier Segment d'Opération du Camp Non -Joueur
- Segment des Opérations Suivantes
- Segment de Retour à la Maison

Phase de Combat 5.0

- Segment de Détermination des Sièges
- Segment de Résolution des Batailles
- Segment de Résolution des Sièges
- Segment de Retour à la Maison

Phase de Rébellion 6.0

- Segment de Détermination de la Rébellion Prolongée
- Segment d'Extension de la Rébellion
- Segment de Détermination de la Rébellion Hilote.

Phase Administrative 7.0

- Segment de Collecte des Revenus
- Segment de Construction de Points de Force

Phase d'Armistice et de Reddition 8.0

- Segment d'Assouplissement de la Bellicosité
- Segment de Détermination de la Reddition
- Segment de Détermination de l'Armistice
- Segment de Suppression du Marqueur Ravagé
- Segment du Marqueur de Tour de Jeu

2.0 PHASE POLITIQUE

- Segment de Détermination du Camp
- Segment d'Événement Aléatoire
- Segment de Rébellion de la Ligue de Délos
- Segment de Sélection du Chef

NOTE : La Phase Politique n'est pas utilisée lors du premier tour de jeu.

2.1. SEGMENT DE DETERMINATION DU CAMP

Vous devez tenter de changer de camp lors de tout Segment de Détermination du Camp lors duquel l'Indice de Confiance en la Stratégie (ICS) actuel du camp joueur est égal à zéro ou à un chiffre positif. Lancez le dé, ajoutez la valeur ICS et, si le résultat est égal ou supérieur à 6, changez de camp. Si un autre résultat modifié est obtenu, ou si l'ICS est un chiffre négatif, continuez de jouer le même camp comme lors du tour de jeu précédent. (voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphe #38).

2.2. SEGMENT D'ÉVENEMENT ALEATOIRE

Consultez la Table des Événements Aléatoires et lancez le dé pour déterminer l'événement aléatoire pour le tour de jeu en cours. Si l'événement aléatoire spécifié ne peut avoir lieu, continuez de lancer les dés jusqu'à ce qu'un événement pouvant avoir lieu soit indiqué. Si l'événement aléatoire spécifie une réduction de la Bellicosité d'un camp, retournez le marqueur de Bellicosité de ce camp sur sa face -2. Cette réduction aura lieu lors de la Phase d'Armistice et de Reddition. Ajoutez immédiatement tout revenu généré par un événement aléatoire au trésor du camp indiqué. Si l'événement aléatoire exige que des PF soient placés sur la carte, cela est fait immédiatement. (voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphe #39)

2.3. SEGMENT DE REBELLION DE LA LIGUE DE DELOS

Si l'ICS athénien est un chiffre positif, aucune rébellion n'a lieu. Mais, si l'ICS athénien est égal à zéro ou à un chiffre négatif, une rébellion de la Ligue de Délos A LIEU. Dans ce cas, consultez la Table des Événements Aléatoires comme si vous aviez obtenu un 8 sur la table (c'est-à-dire lancez un dé et placez un marqueur Rébellion dans l'espace indiqué puis lancez le dé individuellement pour déterminer si les espaces adjacents se rebellent également (ce qu'ils font sur un résultat de 6)). (voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphe #40).

NOTE : La rébellion ne peut se produire dans, ou s'étendre à, un espace occupé par une force amie du camp contre lequel la rébellion est dirigée. Si l'espace de la Ligue de Délos indiqué comme étant le site initial de la rébellion est occupé de cette manière, générez un espace qui ne l'est pas.

Un espace en rébellion devient ami du camp ennemi. Les Forces ennemies peuvent entrer dans l'espace et le contrôler sans avoir à conduire un siège contre une forteresse présente dans cet espace.

NOTE : Il est possible que cet événement aléatoire (rébellions oligarchiques dans la Ligue de Délos) ait lieu une fois durant le Segment d'Évènement Aléatoire puis encore lors de ce Segment.

2.4. SEGMENT DE SELECTION DU CHEF

Sélectionnez aléatoirement un Chef pour chaque camp, à partir des chefs disponibles pour chacun de ces camps respectifs. Placez le Chef Spartiate à Sparte, et le Chef Athénien à Athènes. Les deux chefs sélectionnés conduiront automatiquement la première armée d'opération de leur propre camp lors de la Phase d'Opérations à suivre. Si le chef est Nicias, retournez le marqueur de tour de jeu sur sa face Nicias +1. Cela peut être important si un armistice est déclaré durant ce tour de jeu. (voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphe #40).

NOTE : La Valeur Stratégique du chef du camp non-joueur est utilisée lors du jet de dé destiné à déterminer la stratégie du camp non-joueur durant la Phase de Planification Stratégique.

3.0 PHASE DE PLANIFICATION STRATEGIQUE

- Segment de Détermination de la Stratégie du Camp Non-Joueur
- Segment d'Indice de Confiance en la Stratégie

NOTE : Cette phase est omise durant le premier tour de jeu de tous les scénarios.

3.1 SEGMENT DE DETERMINATION DE LA STRATEGIE DU CAMP NON-JOUEUR

Au début de la Phase de Planification Stratégique, déterminez le type de stratégie à suivre par le camp non-joueur. Chaque scénario spécifie la stratégie du premier tour de jeu pour le camp non-joueur. Si la valeur de l'ICS du camp non-joueur est positive et que vous n'avez pas changé de camp dans la Phase Politique de ce tour de jeu, suivez la même stratégie non-joueur que lors du dernier tour.

Si vous avez changé de camp ce tour, ou que l'ICS du camp non-joueur est égal à zéro ou à un chiffre négatif, choisissez une nouvelle stratégie non-joueur en lançant un dé, en ajoutant la Valeur Stratégique du Chef non-joueur au résultat et en consultant la Matrice de Stratégie approprié. Le marqueur Stratégie est placé dans la case stratégie en rapport avec le résultat du jet de dé modifié.

NOTE : Un camp ne peut pas utiliser la stratégie « Attaquer Sparte » ou « Attaquer Athènes » si l'autre camp a capturé des otages à un moment quelconque depuis le commencement du jeu et qu'un armistice n'a pas encore eu lieu. Si la stratégie du non-joueur générée violait cette règle, relancez les dés pour sélectionner une autre stratégie non-joueur.

NOTE : A chaque fois qu'Alcibiade est dans le camp de Sparte ou de la Perse (suite à un jet de dés sur la Table des Evènements Aléatoires), ajoutez 1 à la Valeur Stratégique du chef Spartiate.

3.1.2 Stratégie Défensive du Camp Non-Joueur

Au début de chaque opération du non-joueur, si certaines des Conditions pour une Stratégie Défensive énumérées en haut de la Matrice de Stratégie s'appliquent, le camp non-joueur doit conduire une opération selon les directions énumérées dans le corps de la condition. Une fois que toutes les exigences d'une stratégie défensive sont réunies et qu'une autre opération doit être conduite, les opérations du non-joueur reviennent à la stratégie prédéterminée. Bien entendu, des circonstances changeantes peuvent imposer que le camp non-joueur revienne plus tard à une stratégie défensive au cours de la Phase d'Opérations.

3.2 SEGMENT D'INDICE DE CONFIANCE EN LA STRATEGIE

Une fois que la stratégie du Camp non-joueur a été déterminée, remettez l'ICS de chaque camp à zéro. (voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphe #41)

4.0 PHASE D'OPERATIONS

- Premier Segment d'Opération du Camp Joueur
- Premier Segment d'Opération du Camp Non-Joueur
- Segment de Poursuite des Opérations
- Segment de Retour à la Maison

La Phase d'Opérations est conduite comme une série d'opérations, en commençant par une opération du camp joueur, suivie par une opération du camp non-joueur, et en alternant ainsi de suite – une opération à la fois – jusqu'à ce que les deux camps aient passé. Une fois qu'un camp a passé, soit à cause d'un manque de ressources (chefs, forces, talents), des augures (voir 4.3) ou volontairement, il ne conduit plus aucune opération pour le reste du tour de jeu.

4.1 PREMIER SEGMENT D'OPERATION DU CAMP JOUEUR

La première opération du camp joueur comprend quatre étapes de base :

Etape 1 : Désignez un espace d'objectif. (Placez le marqueur Objectif comme memento)

Etape 2 : Le chef (qui démarre toujours depuis l'espace d'Origine du camp joueur) construit une armée en se déplaçant vers des espaces occupés par des forces amies (connus comme Espace de Rassemblement) où il peut « ramasser » des PF en payant avec les talents du Trésor pour les activer. Une fois qu'un point de force est activé, il se déplace avec le Chef vers le prochain espace de rassemblement jusqu'à ce que l'armée soit construite.

Etape 3 : Une fois que l'armée est construite, elle est déplacée par la route permise la plus courte vers l'espace d'objectif. Chaque espace ennemi, non neutre, qui est traversé est ravagé (voir 4.8) sauf si cela est empêché par la présence d'une force ennemie ou par une Interception réussie (4.6).

Etape 4 : Lorsque l'armée est entrée dans son espace d'objectif, son mouvement est terminé.

4.1.1 Construire une Armée et la Déplacer

Les PF amis peuvent se déplacer seulement lorsqu'ils sont activés et empilés avec un chef ami. Un chef et la force l'accompagnant, collectivement appelés une armée, peuvent se déplacer d'un nombre illimité d'espaces. Un chef se déplaçant sans armée ne peut pas pénétrer dans un espace occupé par un ennemi ou avec un code couleur correspondant à celui de l'ennemi, sauf si cet espace contient une Force amie. Un chef se déplaçant seul peut pénétrer dans des espaces neutres inoccupés.

Quand un Chef du camp joueur passe à travers un espace de Rassemblement (inclus l'espace d'Origine, si une Force amie l'occupe), il peut « ramasser » un nombre quelconque de PF en payant leur coût d'activation. Pour le camp joueur, la taille de l'armée à utiliser pour une opération est déterminée par le joueur.

Restrictions de Mouvement :

- Seules les unités Terrestres peuvent se déplacer le long des LdC Terrestres
- Seules les unités navales peuvent se déplacer le long des LdC Navales
- Toutes les unités peuvent se déplacer le long des LdC Mixtes.
- Les Chefs peuvent se déplacer le long de n'importe quel type de LdC.
- Chaque PF Naval peut transporter un PF Terrestre le long d'une LdC Navale (voir Transport Naval, 4.14)
- Les Gardes du Foyer Spartiate (3 PF Hoplites) ne peuvent jamais sortir de l'espace de Sparte
 - Une armée peut se déplacer dans et à travers des espaces contenant une force ennemie et/ou une forteresse ! Cependant, lorsqu'une armée pénètre dans la Zone d'Influence (Zd I) d'une force ennemie, il est soumis à l'Interception (4.6), au résultat duquel il doit se battre et gagner une bataille pour continuer à se déplacer.
 - Les armées du joueur et du non-joueur suivent toujours la route permise (suivant leur composition) la plus courte lorsqu'elles se déplacent vers un espace de rassemblement ou d'objectif. Vous ne pouvez pas « éviter » une force ennemie qui se trouve sur le chemin. Si plus d'un chemin permis est possible, choisissez aléatoirement parmi eux.

EXCEPTION : Aucun des camps ne peut utiliser les espaces de Syracuse ou d'Argos pour déterminer la route permise la plus courte si ces espaces sont neutres.

4.1.2 L'Isthme de Corinthe

Les unités navales peuvent se déplacer à travers l'Isthme de Corinthe (à partir de l'espace de Corinthe vers l'espace de Cenchrées, et vice-versa) si le camp qui se déplace contrôle les deux espaces. Les ZdI navales ne s'exercent jamais le long de ces LdC, bien que la LdC soit utilisée pour déterminer la route permise la plus courte à des fins de mouvement.

Toute Force contenant des unités terrestres et qui occupe Corinthe intercepte automatiquement une Armée pénétrant dans Cenchrées (et vice-versa) ; procédez directement à la résolution de l'escarmouche (Voir 4.7)

4.1.3 Du Cap Ténare à Syracuse

Une Armée du camp joueur (et lui seul) peut se déplacer directement du Cap Ténare à Syracuse et vice-versa comme si elle voyageait le long d'une LdC Navale. Cependant, avant que l'armée entre dans l'espace, lancez un dé. Sur un résultat de 5 ou 6, une violente tempête a lieu et l'Armée entière (sauf le Chef) est éliminée. Le pion du Chef est mis de côté jusqu'au prochain tour de jeu, où il sera de nouveau disponible. Tous les autres résultats n'ont aucun effet.

4.1.4 Transport Naval

Aussi longtemps qu'une Armée possède au moins un PF naval pour chaque PF terrestre présent, l'Armée peut se déplacer le long d'une LdC Navale. Si une Armée a moins de PF

Navals que de PF Terrestres, elle ne peut pas voyager le long des LdC Navales et elle calcule la route permise la plus courte entre deux espaces en utilisant les LdC Mixtes.

Si une Armée en mouvement combat lors d'une escarmouche dans un espace d'île, il se peut qu'elle se retrouve avec moins de PF Navals que de PF Terrestres. Comme tous les PF Terrestres ne peuvent plus être transportés, l'excédent doit être laissé dans l'espace d'île pendant que le reste de l'Armée continue son mouvement. Dans toutes les autres circonstances de cette nature, l'Armée devra continuer son mouvement, mais seulement le long de LdC Mixtes.

De même, la perte de PF Navals causée lors d'une escarmouche peut rendre impossible, pour une armée en mouvement, le transport de tous ses PF Terrestres, sur une LdC Navale **qui ne peut être évitée**, vers un point situé sur le chemin la menant à son objectif (c'est-à-dire qu'aucune route constituée de LdC Mixtes n'est disponible). Dans ce cas (seulement) l'excédent de PF terrestres est laissé dans le dernier espace le long de la route qui peut être atteint, tandis que le reste de l'Armée continue vers son espace d'objectif.

4.1.5 Coûts d'Activation

Les coûts d'activation sont payés au moment où le chef active des PF pour construire une armée. Les coûts d'activation du camp non-joueur sont calculés au début d'une opération (avant que le chef ne commence à se déplacer) pour déterminer s'il est réalisable de rassembler une Armée de la taille requise, mais la dépense réelle a lieu seulement au moment de l'activation. Si une armée perd une bataille durant la Phase d'Opérations avant d'achever son opération, alors tous les frais engagés sont perdus.

- Chaque PF terrestre coûte 200 talents à activer, et chaque PF naval 400.

EXCEPTION SPECIALE : Les PF d'Hoplites et de Cavalerie Spartiates (pas ceux Alliés de Sparte) ne coûtent rien à activer. En réalité, ils sont activés gratuitement pour une opération.

Note de Conception : *Ces règles reflètent la structure sociale unique de l'Etat spartiate, où une élite de citoyens relativement peu nombreuse menait une vie vouée à la discipline et à l'accomplissement de prouesses dans les activités militaires. Ils étaient nourris et maintenus économiquement par les Hilotes, ou paysannerie, qui, comme les serfs médiévaux, ne jouissaient d'aucun des droits de la citoyenneté. Cet arrangement permettaient aux Spartiates de rassembler leur armée sans subir la dépense ou la rupture économique qui ont inévitablement lieu lorsque les autres cités-états grecques mobilisent leurs forces.*

4.2 PREMIERE OPERATION DU CAMP NON-JOUEUR

Pour conduire la première opération du camp non-joueur, référez-vous à la Matrice de Stratégie appropriée. Le chef non-joueur tiré lors du Segment de Sélection conduit toujours la première opération. Une opération du non-joueur est conduite en 6 étapes.

ETAPE 1 : Déterminez si le camp non-joueur doit employer ou non une Stratégie Défensive. En haut de la Matrice de Stratégie est inscrit un ensemble de Conditions pour une Stratégie

Défensive. Si certaines de ces conditions s'appliquent, assignez l'espace d'objectif comme indiqué dans le texte de la condition et procédez à l'étape 3. Plus d'une condition ou d'un objectif peuvent s'appliquer. Dans ce cas, menez une opération pour la condition qui s'applique ayant la priorité la plus élevée (priorité la plus élevée en haut de la liste, priorité la plus basse en bas).

EXEMPLE : Au début de la première opération du non-joueur, une force athénienne occupe l'espace d'Argos (à deux espaces de Sparte), et une autre force athénienne occupe Thèbes. Les deux conditions imposent une Stratégie Défensive Spartiate, mais la force athénienne à Argos est prioritaire, et une armée de 10 hoplites et d'1 cavalerie doit conduire une opération contre elle.

Si les Conditions d'une Stratégie Défensive ne sont pas effectives alors procédez à l'étape 2.

ETAPE 2 : Déterminez l'espace d'objectif de l'opération basé sur la stratégie en cours du camp non-joueur. Sur la Matrice de Stratégie, il y a une case ombrée-bleue située juste au-dessous de la stratégie en cours. A l'intérieur de cette case se trouve une liste de zones associées à un résultat de dé, de 1 à 6. Lancez un dé dans la case correspondant à la stratégie en cours. Puis, déterminez l'espace d'objectif de l'opération en effectuant un second jet de dé dans la case ombrée-rouge correspondant à la zone indiquée par le premier jet. Si l'espace d'objectif ainsi généré est contrôlé par le camp non-joueur, relancez le dé jusqu'à ce que vous obteniez un espace d'objectif qui n'est pas contrôlé par le camp non-joueur.

EXCEPTION : Sur les Matrices de Stratégie, les stratégies « Attaquer Athènes » et « Attaquer Sparte » génèrent des espaces d'objectif, non des zones, et par conséquent aucun jet sur la case zone n'est nécessaire.

EXCEPTION : Si la stratégie du camp non-joueur est « Déclencher une Rébellion » (voir 4.4), l'espace d'objectif ne peut être ni occupé par une force ennemie, ni ne peut être un espace d'Origine ou de Coalition ennemi. Si l'espace d'objectif désigné viole l'un de ces critères, relancez le dé jusqu'à ce que vous génériez un espace d'objectif qui ne les viole pas.

ETAPE 3 : Le chef non-joueur tente de rassembler une armée. Si une stratégie Défensive est effective, la condition de Stratégie défensive appropriée décide de la taille de l'armée à rassembler. Si une Stratégie défensive n'est pas effective, la taille et la composition de l'armée à rassembler varient selon le type d'espace d'objectif.

Déterminez si l'espace d'objectif de l'opération désigné est un espace de côte, d'île ou de terre. La taille et la composition nécessaires de l'armée sont indiquées après la lettre (C=Côte, I=Île, L=Terre) qui accompagne chacune des forces, précédées du mot « Force » et inscrites dans la case bleue située au-dessous du marqueur de la stratégie en cours. Certaines conditions spéciales concernant la composition de l'armée peuvent aussi s'appliquer et sont indiquées sur les matrices de stratégie individuelles.

EXEMPLE : La stratégie en cours du Spartiate est d'« Attaquer un Allié d'Athènes ». Un « 2 » est obtenu au dé pour la détermination de la zone, indiquant que l'opération sera dirigée contre un espace en Ionie. La case « Ionie » est ensuite consultée, et un « 4 » est obtenu au dé, indiquant que l'espace d'objectif sera Erythrée. Erythrée est un espace Côtier, donc l'armée rassemblée pour l'opération consistera en 3 PF d'Hoplites et 3 PF Navals.

ETAPE 4 : Déplacez le chef du camp non-joueur (il commence dans son espace d'Origine) et rassemblez une armée de la taille requise en entrant dans des espaces de Rassemblement et en « ramassant » des PF en payant leur coût d'activation grâce au Trésor. En rassemblant une

armée non-joueur, vous devez vous conformer aux directives indiquées en 4.2.1, Priorités de Construction d'une Armée Non-Joueur. Le mouvement d'une armée du camp non-joueur est conduit de la même façon que le mouvement d'une armée du camp joueur.

ETAPE 5 : Une fois que l'armée a été rassemblée, elle est déplacée vers le chemin permis le plus court vers son espace d'objectif. Si deux, ou plus, chemins permis d'égale longueur sont disponibles, choisissez aléatoirement parmi eux. Chaque espace ennemi (non neutre) traversé est ravagé (voir 4.8) sauf si cela est empêché par la présence d'une force ennemie ou par une Interception réussie (4.6).

ETAPE 6 : Lorsque l'armée est entrée dans l'espace d'objectif, son mouvement est achevé.

4.2.1 Priorités de Construction d'une Armée Non-Joueur

Lorsqu'une armée non-joueur est en train d'être rassemblée pour une opération, certaines restrictions s'appliquent dans le choix des espaces de rassemblement, et du nombre de PF qui peuvent être « ramassés » dans ceux-ci. Généralement, une armée doit être rassemblée en utilisant les forces les plus proches de l'espace d'origine du camp non-joueur avant d'utiliser les forces plus éloignées. En outre, en rassemblant une armée, on ne doit pas vider un espace de rassemblement de tous ces PF sauf si cela est absolument nécessaire. En définitive, si l'on est obligé de vider un ou plusieurs espaces de rassemblement afin de rassembler une armée de la taille requise, on doit vider des espaces au code couleur ami avant de vider les espaces au code couleur de l'ennemi capturés lors des tours précédents. Suivez le plan de priorité donné ci-dessous, mais utilisez le bon sens pour résoudre les situations inhabituelles d'une manière cohérente avec les intentions exposées plus haut.

- Prenez la quantité maximale de PF exigés dans l'espace d'origine avant de passer à un/d'autre(s) espace(s) de rassemblement.
- Prenez les forces des espaces de rassemblement les plus proches de l'espace d'origine avant de bouger vers un espace de rassemblement plus éloigné.
- Ne prenez jamais le dernier PF d'un type particulier (Hoplite, Cavalerie et Naval) d'un espace, sauf si cela est absolument nécessaire pour rassembler l'armée requise pour l'opération.

NOTE : La suppression du dernier PF ami dans un espace au code couleur de l'ennemi fera revenir l'espace sous le contrôle de son propriétaire d'origine.

4.2.2 Restrictions de Mouvement

Une armée non-joueur ne pénétrera pas les espaces d'Argos ou de Syracuse si cela doit entraîner ces neutres dans la guerre. Ainsi, ces espaces sont évités lors du calcul du chemin permis le plus court. (Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphes #2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8).

4.3 SEGMENT DES OPERATIONS SUIVANTES

Après que chaque camp ait conduit sa première opération, d'autres opérations peuvent suivre, avec chaque camp, alternativement, conduisant une opération à la fois, jusqu'à ce que les

deux camps aient passés. Chaque opération après la première est conduite exactement comme il est souligné en 4.1 ou 4.2 (selon le camp), mais avec deux étapes supplémentaires :

- La toute première chose que l'on fait lorsque l'on conduit une opération (après la première) est de consulter les dieux et de déterminer si les augures approuvent l'entreprise. Conduisez un jet de dé « Augures ». Si le camp joueur tente de conduire une opération, un résultat de 6 indique que l'opération n'a pas lieu, et le joueur est considéré comme ayant passé. Si le camp non-joueur tente de conduire une autre opération, elle n'a pas lieu et le camp non-joueur est considéré comme ayant passé si le jet de dé est 5 ou 6.

- Si le jet de dé des Augures autorise une autre opération, sélectionnez aléatoirement un nouveau Chef et placez-le dans l'espace d'Origine du camp.

NOTE CRITIQUE : Les PF qui font partie d'armées s'étant déjà déplacées ne sont pas disponibles lors du rassemblement de nouvelles armées pour d'autres opérations.

Passer

Le camp joueur peut toujours choisir volontairement de passer. Cependant, un camp (qu'il soit joueur ou non-joueur) doit passer (même lors de la première opération) si une des conditions suivantes s'applique.

- Aucun Chef n'est disponible pour une opération.
- Payer pour une opération violant la règle des Fonds de Secours Athéniens (Voir 7.15).
- Les jets de dé des Augures sont contraires.
- Les fonds disponibles sont insuffisants.
- Les forces disponibles sont insuffisantes.

Une fois qu'un camp a passé, il ne peut plus conduire davantage d'opérations durant le Segment des Opérations Suivantes. (Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphes #9, 10, 11, 12 et 13)

4.4 STRATEGIE DE DECLENCHEMENT DE REBELLION

Une opération de Déclenchement de Rébellion est traitée comme n'importe quelle autre opération, excepté qu'après que l'espace d'objectif ait été désigné et avant que l'armée ait été rassemblée, on détermine si l'espace d'objectif se rebelle. L'espace d'objectif d'une opération de Déclenchement de Rébellion ne peut ni être occupée par une force ennemie, ni être un espace d'origine ou de coalition ennemi. Les espaces neutres peuvent être la cible d'une tentative de rébellion.

NOTE : Les espaces de coalition peuvent entrer en rébellion suite à un Evénement Aléatoire ou à une Extension de Rébellion (voir 6.2), mais jamais s'ils sont occupés par une force amie.

EXCEPTION : Argos, Syracuse et Pella ne peuvent pas être l'espace d'objectif d'un Déclenchement de Rébellion lorsqu'ils sont neutres.

4.4.1 Stratégie de Déclenchement de Rébellion du Non-Joueur

A chaque fois qu'une opération est conduite sous cette stratégie, payez 100 talents du Trésor et effectuez un jet de dé de rébellion pour l'espace d'objectif. Sur un résultat de 4 à 6, la rébellion est un succès, et une Armée est rassemblée et déplacée vers l'espace d'objectif de la même manière qu'une opération normale.

NOTE : Rappelez-vous qu'un espace qui s'est rebellé est ami de l'Armée de laquelle elle était un objectif.

Sur un résultat de 1 à 3, cependant, la rébellion échoue, aucune Armée n'est rassemblée et aucun coût d'activation n'est encouru, bien que les 100 talents déduits du Trésor pour la tentative de Rébellion soient définitivement perdus. Le camp joueur conduit alors une opération. L'échec d'envoyer une Armée à cause d'une tentative de déclenchement de rébellion ratée ne compte pas comme le fait de passer.

4.4.2 Stratégie de Déclenchement de Rébellion du Camp Joueur

En tant que camp joueur, vous pouvez utiliser cette stratégie en tentant de déclencher une rébellion dans un espace unique contrôlé par le non-joueur. Pour conduire une opération « déclenchement de rébellion », dépensez 100 talents de votre Trésor pour payer la tentative et lancez un dé. Sur un résultat de 6, la rébellion est un succès et vous pouvez rassembler une Armée et la déplacer vers un espace d'objectif de la même manière que lors d'une opération normale.

Sur un résultat de 1 à 5, cependant, la rébellion échoue, aucune armée n'est rassemblée et aucun coût d'activation n'est encouru, bien que les 100 talents déduits du Trésor pour la tentative de Rébellion soient définitivement perdus. Le camp non-joueur conduit alors une opération. L'échec d'envoyer une Armée à cause d'une tentative de déclenchement de rébellion ratée ne compte pas comme le fait de passer.

4.5 NEUTRES

Parfois, certains espaces neutres (Syracuse et Argos) commencent un scénario en supportant activement l'un ou l'autre camp. Sinon, un tel espace peut commencer le jeu comme neutre et plus tard devenir actif suite à un évènement aléatoire. La Macédoine (Pella et les espaces de Macédoine) est un neutre qui, une fois actif, est toujours pour un camp dans la guerre.

Lorsqu'il est actif, un neutre a des PF Alliés placés dans ses espaces, comme indiqué pour chaque scénario. Une fois activés, ces espaces deviennent des espaces de Coalition pour le camp qu'ils ont rejoint. Si Syracuse, Argos ou Pella sont occupés par une force ennemie, ils sont mis hors-jeu jusqu'à ce qu'ils ne soient plus occupés. La Perse (espace de Sarde) peut être activée seulement par un Evènement Aléatoire.

Tous les autres espaces neutres n'ont pas de forces qui leur sont associées. Si une Armée pénètre dans un espace d'objectif neutre qui n'est pas en rébellion, l'espace doit être capturé, par siège si une forteresse est présente. Si une armée pénètre dans un espace neutre qui n'est

pas son objectif, l'armée continue son mouvement et ne ravage pas (4.8) l'espace, même si une Interception (4.6), des Escarmouches (4.7), et des Batailles (5.0) peuvent avoir lieu.

Espaces Neutres et Rébellion

Si un espace neutre est en rébellion, il est considéré comme étant ami avec le camp de l'Armée qui l'atteint en premier, et l'espace est automatiquement capturé.

4.6 INTERCEPTION

4.6.1 Présentation de l'interception :

La simple présence d'une force ennemie ne présente aucun obstacle au mouvement d'une armée. C'est-à-dire qu'une Armée peut se déplacer directement à travers un espace occupé par une force ennemie de n'importe quelle taille ! La force ennemie bloque le mouvement de l'armée seulement si la force ennemie conduit une tentative d'Interception réussie contre elle

Une tentative d'Interception a lieu à chaque fois qu'une armée en mouvement pénètre dans un espace situé dans une ZDI ennemie (même si cet espace est son espace d'objectif). L'interception est obligatoire pour les deux camps. Une Force a le droit d'intercepter, qu'elle se soit ou non déplacée durant le tour de jeu en cours, et peut tenter d'intercepter un nombre illimité de fois par tour. Une Force qui intercepte ne se déplace pas de l'espace qu'elle occupe.

Si une tentative d'Interception échoue, l'armée continue de se déplacer en direction de son espace d'objectif. Si, cependant, une tentative d'Interception réussit, une Escarmouche a lieu. L'issue d'une escarmouche détermine si l'armée peut continuer de se déplacer ou si elle est forcée de conduire immédiatement une bataille contre la force d'interception. Si l'armée gagne la bataille, elle continue de se déplacer. Si elle perd la bataille, tous ces PF sont placés dans la case de Retour à la Maison et l'opération est terminée.

(Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphes #5 et 12)

4.6.2 Procédure d'Interception :

A chaque fois qu'une Armée pénètre dans une ZDI ennemie, lancez un dé.

- Sur un résultat de 4 à 6, l'Interception est un succès et une escarmouche est immédiatement résolue.
- Sur un résultat de 1 à 3, l'Interception échoue et l'Armée continue de se déplacer, en répétant la procédure d'Interception autant de fois que nécessaire.

Une armée peut être interceptée un nombre illimité de fois dans le cours de son mouvement, mais jamais plus d'une fois par espace. Si plus d'une Force ennemie a le droit d'intercepter l'Armée, alors déterminez aléatoirement laquelle conduit la tentative d'Interception (les Forces ennemies ne se combinent pas entre eux, ni n'unissent leur puissance).

Intercepter des Chefs se Déplaçant Seuls

Si un Chef se déplace sans armée, il peut être intercepté. Si la tentative d'Interception réussit, le chef est automatiquement retiré de la carte pour le restant du tour de jeu (il n'y a pas d'escarmouche), l'opération est terminée et tous les frais sont interceptés (cela ne compte pas comme le fait de passer).

4.7 ESCARMOUCHES

Une Interception réussie donne lieu à une escarmouche. Lancez un dé pour chaque camp. Si un 1 est obtenu, ce camp perd 1 PF. Si c'est dans un espace Côtier ou Terrestre, une force perd 1 PF pris dans l'ordre suivant parmi ceux disponibles : Hoplite, Cavalerie, Naval) ; si c'est dans un espace d'Île, l'ordre est inversé.

L'Escarmouche donne lieu à une Bataille (qui est **immédiatement** résolue) si l'une des conditions suivantes s'applique :

- A. Le total combiné des jets de dé des deux escarmouches est 11 ou plus, ou
- B. Le total combiné des PF Terrestres (de tous les types des deux camps) dans un espace Côtier ou Terrestre est 8 ou plus, ou le total combiné des PF Navals (des deux camps) dans un espace Côtier ou d'Île est 8 ou plus, et (dans l'un ou l'autre cas) au moins 50% du total combiné consiste en PF placés dans la force qui intercepte.

Si une bataille a lieu, résolvez-la selon les règles énoncées dans la Section 5.2, Résolution de Bataille. Si aucune bataille n'a lieu, ou si l'Armée qui se déplace gagne la bataille, elle continue de se déplacer en direction d'un espace de rassemblement ou d'objectif. D'autres Interceptions (et Escarmouches et Batailles) sont possibles. Si, cependant, l'armée qui se déplace perd la bataille, tous ses PF sont placés dans la case de Retour à la Maison, l'opération est terminée et tous les frais sont interceptés. (Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphes #5 et 12).

4.8 RAVAGES

Chaque espace contrôlé par l'ennemi dans lequel entre une Armée qui se déplace vers son espace d'objectif (pas vers un espace de rassemblement) est automatiquement ravagé (placez un marqueur Ravagé dans l'espace) sauf s'il est soit occupé par une force ennemie, ou si une tentative d'Interception est réalisée avec succès dans l'espace. La présence d'une forteresse n'empêche pas le ravage.

(Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphes #6, 10, 11, 12 et 13).

4.9 SEGMENT DE RETOUR A LA MAISON

Transférez toutes les unités de la case de Retour à la Maison dans les espaces d'Origine et de Coalition, selon la Table de Mouvement Post-Combat.

5.0 PHASE DE COMBAT

A l'intérieur de chaque Phase de Combat, il y a quatre Segments :

- Segment de Détermination des Sièges
- Segment de Résolution des Batailles
- Segment de Résolution des Sièges
- Segment de Retour à la Maison

Ces segments doivent être conduits dans l'ordre, et chaque Segment est absolument distinct ; une fois que le Segment de Résolution des Sièges commence, par exemple, aucune autre Résolution de Batailles ne peut être entreprise.

5.1 SEGMENT DE DETERMINATION DES SIEGES

Le but de ce Segment est d'identifier toutes les situations de siège sur la carte, situations qui devront être résolues durant le Segment de Résolution des Sièges. Pour identifier les situations de siège, examinez chaque espace de Forteresse (incluant les espaces de forteresse neutres) qui est occupé par une Armée ennemie (joueur ou non-joueur). Si une des deux conditions suivantes s'applique, placez un marqueur Siège dans l'espace :

Condition 1 : Aucune unité ennemie occupe l'espace. Dans ce cas, placez le marqueur Siège au-dessous de l'Armée.

Condition 2 : Une Force (pas une Armée) appartenant au camp qui contrôle la forteresse occupe l'espace et est plus faible de 4 Points de Force ou plus que l'Armée. Dans ce cas, placez la Force au-dessous du marqueur Siège, et l'Armée sur le dessus du marqueur de siège.

(Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphes #19 et 20).

5.2 SEGMENT DE RESOLUTION DES BATAILLES

Le but de ce Segment est de résoudre toutes les situations de bataille sur la carte. Les batailles doivent être résolues dans l'ordre des catégories suivantes :

1. Les espaces d'Origine, sans marqueur de Siège, occupés par des forces de camps opposés
2. Les espaces de Coalition, sans marqueur de Siège, occupés par des forces de camps opposés.
3. Tous les autres espaces (ni d'Origine et ni de Coalition), sans marqueur de Siège, occupés par des forces de camps opposés.
4. Tous les espaces de Zdl ami qui contiennent une ou des unités ennemies et qui ne sont pas sous un marqueur Siège.

NOTE : Une bataille n'a pas lieu simplement parce que les ZdI des forces ennemies se chevauchent dans un espace commun. Une force doit être effectivement dans la ZdI de l'autre.

Dans toutes les situations décrites au-dessus, la bataille est obligatoire. Réolvez toutes les batailles dans chaque catégorie avant de passer à la catégorie suivante, en déterminant aléatoirement l'ordre de résolution dans chaque catégorie.

(Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphes #21, 22, 23, 24 et 25).

NOTE : Une Force ou une Armée peut être obligée de participer à plus d'une bataille dans une Phase de Combat ; reportez-vous à l'ordre des catégories dans ce cas.

Pour résoudre une bataille, déterminez tout d'abord quelle type de bataille a lieu :

Bataille Terrestre : Si la Force ou l'Armée consiste seulement en PF Terrestres, la bataille est une Bataille Terrestre.

Bataille Navale : Si la Force ou l'Armée consiste seulement en PF Navals, la bataille est une Bataille Navale.

Bataille Mixte : Si les deux Forces ou Armées contiennent à la fois des PF terrestres et Navals, la bataille est une Bataille Mixte.

Pas de Bataille : Si une Force ou une Armée est exclusivement faite d'unités Terrestres, et l'autre exclusivement d'unités Navales, il n'y a pas de bataille.

5.2.1 Conduire une bataille Terrestre

Lancez un dé pour chaque camp, et modifiez le résultat obtenu comme suit (les modificateurs sont cumulatifs) :

- Ajoutez la Valeur Tactique du Chef de ce Camp. Si plus d'un chef est présent pour un camp, utilisez le chef avec la Valeur Tactique la plus faible.
- Si un camp possède plus de PF de Cavalerie que l'autre, ajoutez 1 au jet de dé de ce camp.
- Si un camp possède plus de Points de Force d'Hoplites que l'autre, ajoutez 1 au jet de dé de ce camp pour chaque Point de Force de différence.
- Si un camp est constitué d'au moins 50% de PF d'Hoplites Spartiates, ajoutez 2 à son jet de dé.
- Si une bataille se déroule dans l'espace de Sparte, (A) tirez au hasard un chef Spartiate (s'il y en a un de disponible) et placez -le dans Sparte, et (B) ajoutez 2 au jet de dé Spartiate de résolution de bataille.

Le camp qui obtient le plus grand résultat modifié gagne. S'il y a égalité, le camp avec la plus grande Valeur Tactique de Chef gagne (une Valeur Tactique de chef de « 0 » ne bat aucun chef). S'il y a toujours égalité, la bataille est indécise. Une fois que le résultat de la bataille a été déterminé, appliquez les effets suivants :

- Si la bataille n'est pas indécise, le vainqueur ne perd aucun Point de Force et reste dans l'espace. Le vaincu perd soit un nombre de Points de Force égal à la différence des jets de dé modifiés, ou bien le nombre de PF d'Hoplites du camp vainqueur, ce qui est le moins

élevé. Réduisez ces pertes de 1 PF pour chaque PF de Cavalerie que le vaincu possède de plus que le camp vainqueur (mais le camp vaincu doit toujours perdre au moins 1 PF). Tous les PF survivants du camp vaincu sont immédiatement placés dans la case de Retour à la Maison. Augmentez l'ICS du vainqueur de 1, et réduisez l'ICS du vaincu de 1.

- Si la bataille est indécise, les deux camps perdent 1 Point de Force (sauf si chaque camp possède seulement un PF, auquel cas personne n'en perd ; si seulement un camp possède un seul PF, il est éliminé) et tous les PF restant des deux camps sont immédiatement placés dans la case de Retour à la Maison.

(Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphe #22).

5.2.2 Conduire une Bataille Navale

Lancez un dé pour chaque camp, et modifiez le résultat obtenu comme suit (les modificateurs sont cumulatifs) :

- Ajoutez la Valeur Tactique du Chef de ce Camp. Si plus d'un chef est présent pour un camp, utilisez le chef avec la Valeur Tactique la plus faible.
- Si un camp possède plus de Points de Force Navals que l'autre, ajoutez 1 au jet de dé de ce camp pour chaque Point de Force de différence.
- Si un camp est constitué d'au moins 50% de PF Navals athéniens, ajoutez 2 à son jet de dé.

Le résultat du jet de dé modifié le plus élevé gagne. Si il y a égalité, le camp avec la plus grande Valeur Tactique de Chef gagne (une Valeur Tactique de chef de « 0 » ne bat aucun chef). S'il y a toujours une égalité, la bataille est indécise. Une fois que le résultat de la bataille a été déterminé, appliquez les effets suivants :

- Si la bataille n'est pas indécise, le vainqueur ne perd aucun Point de Force et reste dans l'espace. Le vaincu perd soit un nombre de Points de Force égal à la différence des jets de dé, ou bien le nombre de PF Navals du camp vainqueur, ce qui est le moins élevé. Tous les PF restants de la force vaincue sont immédiatement placés dans la case de Retour à la Maison. Augmentez l'ICS du vainqueur de 1, et réduisez l'ICS du vaincu de 1.
- Si la bataille est indécise, les deux camps perdent 1 Point de Force (sauf si chaque camp possède seulement un PF, auquel cas personne n'en perd ; si seulement un camp possède un seul PF, il est éliminé) et tous les PF restant des deux camps sont immédiatement placés dans la case de Retour à la Maison.

(Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphe #24 et 25).

5.2.3 Conduire une Bataille Mixte

- Conduisez une Bataille Navale normalement
- Si le vainqueur de la Bataille Navale possède moins de PF d'Hoplites que le vaincu, placez tous les PF survivants du camp vaincu dans la case de Retour à la Maison. Dans ce cas, le vainqueur de la Bataille Navale est considéré comme étant le vainqueur de la Bataille Mixte. Augmentez l'ICS du vainqueur de 1, et réduisez l'ICS du vaincu de 1.

- Si le vainqueur de la Bataille Navale possède autant ou plus de Points de Force d'Hoplites que le vaincu de la Bataille Navale, conduisez une Bataille Terrestre normalement. Dans ce cas, le vainqueur de la Bataille Terrestre est considéré comme étant le vainqueur de la Bataille Mixte. Augmentez l'ICS du vainqueur de 1, et réduisez l'ICS du vaincu de 1.
- Si la Bataille Navale est indécise, toutes les unités survivantes sont placées dans la case de Retour à la Maison. Les PF Terrestres sont placés dans la case de Retour à la Maison sans se soucier s'il y a ou non suffisamment de PF navals survivants pour les transporter.

5.2.4 Conduire une « Pas de Bataille »

Lorsque des forces ennemies occupent le même espace, mais qu'aucune bataille n'a lieu, retirez tous les PF Navals de tels espaces pour les mettre dans la case de Retour à la Maison.

EXCEPTION : Les Longs Murs d'Athènes, 5.3.1.

Lorsque « Pas de Bataille » a lieu et que les forces ennemies occupent différents espaces, les deux forces restent où elles sont. Si « Pas de Bataille » se déroule suite au résultat d'une interception et d'une escarmouche, l'Armée qui se déplace continue son mouvement.

5.3 SEGMENT DE RESOLUTION DES SIEGES

Tout d'abord, retirez le marqueur Siège de tout espace qui n'a plus d'Armée ennemie (assiégeante) sur lui. Ensuite, résolvez un siège pour chaque espace qui contient toujours un marqueur Siège. Les sièges sont conduits dans l'ordre suivant : espaces d'Origine, espaces de Coalition, et ensuite tous les autres espaces. A l'intérieur de chaque catégorie, déterminez aléatoirement dans quel ordre les sièges seront résolus. Les sièges sont résolus comme suit :

Si la Force assiégée possède plus de PF Navals que l'Armée assiégeante, le siège échoue automatiquement. Retirez tous les PF de l'Armée assiégeante pour les transférer dans la case de Retour à la Maison et remplacez le marqueur Siège par un marqueur Ravagé (s'il n'y en a pas déjà un présent). Réduisez l'ICS du camp assiégeant de 1.

Si la Force assiégée ne possède pas plus de PF Navals que l'Armée assiégeante, lancez un dé et ajoutez la Valeur Tactique du Chef assiégeant.

- Si le résultat modifié du jet de dé se situe entre 1 et 3, le siège échoue ; retirez tous les Points de Force de l'Armée assiégeante pour les transférer dans la case de Retour à la Maison, remplacez le marqueur Siège par un marqueur Ravagé (s'il n'y en a pas déjà un présent) et réduisez l'ICS du camp assiégeant de 1.
- Si le résultat modifié du jet de dé se situe entre 4 et 6, le siège réussit. Eliminez la Force assiégée et remplacez le marqueur Siège par un marqueur Ravagé (s'il n'y en a pas déjà un présent). Augmentez l'ICS du camp assiégeant de 1, augmentez son Trésor de 300 talents (revenu provenant de la vente de la population réduite en esclavage), et réduisez l'ICS du camp assiégé de 1.

EXCEPTION : Si la forteresse était neutre (c'est-à-dire contrôlée par aucun des camps) ou en rébellion au moment où elle a été assiégée avec succès, il n'y a naturellement pas de **réduction** dans l'ICS du camp ennemi (bien que l'ICS de l'assiégeant, lui, augmente).

(Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphe #26, 27, 28 et 29).

5.3.1 Les Longs Murs d'Athènes

- A chaque fois qu'une armée Spartiate pénètre dans l'espace d'Athènes ou du Pirée, la situation est automatiquement un siège s'il n'y a pas au moins trois PF Terrestres Athéniens de plus que de PF Terrestres Spartiates présents dans l'espace. La parade c'est que si l'espace d'Athènes peut tracer une ligne d'espaces non contrôlés par les forces de la Ligue du Péloponnèse jusqu'à l'Euxin (Mer Noire), le siège échoue automatiquement. Cette ligne d'espaces peut être tracée à travers des espaces même assiégés par une armée Sparte.

- La ZdI de la Cavalerie Athénienne ne s'étend pas au-delà des espaces d'Athènes ou du Pirée durant la phase de combat, et la ZdI de l'ennemi (quel que soit le type de l'unité) ne s'étend pas à l'intérieur d'Athènes ou du Pirée lors d'aucune phase.

- Si « Pas de Bataille » (Voir 5.2.4) a lieu dans l'espace du Pirée, les PF terrestres sont transférés dans la case de Retour à la Maison à la place des PF navals.

5.3.2 Syracuse

Si l'espace de Syracuse est en train d'être assiégé, il faut soustraire 2 au résultat du jet de dé de résolution de Siège de l'Armée Assiégeante.

5.4 SEGMENT DE RETOUR A LA MAISON

- Pour chaque Armée toujours sur la carte, lancez un dé et ajoutez la Valeur Stratégique (pas Tactique) du Chef au jet de dé. Si le résultat du jet de dé est 6 ou plus, laissez l'Armée en place et retirez le Chef. Si le résultat du jet de dé est inférieur à 6, laissez 1 PF dans l'espace et transférez le reste de l'Armée dans la case de Retour à la Maison.

NOTE : Dans un espace Terrestre ou Côtier, laissez un Hoplite ou, si aucun PF d'Hoplite n'est disponible, un PF de Cavalerie ou, si aucun PF de Cavalerie n'est disponible, un PF Naval. Dans un espace d'Île, laissez un PF Naval ou, si aucun PF Naval n'est disponible, un PF d'Hoplite ou de Cavalerie. Dans chaque catégorie de PF, laissez un PF Sparte ou Athénien (si possible) plutôt qu'un PF Allié.

- Transférez toutes les unités de la case de Retour à la Maison dans leurs espaces d'Origine et de Coalition selon les priorités du Mouvement Post-Combat.

5.5 CONCLURE LA PHASE DE COMBAT

A la conclusion de la Phase de Combat, toutes les conditions suivantes doivent être réunies :

- Il n'y a pas de marqueur Siège sur la carte.
- Aucun espace n'est occupé par des forces des deux camps ennemis.
- La case de Retour à la Maison est vide.
- Il n'y a pas de Chef sur la carte.

5.6 OTAGES

Le camp vainqueur capture des otages (placez un marqueur Otage sur la case de Stratégie Attaquer Athènes ou Attaquer Sparte de la Matrice de Stratégie appropriée) dans toute Bataille Terrestre au cours de laquelle certains des PF perdus étaient des Hoplites Athéniens ou Spartiate (pas des alliés). Il n'y a pas d'effet cumulatif si un camp remporte plus d'une bataille dans laquelle il est permis de capturer des otages. Tous les otages sont libérés lorsqu'un armistice est déclaré (retirez tous les marqueurs Otage).

- Si le camp joueur détient des otages, alors le non-joueur ne peut pas utiliser la stratégie Attaquer Athènes ou Attaquer Sparte.

EXEMPLE : Si Athènes remporte une bataille terrestre et qu'un, ou davantage, point de force d'Hoplites Spartiates sont perdus, alors Sparte ne peut pas utiliser la stratégie Attaquer Athènes lors d'un tour de jeu avant qu'un armistice ait eu lieu.

- Si le camp non-joueur détient des otages, le camp joueur n'a pas le droit de choisir l'espace d'origine du camp non-joueur ou tout espace adjacent comme espace d'objectif.

(Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphe #22).

5.7 CHEFS AU COMBAT

Les Chefs ne peuvent pas être tués au combat à moins que l'événement « Morts de Chef » ait été obtenu aux dés durant le tour de jeu en cours et que ses conditions aient été remplies. Si l'événement aléatoire « Morts de Chef » n'est pas effectif, un chef dont l'armée est entièrement éliminée ou placée dans la case de Retour à la Maison est retiré du jeu pour le reste du tour de jeu et redevient disponible lors du tour de jeu suivant.

5.8 MOUVEMENT DES NEUTRES ET POST-COMBAT

Lorsque certains neutres (Argos, Macédoine ou Syracuse) sont actifs pour un camp, ils doivent d'abord se reporter aux priorités de mouvement post-combat décrites sur la Table de Mouvement Post-Combat. C'est-à-dire que les conditions de mouvement post-combat pour ces espaces sont prioritaires sur certaines des priorités de mouvement post-combat habituelles pour les PF Alliés d'Athènes et/ou de Sparte.

Une fois que ces conditions ont été remplies (c'est-à-dire que chaque « neutre » possède le nombre de points de force spécifié dans son espace), aucun autre point de force n'est envoyé et les priorités post-combat normales sont effectives pour tous les PF Alliés restants.

EXEMPLE : Avant que le mouvement post-combat commence, deux PF d'Hoplites Alliés à Sparte sont présents dans l'espace de Syracuse. La table de mouvement post-combat indique que si Syracuse est une alliée de Sparte, les deux premiers PF d'Hoplites Alliés à Sparte sont envoyés là-bas. Cependant, comme il y a déjà 2 PF d'Hoplites Alliés à Syracuse, aucun autre n'y sera envoyé, et vous procédez à la priorité suivante (c'est à dire, Corinthe et Thèbes reçoivent chacune 50% de tous les PF d'Hoplites Alliés restants).

5.9 CHIOS ET SAMOS COMME ESPACES DE COALITION

Si l'espace de coalition athénien de Chios est capturé ou est entré en rébellion, Samos devient un espace de coalition athénien.

Si Chios est en rébellion ou est contrôlé par l'ennemi, les PF Alliés d'Athènes qui auraient normalement dû être placés là durant le Mouvement Post-Combat sont mis à Samos à la place. Si Chios et Samos sont tous deux en rébellion ou contrôlés par l'ennemi, les règles de mouvement post-combat normal s'appliquent.

Si, à la fin de n'importe quelle Phase d'Extension de la Rébellion, Chios est une fois encore un espace ami de la Ligue de Délos, toutes les forces Alliées d'Athènes à Samos sont retirées et placées à Chios.

6.0 PHASE D'EXTENSION DE LA REBELLION

- Segment de Détermination de la Rébellion Prolongée
- Segment d'Extension de la Rébellion
- Segment de Détermination de la Rébellion Hilote

6.1 SEGMENT DE DETERMINATION DE LA REBELLION PROLONGEE

Si un espace qui s'est rebellé se trouve dans la ZdI d'une force amie (le camp auquel il appartenait avant qu'il se soit rebellé) et pas dans la ZdI d'une force ennemie (le camp avec qui il est maintenant ami), la rébellion a été étouffée (retirez le marqueur Rébellion). Un espace en Rébellion qui ne se trouve pas dans la ZdI d'une unité amie reste en rébellion.

6.2 SEGMENT D'EXTENSION DE LA REBELLION

La rébellion peut s'étendre d'un espace qui est en rébellion vers des espaces adjacents (le long de n'importe quel type de LdC) appartenant à la même Ligue (de Délos ou du Péloponnèse, pas les neutres). Lancez un dé pour chaque espace adjacent de ce type qui ne contient pas de force amie (le camp auquel l'espace qui se rebelle appartenait à l'origine). Ajoutez deux au jet de dé si un espace se trouve également dans la ZdI d'une force ennemie (le camp avec qui il est maintenant ami), qu'il se trouve ou non également dans la ZdI d'une force amie. Sur un résultat modifié de 6 ou plus, l'espace est gagné par la rébellion. (Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphe #32).

6.3 SEGMENT DE DETERMINATION DE LA REBELLION HILOTE

Si Pylos, Asiné, Coroné, Prasie et Epidaure Limira sont toutes occupées par des forces de la Ligue de Délos alors une rébellion Hilote a lieu automatiquement. Une rébellion Hilote a les effets suivants :

- 2 PF Hoplites Spartiates situés à Sparte sont immédiatement éliminés.
- Le revenu Spartiate pour le tour en cours est réduit de 500 talents
- La Bellicosité spartiate est réduite de 2

Lors du Segment de Détermination de la Rébellion Hilote de chaque tour de jeu ultérieur et consécutif, durant lequel les conditions pour une Rébellion Hilote s'appliquent, le revenu de Sparte est réduit de 1000 talents, et la bellicosité de Sparte est réduite de 2. Si une rébellion Hilote a lieu et est étouffée (par la recapture par le camp Spartiate de n'importe lequel des 5 espaces), la Rébellion Hilote peut encore avoir lieu dans le futur, avec les mêmes effets au premier tour que ceux listés ci-dessus.

7.0 PHASE ADMINISTRATIVE

- Segment de Collecte des Revenus
- Segment de Construction des Points de Force

7.1 SEGMENT DE COLLECTE DES REVENUS

A chaque tour de jeu, chaque camp reçoit de sa Ligue un montant fixe de revenus.

- Chaque tour de jeu, les Athéniens perçoivent un revenu d'un montant de 3500 talents de la Ligue de Délos.
- Chaque tour de jeu, les Spartiates perçoivent un revenu d'un montant de 2500 talents de la Ligue du Péloponnèse.

Ces revenus sont réduits pour chaque espace de Ligue qui a été capturé, ravagé ou est en rébellion. Pour chaque espace ami (non neutre) qui a été capturé, ravagé ou en rébellion, déduisez 50 talents du revenu de ce tour (un espace capturé qui a aussi été ravagé cause toujours une diminution totale de 50 talents seulement).

EXCEPTION : Thèbes et Corinthe causent chacune une diminution de 250 talents dans le revenu Spartiate si elles sont contrôlées par la Ligue de Délos.

Le revenu restant après les diminutions est ajouté au trésor de chaque camp. On garde la trace du montant des talents contenu dans un trésor en déplaçant les marqueurs 000 (milliers) et 00 (centaines) sur la Piste du Trésor. S'il y a plus de 10 000 talents dans le trésor, retournez le marqueur 000 sur sa face +10000. Si une diminution ou une addition de 50 talents doit être enregistrée, retournez le marqueur 00 sur sa face 00+50.

(Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphes #33 et 34).

7.1.1 Revenu de Sicile

Si Syracuse est une alliée active de Sparte, ajoutez 500 talents par tour de jeu au revenu de Sparte. Les Spartiates continuent de percevoir ce revenu supplémentaire jusqu'à ce que Syracuse soit capturée par les forces athéniennes.

Si les forces de la Ligue de Délos contrôlent Syracuse et exercent une ZdI sur tous les espaces de Sicile, ajoutez 100 talents au revenu athénien pour chaque tour de jeu durant lequel cette condition est effective. Le revenu supplémentaire est perçu même si les forces ennemies exercent aussi une ZdI sur les espaces de Sicile.

7.1.2 Lignes de Communication Athéniennes sur Mer

Si Athènes ne peut pas tracer un chemin d'espaces, libre d'espaces contrôlés par l'ennemi, d'Athènes jusqu'à l'Euxin (Mer Noire), déduisez 1500 talents à son revenu à tous les tours où ces conditions s'appliquent.

7.1.3 LdC d'Epidaunos

Si l'un des camps contrôle Epidaunos et peut tracer un chemin d'espaces, libre de forces ennemies, de son espace d'origine jusqu'à Epidaunos, ajoutez 1000 talents au revenu de ce camp à chaque tour de jeu où ces conditions sont réunies.

7.1.4 Eisphora

Lorsque vous jouez le camp athénien (Ligue de Délos), vous pouvez effectuer des levées sur les plus riches tranches de votre population en exécutant une taxation directe

Cela peut être fait seulement si les espaces d'Athènes, du Pirée, de Panacte et de Décélie sont tous libres de forces ennemies et ne sont pas Ravagées. Si ces conditions sont réunies, 1000 talents sont ajoutés au revenu athénien.

NOTE : Le camp non-joueur ne peut bénéficier en aucun cas de l'utilisation de l'Eisphora du camp athénien.

7.1.5 Fonds de Secours Athéniens

Le Trésor Athénien ne peut pas utiliser de fonds si cela entraîne une balance inférieure à 1000 talents.

EXCEPTION : Cette restriction est ignorée si 10 espaces de la Ligue de Délos, ou davantage, sont en rébellion, ou que des forces ennemies ont capturé Le Pirée ou Décélie.

7.2 SEGMENT DE CONSTRUCTION DE POINTS DE FORCE

Un PF coûte 200 talents à construire quel que soit son type (Hoplite, Cavalerie ou Naval). Une fois construits, les PF sont placés sur la carte selon les priorités de la Table de Mouvement Post-Combat. Les PF nouvellement construits sont mis en jeu immédiatement (c'est-à-dire qu'il n'y a pas de délai avant qu'ils soient placés sur la carte).

- Le camp joueur peut construire autant d'unités de n'importe quelle sorte que le joueur désire, mais pas plus de 600 talents ne peuvent être dépensés dans un seul Segment de Construction de Points de Force.
- Le camp non-joueur peut seulement construire des unités de la même sorte et de la même quantité que celles perdues durant ce tour de jeu. Si plus de 3 PF ont été éliminés, déterminez aléatoirement lesquels seront remplacés. Le trésor du camp non-joueur ne peut jamais être réduit à moins de 1000 talents par la construction de PF. Si nécessaire, le camp non-joueur construira moins de 3 PF afin d'obéir à cette restriction.

(Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphes #35).

8.0 ARMISTICE ET PHASE DE REDDITION

- Segment d'Ajustement de la Bellicosité
- Segment de Détermination de la Reddition
- Segment de Détermination de l'Armistice
- Segment de Suppression du Marqueur Ravagé
- Segment du Marqueur de Tour de Jeu

Dans cette phase, vous évaluez l' effet que les événements du tour de jeu en cours ont sur la volonté de chaque camp de continuer la guerre. Plus la bellicosité est élevée et plus le camp est déterminé, et vice-versa.

8.1 SEGMENT D'AJUSTEMENT DE LA BELLICOSITE

Dans ce segment, la Bellicosité de chaque camp peut être ajustée pour les raisons suivantes :

- Si l'Indice de Confiance en la Stratégie d'un camp est un chiffre négatif, soustrayez -le de la Bellicosité de ce camp.
- Si l'Indice de Confiance en la Stratégie d'un camp est un chiffre positif, divisez le chiffre par deux (arrondi à l'entier inférieur) et **ajoutez** cette valeur à la Bellicosité de ce camp.
- Totalisez le nombre d'espaces de ligue et de coalition appartenant au camp qui sont actuellement en rébellion, capturés ou ravagés, divisez le chiffre par 10 (arrondi à l'entier inférieur) et **soustrayez** cette valeur de la Bellicosité du camp.
- La Bellicosité peut être réduite grâce à un événement aléatoire ou une Rébellion Hilote (voir 6.3) qui ont lieu durant le cours du tour de jeu.

(Voir l'Exemple de Jeu Complet – Paragraphes #36 et 37).

NOTE : La diminution due à un événement aléatoire est enregistrée en retournant le marqueur Bellicosité sur sa face -2 lors du Segment d'Événement Aléatoire. Après l'exécution de la réduction, retournez le marqueur sur son autre face.

8.2 SEGMENT DE DETERMINATION DE LA REDDITION

Un camp se rend si :

- Son espace d'origine (Athènes ou Sparte) est contrôlé par l'ennemi, ou
- Sa bellicosité est à 0.

Quand un camp se rend, le jeu se termine et les points de victoire (voir 9.0) sont totalisés pour savoir si le joueur a gagné ou perdu le scénario.

8.3 SEGMENT DE DETERMINATION DE L'ARMISTICE

Si la Bellicosité des deux camps est 6 ou moins, ou si les deux trésors sont sous les 1000 talents, ou une combinaison de ces deux conditions, alors un Armistice a lieu. Lancez le dé et divisez le résultat par 2 (arrondissez à l'entier supérieur). Ce résultat représente le nombre de tours de jeu que l'armistice va durer. Si Nicias était le chef athénien lors de ce tour de jeu (comme enregistré en retournant le marqueur de tour de jeu sur sa face « Nicias +1 »), ajoutez 1 au résultat de ce jet de dé. Un armistice peut avoir lieu seulement une fois par scénario.

Effets de l'Armistice

- Tous les PF Athéniens et Spartiates (pas les PF alliés) occupant des espaces capturés sont placés dans leur espace d'origine ou de coalition selon les priorités de la Table de Mouvement Post-Combat. Les PF des Alliés des Athéniens et des Spartiates ne sont pas déplacés. Ainsi, tous les espaces occupés seulement par des PF Athéniens ou Spartiates retournent sous contrôle de leur « propriétaire » d'origine (incluant les neutres)
- Tous les otages sont relâchés et la restriction concernant l'attaque de l'espace d'origine ennemi est levé pour le reste du jeu.
- Déterminez au dé un événement aléatoire pour chaque tour de jeu d'armistice. Si un événement ne peut avoir lieu, le dé n'est pas relancé.
- Calculez les revenus pour les deux camps (en ignorant les effets des espaces ravagés), multipliez le résultat par le nombre de tours de jeu que va durer l'armistice, et ajoutez cette valeur aux trésors respectifs.
- Chaque camp peut construire jusqu'à 5 points de force bien qu'aucun trésor ne puisse être réduit à moins de 1000 talents à cause de la construction. Le joueur construit n'importe quelles unités qu'il choisit, tandis que le camp non-joueur construit 5 PF Navals si c'est Sparte ou 5PF Hoplites si c'est Athènes. (Ce n'est pas une coquille, Sparte construit des P F Navals).
- L'Indice de Confiance en la Stratégie est laissé où il est (pour déterminer si les joueurs changent de camp ou non lorsque l'armistice prend fin).
 - Les Rébellions ne s'étendent pas.
 - La Bellicosité des deux camps est remise à 10 moins le nombre de tours de jeu de guerre qui se sont écoulés avant l'armistice.

8.4 SEGMENT DE SUPPRESSION DU MARQUEUR RAVAGE

Tous les marqueurs Ravagé sont retirés de la carte.

8.5 SEGMENT DU MARQUEUR DE TOUR DE JEU

Si le jeu doit continuer, avancez le marqueur de tour de jeu d'un espace sur la piste des tours de jeu et commencez le tour suivant.

9.0 POINTS DE VICTOIRE

A chaque fois que le joueur conduit avec succès une opération, il reçoit des Points de Victoire. Pour chaque bataille gagnée ou siège victorieux, le joueur remporte 10 points de victoire. Pour chaque bataille perdue ou espace ami perdu suite à un siège par le camp non-joueur, le joueur perd 15 points de victoire (gardez-en la trace sur le bloc Points de Victoire).

De plus, si un Scénario prend fin parce qu'un camp s'est rendu, le joueur reçoit un nombre supplémentaire de points de victoire égal à 200 divisé par le nombre de tours de jeu écoulé jusqu'à la reddition (arrondissez à l'entier supérieur).

10.0 SCENARIOS

Il y a quatre scénarios : « La Guerre d'Archidamos », « La Guerre de Décélie », « La Chute d'Athènes » et « La Guerre du Péloponnèse ». « La Guerre du Péloponnèse » et « La Guerre d'Archidamos » utilisent la même mise en place. Les deux autres utilisent des mises en place spécifiques.

10.1 SCENARIO DE LA GUERRE DU PELOPONNESE

Commencez au tour 1 et jouez jusqu'au tour de jeu 10 ou jusqu'à ce que l'un des camp se rende. A la fin du scénario, calculez la victoire en déterminant l'actuel total de Points de Victoire. Dans les listes de mise en place qui suivent, les unités Alliées sont désignées par le mot « Allié » imprimé à la suite de la ou des unité(s) en question.

Règle spéciale du Désastre de Sicile

A chaque fois que les Athéniens perdent 4 PF navals (Alliés ou Athéniens) dans un tour donné, une Rébellion de la Ligue de Délos a lieu lors du tour de jeu qui suit, quel que soit l'ICS Athénien.

NOTE : Pour les effets de la Rébellion de la Ligue de Délos, consultez la section correspondant à un résultat de « 8 » sur la Table des Evènements Aléatoires.

10.1.1 La Guerre du Péloponnèse et La Guerre d'Archidamos, mise en place pour Athènes (camp joueur)

Chef : Périclès (placé à Athènes)
 Trésor : 4500 talents
 Bellicosité : 10
 ICS : 0
 Athens : 6H, 1C
 Piraeus : 8N
 Naupactus : 1N
 Potidaea : Phormio, 2H, 3N et 1C (Allié) (On considère que l'armée de Phormio est en train d'assiéger Potidaea et est placée sur un marqueur Rébellion).
 Corcyra : 3N (Allié), 1H (Allié)
 Chios : 2N (Allié), 1H (Allié)
 Larisa : 5C (Allié), 2H (Allié)
 Pela : 1C (Allié) (Macedonia débute le scénario comme Alliée d'Athènes).
 Amphipolis : 1H (Allié)

10.1.2 La Guerre du Péloponnèse et La Guerre d'Archidamos Mise en place pour Sparte (camp non-joueur)

Chef : Archidamos (placé à Sparte)
 Trésor : 3000 talents
 Stratégie : Attaquer Athènes
 Bellicosité : 10
 ICS : 0
 Sparta : 10H, 1C (3H des 10H sont des unités de Garde du Foyer).
 Corinth : 5H (Allié), 5N (Allié)
 Thebes : 5H (Allié), 4C (Allié)
 Potidaea : 1H (Allié) (placé sous le marqueur Rébellion).

10.1.3 La Guerre du Péloponnèse et La Guerre d'Archidamos

Mise en place des Forces Neutres

Syracuse : 2H (Allié), 2C (Allié), 2N (Allié)

Argos : 4H (Allié)

NOTE : Ces Forces ne sont initialement pas placées sur la carte.

10.1.4 Règles Spéciales

- Le jeu commence avec une Opération Spartiate. Potidaea est en rébellion et possède un Hoplite allié aux Spartiates dans l'espace. La première opération d'Athènes a été d'envoyer Phormio et la force l'accompagnant assiéger Potidaea (le coût a déjà été déduit du trésor athénien).

- **Neutralité de Syracuse et d'Argos :** les forces spartiates ne peuvent jamais entrer dans Syracuse sauf si Syracuse est une alliée active de Sparte. Si Athènes attaque Syracuse ou, si à cause d'un événement aléatoire, Syracuse devient une alliée active de Sparte, alors les forces de Syracuse sont immédiatement placées sur la carte (voir 10.1.3).

- Les forces athéniennes ne peuvent jamais entrer dans Argos sauf si Argos est une alliée active d'Athènes. Si Sparte attaque Argos ou, si à cause d'un événement aléatoire, Argos devient une alliée active d'Athènes, alors les forces d'Argos sont immédiatement placées sur la carte. Pour le calcul des routes les plus courtes, les forces spartiates n'entreront pas dans Argos sauf si celle-ci est active.

10.1.5 Conditions de Victoire du Scénario de La Guerre du Péloponnèse

Si le total du joueur dépasse 150 Points de Victoire, ou si l'un des camps se rend avant la fin du tour 3, il a remporté une victoire décisive. Sinon, il perd l'hégémonie sur Thèbes ou la Perse dans un futur proche. Les scénarios possèdent des conditions de victoire individuelles.

10.2 SCENARIO DE LA GUERRE D'ARCHIDAMOS

La mise en place et les règles spéciales pour « La Guerre d'Archidamos » sont les même que pour le Jeu de Campagne. Le même système de comptabilisation des points de victoire est utilisée que pour le jeu de campagne (Scénario de « La Guerre du Péloponnèse »). Le jeu se termine immédiatement lorsque le joueur change de camp, passant du camp spartiate au camp athénien (rappelez-vous que le joueur commence en tant qu'Athénien), ou qu'un armistice a lieu, ou qu'un camp se rend, ou que le troisième tour est achevé. La victoire est déterminée au moment où l'une de ces situations survient. Si le joueur a accumulé 40 points de victoire ou plus il gagne, sinon il perd.

10.3 SCENARIO DE LA GUERRE DE DECELIE

Dans la mise en place, les unités Alliées sont indiquées par un (Allié) à la suite de l'unité.

10.3.1 La Guerre de Décélie

Mise en Place pour Athènes (camp joueur)

Chef : Nicias (placé à Syracuse)
 Trésor : 7000 talents
 Bellicosité : 6
 ICS : 0
 Athens : 3H, 2C
 Piraeus : 8N
 Corcyra : 3N (Allié), 1H (Allié)
 Chios : 2N (Allié), 1H (Allié)
 Pylos : 1N
 Naupactus : 1N
 Larisa : 4C (Allié), 2H (Allié)
 Syracuse : Nicias, 4N, 4H

10.3.2 La Guerre de Décélie

Mise en Place pour Sparte (camp non-joueur)

Chef : Agis (placé à Sparte, avec Alcibiade, le chef athénien qui a changé de camp).
 Trésor : 6000 talents
 Stratégie : Provoquer une Rébellion
 Bellicosité : 6
 ICS : 0
 Sparta : 7H, 1C (3H des 7H sont des Gardes du Foyer Spartiates).
 Corinth : 5N (Allié), 5H (Allié)
 Thebes : 4H (Allié), 4C (Allié)
 Platea : 1H (Allié)
 Heraclea : 1H (Allié)
 Amphipolis : 1H (Allié)
 Syracuse : Glyppas 2H (Allié), 2C (Allié), 3N (Allié)

10.3.3 La Guerre de Décélie

Mise en Place des Forces Neutres

Argos : 4H (Allié)
 Pela : 2C (Allié)

10.3.4 Règles Spéciales

- Le jeu commence au tour 6 avec une Opération défensive spartiate contre la force athénienne à Syracuse. Syracuse est une alliée active de Sparte. Historiquement, la première opération de Sparte fut d'envoyer Nicias capturer Syracuse (la première des deux expéditions en Sicile). Le coût de l'opération a déjà été déduit du trésor athénien.
 - Aucun armistice ne peut avoir lieu dans ce scénario.
 - Les forces athéniennes ne peuvent jamais entrer dans Argos sauf si Argos est une alliée active d'Athènes. Si Sparte attaque Argos, celle-ci devient une alliée active d'Athènes. Pour le calcul de la route la plus courte, les forces spartiates n'entreront pas dans Argos, sauf si celle-ci est active.
 - Si une force de l'un des deux camps entre en Macédoine, celle-ci devient une alliée active de l'autre camp (elle peut également devenir active suite à un événement aléatoire). Si l'événement aléatoire « la Macédoine Change de Camp » a lieu, elle rejoint le camp spartiate la première fois que cet événement survient.
 - **Mort de Chefs** : Brasidas, Archidamus (Sparte). Pericles, Cleon (Athènes).

10.3.5 Conditions de Victoire

Les points de victoire sont comptabilisés de la même façon que dans le scénario « La Guerre du Péloponnèse ». Le jeu se termine et la victoire est déterminée au moment où le joueur change de camp, passant du camp spartiate au camp athénien (rappelez-vous que le joueur débute en tant qu'Athénien), ou qu'un armistice a lieu, ou qu'un camp se rend, ou que le huitième tour est achevé. Le joueur gagne s'il a accumulé 40 points de victoire ou plus.

10.4 SCENARIO DE LA CHUTE D'ATHENES

Dans la mise en place, les unités Alliées sont indiquées par un (Allié) à la suite de l'unité.

10.4.1 La Chute d'Athènes

Mise en Place pour Sparte (camp joueur)

Chef : Mindarus (placez Mindarus à Abydos, Alcibiade est à Sardis).
 Trésor : 6000 talents
 Bellicosité : 5
 ICS : 0
 Sparta : 3H Gardes du Foyer Spartiates), 1C
 Decelae : 5H, 2C (Allié)
 Corinth : 2N (Allié), 5H (Allié)
 Thebes : 5H (Allié), 2C (Allié)
 Heraclea : 1H (Allié)
 Amphipolis : 1H (Allié)
 Syracuse : 2H (Allié), 2C (Allié)
 Pela : 2C (Allié)
 Miletus : 1H (Allié), 3C (Allié) (marqueur Rébellion dans l'espace)
 Abydos : Mindarus, 2N, 1N (Allié)
 Oropus : 1N, 1N (Allié)
 Panactum : 1H
 Plataea : 1H (Allié)

10.4.2 La Chute d'Athènes

Mise en Place pour Athènes (camp non-joueur)

Chef : Thrasybulus (placé à Abydos)
 Trésor : 2000 talents
 Stratégie : Attaquer un Allié de Sparte
 Bellicosité : 3
 ICS : 0
 Athens : 2H
 Piraeus : 2N
 Corcyra : 2N (Allié), 1H (Allié)
 Abydos : Thrasybulus, 2N, 1N (Allié), 1H, 2H (Allié)
 Naupactus : 1N (Allié)
 Argos : 3H (Allié)

10.4.3 Règles Spéciales

- Le jeu commence au tour 7 avec une opération spartiate (joueur). La première opération spartiate fut d'envoyer Mindarus à Abydos et la première opération athénienne fut de déplacer une force vers Abydos en réponse, comme dicté par la stratégie défensive.
- Aucun armistice ne peut avoir lieu dans ce scénario.

- Syracuse et la Macédoine sont des alliées actives de Sparte. Argos est une alliée active d'Athènes.
- **Neutralité Thessalienne :** Ignorez Larisa en tant que Priorité pour Athènes sur la Table des Mouvements Post-Combat. A chaque fois que Larisa est la destination d'un PF celui-ci est envoyé à Athènes à la place.
- **Cités de la Ligue de Délos Révoltées :** Chios, Miletus, Erythrae, Clazomenae, Phoecae, Cyme, Teos, Colophon, Ephesus, Kos, Cnidus, Camirus, Lindus, Thasos, Eretria, Chalcis et Carystos. Comme trop d'espaces de la Ligue de Délos sont en rébellion, la règle concernant les fonds de secours athéniens (7.1.5) n'est pas effective.
- **Morts de Chefs :** Brasidas, Archidamus (Sparte) ; Périclès, Cléon, Nicias, Démosthène (Athènes). Comme ceci laisse Athènes avec seulement les chefs Thrasybulus, Thassylus et Phormio, il ne peut y avoir davantage de morts de chefs athéniens. Alcibiade devient un chef athénien si l'événement aléatoire « Démagogue à Louer » a lieu.

10.4.4 Conditions de Victoire

Les points de victoires sont enregistrés de la même façon que dans le Scénario « La Guerre du Péloponnèse ». Le jeu se termine et la victoire est déterminée au moment où le joueur change de camp, passant du camp athénien au camp spartiate (le joueur commence comme Spartiate), où un camp se rend, ou lorsque le dixième tour de jeu est terminé. Le joueur gagne s'il a accumulé 40 points de victoire ou plus.

11.0 REGLES POUR LE JEU A 2 JOUEURS

Peloponnesian War peut être joué comme un jeu à deux joueurs. Ignorez les matrices de stratégie pour les deux camps et sautez le Segment de Détermination de la Stratégie du Camp Non-Joueur pour tous les tours de jeu.

Le jeu est joué normalement, excepté que les deux camps sont entièrement contrôlés par les joueurs au lieu que l'un d'eux soit « dirigé » par sa Matrice de Stratégie. Lors de la Phase d'Opérations, le joueur dont le chef possède la valeur stratégique la plus élevée conduit la première opération ; lancez un dé en cas d'égalité. Lors de la résolution de combats dans la catégorie bataille ou siège, les joueurs décident à tour de rôle quelle bataille ou quel siège est résolu en premier, en lançant un dé pour déterminer quel camp décide en premier.

- L'interception dans le jeu à deux joueurs n'est pas obligatoire. Il est du ressort du propriétaire de la Force qui ne se déplace pas.
- Le jet de dé des Augures interdit une opération pour Athènes sur un résultat au dé de 6, ou pour Sparte sur un résultat de 5 ou 6.

12.0 REGLES POUR LE JEU EN MULTI-JOUEURS

Ces règles ont pour dessein de permettre de trois à sept joueurs d'organiser une partie de *Peloponnesian War* (la version trois joueurs étant la plus intéressante et la plus performante). Nous pensons que ces règles seront plus utiles dans un environnement pédagogique, bien que n'importe quel groupe est invité à les essayer. Les règles multi-joueurs utilisent les changements introduits avec les règles pour deux-joueurs.

A partir de 3 joueurs, la probabilité de trouver un participant connaissant la langue de Shakespeare est beaucoup plus grande. De plus, je suis persuadé que l'on achète ce titre pour y jouer en solitaire. Je vous confie donc le soin de traduire vous-même cette partie. [NdT]

ABBREVIATIONS DES PIONS DES CHEFS

Athènes :

Demsthenes = Demosthenes

Thrasyblus = Thrasybulus

Sparte :

Archidmus = Archidamus

Pleistonx = Pleistonax

Callicrides = Callicratides

CREDITS DE CONCEPTION

Conception du Jeu et Développement : Mark Herman

Edition : Bob Ryer et Kevin Boylan

Développement du Jeu : Robert J. Ryer, Kevin Boylan et Keith Schlesinger

Tests : Lara Herman, David Herman, Richard Edwards, R. Mosimann, J.P. Hunerwadel, Nick Karp; Robert MacDonald, Edwin Leland, Richard Mulligan, Douglas Whatley, Ann Whatley

Recherches: Remerciements spéciaux à Wendy B. Bloom et à l'équipe de la bibliothèque de Mount Kisco pour leur aide inestimable sur ce projet.

Production : Jean Baer, Dave Dobyski, Kevin Boylan, Lou Velenovsky, Monarch Services

Supervision du Projet : W. Bill

Pour la présente traduction : Arnauld Della Siega, arnaulds@hotmail.com, (2004/2005)

Son site : www.ifrance.com/diabolocroc

DEDICACE

To my wife Carole,

For standing by me during the hard times and whose beauty could have launched the fabled thousand ships of Greece.

PELOPONNESIAN WAR Errata

Voici les errata et les réponses aux questions qui apparaissent dans The General (Vol 28 n°1)

ERRATA

5.0 PHASE DE COMBAT ; Aucune Bataille
(versions 2 joueurs et multi-joueurs seulement)

Lorsqu'une « Aucune Bataille » a lieu, un camp sera placé dans la Case de Retour à la Maison selon les conditions suivantes :

1. Si l'espace contient une Armée et une Force, la Force reste et l'Armée est placée dans la Case de Retour à la Maison.
2. S'il y a deux Armées et que l'espace n'est pas neutre, alors l'Armée avec laquelle l'espace est ami reste, et l'Armée adverse est placée dans la Case de Retour à la Maison.
3. Si l'espace est un espace neutre, alors la Force Navale est placée dans la Case de Retour à la Maison.

REGLE OPTIONNELLE : Les Longs Murs d'Athènes (règle 5.3.1)

Si des Forces Athéniennes situées dans l'espace d'Athènes participent à une bataille (pas à un siège) et qu'il n'y a pas de chef dans l'espace d'Athènes, alors un chef athénien, s'il y en a de disponible, est tiré au hasard avant la résolution de la bataille et placé dans l'espace d'Athènes.

QUESTIONS ET REPONSES

Q : Naupacte peut-il être utilisé dans le calcul du chemin permis le plus court ?

R : Non.

(Ceci n'a absolument aucun sens pour moi, sauf si la question est changée en « Naupacte peut-il être utilisé dans le calcul du chemin permis le plus court par une Force se déplaçant le long de LdC Terrestres, lorsque Naupacte est capturé ». Elliot Wilen).

Q : Nicias affecte-t-il un possible armistice lorsqu'il est choisi comme Chef lors du segment de Sélection de Chef (seulement), ou au moment où il est choisi comme Chef lors d'une Phase d'Opérations ?

R : Seulement lors de la Sélection du Chef.

Q : En supposant que toutes les conditions pour conduire une Opérations soient remplies (jet de dé des Augures favorable, Chefs disponibles, fonds disponibles, etc.) une Opération peut-elle toujours être conduite :

- si des unités amies **et** une Force ennemie occupent l'espace d'Origine du camp tentant l'opération ?
- si **seulement** une Force ennemie occupent l'espace d'Origine du camp tentant l'opération ?

R : oui, oui.

Q : Si une Armée Spartiate entre soit dans l'espace d'Athènes, soit dans celui du Pirée, avec la règle des Longs Murs d'Athènes, le siège est-il résolu immédiatement ou normalement lors du Segment de Résolution des Sièges ?

R : Normalement.

Q : Les ZdI navales s'étendent-elles le long de la LdC reliant le Cap Ténare à Syracuse ?

R : Non.

Q : Lors d'un Segment de Retour à la Maison (de la Phase d'Opérations ou de la Phase de Combat), où les PF Alliés sont-ils placés si tous les lieux indiqués pour ce type d'unité sur la Table de Mouvement Post-Combat sont contrôlés par l'ennemi ?

R : Tous les PF Terrestres Alliés (Hoplite et Cavalerie) sont placés soit à Athènes soit à Sparte, tandis que tous les PF Navals Alliés sont placés soit au Pirée soit à Gythion. Si Le Pirée ou Gythion sont contrôlés par l'ennemi, alors les PF Navals Alliés sont éliminés.

Q : Si une Stratégie Causer une Rébellion (règle 4.4) ne peut pas être conduite contre des espaces d'origine ou de coalition, la stratégie est-elle seulement possible contre des espaces neutres ?

R : Non, pour la règle 4.4, un espace de « coalition » est un espace nommé sur la Table de Mouvement Post-Combat. Tous les autres espaces du jeu sont vulnérables à la Stratégie Causer une Rébellion.

Q : Une LdC vers Epidamnos (règles 7.1.3) peut-elle être tracée à travers des espaces ennemis ou neutres qui ne contiennent pas de forces ennemies ?

R : Non, tous les espaces à travers lesquels une LdC vers Epidamnos est tracée doivent être à la fois « contrôlés » et libres de forces ennemies. (Notez également au sujet de cette règle que l'espace de « Macédoine » n'est pas considéré comme faisant partie de la Macédoine – c'est un espace neutre ordinaire.)

Q : Dans une Bataille Terrestre, y a-t-il une priorité pour déterminer où les pertes en PF sont appliquées ou le joueur propriétaire choisit-il simplement les PF à éliminer ?

R : Les pertes provenant de Batailles Terrestres doivent être appliquées aux PF Athéniens/Spartiates avant d'être infligées aux PF Alliés, et aux PF d'Hoplites avant les PF de Cavalerie.

Q : Lors d'un Segment de Retour à la Maison, (de la Phase d'Opérations ou de la Phase de Combat), s'il y a deux chefs ou plus dans un espace, quelle Valeur Stratégique est utilisée ?

R : Utilisez la plus basse des deux Valeurs Stratégiques.

Q : Dans une Bataille Mixte entre des forces séparées par une LdC Navale, le nombre de PF qui peuvent participer à la Bataille Terrestre qui suit, si elle a lieu, est-il limité par un Transport Naval insuffisant (règle 4.4.4) ?

R : Non. Les limitations de transport naval s'appliquent seulement lors du mouvement et n'ont aucun effet sur le combat. Tous les PF disponibles participent au combat lorsqu'ils remplissent les conditions de la Règle 5.2 (Segment de Résolution des Batailles).

TABLE DE MOUVEMENT POST-COMBAT

Durant le Segment de Retour à la Maison des Phases d'Opérations et de Combat, les unités situées dans la case de Retour à la Maison sont replacées sur la carte selon les priorités de la Table de Mouvement Post-Combat.

Procédure :

Triez les PF situés dans la case de Retour à la Maison par type d'unité (ex. Hoplite, Cavalerie ou Naval) et par nationalité (ex. Athénien, Allié d'Athènes, Spartiate, Allié de Sparte). En respectant les priorités dans la colonne « Transférez vers » (la priorité la plus élevée en haut, la moins élevée en bas), placez les PF dans les espaces indiqués. Si un Neutre Actif est en jeu, il utilise automatiquement la priorité la plus élevée. De plus, les priorités de la Table de Mouvement Post-Combat sont utilisées pour le placement des unités nouvellement construites.

A chaque fois qu'une priorité ne peut pas être atteinte à cause d'une capture ou d'une rébellion, procédez à la priorité suivante. S'il s'agit de la dernière ou de la seule priorité pour un type et une nationalité de PF donnés, placez ces PF dans l'espace d'origine ami. Cependant, si la priorité indique que ces PF doivent être divisés entre deux espaces sur une base de 50%-50% et qu'un de ces deux espaces a été capturé ou est en rébellion, alors placez tous ces PF dans l'espace restant.

* Note ; Si Chios est capturé ou est en rébellion, tous les PF indiqués vont vers Samos à la place (Voir 5.9).

TYPE ET NATIONALITE DES POINTS DE FORCE		TRANSFEREZ VERS (Ordre de Priorité)	NEUTRES ACTIFS Argos, Syracuse, Macédoine (Pella) et Perse
Hoplite	Athénien	Athènes	
	Allié d'Athènes	1 vers Amphipolis 2 vers Larissa 50% du reste vers Corcyre 50% du reste vers Chios*	Si Argos est un allié d'Athènes, 4 PF Alliés sont envoyés vers Argos après que le premier PF ait été envoyé vers Amphipolis. Les PF restants sont répartis normalement
	Sparte	Sparte	
	Allié de Sparte	50% vers Corinthe 50% vers Thèbes	Si Syracuse est un allié de Sparte, placez les PF ici jusqu'à ce qu'il y en ait 2 présents. Ensuite, placez les PF restants selon les priorités normales.
Cavalerie	Athénien	Athènes	
	Allié d'Athènes	Larissa	Si la Macédoine est un allié d'Athènes, placez les PF à Pella jusqu'à ce qu'il y en ait 2 présents. Ensuite, placez les PF restants selon les priorités normales.
	Sparte	Sparte	
	Allié de Sparte	Thèbes	Si la Perse est un allié de Sparte, Placez des PF jusqu'à ce qu'il y en ait 3 présents. Ensuite, placez les PF restants selon les priorités normales. Si la Macédoine et/ou Syracuse est un allié de Sparte, placez des PF jusqu'à ce qu'il y en ait 2 présents dans chaque. PF Alliés. Les PF restants sont répartis normalement.
Naval	Athénien	Le Pirée	Si le Pirée est contrôlé par Sparte, placez les PF Navals Athéniens à Corcyre ou à Chios à la place. Si ces espaces sont également contrôlés par Sparte, les PF sont perdus.
	Allié d'Athènes	50% vers Corcyre 50% vers Chios*	
	Sparte	Gythion	Si Gythion est contrôlé par Athènes, placez les PF Navals Spartiates à Corinthe à la place. Si cet espace est également contrôlé par Athènes, les PF sont perdus.
	Allié de Sparte	Corinthe	Si Syracuse est un allié de Sparte, placez des PF jusqu'à ce qu'il y en ait 2 présents. Ensuite, placez les PF restants selon les priorités normales.

TABLE DES EVENEMENTS ALEATOIRES

JET DES	EVENEMENT	EFFET SUR LE JEU
2	Mine d'argent découverte. Lancez un dé : sur un résultat de 1 à 3, Sparte découvre la mine ; sur un résultat de 4 à 6, Athènes découvre la mine.	Le camp qui découvre la mine d'argent reçoit immédiatement 400 talents. Cet événement peut avoir lieu un nombre illimité de fois durant le jeu.
3	Rébellion oligarchique à Athènes. Ignorez cet événement sauf si Athènes possède un ICS négatif depuis le dernier tour de jeu et qu'Alcibiade est avec les Spartiates ou avec les Perses (voir l'Évènement correspondant à un résultat au jet de dés de 7).	Baissez la Bellicosité Athénienne de 2. L'Eisphora ne peut pas être utilisée durant ce tour. Ajoutez 100 talents au Trésor (une forte réduction des subsides du gouvernement versées au peuple entraîne une disponibilité accrue de fonds). Deux rébellions ont lieu (lancez le dé deux fois pour déterminer les Rébellions en utilisant l'Évènement correspondant à un résultat au jet de dés de 8). Cet événement ne peut avoir lieu qu'une fois par jeu.
4	Le roi Sitalces de Thrace change de camp.	Les espaces d'Abdera et de <i>Maraneia</i> deviennent amis du camp auquel ils étaient opposés. Remplacez les PF Alliés situés dans ces espaces par des PF reflétant la nouvelle alliance. Renvoyez les PF Athéniens ou Spartiates situés dans ces espaces vers leur espace d'Origine. Cet événement peut avoir lieu un nombre illimité de fois par jeu. Placez un marqueur Rébellion dans l'espace pour indiquer qu'il est dans le camp Spartiate, ou ne placez pas de marqueur Rébellion si l'espace est dans le camp Athénien.
5	La Perse entre en guerre dans le camp Spartiate pourvu que les conditions suivantes soient réunies : <ul style="list-style-type: none"> • C'est actuellement le tour 5 ou plus. • Alcibiade est actuellement dans le camp Spartiate ou Perse. Si toutes les conditions ne sont pas réunies, l'évènement n'a pas lieu (dans ce cas, il peut avoir lieu plus tard).	Sparte reçoit 500 talents par tour de jeu, lors de la Phase Administrative, jusqu'à ce qu'elle capture l'espace de Iassus (Amorges, un prétendant perse au trône se rebelle). A partir de cet instant, Sparte reçoit 1000 talents par tour de jeu lors de la Phase Administrative et reçoit immédiatement 3 PF de Cavalerie Alliée de Sparte qui sont placés à Sarde. Les 500 ou 1000 talents de subsides (celui qui s'applique) continuent à être versés jusqu'à la fin du jeu. Cet événement à lieu seulement une fois par jeu.
6	Peste à Athènes. Si, lors du dernier tour de jeu, il y avait une Force Spartiate située dans l'espace d'Athènes, du Pirée, de Panacte ou de Décélie, Athènes est balayée par la peste. Périclès succombe à la peste.	Éliminez un tiers (arrondi à l'entier supérieur) de tous les PF d'Hoplites Athéniens à Athènes et au Pirée. Payez immédiatement un quart (arrondi à l'entier supérieur) du prix de construction de tous les PF Navals Athéniens (payé pour recruter de nouveaux équipages). Retirez le Chef Périclès pour le restant du jeu. Aucun PF d'Allié d'Athènes ne peut entrer à Athènes ou au Pirée lors de ce tour de jeu. Cet événement peut avoir lieu seulement une fois par jeu.
7	Démagogue à vendre. La première fois que cet événement a lieu, Alcibiade est accusé d'organiser des parodies religieuses. La seconde fois que cet événement a lieu, il est surpris en train de coucher avec la femme du roi de Sparte et, lorsque son exécution est ordonnée, il change pour le camp perse. La troisième fois que cet événement a lieu, il devient un chef athénien. La quatrième fois que cet événement a lieu, il part en exil volontaire.	Alcibiade est un Chef Athénien au début du jeu et est utilisé comme tel jusqu'à ce qu'il change de camp. La première fois qu'il change de camp, placez son pion dans l'espace de Sparte, où il ajoute 1 à chaque jet de dé pour déterminer la stratégie spartiate suivante. La deuxième fois qu'il change de camp, placez son pion dans l'espace de Sarde, où il continue d'ajouter 1 au jet de dé pour déterminer la stratégie spartiate. La capture de l'espace de Sarde n'affecte pas ce modificateur ni n'élimine Alcibiade. La troisième fois qu'il change de camp, placez son pion à Athènes, où il devient un chef athénien normal et est utilisé comme tel. La quatrième fois, il est retiré de la carte et n'a plus d'effet sur le jeu. Cet événement ne peut alors plus avoir lieu.

8	Rébellion oligarchique au sein de la Ligue de Délos. Les oligarques projettent de retirer leur cité de la Ligue de Délos et d'écraser les forces du Demos.	<p>Lancez le dé et placez un marqueur Rébellion dans l'espace approprié :</p> <p>2 : Cnidus Si l'espace est déjà en Rébellion ou occupé par une force amie, allez au prochain espace (ex. : si vous obtenez un 3 au dé et que Naxos est en Rébellion, allez à Byzance ; continuez si nécessaire, jusqu'à ce que vous atteigniez un espace non encore en Rébellion). Ensuite, vérifiez chaque espace ami adjacent au nouvel espace en Rébellion pour déterminer s'il se rebelle ou non (sur un résultat de 6 au dé). Un espace contenant un marqueur Rébellion est considéré comme ami du camp ennemi.</p>
9	Le roi Perdicas de Macédoine change de camp.	L'espace de Pella et ceux situés en Macédoine changent de camp. Tous les PF Athéniens ou Spartiates dans ces espaces sont renvoyés dans leur espace d'Origine ; tous les PF Alliés sont convertis à l'autre camp. L'événement peut avoir lieu un nombre illimité de fois par jeu.
10	S'il s'agit du tour 1 à 3, une guerre civile éclate à Corcyre. S'il s'agit du tour 4 à 6, Argos entre en guerre. S'il s'agit du tour 7 à 8, Syracuse entre en guerre. S'il s'agit du tour 9 à 10, Corcyre devient neutre.	<p>Tour de Jeu 1 à 3 : les PF situés dans l'espace de Corcyre ne peuvent pas participer à des opérations lors de ce tour. A la fin du tour, l'espace retrouve son statut initial.</p> <p>Tour de Jeu 4 à 6 : placez 4 PF d'Hoplites Alliés d'Athènes à Argos, qui reste un allié d'Athènes pour le restant du jeu.</p> <p>Tour de Jeu 7 à 8 : si Syracuse n'est pas encore entrée en guerre, placez 2 PF d'Hoplites Alliés de Sparte, 2 PF de Cavalerie Alliée et 2 PF Navals Alliées à Syracuse, qui reste une alliée de Sparte pour le restant du jeu.</p> <p>Tour de Jeu 9 à 10 : tous les PF Athéniens (pas les Alliés) à Corcyre sont renvoyés vers l'espace d'Origine de ce camp ; tous les PF Alliés sont retirés du jeu. Corcyre n'est plus un espace de Coalition Athénienne.</p> <p>Cet événement peut avoir lieu jusqu'à quatre fois par jeu – une fois pour chaque changement.</p>
11	Morts de chef. Les dieux rappellent certaines de leurs plus dignes créations à l'Olympe.	Dans toute bataille conduite lors de ce tour, si le résultat non modifié du jet de dé pour le combat se situe entre 1 et 3 et qu'un Chef est présent, il meurt et est retiré du jeu. Aucun camp ne peut perdre plus de 3 Chefs par jeu de cette manière. Alcibiade et Périclès sont immunisés contre cet événement. Si Périclès meurt de la peste, cependant, sa mort compte dans le maximum de 3.
12	Une éclipse de lune ou un tremblement de terre font stopper temporairement toutes les opérations pour apaiser les dieux.	Lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 3, une éclipse de lune touche Athènes, sur un résultat de 4 à 6, un tremblement de terre touche Sparte. Le camp touché ne peut pas conduire plus de 2 opérations lors de ce tour. Si l'événement est un tremblement de terre, et qu'Alcibiade se trouve dans l'espace de Sparte, l'événement « Démagogue à Louer » (7 au jet de dés) a automatiquement lieu ; placez Alcibiade à Sarde (historiquement, c'est un tremblement de terre qui a révélé qu'Alcibiade couchait avec Temée, la femme du roi Agis, lorsque les deux amants ont fuit la chambre à coucher). Cet événement peut avoir lieu un nombre illimité de fois par jeu.

RESUME D'AIDE AU JOUEUR

Ceci représente un bref résumé de certaines procédures critiques. Il ne remplace en aucune façon la version plus détaillée des règles.

SEQUENCE DE TOUR DE JEU

Chaque tour est joué strictement selon la séquence suivante.

Phase Politique [2.0] (Non conduite lors du premier tour de jeu)

- Segment de Détermination du Camp
- Segment d'Evènement Aléatoire
- Segment de Rébellion de la Ligue de Délos
- Segment de Sélection du Chef

Phase de Planification Stratégique [3.0] (Non conduite lors du premier tour de jeu)

- Segment de Détermination de la Stratégie du Camp Non-Joueur
- Segment d'Indice de Confiance en la Stratégie

Phase d'Opérations [4.0]

- Premier Segment d'Opération du Camp Joueur
- Premier Segment d'Opération du Camp Non -Joueur
- Segment des Opérations Suivantes
- Segment de Retour à la Maison

Phase de Combat [5.0]

- Segment de Détermination des Sièges
- Segment de Résolution des Batailles
- Segment de Résolution des Sièges
- Segment de Retour à la Maison

Phase de Rébellion [6.0]

- Segment de Détermination de la Rébellion Prolongée
- Segment d'Extension de la Rébellion
- Segment de Détermination de la Rébellion Hilote.

Phase Administrative [7.0]

- Segment de Collecte des Revenus
- Segment de Construction de Points de Force

Phase d'Armistice et de Reddition [8.0]

- Segment d'Ajustement de la Bellicosité
- Segment de Détermination de la Reddition
- Segment de Détermination de l'Armistice
- Segment de Suppression du Marqueur Ravagé
- Segment du Marqueur de Tour de Jeu

Le Joueur Passe (voir 4.3.1)

Le Joueur doit passer automatiquement si l'une des conditions suivantes s'applique : aucun chef n'est disponible pour l'opération, cela violerait la règle sur les Fonds de Secours Athénien (voir 7.1.5), jet de dé des augures contraire (résultat au dé de 6), aucun fonds n'est disponible, et aucune force n'est disponible. Le camp joueur peut aussi passer volontairement. Une fois que le camp joueur a passé, il a achevé le Segment des Opérations Suivantes.

Le Non-Joueur Passe (voir 4.3.2)

Le camp non-joueur doit passer si l'une des conditions suivantes s'applique : aucun chef n'est disponible pour l'opération, cela violerait la règle sur les Fonds de Secours Athénien (voir 7.1.5), jet de dé des augures contraire, aucun fonds n'est disponible, et aucune force n'est disponible.

Le **Coût des Opérations (voir 4.1.5)** par point de force est :

Chaque point de force Naval coûte 400 talents par opération. Chaque point de force d'Hoplite et de Cavalerie coûte 200 talents par opération. Exception : les Hoplites et la Cavalerie Spartiates opèrent gratuitement.

Une **Zone d'Influence (ZdI)** est exercée par une Force sur un ou plusieurs espaces. Notez que le type d'espace n'affecte pas la ZdI ; seul le type de LdC. La ZdI varie selon la composition de la Force, comme suit :

- Hoplite (seulement) : l'espace occupé par la Force.
- Cavalerie (seulement) : l'espace occupé par la Force et chaque espace situé dans un périmètre d'1 LdC Terrestre ou Mixte.
- Naval (seulement) : l'espace occupé par la Force et chaque espace situé dans un périmètre de 2 LdC Navales ou Mixtes contiguës.
- Hoplites + Cavalerie : comme Cavalerie.
- Hoplite + Naval : Comme Naval.
- Cavalerie + Naval : L'espace occupé par la Force et chaque espace situé dans un périmètre de 2 LdC Navales ou Mixtes Contiguës, plus chaque espace dans un périmètre d'1 LdC Terrestre.
- Tout : Comme Cavalerie + Naval.

Lancez un dé d'**Interception** si une Force entre dans une ZdI, la force d'interception ne se déplace pas (voir 4.6)

Résultat au Dé de 1 à 3 – pas d'interception.

Résultat au Dé de 4 à 6 – une escarmouche est immédiatement conduite.

Résultat des Escarmouches : Chaque camp lance un dé (voir 4.7).

Résultat au Dé de 1 – ce camp perd un point de force.

Résultat au Dé de 2 à 6 – pas de perte.

Pertes – les espaces côtiers ou terrestres perdent un point de force terrestre (pris dans l'ordre de priorité : hoplite, cavalerie) ; les espaces d'îles perdent un point de force naval.

Les Escarmouches se Transforment en Bataille lorsque :

- (1) L'addition des résultats des jets de dé d'escarmouche égale 11 ou plus ou,
 - (2) Espace Côtier ou Terrestre – l'addition des points de force terrestres (des deux camps) égale huit ou plus, ou
 - (3) Espace Côtier ou Naval – l'addition des points de force navals (des deux camps) égale huit ou plus
- Note : dans les cas (2) et (3), au moins 50% du total des points de force doit provenir des unités interceptant.

Ravager (voir 4.8)

Chaque espace dans lequel pénètre une Armée en déplacement vers son espace d'objectif (pas un espace d'assemblée) qui est contrôlé par l'ennemi mais inoccupé par des unités et dans lequel aucune interception n'a lieu, est automatiquement ravagé. La présence d'une forteresse n'empêche pas le ravage. Si l'espace contient des unités ennemies, même si l'interception échoue, aucun marqueur ravagé n'est placé.

Résolution des Batailles Terrestres (voir 5.2.1)

Lancez un dé pour chaque camp, en modifiant chaque résultat au dé comme suit (tous cumulatifs) :

- (1) Ajoutez la Valeur Tactique du Chef
- (2) Si un camp a plus de Points de Force de Cavalerie que l'autre, ajoutez 1 pour ce camp
- (3) Si un camp a plus de Points de Force d'Hoplites que l'autre, ajoutez 1 pour chaque Point de Force de différence
- (4) Si un camp est composé d'au moins 50% de Points de Force d'Hoplites Spartiates, ajoutez 2 pour ce camp.
- (5) Pour chaque bataille à Sparte, prenez tout d'abord un Chef Spartiate (s'il y en a un de disponible) et placez-le dans Sparte ; ajoutez 2 au résultat du jet de dé spartiate.

Le résultat du jet de dé modifié le plus élevé gagne. S'il y a égalité, le camp avec la Valeur Tactique de Chef la plus élevée gagne. S'il y a toujours égalité, la bataille est indécise. Si la bataille n'est pas indécise, le vainqueur ne perd aucun Point de Force et reste dans l'espace. Le vaincu perd un nombre de Points de Force égal à la différence des jets de dé modifiés, ou égal au nombre de Points de Force d'Hoplites dans le camp victorieux, ce qui est le moins élevé. Réduisez ces pertes de 1 PF pour chaque PF de Cavalerie que le vaincu possède en plus sur le camp vainqueur (bien que le camp vaincu doive toujours perdre au moins 1 PF). Les unités du camp vaincu restantes sont immédiatement placées dans la case de Retour à la Maison.

Batailles Navales (voir 5.2.2)

Lancez un dé pour chaque camp, en modifiant chaque résultat au dé comme suit (tous cumulatifs) :

- (1) Ajoutez la Valeur Tactique du Chef
- (2) Si un camp a plus de Points de Force Navals que l'autre, ajoutez 1 pour chaque Point de Force de différence
- (3) Si une force est composée d'au moins 50% de Points de Force Navals Athéniens, ajoutez 2 pour ce camp.

Le résultat du jet de dé modifié le plus élevé gagne. S'il y a égalité, le camp avec la Valeur Tactique de Chef la plus élevée gagne. S'il y a toujours égalité, la bataille est indécise. Si la bataille n'est pas indécise, le vainqueur ne perd aucun Point de Force et reste dans l'espace. Le vaincu perd un nombre de Points de Force égal à la différence des jets de dé modifiés, ou égal au nombre de Points de Force Navals dans la force victorieuse, ce qui est le moins élevé. Les unités de la force vaincue restantes sont immédiatement placées dans la case de Retour à la Maison.

Batailles Mixtes (voir 5.2.3)

- (1) conduisez une Bataille Navale normalement
- (2) Si le vainqueur de la Bataille Navale a moins de Points de Force d'Hoplites que le vaincu, placez le camp vaincu dans la case de Retour à la Maison. Dans ce cas, le vainqueur de la Bataille Navale est considéré comme étant le vainqueur de la Bataille Mixte. Augmentez l'ICS du vainqueur de 1, et réduisez l'ICS du vaincu de 1.
- (3) Si le vainqueur de la Bataille Navale a un nombre de Points de Force d'Hoplites égal ou supérieur au vaincu de la Bataille Navale, conduisez une Bataille Terrestre normalement. Dans ce cas, le vainqueur de la Bataille Terrestre est considéré comme étant le vainqueur de la Bataille Mixte. Augmentez l'ICS du vainqueur de 1, et réduisez l'ICS du vaincu de 1.
- (4) Si la Bataille Navale est indécise, toutes les unités survivantes sont placées dans la case de Retour à la Maison.

Conduire une « Aucune Bataille » (voir 5.2.4)

Lorsque des forces occupent le même espace, déplacez tous les Points de Force Navals situés dans de tels espaces vers la case de Retour à la Maison. Lorsque des forces occupent des espaces différents, il n'y a pas de combat et les forces restent où elles se trouvent. Si une « Aucune Bataille » a lieu à la suite d'une interception et d'une escarmouche, l'Armée qui se déplace continue son mouvement.

Résolution des Sièges (voir 5.3)

Si la force assiégée possède un plus grand nombre de PF navals, alors le siège échoue, sinon :

Lancez un dé et ajoutez la valeur tactique des chefs de l'armée.

Sur un résultat de 1 à 3 le siège échoue, sur un résultat de 4 à 6 le siège est réussi, l'espace est capturé et le trésor du camp de l'armée assiégeante gagne 300 talents.

Situations de Siège Spéciales

Si Sparte assiège Athènes ou le Pirée et qu'une LdC athénienne peut être tracée jusqu'à l'Euxin, le siège échoue. Les ZdI de Cavalerie athénienne ne s'étendent pas en dehors des espaces d'Athènes ou du Pirée lors de la phase de combat et les ZdI ennemies, de n'importe quel type d'unité, ne s'étendent pas dans Athènes ou dans le Pirée quelle que soit la phase.

A chaque fois qu'une force assiège l'espace de Syracuse, 2 est soustrait au jet de dé de la force attaquante.

Extension de la Rébellion (voir 6.2)

Tout espace en rébellion qui n'est pas situé dans la ZdI d'une unité amie (le camp auquel il appartenait avant de se rebeller) et n'est pas dans la ZdI d'une unité ennemie n'est plus en rébellion, retirez le marqueur de rébellion.

Tout espace en rébellion qui se trouve dans la ZdI d'une unité ennemie reste en rébellion.

Rébellion Hilote (voir 6.3)

Si Pylos, Asiné, Coroné, Prasie et Epidaure Limira sont occupés par des forces athéniennes, alors une rébellion hilote a lieu.

Revenus (voir 7.0)

Le revenu athénien à chaque tour de jeu est de 3500 talents.

Le revenu spartiate à chaque tour de jeu est de 2500 talents.

Réduire le Revenu

- (1) Réduisez le revenu de 50 talents pour chaque espace ravagé, en rébellion ou capturé. Exception : si Thèbes ou Corinthe sont capturées alors 250 talents sont déduits des revenus spartiates.
- (2) Réduisez le revenu athénien de 1500 si Athènes ne peut pas tracer un chemin d'espaces d'Athènes jusqu'à l'Euxin libre d'unités ennemies.

Revenus Supplémentaires

- (1) Sparte + 500 talents par tour de jeu – Syracuse est une alliée active de Sparte (voir 7.1.1)
- (2) Athènes +1000 talents – capture Syracuse et possède une ZDI sur tous les espaces en Sicile (voir 7.1.1)
- (3) L'un et l'autre camp + 1000 talents par tour de jeu – si une LdC d'espaces contrôlés peut être tracée à partir d'un espace d'origine vers Epidamnos et si le camp contrôle Epidamnos (voir 7.1.3).
- (4) Athènes + 1000 talents – si Athènes, le Pirée, Panacte et Décélie sont libres d'unités ennemies et sont non ravagés (voir 7.1.4).

Construction de Points de Force (7.2)

Aucun camp ne peut dépenser plus de 600 talents en construisant de nouvelles unités.
Chaque point de force coûte 200 talents à construire.

Ajustement de la Bellicosité (voir 8.1)

Soustrayez un Indice de Confiance en la Stratégie négatif.

Ajoutez la moitié (arrondie à l'entier inférieur) d'un Indice de Confiance en la Stratégie positif.

Soustrayez le dixième (arrondi à l'entier inférieur) du nombre total d'espaces actuellement en rébellion ou ravagés lors du dernier tour de jeu.

Se Rendre (voir 8.2)

Un camp se rend dès que sa bellicosité atteint zéro à la fin d'un tour de jeu.

Armistice ou Paix de Nicias (voir 8.3)

Un armistice a lieu lorsque les deux camps ont atteint un niveau de Bellicosité de 6 ou moins ou que les deux trésoreries sont inférieures à 1000 talents. La durée de l'Armistice (en tours de jeu) est égale à la moitié du résultat obtenu à un jet de dé (arrondi à l'entier supérieur). Si Nicias est le chef d'Athènes lors de ce tour de jeu, alors ajoutez 1 à ce jet de dé.

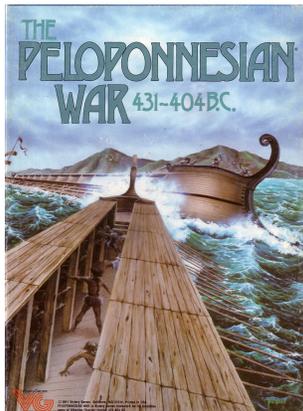


Victory Games

DIVISION OF THE AVALON HILL GAME COMPANY
Baltimore, MD 21214

3003407 F-2730 17858-3

(c)1991 Victory Games, Division of The Avalon Hill Game Company
4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214



	Page
1.0 INTRODUCTION	1
2.0 PHASE POLITIQUE	10
3.0 PHASE DE PLANIFICATION STRATEGIQUE	12
4.0 PHASE D'OPERATIONS	13
5.0 PHASE DE COMBAT	22
6.0 PHASE D'EXTENSION DE LA REBELLION	29
7.0 PHASE ADMINISTRATIVE	30
8.0 PHASE D'ARMISTICE ET DE REDDITION	32
9.0 POINTS DE VICTOIRE	34
10.0 SCENARIOS	35
11.0 REGLES POUR LE JEU A DEUX JOUEURS	40
12.0 REGLES POUR LE JEU EN MULTI-JOUEURS	41